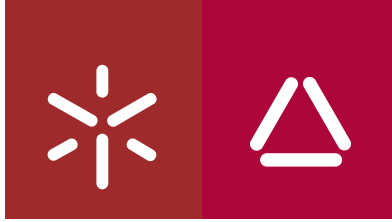


Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Maria Teresa Mendes Barreto

**Gravidade Zero: a representação do feminino
na ficção científica**

abril de 2015



Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Maria Teresa Mendes Barreto

**Gravidade Zero: a representação do feminino
na ficção científica**

Dissertação de Mestrado
Mestrado em Comunicação, Arte e Cultura

Trabalho realizado sob a orientação da
Professora Doutora Silvana Mota-Ribeiro
e da
Professora Doutora Helena Pires

DECLARAÇÃO

Nome: Maria Teresa Mendes Barreto

Endereço electrónico: mariat_mbarreto@live.com.pt

Número do Bilhete de Identidade: 13794482

Título dissertação

Gravidade Zero: a representação do feminino na ficção científica

Orientadores:

Professora Doutora Silvana Mota-Ribeiro

Professora Doutora Helena Pires

Ano de conclusão: 2015

Designação do Mestrado:

Mestrado em Comunicação, Arte e Cultura

É AUTORIZADA A REPRODUÇÃO INTEGRAL DESTA TESE/TRABALHO APENAS PARA EFEITOS DE INVESTIGAÇÃO, MEDIANTE DECLARAÇÃO ESCRITA DO INTERESSADO, QUE A TAL SE COMPROMETE.

Universidade do Minho, 30/04/2015

Assinatura: _____

Aos meus avôs Augusto e Lino,
até o universo se envergonha da imensidão da saudade que vos tenho.

Agradecimentos

"E a sua dúvida pode tornar-se uma boa qualidade se a educar. Tem de tornar-se sábia, tem de tornar-se crítica. Pergunte-lhe, sempre que ela lhe estragar alguma coisa, por que é que essa coisa é odiosa, exija-lhe provas, ponha-a à prova, e talvez conclua que ela é perplexidade e embaraço - talvez a ache irritante. Mas não ceda, exija razões e faça assim de cada vez, atento e conseqüente, e há-de chegar o dia em que ela se transformará, de destruidora, num dos seus melhores trabalhadores - talvez o mais inteligente de todos os que constroem a sua vida."

Rainer Maria Rilke em *Cartas a um Jovem Poeta*

Tudo começou com uma dúvida, uma inquietação que poderia ter permanecido apenas isso não fosse o apoio de um universo de pessoas que me incentivaram durante esta procura por respostas.

Às minhas orientadoras, Professora Doutora Silvana Mota-Ribeiro e Professora Doutora Helena Pires, obrigada pelas constantes lições, pela paciência, pela disponibilidade... por tudo. Não há realmente palavras. Foi um prazer, e uma honra, trabalhar com as duas.

À minha família, ao meu pai, à minha mãe, e em especial à minha irmã que é sem dúvida "a favorita", a minha favorita. Sem ti não seria nada. Obrigada por entenderes e atenderes.

Aos meus colegas e amigos, em especial ao Filipe e ao Carlos, por me tirarem de casa antes de enlouquecer por completo, e à Aurora, à Marta, à Alexandra e à Adriana, que estiveram sempre lá. Devo-vos muito.

E fica também um agradecimento a todos aqueles que de alguma maneira me trouxeram aqui, a este preciso momento, em que chega ao fim mais uma fase da minha vida. É tempo de passar a estafeta ao colega da frente.

Viva a subjetividade da vida! Viva a gravidade zero!

Resumo

O gênero surge na sociedade como um guia que serve de mediador às relações humanas. Quase que fornecendo uma lista de atributos e de expectativas, o gênero facilita a relação com o meio social circundante, permitindo vivências rotineiras. Mas de onde surgiu este? Como é que se impregnou nos indivíduos que compõem as sociedades? Negociada a partir da convivência com os mais variados discursos, nomeadamente os transmitidos pelos *mass media*, a ideia de gênero é criada e recriada através de um *mix-and-match* de personagens, resultando este num imaginário que se estabelece como retrato oficial do que é a feminilidade. Procurando fugir às representações dominantes, a ficção científica surge como contexto de análise, um *genre* que permite uma desfamiliarização com a realidade, possibilitando ao leitor contemplar o mundo a uma certa distância, não o obrigando ao compromisso (Suvin, 1979, cit. in Cornea, 2007: 3). Mas será este aproveitado?

