

## **GROTESCO DESEJO: A PORNIFICAÇÃO DO MONSTRO EM ANIMAÇÕES DIGITAIS COMPARTILHADAS NA REDE**

Alexandre Eustáquio Teixeira

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais  
E-mail: aeteixeira@hotmail.com

### **Resumo**

O objetivo desse trabalho é analisar como o corpo monstruoso é fabricado e investido de erotismo em animações pornográficas que são contemporaneamente compartilhadas, de forma gratuita, em diversos sites na rede mundial de computadores. Esses filmes de animação constituem um subgênero específico dentro do mercado pornográfico *hard core* e têm se expandido consideravelmente nos últimos anos graças ao avanço das técnicas e o ambiente colaborativo da web 2.0. Por meio de uma abordagem etnográfica *na e através da internet*, assumindo a posição de pesquisador-audiência, ou pesquisador-*voyer*, foram selecionadas e analisadas 49 animações de diferentes estéticas, duração, narrativas e origens. As análises empreendidas desvelam alguns mecanismos estéticos, narrativos e de linguagem das animações pesquisadas, que operam na intersecção entre a convenção e a inovação do erotismo, atualizando registros de mercado consolidados ao longo das últimas décadas do século XX pela pornografia fílmica *mainstream*. Entre esses mecanismos podem ser destacados as dilatações e as deformações corporais durante as penetrações, o uso de imagens internas e transparências dos corpos, o gozo abundante e não explícito do monstro para as câmeras, e de estruturas narrativas nas quais a violência é recurso frequente. Esse trabalho se insere em uma pesquisa mais ampla de doutoramento, apresentada e defendida no programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da PUC Minas, em 2017, e permitiu refletir sobre a operação dos dispositivos contemporâneos da sexualidade, e como estes se constituem na tensão entre público e privado, produção e consumo, global e local, convenção e invenção, desejado e indesejado, permitido e interdito, humano e objeto, grotesco e humano, masculino e feminino, prazer e perigo. Também forneceu pistas sobre o espraio de uma estética dos excessos e do excesso dessa estética para além do universo pornô, que atualiza e diversifica a noção moderna de monstro e o inscreve definitivamente e de forma dinâmica, no campo erótico.

**Palavras-chave:** Animações, internet, monstros, corpos, pornografia.

### **Introdução**

O propósito desse trabalho, que é derivado de uma pesquisa de doutoramento (TEIXEIRA, 2017), é analisar as imagens e representações do monstro no contexto da animação pornográfica, um segmento ou nicho da indústria de produção de material audiovisual pornográfico que tem crescido significativamente nas últimas décadas com a sofisticação dos equipamentos e dispositivos digitais, e pela difusão e popularização da internet a partir dos principais centros econômicos e tecnológicos do capitalismo global. Particularmente, visou compreender como a figura do monstro, que está presente em diferentes registros e manifestações culturais ao longo da história ocidental, foi investido de erotismo e transformado em objeto audiovisual do mercado pornográfico, sobretudo nas animações digitais.

A problemática central do trabalho diz respeito às relações entre regimes de compreensão da diferença social através de espaços representacionais no contexto da indústria pornográfica. Em outros termos, trata-se de pensar como a indústria pornográfica contemporânea dialoga com expectativas e convenções relativas a campos mais amplos da experiência social. O mote escolhido para tal questão é a animação e os sujeitos sobre os quais ela se concentra são esses seres usualmente caracterizados como “monstros”: ogros, tentáculos, mortos-vivos, zumbis, híbridos animais-humanos ou máquinas-humanos, extraterrestres, andróides, etc. As possibilidades de fruição e de elaboração metafórica da experiência social através da animação localizam esse tipo de produto como um espaço sofisticado e potente para reflexão sobre dinâmicas relativas ao poder, gênero, corporalidades e erotismos através da difusão de conteúdos no marco dessa indústria cultural.

A perspectiva de indústria cultural sobre a qual se assenta esse trabalho considera a cultura como um processo criativo e inventivo, constituído de informações, valores e ideias que circulam em fluxo dinâmico, sendo organizado de maneira distintiva entre as sociedades, conforme sugeriram Hannerz Ulf (1992) e Fredrik Barth (2000; 2005), por exemplo. Considera ainda a possibilidade de uma indústria do sexo, ou melhor, de indústrias do sexo caracterizadas pelas formas como o sexo é acionado de maneira organizacional, produtiva e articulada a outras esferas que constituem o capitalismo global, conforme sugeriu Laura Agustin (2005; 2007).

As noções de indústria (do sexo) e cultura que compõem a categoria analítica de indústria cultural como manuseada aqui é, nesses termos, distinta da concepção estabelecida por autores e vertentes vinculados à chamada Escola de Frankfurt, uma perspectiva por demais esquemática e estrutural sobre a produção, a circulação e o consumo de bens culturais, fundamentada em leitura marxista particular sobre o capitalismo e as suas formas de alienação e controle. Essa distinção considera o potencial explicativo que uma noção de cultura como atividade na interseção entre convenção e invenção (WAGNER, 2010), evidenciando, contudo, a dimensão de produção e de fluxo que se estabelecem em um contexto de economias ordenadas e comprometidas com o capitalismo tardio, ou pós-industrial. Neste trabalho utilizo os termos pornografia e erotismo como sinônimos, já que não seria possível definir, de forma objetiva e universal, as suas diferenças (GREGORI, 2012). Apesar de certa tradição intelectual ter trabalhado para tentar construir de forma racional essas diferenças nas últimas décadas (cf. OGIEN, 2005), contemporaneamente alguns pesquisadores têm analisado esse debate a partir da perspectiva bourdesiana, de luta de classes simbólicas (LEITE JÚNIOR, 2006). Nessa linha, o uso preferencial do termo erotismo para

qualificar determinados objetos e práticas culturais informaria mais sobre o poder de uma determinada classe social para legitimá-las, em detrimento de outras que são denominadas como pornográficas, por serem supostamente menos elevadas ou eruditas. Ou como já sintetizou o escritor francês Alain Robbe-Grillet: “a pornografia é o erotismo dos outros.” (citado por ABREU, 1996, p.16).

O pornô é um produto de mercado, ou mais, como afirma Diaz-Benítez (2010) é um tipo de produto específico produzido para atender a ideologias sobre o sexo e a demandas de consumo. Entretanto, mais do que apenas refletir demandas e interesses de grupos específicos, a disseminação de produtos eróticos diversificados também podem estimular alterações nos grupos que os consomem e por sua vez reformular e introduzir novos desejos e demandas ao mercado, explicitando a insuficiência do esquema linear demanda-produção-consumo para a compreensão dessas dinâmicas culturais. Efeito desses cruzamentos é que a produção pornográfica pode ser lida como refratária de práticas e condutas tomadas como superfície de representação de ideias, práticas e convenções sobre poder, gênero, sexualidades, intimidades, constituições corporais, marcadores e performances de prestígio (cf. PINHO, 2012). A animação não escapa a esse processo de produção de metáforas e sentidos para os encontros e interações que é culturalmente elaborado e interpretado. Através da animação se produzem também linguagens socialmente significativas por meio das quais circulam ideias sobre corpo, diferença, poder, prestígio, violência, conforme se verá ao longo desse trabalho.

Metodologicamente o trabalho foi pensado como uma etnografia sobre “objetos” visuais digitais, e que tomou a posição do leitor-audiência como uma posição privilegiada para análise social. Entretanto, radicalizando as propostas e perspectivas de Alfred Gell (1992) e Bruno Latour (2012), no contexto deste trabalho tanto a internet quanto as animações deixam de configurar, respectivamente, como meros meios/mídias e objetos digitais, e se tornam, juntamente com seus usuários, os produtores das identidades e diferenças, do humano, do monstruoso, do sexo normal e do bizarro. Nessa perspectiva, o ciberespaço é tão agente quanto o humano, e o humano tão objeto quanto o ciberespaço. O trabalho de campo empreendido na rede foi realizado ao longo de quase dois anos, e dele foram selecionados para as análises 49 animações de diferentes sites, origens, estéticas, tempo de duração e temas, dentro do subgênero pornografia com monstros.

### **A pornificação do monstro na animação**

Mesmo considerado o seu aspecto mutante e situacionalidade configurada por contextos e encontros entre diferenças sociais e culturais, cada sociedade tende a produzir dispositivos estéticos e narrativos que conceitua como monstruosos, constituindo ali um espaço que é tanto expiatório para elementos percebidos como perigosos, como também produzindo fissuras que instauram esses mesmos seres enquanto espaços simbólicos para fruição erótica. O monstro assim é um ser caracterizado pela justaposição do sensual e do sensorial, daquilo que é difusor e difundido entre desejo e medo, continuidade e descontinuidade. É um ser que assegura a alteridade em um nível radical, ainda que informe tanto sobre aquele sujeito que o constituiu.