A presente dissertação tem como objetivo tentar perceber se a ficção científica, como espaço de possível rutura, um espaço onde tudo é possível e nada definitivo, se abre a representações do feminino que não o opõem obrigatoriamente ao masculino, que se desprendem das representações tradicionais que seguem o ser humano desde as histórias de encantar (Ussher, 1997). Com essa ideia em mente, foram escolhidos quatro filmes, todos parte da lista dos que mais pessoas levaram ao cinema, para serem analisados. Foi feita uma primeira leitura exploratória, sendo que resultaram desta os parâmetros que serviriam de base a uma segunda fase de análise, uma fase mais hermenêutica. Comparando as personagens, fica a ideia de que a ambiguidade a que a ficção científica se dá é aproveitada até um certo ponto, sendo que a sua amplitude não é estática, dependendo muito da interpretação do leitor. Ou seja, não é só necessária a existência de um espaço que se abra à ambiguidade, mas também de um leitor que esteja disposto a questionar as suas próprias visões ideológicas, e quem sabe até largá-las, entregando-se ao *cyborg* de Donna Haraway (1991).

Palavras chave: gênero, representações, feminilidade, ficção científica

Abstract

Gender emerges in society as a guide that provides mediation to the human relationships. Almost as if giving out a list of attributes and expectations, gender facilitates the relation with the social surroundings, allowing routinely experiences. But where did it come from? How did it permeate the individuals that make the societies? Negotiated from the acquaintanceship with many different discourses, namely the ones broadcasted by the mass media, the idea of gender is created and recreated through a mix-and-match of characters, resulting in an imaginary that establishes itself as the official portrait of femininity. Looking for a way of running from the dominant representations, science fiction appears as a context of analysis, a genre that allows a defamiliarization with reality, letting the reader contemplate the world from a certain distance, not demanding any commitment (Suvin, 1979, cit. in Cornea, 2007: 3). But is it availed?

The current dissertations has as a main goal to try to understand if science fiction, as a space of possible rupture, where everything is possible and nothing definitive, opens itself to representations of a feminine that doesn't put itself mandatorily as opposed to the masculine, that loosens itself from the traditional representations that follow the human being ever since fairytales (Ussher, 1997). With that idea in mind, four films were chosen, every one of them part of a list of those that more people brought to the cinema, to be analysed. A first exploratory reading was done, from it resulting the parameters that served as base for a second phase of analysis, a more hermeneutic phase. Comparing the results, the idea that remains is that the ambiguity to which science fiction opens itself to seems to be availed to a certain point, its amplitude far from being static, depending on the reader's interpretation. Not only is it necessary the existence of a space that opens itself to ambiguity, but also of a reader that is willing to question her/his own ideological views, and who knows, even let them go, surrendering herself/himself to Donna Haraway's cyborg (1991).

Keywords: gender, representations, femininity, science fiction

Índice

Introdução	1
Capítulo 1. A problemática do género	
1.1. O que é o género	3
1.2. A construção social do género: teorias e paradigmas	4
Capítulo 2. Representações	
2.1. Representações sociais, negociação de identidade e posicionamentos	10
2.2. A diversidade de representações do feminino na ficção	12
Capítulo 3. A ficção científica: evolução e formas de representar o feminino	
3.1. Uma visão histórica da ficção científica	18
3.2. A representação do feminino na ficção científica	21
Capítulo 4. Uma análise das representações das personagens femininas em filmes de ficção científica	
4.1. Metodologia	26
4.2. Análise das representações das personagens femininas em filmes de ficção científica	27
4.2.1. Avatar	28
4.2.2. The Avengers	33
4.2.3. The Dark Knight Rises	37
4.2.4. The Hunger Games	42
4.3. Discussão	45
Conclusão / Considerações Finais	51
Bibliografia	54

Introdução

"Mulder, porque é que não tenho uma secretária?"¹

Dana Scully em *The X-Files*

Não é tempo de atribuir culpas, mas se as tivesse que partilhar, esta dissertação pertenceria certamente à gaveta dos processos judiciais contra o mundo da ficção audiovisual. Acusação? Usurpação de horas e horas de vida. É a este mundo que desde pequena dedico muito do meu tempo, e ao qual também dediquei a minha licenciatura, e agora, por fim, o meu mestrado. Sempre fui apaixonada por enredos, entrando no mundo dos grupos de discussão, das *fandoms*, logo após ter tido o prazer de conhecer a Dana Scully dos *The X-Files*. Para mim, e para muitos daqueles com quem falava diariamente, ela era um exemplo a seguir, uma mulher que lutava contra as expectativas do seu género. Cientista, médica, agente do FBI, Dana Scully foi durante a minha infância um modelo. A esta mais tarde se juntaram muitas outras personagens que para mim pareciam ultrapassar os limites que a sociedade lhes impunha, sendo este um sinal de força, de perseverança, de esperança. Hoje em dia entendo que o facto de achar que elas ultrapassavam as expectativas diz mais acerca de mim do que propriamente acerca delas. Este ultrapassar usava como referente a ideia de mulher que eu tinha em mente, a minha ideia do que era de esperar do género, neste caso do feminino em específico. Mas de onde terá surgido a minha definição de género? Muitas são as teorias que tentam responder a esta questão, sendo que a estas é dedicado o primeiro capítulo da presente dissertação.