Personagem onipresente ao longo da história ocidental, o monstro foi transformado em objeto de consumo erótico apenas tardiamente, na segunda metade do século XX. O longo caminho que percorreram as imagens dos monstros, do imaginário e elaborações populares, passando pelas divagações e reflexões teológicas, filosóficas, científicas, literárias e artísticas, implicaram múltiplos fluxos e processos de agregação, desmembramento, fragmentação, recomposição, perda, resgate, ressignificação, reconstrução, fabricação de signos, significados e linguagens nesses e entre esses diferentes campos. A pornografia, como parte constituinte desses fluxos em uma sociedade que constantemente incita a fala sobre o sexo, acaba por incorporar também esses referentes e produzir versões erotizadas para situações e personagens variados, dos quais o monstro não é exceção. Talvez a pornificação dos monstros tenha se iniciado juntamente com a sua exposição pública, nos espaços de eventos criados para esse fim no século XIX, como apontado na introdução, com curiosidade sobre o sexo(s) dos irmãos siameses (cf COURTINE, 2010) ou sobre as formas exóticas de corpos como o de Sara Baartman, que ficou conhecida como Vênus de Hottentot.

No gênero da pornografia *hard core mainstream* a pornificação dos corpos e do sexo é baseado em uma série de elementos, que vão desde a forma de apresentar as cenas, os enquadramentos de câmera (primeiríssimos plano, *moneys shots*, câmera subjetiva, etc), o emprego de recursos sonoplásticos específicos para se criar uma “paisagem visual” que reforce o prazer visual encenado, passando pela escolha de cenários, figurinos e a seleção dos atores com biótipos específicos (para homens: virilidade, pênis grande e com ereção fácil e potente, para mulheres: sensualidade, ausência de cicatrizes e sensualidade, e para travestis: sensualidade e perfeição na construção de um corpo feminino) e, por fim, a forma como a história e a narrativa serão roteirizadas, filmadas e editadas (ABREU, 1996; DÍAZ-BENÍTEZ, 2010).

Partindo do pressuposto de que o mercado do sexo é altamente especializado e profissionalizado, com diversas convenções e modelos estéticos, narrativos e visuais sobre a

representação do corpo, do sexo e dos prazeres, que orientam a produção, a circulação e o consumo dos diferentes tipos e gêneros de produtos pornográficos, é razoável supor que no campo das animações algumas convenções e modelos sobre o erótico também existam e operem como “pontes” de sentidos e significados produtores e consumidores. Uma das características mais importantes das produções pornográficas visuais e audiovisuais é, sem sombra de dúvida, a exibição dos corpos, das expressões e do sexo de maneira direta e próxima, sem empecilhos ou velamentos que impeçam de apresentá-lo para a audiência, um “Frenesi do visível” nos dizeres de Linda Williams (1999).

Nas animações pesquisadas também não é muito diferente. Os corpos são explorados em sua intensidade, de modo a exaltar os traços que caracterizam corporalmente cada um dos seres através de músculos, fluídos, expressões faciais, sons e mesmo da diluição de materialidade do corpo através de estratégias como a transparência e a dilatação ou deformação, bem como através do transporte para uma dimensão usualmente não acessível aos olhos. O corpo assim é explorado tanto na sua superfície quanto sua interioridade, como a confirmar as sensações e mesmo as posições que cada personagem ocupa no sistema de relações.

Uma das soluções empregadas para potencializar essa característica é um recurso que, na ausência de um termo melhor, poderia chamado de “transparência” dos corpos, definido como uma atenuação temporária da opacidade do corpo para permitir a observação do sexo, dos corpos e das personagens de ângulos ou perspectivas que não seriam possíveis sem o emprego desse recurso. No corpus analisado duas animações ilustram de maneira radical o efeito da transparência dos corpos na produção dos encontros eróticos entre monstros e humanos. Em “*Anime sex prisoner fucking huge dick squirts tones*” (Prancha 1 – figura “a”) a criatura apresenta um corpo prateado e partes do seu corpo em determinadas cenas, como na em destaque, tem uma transparência parcial e gradativa que permite a visualização da reação e expressão facial da jovem personagem feminina durante a penetração. Por sua vez, em outra animação chamada “*3D teen girl and two monster Hard Fuck*” (Prancha 1 – figura “b” e “c”) é empregado o recurso da transparência total dos corpos das criaturas que dominam a jovem personagem. Na sequência das duas cenas é possível observar o apagamento quase completo do corpo do ogro, permanecendo apenas leves traços do seu contorno, para dar destaque ao sexo, ao corpo e as expressões da personagem dominada.

**Prancha 1** – Capturas de tela com exemplos dos recursos de transparência como forma de potencialização do sexo e do prazer escópico.



**Fontes:** (a) [http://www.xvideos.com/video7301348/anime\\_sex\\_prisoner\\_fucking\\_huge\\_dick\\_squirts\\_tones#](http://www.xvideos.com/video7301348/anime_sex_prisoner_fucking_huge_dick_squirts_tones#)  
(b) e (c) [http://www.xvideos.com/video4482968/3d\\_teen\\_girl\\_and\\_two\\_monster\\_hard\\_fuck](http://www.xvideos.com/video4482968/3d_teen_girl_and_two_monster_hard_fuck)

Há também um outro curioso e criativo recurso de imagem pouco comum em filmes pornôis convencionais: a apresentação de uma visão interna do corpo e do sexo, ou seja, da penetração com o pênis, ou de algum órgão-prótese-pênis do monstro, tais como: tentáculos, sondas e prolongamentos do corpo os mais variados, em alguma, ou em múltiplos orifícios e cavidades do outro corpo, normalmente feminino, tais como ânus, boca, vagina, orelha ou nariz. Esse recurso quando empregado é apresentado, geralmente, como um detalhamento em uma pequena “janela”, em primeiro plano, da cena da penetração que continua a ser representada em segundo plano. Dessa forma podemos visualizar simultaneamente o que se passa por dentro e por fora dos corpos penetrados. Nas imagens abaixo há três exemplos do emprego desse recurso. Na primeira, extraída da animação “3d natural slave nekoken” (Prancha 2, figura “a”), a personagem, uma jovem garota

branca de cabelos ruivos é penetrada e, por alguns segundos surge uma pequena janela no canto superior direito da tela que apresenta o detalhe dessa penetração. Na segunda imagem, extraída da animação “*Depths of the Dungeon 3*” (Prancha 2, figura “b”) a jovem personagem é penetrada por vários tentáculos e há uma janela no canto inferior da tela que apresenta detalhes da dupla penetração. Mas diferentemente do exemplo anterior, observa-se um maior detalhamento das estruturas anatômicas internas do corpo feminino, supostamente mais realistas. A terceira cena foi extraída de uma animação intitulada “*Kunoichi Broken Princess Edit*” (Prancha 2, figura “c”). Ela se aproxima de uma estética mais realista, que pode ser observado pela qualidade dos gráficos e dos efeitos visuais empregados. Tal como no segundo exemplo, a imagem interna tenta reproduzir detalhes anatômicos internos para conferir maior “realidade” à animação.

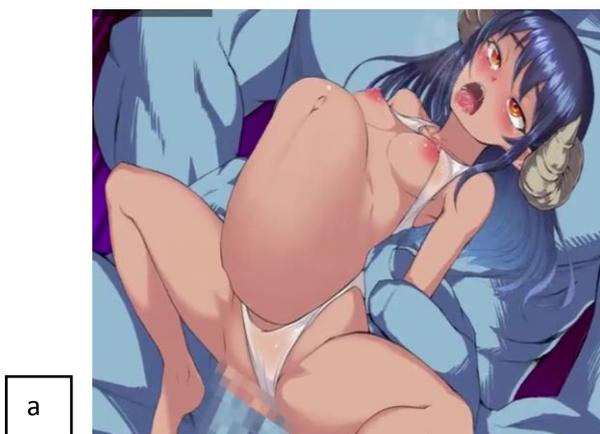
**Prancha 2:** Capturas de tela de animações que apresentam o recurso da imagem interna do corpo feminino durante as penetrações.