Afinal o que é o género? Qual é a relação deste com o sexo dito biológico? Como é este apreendido? É numa tentativa de responder a esta última questão que surge o segundo capítulo: representações. Este vem no seguimento da ideia, defendida por Ussher (1997) entre outros, que o ser do sexo feminino aprende o que significa, e o que implica, ser mulher através da negociação com as imagens a que tem acesso, nomeadamente as distribuídas pelos *mass media*. Estas imagens, estas representações do feminino, ajudam a criar todo um imaginário em torno do significado do ser mulher. Foi

¹ todas as citações em língua estrangeira foram traduzidas pelo autor da presente dissertação.

daqui que surgiu uma das primeiras questões que serviu de semente à presente dissertação. Mas que imagens são essas que se encontram disponíveis? Sendo esta uma questão muito abrangente, foi necessário afunilar, escolhendo um contexto de análise. Foi aqui que voltou a entrar em campo Dana Scully, agora acompanhada também por Samantha Carter, Xena e Helen Magnus, entre outras, sugerindo a ficção científica. Tratando-se esta de uma realidade onde tudo é possível e nada definitivo, a ficção científica aparece aqui como um possível espaço de rutura, um espaço onde a feminilidade poderá talvez encontrar um lugar que não necessariamente o de oposição à masculinidade. Com esta ideia em mente, surge então o terceiro capítulo. Neste é feita uma breve introdução à história da ficção científica, discutindo-se o conceito em si, antes de se mergulhar no mundo das representações, começando pelo campo literário, onde nasceu o *genre*, e depois no audiovisual. Fazendo referência à cibercultura e ao *A Cyborg Manifesto* de Donna Haraway (1991), abrem-se então as portas para uma ambiguidade que, se aproveitada, poderá talvez servir de fuga à ideia dominante de feminilidade do presente.

Com o objetivo de tentar perceber se o possível espaço de rutura é aproveitado, se a definição do feminino se pode “dar ao luxo” da ambiguidade neste, surge então o quarto e último capítulo. Para tal, foram visualizados e analisados quatro filmes: *Avatar*, *The Avengers*, *The Dark Knight Rises* e *The Hunger Games*. A escolha destes não foi arbitrária, encontrando-se estes no topo da lista dos mais bem-sucedidos em termos de *box office*, de acordo com o site scifimoviezone.com. Após as análises, que são precedidas pelo seu método, segue-se então a discussão, espaço onde procurei de algum modo dar resposta à questão central desta dissertação.

Capítulo 1. A problemática do gênero

"Eu sou uma agente da Força Aérea como o senhor, Coronel. E só porque os meus órgãos reprodutores estão dentro em vez de fora não significa que eu não consiga lidar com o mesmo que o senhor consegue."

Samantha Carter em *Stargate SGI*

1.1. O que é o gênero

Poder-se-á dizer que é impossível discutir o conceito de gênero sem ter em conta o conceito de sexo, já que estes são ligados de várias formas, sendo que é frequente os autores e autoras apresentarem o primeiro como consequência do segundo (Ussher, 1997).

Tudo começa com uma aparentemente simples pergunta: "É menina ou menino?". A também aparentemente simples resposta irá definir todo um padrão de cores que irá decorar os primeiros meses de vida da nova criança. Pensemos nos fatores que influenciam a questão. O que define a criança como menina ou menino? São os seus maneirismos ao nascer? É o tom do seu choro? A tonalidade da sua pele? É o seu tamanho? O seu peso, talvez? Não. Um bebé é considerado menina ou menino dependendo do seu sexo anatómico, ou seja, dos seus órgãos genitais. Pensemos então agora nas respostas e nas reações às mesmas. Parece existir uma estranha ligação entre a resposta à aparentemente simples pergunta e o que esta suscita em quem a recebe, quase como se estivéssemos a falar de uma adaptação da terceira lei de Newton ao contexto sociocultural - ação/reação. Se é menina, os tons rosa invadem a casa, se é menino são os azuis. Podem existir mais cores, é claro, mas estas duas são normalmente as predominantes, as consideradas tradicionais. E porquê? Estarão elas diretamente associadas aos diferentes sexos? Estarão as cores de algum modo associadas a um dos aspetos aparentemente mais biológicos do ser humano? Se fosse esse o caso, não faria de todo sentido que antes da Primeira Guerra Mundial os padrões fossem o exato oposto (McClure, 1999). Quando falamos então das reações às respostas "é menina" e "é menino" já estamos a entrar no domínio do gênero, no domínio do sociocultural.