Fontes: (a) [http://www.xvideos.com/video323445/3d\\_natural\\_slave\\_nekoken](http://www.xvideos.com/video323445/3d_natural_slave_nekoken)  
(b) [http://www.xvideos.com/video10551542/caryo\\_depths\\_of\\_the\\_dungeon\\_3](http://www.xvideos.com/video10551542/caryo_depths_of_the_dungeon_3)  
(c) [http://www.xvideos.com/video11196227/kunoichi\\_broken\\_princess\\_edit](http://www.xvideos.com/video11196227/kunoichi_broken_princess_edit)

As imagens internas nas animações não são os únicos recursos estéticos que demonstra a monstrosidade do sexo e a excepcionalidade dos corpos das criaturas nas animações pesquisadas. As deformações dos corpos penetrados também são muito observadas, sendo particularmente frequente a deformação/dilatação do ventre/barriga e em menor escala a das bochechas. Em duas animações analisadas, as situações de erotização e encontro entre monstro e humano orbitam fundamentalmente em função desse aspecto que parece simular uma relação de possessão e dilatação dos próprios limites do corpo humano. Em “少女拡張 chap.1/ shoujo kakutyou” (tradução livre: “A Expansão da Menina” - na Prancha 3, figura “a”), por exemplo, um monstro de pele azul e tamanho incrivelmente desproporcional possui o corpo de uma jovem menina. A cena de pouco mais de seis minutos, e possivelmente recorte de uma obra maior a qual não foi possível ter acesso, é marcada por uma paisagem visual que parece ser elaborada em ritmo lento. Na animação o início estabelece-se já com a penetração, a estrutura peniana do monstro é borrada e a jovem parece lamentar, reclamar, enquanto seu corpo, principalmente sua barriga vai expandindo-se pelo contato genital com a figura monstruosa. A obra parece compor uma série de várias situações denominadas capítulos onde a jovem menina de cabelos azuis é sucessivamente desafiada e possuída pela presença de seres monstruosos dos mais variados tipos.

**Prancha 15** – Capturas de tela com interações eróticas com os monstros e deformações/dilatações corporais das jovens personagens



Fontes: (a) [https://www.xvideos.com/video23716562/ chap.1 shoujo kakutyou](https://www.xvideos.com/video23716562/chap.1_shoujo_kakutyou)  
(b) [http://www.xvideos.com/video11213859/ a third dimension~little ballerina hinabitch 2 endless bad en d\\_english\\_subs](http://www.xvideos.com/video11213859/a_third_dimension~little_ballerina_hinabitch_2_endless_bad_en_d_english_subs)

Outro importante elemento visual e sonoro desse tipo de produto é o gozo masculino, e no caso das animações pesquisadas o gozo do monstro, já que em sua maioria as criaturas performatizam esse gênero. Em geral, trata-se da ejaculação de um fluido, ralo ou espesso, branco ou com outra cor qualquer, e exageradamente abundante. A abundância do gozo, em seu aspecto simbólico e narrativo acaba funcionando como representação pictórica de todos os referentes dos quais os monstros masculinos estão embebidos: vigor, força, potência, virilidade. Entretanto, diferentemente do que ocorre nos filmes pornô *hard core*, pôde-se observar que o gozo monstruoso ocorre geralmente dentro dos corpos, e não fora deles, para ser exibido para as câmeras em *money shot*. Apesar de ocorrer dentro dos corpos o gozo não é ocultado. O que há é a sua apresentação de forma indireta, através da deformação do corpo penetrado – expansão violenta do ventre, bochecha, garganta, e outras cavidades, ou pelo vazamento das secreções. Em alguns desenhos, inclusive, os vazamentos se dão por outros orifícios, que não os penetrados, reforçando a ideia de violência/prazer na representação do sexo e da sua monstruosidade. Como exemplo, podemos citar uma animação de nome “*Giant robot destroys space girl*” (Prancha 4), na qual um monstro autômato com pênis de tamanho quase equivalente ao seu próprio braço adentra uma nave espacial e toma por assalto uma das suas tripulantes, uma mulher representada como humana de seios fartos, pele branca e aparência jovial. O resultado do encontro inesperado é simultaneamente jocoso e violento. Observa-se o sinal da ejaculação do monstro-máquina tomando o corpo da moça dentro do seu corpo, de modo que uma grande quantidade de líquido expande o seu ventre violentamente

**Prancha 4** – Capturas de tela com cena do gozo monstruoso e a dilatação violenta dos corpos



Fonte: [http://www.xvideos.com/video122050/space\\_monster\\_fucks\\_babe](http://www.xvideos.com/video122050/space_monster_fucks_babe)

Associado à imagem do monstro e a outros recursos estéticos, narrativos e de linguagem, tal como a transparência dos corpos, esses três elementos: deformações corporais, imagens internas e

gozo abundante interno, revelam inovações a partir das convenções, que foram criadas e incorporadas às animações com monstros ao longo das últimas duas décadas, tornando-os objetos legítimos de consumo no mercado pornô global, para além de gêneros e nichos específicos como o bizarro ou bestialidade.