Resumidamente, e expondo a questão de um modo “mais preto no branco”, enquanto o sexo se refere “à identidade biológica de uma pessoa e é usado para significar o facto de se ser macho ou fêmea” (Andersen, 1997, cit. in Mota-Ribeiro, 2005: 15), o género diz respeito aos “comportamentos e expectativas socialmente aprendidos que são associados a cada um dos dois sexos” (Andersen, 1997, cit. in Mota-Ribeiro, 2005: 15). Ou seja, quando falamos de sexo estamos a falar de questões expressamente biológicas, como o facto de um ser de sexo masculino poder ser distinguido de um ser de sexo feminino através dos seus órgãos genitais; já quando falamos de género, estamos a falar de todos aqueles padrões que se encontram associados ao conceito de mulher e ao conceito de homem, todas aquelas convenções profundamente enraizadas na nossa cultura.

Porém, a relação, a co-dependência entre os conceitos de sexo e género, não é de todo consensual, existindo autores que questionam as fronteiras desenhadas em torno dos mesmos. Judith Butler é uma dessas autoras. Fazendo referência ao facto de Simone de Beauvoir afirmar que “mulher” é uma “situação histórica”, alargando a influência da cultura não só ao modo como alguém representa o seu corpo, mas também ao modo como apreende o corpo do “outro”, Butler (2004: 76) pondera se será realmente possível “reconhecer o sexo como distinto do género”. Assim, a maneira como o próprio sexo biológico é lido, compreendido e apreendido, pode ser também uma questão cultural.

A complicada interrelação entre sexo e género, e também sexualidade, explorada nomeadamente por Braidotti (2002) e por Pinto-Coelho & Mota-Ribeiro (s/d), reúne tudo menos consenso, pelo que este trabalho avançará para o género como construção.

1.2. A construção social do género: teorias e paradigmas

Ainda que tendo como pano de fundo a problemática relação de interdependência género/sexo, é importante tentar perceber a razão pela qual o conceito de género existe tal como aqui o abordaremos. Para tal, será pertinente começar pela sua raiz mais evidente: a cultura.

Andersen (1997) define cultura como sendo “um padrão de expectativas acerca do que são os comportamentos apropriados e as crenças para os membros da sociedade; assim, a cultura fornece prescrições de comportamento social. A cultura diz-nos o que

devemos fazer, pensar, ser e o que devemos esperar dos outros" (cit. in Mota-Ribeiro, 2005: 16). Funcionando como um guia, a cultura permite-nos então percorrer o mundo social sem grandes percalços. É como se esta fosse um código de estrada base para todas as estradas da sociedade. A cultura é então para o ser humano, o que o género é para o sexo. Seguindo a analogia da estrada, o sexo é uma das estradas principais da sociedade e o género é as suas duas vias: o feminino e o masculino. A cada uma dessas vias é então culturalmente atribuído um dado número de características e expectativas de comportamento que se tornam específicas para cada uma, supostamente com o objetivo de evitar o caos, simplificando a complexidade característica do mundo social.

Porém, e embora o género seja, de facto, em todas as culturas conhecidas, uma das categorias centrais para a organização de tudo o que é cultural e social, o que é esperado de cada género vai variar conforme as expectativas culturais específicas de cada sociedade (Anderson, 1997, cit. in Mota-Ribeiro, 2005). Esta visão de género como culturalmente fundamentado vai de encontro à ideia defendida por Betterton (1987, cit. in Mota-Ribeiro, 2005) acerca da necessidade de olhar para a feminilidade e masculinidade como sendo categorias heterogéneas, já que mesmo dentro de uma mesma sociedade existem também divisões ao nível da classe social e da etnia, sendo que essa diferença pressupõe, mais uma vez, também diferença em termos de expectativas.

Considerando-o então um conceito não-natural, este tem que ser então aprendido e interiorizado de modo a ser identificado e a ganhar sentido. "Fundamentado nas instituições sociais (Estado, escola, Igreja, família), o género é transmitido, construído e sedimentado através da aprendizagem social e cristalizado em papéis considerados adequados para cada um dos sexos, os papéis sexuais" (Mota-Ribeiro, 2005: 17). Estes "papéis sexuais" funcionam como guiões autênticos, nos quais são distinguidos comportamentos e/ou atividades vistos pela sociedade como apropriados para os membros de cada um dos sexos. Mas, como o próprio nome indica, estes papéis são guiões de uma performance que fica a cargo de um ser humano, ser humano esse que mantém uma certa margem de manobra, sendo que a sua "má" representação poderá ter consequências, como por exemplo a rejeição por parte de alguns membros da sociedade (Butler, 2004).