### **Considerações Finais.**

No universo da animação pornográfica, a caracterização do monstro é fundamentalmente corporificada. Sua existência é manifesta materialmente através de atributos que informam o excesso de músculos, de membros, as desmedidas, a desproporção de forças quando contratadas com os seres com os quais interage. Contudo, essa mesma existência assustadora é elaborada em um fluxo desejante que canaliza e pornifica a monstruosidade em uma linguagem erótica, em uma narrativa audiovisual marcada por convenções onde a violência do encontro, o desnível dos corpos (em cor, textura, tamanhos, formas, consistência, aparência) é explorada e amplificada por recursos estéticos, narrativos e de linguagem como os descritos anteriormente. Assim, podemos observar a partir da análise de um setor específico do mercado pornográfico – as animações com monstros, como operam influências, convergências e transposições de cenários, modelos de enquadramentos, corpos e sexos, e como esses mecanismos “integram” objetos visuais, meios e sujeitos no mercado de pornô contemporâneo.

### **Referências**

- ABREU, Nuno Cesar. **O olhar pornô**. A representação do obsceno no cinema e no vídeo. Campinas: Mercado das Letras, 1996.
- AGUSTIN, Laura. **Trabajar en la industria del sexo, y otros tópicos migratorios**. Donosti: Tercera Prensa, 2005.
- AGUSTIN, Laura. **Sex at the margins: migration, labour Markets and rescue industry**. New York: Zed Books, 2007.
- BARTH, Fredrik. “Os Grupos étnicos e suas fronteiras”. In: LASK, Tomke (Org.). **O Guru, o iniciador e outras variações antropológicas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2000.
- BARTH, Fredrik. “Etnicidade e o conceito de cultura”. **Antropolítica**, vol.2, n.2. Niterói, 2005.
- COURTINE, Jean-Jacque. O corpo inumano. In: CORBIN, Alan; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges. **História do Corpo**. Da Renascença às Luzes. 4.ed. Petropolis: Vozes, 2010.

DÍAS-BENÍTEZ, Maria Elvira. **Nas redes do sexo.** Os bastidores do pornô brasileiro. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

GELL, Alfred. **Art and Agency:** an anthropological theory. Oxford: Oxford University Press, 1992.

GREGORI, Maria Filomena. Erotismo, mercado e gênero: uma etnografia dos sex shops de São Paulo. **Cadernos Pagu** [online], n.38, 2012, pp.53-97. Disponível em:  
[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104) Acesso em 10 ago. 2013.

HANNERZ, Ulf. **Cultural Complexity:** the social organization of the meaning. New York: Columbia University Press, 1992.

LATOURETTE, Bruno. **Reagregando o Social.** Uma introdução à teoria do Ator-Rede. Salvador: Edufba; Bauru: Edusc, 2012. LEITE JUNIOR, Jorge. **Das maravilhas e prodígios sexuais.** A pornografia bizarra como entretenimento. Rio de Janeiro: Annablume, 2006.

LEITE JUNIOR, Jorge. **Das maravilhas e prodígios sexuais.** A pornografia bizarra como entretenimento. Rio de Janeiro: Annablume, 2006.

OGIEN, Ruwen. **Pensar la pornografia.** Barcelona: Paidós, 2005.

PINHO, Osmundo. Race fucker: representações raciais na pornografia gay, **Cadernos Pagu** [online], vol. 38, n.1, 2012, pp. 159-195. Disponível em:  
<http://www.scielo.br/pdf/cpa/n38/n38a06.pdf> Acesso em 10 de nov. 2016.

TEIXEIRA, Alexandre E.. **A fabricação do corpo, a animação do outro:** um estudo sobre imagens e representações do monstro na animação pornográfica contemporânea. 2017. 205f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Programa de Pós Graduação em Ciências Sociais, PUC Minas, Belo Horizonte, 2017.

ULF, Hannerz. **Cultural Complexity:** the social organization of the meaning. Nova York: Columbia University Press, 1992.

WAGNER, Roy. **A Invenção da Cultura.** São Paulo: Cosac Naify, 2010.

WILLIAMS, Linda. **Hard Core.** Power, Pleasure, and the Frenzy of the Visible. Los Angeles: California University Press, 1999.