As mulheres e os homens que somos são então o resultado de aprendizagens realizadas através do processo de socialização. Este tem início no momento em que nascemos e termina com a nossa morte. Tudo começa no seio familiar, à medida que a criança se vai integrando neste, procurando o seu lugar, tendo como exemplo quem a rodeia. Depois começa a escola. Durante este período a criança é confrontada com a existência de paradigmas diferentes, paradigmas que por vezes parecem opor-se aos que lhe servem de alicerce. Começa aqui toda uma fase de negociações com o "outro", sendo que o modo como o vemos e o modo como este nos vê afeta toda e qualquer interação que tenhamos com o mundo exterior - "A criança interage, numa primeira etapa, com aqueles que lhe são mais próximos ("os outros significativos"), sendo capaz de se aperceber dos papéis por estes desempenhados e de os assumir (imitando). Mais tarde, a criança adquire uma nova compreensão do outro, que já não é um indivíduo particular, mas "o outro generalizado", ou seja, a organização das atitudes daqueles que estão incluídos num mesmo processo social" (Mota-Ribeiro, 2005: 20). O processo de socialização dá-nos então "uma definição de nós próprios, (...) define o mundo exterior e o nosso lugar nele, (...) fornece a nossa definição dos outros e a nossa relação com eles, (...) encoraja ou desencoraja a aquisição de determinadas qualidades de género" (Andersen, 1997, cit. in Mota-Ribeiro, 2005: 18).

É interessante pensar que embora o processo de "aquisição" de género seja negociado, nas suas mais diversas fases, este parece não fugir muito às suas raízes.

Embora se possa dizer que a conceção dominante seja a do género como construído, e reconstruído/re negociado durante e através do processo de socialização, existem na literatura diversas maneiras de abordar a questão da apropriação, e negociação, do género por parte do ser humano.

Três das áreas que muito têm contribuído para a busca de um entendimento acerca dos mitos da feminilidade, e do modo como o ser humano lida com eles, são a sociologia, a psicologia e a psicanálise.

De acordo com MacDonald (2003), a sociologia dita *mainstream* foca a sua atenção na desigualdade da posição do homem e da mulher na sociedade. Acreditando que a feminilidade é adquirida e reproduzida através do processo de socialização e durante o desenvolvimento do conceito de *self*, a sociologia preocupa-se bastante com os *role models*. Embora dê importância ao papel dos pais (primeira socialização), os

mass media são para os sociólogos um motivo de maior apreensão, sendo vistos como os principais culpados pela compressão do ser humano tri-dimensional em estereótipos uni-dimensionais, para eles uma distorção da realidade. O estereótipo terá sido o alvo de estudo principal até à aproximação de alguns sociólogos à área dos estudos culturais. Largando um pouco o texto, estes dedicaram mais atenção à leitura e à interpretação das palavras e imagens. Em vez de obtermos então pistas acerca da posição social de uma certa personagem (foco no estereótipo), com o alargamento aos estudos culturais o resultado é uma narrativa, narrativa essa que muda o centro da atenção do “como é que os *mass media* mostram” para “como é que estes produzem significado através da interação do texto e do leitor”. A influência da semiótica, o estudo da produção de significado através de símbolos verbais e visuais, é bastante perceptível.

Segundo a mesma autora (MacDonald, 2003), o foco de preocupação da psicologia parece diferir um pouco. Ao contrário da sociologia, a psicologia aposta num estudo extensivo do impacto das representações dos *mass media* nas crianças e nos jovens. Assim, a aquisição de género tratar-se-ia de um processo que fica completo na passagem de jovem para adulto, estando este na base da apropriação dos mais básicos padrões de comportamento, expectativas e interpretações.

Salientam-se no campo da psicologia três teorias fundamentais acerca do modo como o ser humano adquire a identidade feminina e a identidade masculina: a Teoria do Determinismo Biológico, a Teoria da Aprendizagem Cultural e a Teoria do Desenvolvimento Cognitivo (MacDonald, 2003).

A Teoria do Determinismo Biológico, como o próprio nome indica, defende que as “características” de género estão como que codificadas no biológico. O facto de o ADN de cada ser humano ser único torna um pouco complicado explicar como é que é suposto que todo um grupo social partilhe tanta informação genética. Outro facto que complica ainda mais a questão é o de que os comportamentos, os atributos e as expectativas que o género implica diferem de sociedade para sociedade, de cultura para cultura. Poderia talvez falar-se de uma influência ambiental, mas isso implicaria olhar para fora do ser humano.

Por outro lado, a Teoria da Aprendizagem Cultural acredita que a feminilidade e a masculinidade são primeiro identificados e reconhecidos, e depois imitados. Fatores como a escola, a brincadeira, a família e os *mass media*, são vistos como influências

significativas. O problema aqui é em tentar perceber o que motiva as crianças a imitar um género e não o outro. O que leva à escolha? Um dos autores mais referidos em relação à Teoria do Desenvolvimento Cognitivo é Lawrence Kohlberg (1966). Seguindo a tradição de Jean Piaget, Kohlberg defende que a criança não é simplesmente influenciada, as suas capacidades cognitivas também estão envolvidas. Os seus estudos mostram que as crianças não têm um sentimento de *gender constancy* até aos 6, 7 anos. Ou seja, até essa idade, para as crianças existe a possibilidade de uma rapariga “virar” rapaz e depois rapariga outra vez, bastando associar-se, por exemplo, a brincadeiras mais características de um género ou vestindo roupas consideradas do outro género. Quando ganham a referida “consistência de género”, Kohlberg afirma que cada um dos sexos acaba por se identificar mais, preferindo imitar, os do seu. No entanto, o autor não explica como é que as crianças aprendem/aprendem os valores associados ao masculino e ao feminino. Para além disso Kohlberg verificou que a sua amostra, chegando aos 18 anos de idade, mostrou um certo nível de entendimento da convencionalidade da atribuição dos atributos aos dois géneros. A possibilidade de haver troca de atributos, de a agressão ser atribuída à mulher e a gentileza ao homem, passa a ser vista como real, sendo que continua de qualquer maneira a ser percecionada como um “quebrar de regras” (Kohlberg & Ullian, 1974, cit. in MacDonald, 2003). Estes resultados sugerem que os seres humanos são perfeitamente capazes de simultaneamente operar com duas ideias opostas em relação ao mundo: o modo como eles o veem (baseado na experiência) e o modo como acham que é esperado que eles o façam (baseado nas ideologias dominantes). O que esta investigação veio então sugerir é que quando a experiência pessoal desafia a visão ideológica das noções de masculinidade e feminilidade, a experiência não prevalece necessariamente.

Também de acordo com MacDonald (2003), no campo da psicanálise as principais contribuições são assinadas por Sigmund Freud e Jacques Lacan. As ideias de ambos têm sido usadas para identificar as diferenças entre o modo como a mulher e o homem se posicionam como leitores em relação aos *media* visuais.

Lacan veio reinterpretar as ideias de Freud. Pegando no complexo de Édipo, o facto de o filho sentir um amor pela mãe que ele sabe que tem que controlar devido ao medo de o seu pai lhe cortar o pénis (complexo de castração), Lacan dá um passo atrás para numa fase pré-Édipo a que ele chama de *the Imaginary*. Entre os 6 e 18 meses a criança desenvolve um *deceptive sense of self*, a *mirror phase*. Para Lacan, esta é a fase

que precede a entrada na linguagem e na cultura, a entrada no *the Symbolic*. Para o autor é a linguagem que prende o ser humano no que chama *Law of the Father*, em que o *the phallus* (o símbolo do pênis) é o estímulo de ativação. Segundo Lacan, a linguagem é que vem roubar à criança o sentimento de *wholeness* e *completeness* característico da *mirror phase*. Enquanto para Freud a estabilidade da identidade é conseguida através do desenvolvimento, para Lacan a contínua interação com o *the Symbolic* vai convidar o ser humano a constantemente renegociar a sua vida em relação a ele, "produzindo um precário e instável conjunto de identificações" (MacDonald, 2003: 26).

Junto com a psicologia, a psicanálise parece também preocupar-se mais com a história pessoal e individual, ignorando o papel do passado cultural na formação da consciência e dos desejos inconscientes. Já os historiadores de arte, por sua vez, sublinham a importância da bagagem coletiva que a cultura, principalmente a veia artística, nos convida a carregar (MacDonald, 2003).

"Os homens normalmente aparecem como eles mesmos, como seres individuais, mas as mulheres atestam a identidade e o valor de alguém ou de outra coisa... Os mais diversos significados são transmitidos através da figura das mulheres, e frequentemente não incluem quem ela própria é" (Warner, 1987, cit. in MacDonald, 2003: 32). É a esta conclusão que a autora Marina Warner, historiadora, chega ao estudar os mitos Gregos e Judaico-Cristãos através de esculturas e pintura, "demonstrando as maneiras caleidoscópicas como as imagens das mulheres têm repetidamente significado qualidades de uma natureza simbólica" (MacDonald, 2003: 31). Fica por explicar como é que as mulheres se apropriam destas ao nível consciente, mas não há dúvida da sua influência na construção de um imaginário ligado ao que significa ser mulher.

Muitas são, de facto, as teorias que refletem acerca da apropriação do género por parte do ser humano, sendo que o conceito que parece comum a todas, exceto à Teoria do Determinismo Biológico, é o de negociação, sendo que dependendo da teoria esta pode ser consciente ou inconsciente, e mais ou menos limitada.

Capítulo 2. Representações

Sally: “Já que falamos de corpos, porque é que o meu dá tão mais trabalho que o teu?”

Tommy: “Acho que a economia depende disso.”

Third Rock from the Sun

2.1. Representações sociais, negociação de identidade e posicionamentos

Tendo em conta tudo o que foi dito acima, não é de estranhar que o conceito de representação social tenha nascido entre a sociologia e a psicologia. A origem do termo remonta à "representação coletiva" de Durkheim. De acordo com Marcos Alexandre (2004), uma "representação coletiva" não seria apenas o resultado da soma das representações dos diversos membros da sociedade, mas todo um novo conhecimento, que supera essa soma e favorece a recriação do coletivo. Um dos objetivos do conceito passaria mesmo por servir de forma de transmissão da herança coletiva dos antepassados, como que um *upgrade* ao sistema individual equipado de todas as transformações aos mais diversos níveis na sociedade. É nesta visão de *upgrade*, como se fosse algo que simplesmente se instala e “já está”, que Moscovici, autor que veio recuperar o conceito, difere de Durkheim, não aceitando as representações como algo estático, mas sim como algo com que o indivíduo interage, negociando o seu significado (Alexandre, 2004).

As representações sociais são então, "antes de mais nada, pontos de referência, elas fornecem uma posição ou perspectiva a partir da qual um indivíduo ou um grupo observa e interpreta os acontecimentos, as situações, etc. Sobretudo, dão os pontos de referência através dos quais uma pessoa comunica com o outro, permitindo-lhe situar-se a si própria e situar o seu mundo" (Semin, 1989, cit. in Mota-Ribeiro, 2005: 22). É numa das suas funções, a de simplificar o mundo para que o ser humano consiga lidar com ele, que surge a ligação entre o conceito de representação social e o de estereótipo. Embora partilhem realmente uma das suas funções, o nível a que essa simplificação atua é diferente. Não tendo que obrigatoriamente resultar da experiência direta do grupo

estereotipado, podendo ser aprendido através de outras fontes, nomeadamente os *mass media* (Mota-Ribeiro, 2005), os estereótipos são sempre relativos a um grupo social em específico, neste caso ao grupo mulheres. Já as representações assumem um sentido mais lato, referindo-se a uma ideia do feminino, a uma representação social do que é a feminilidade. Recorrendo então aos estereótipos associados ao grupo "mulheres", podem ser identificados e discutidos os atributos/características apresentados como "femininos", funcionando estes como pista acerca das representações sociais do feminino, da "feminilidade" (Mota-Ribeiro, 2005).

Mas qual é a relação que se estabelece entre estas representações sociais do que é ser feminino e a mulheres? Será que os seres humanos do sexo feminino simplesmente aceitam este retrato que é genericamente pintado sobre elas como se fosse um autorretrato? Será que podemos falar de uma identidade feminina?

Segundo Camps (1998, cit. in Mota-Ribeiro, 2005: 23), "o eu vai buscar a sua identidade e natureza às relações sociais (...) e pode só reconhecer-se e apreender-se num espaço intersubjectivo". Mas será este processo de aquisição de identidade uma simples transmissão de informação?

Jane Ussher (1997) afirma que realmente o ser humano do sexo feminino aprende como ser mulher através da negociação das imagens e histórias do que a mulher é, ou deveria ser, sendo os papéis transmitidos pelos *mass media* os mais influentes; isto não significa, no entanto, que as mulheres são agentes passivos, vítimas de bombardeamento ideológico. Segundo a autora, o ser humano é um leitor crítico, sendo que a relação com a identidade do feminino transmitida pelos *mass media* não é uma de simples aceitação, mas uma de negociação, e até mesmo resistência. "Nós mudamos e selecionamos continuamente dos mais diversos discursos que nos são oferecidos, criando e recriando a história que é a feminilidade" (Ussher, 1997: 13).

Ussher fala então de uma posição ativa de negociação, subjetiva. A autora refere que a leitura que é feita de uma particular *performance*, a leitura de fora, vai depender de onde quem a lê se posiciona. Ou seja, uma pessoa só conseguirá reconhecer (e respeitar) qualquer um dos modos de *performance* do feminino se tiver a mínima consciência do que se passa à sua volta. Se isso não acontecer, a leitura poderá ser errada, pelo menos do ponto de vista da mulher que está a ser "lida" (Ussher, 1997). Mais uma vez é-nos chamada a atenção para o papel do ser humano como leitor, sendo

que este conceito de leitor pressupõe uma interpretação pessoal, e por sua vez social, do texto.

"(...) diferentes audiências trazem "diferentes quadros de entendimento" às suas leituras... O conceito de "prazeres" e de "prazeres resistidos" é importante na teoria dos media, sublinhando a importância de uma audiência diferenciada. Para além disso, os espaços dos media são reconhecidos como "sítios de luta" à volta dos quais há uma constante "negociação", acontecendo estas negociações ao nível institucional e textual e ao nível da receção."

Brooks (1997, cit. in Kim, 2001: 322-323)

Procurando esclarecer o papel do leitor, Stuart Hall (1973, cit. in Gill, 2007) introduziu um modelo de *encoding/decoding* (codificação/descodificação) que veio abrir muitas portas no sentido do entendimento da audiência como constituída por membros ativos. O seu modelo parte de três pressupostos: um evento pode ser sempre codificado de mais de uma maneira; uma mensagem tem sempre mais que um sentido potencial para além do preferencial aquando da fase de codificação; as mensagens podem então ser lidas de diversas maneiras. Com base nesses três postulados, o autor chegou a três possíveis modos de leitura: uma leitura dominante, uma leitura de oposição ou uma leitura negociada. A primeira parte do princípio de que o leitor faz como que uma descodificação direta, obtendo uma mensagem muito semelhante à original - leitura preferencial. No segundo caso, o leitor vai descodificar a mensagem no sentido contrário ao suposto. No último caso, o leitor faz como que um balanço entre aquilo que o autor lhe está a tentar dizer e as suas experiências/vivências passadas.

Seguindo este modo de pensamento, é necessário abrir os olhos para o facto de a mensagem não ser tudo – neste caso, as representações com as quais somos confrontadas e confrontados –, sendo que o “leitor” das mesmas tem aqui um papel fundamental, de negociação de significados, que depende do seu perfil sociocultural.

2.2. A diversidade de representações do feminino na ficção

"(...) irás encontrar não mulheres mas sim imagens de mulheres: modestas donzelas, tentadoras perversas, bonitas professoras, belas cabras, esposas fiéis, e por aí fora."

Se não quisermos saltar diretamente para as representações ficcionais de “mulher” distribuídas pelos *mass media*, como as das séries televisivas e do cinema (já para não falar da literatura), podemos começar por falar do papel das histórias de encantar.

A Bela Adormecida, à espera do beijo do seu príncipe encantado para acordar; a Cinderela, vítima de *bullying* pelas suas meias-irmãs é usada como empregada pela sua madrasta até ao momento em que conhece o seu príncipe encantado, que a salva da vida que levava; a Rapunzel, presa na sua torre, triste e abandonada, salva por um príncipe encantado que sobe à sua torre (Ussher, 1997).

Estas são apenas algumas das mais variadas histórias de encantar. É impossível ignorar a semelhança do esqueleto que dá vida a estas histórias. Todas elas são meninas descritas como belas, todas presas numa vida que não é perfeita até ao momento em que são salvas pelo seu príncipe encantado. Todas elas, invejadas normalmente por outras personagens também elas do sexo feminino, mas descritas como feias, vêm acompanhadas pelas suas bruxas. Enquanto as bruxas fazem tudo para lhes arruinar a vida, elas simplesmente deixam-se estar, aceitando a sua beleza como um castigo que acaba por ser sempre premiado com um príncipe que as guia em direção ao pôr do sol. “Ela não tem que fazer nada, ela só tem que ser – tem que adotar o disfarce do feminino” (Ussher, 1997: 10). Sendo que o simples ser envolve ser exatamente o que o seu príncipe procura.

É a partir deste discurso que surge um dos primeiros dualismos em termos de representações do feminino: o anjo e a bruxa. Este é um dos primeiros convites: ou se segue o exemplo das belezas e se veste a feminilidade como se esta fosse a sua própria pele, ou se vira a bruxa da história, e ninguém gosta da bruxa da história (ou pelo menos é assim que reza a lenda), sendo que a vida lhes corre sempre muito mal.

Mas isto é apenas o início. "A mensagem do que é ser "mulher" é constantemente transmitida às mulheres através dos *mass media*. Banda desenhada para raparigas, revistas para mulheres, ficção romântica, publicidade, assim como os filmes e a televisão que têm como alvo a audiências feminina, pode parecer que ultrapassaram o

estreito guião romântico das histórias de encantar, oferecendo uma visão mais sofisticada e complexa do que é ser mulher. Mas se olharmos cuidadosamente, podemos ver que o legado da Cinderela e da Branca de Neve continua vivo" (Ussher, 1997: 12-13).

Por exemplo, um dos mais recentes filmes da Disney reconta a história da Bela Adormecida. Em *Maleficent* (2014), o beijo que acorda Aurora não é o do príncipe, mas sim o de Maleficent, a suposta bruxa má. É verdade que a história abre um pouco os horizontes, diluindo as fronteiras entre a representação do anjo e da bruxa. Maleficent é mostrada como uma personagem com coração, sendo que parece perdê-lo, ou pelo menos fingir que sim, quando o homem em quem confiava lhe corta as asas. Em jeito de revolta, amaldiçoa a filha dele. Embora seja novo o facto de ser o beijo dela que acorda a Aurora, menina que ela acaba por acompanhar desde o início da vida e por quem acaba por se apaixonar como se fosse sua própria filha, o prémio final continua a ser o príncipe. O discurso é aparentemente diferente, porém, no fim acaba por dar no mesmo: a tradicional história. Simplesmente deu mais trabalho, e mais luta. E quem é que quer mais trabalho? Subverter os discursos instituídos dá trabalho!

Myra MacDonald (2003), focando-se no mundo da publicidade, faz um traçado dos discursos dominantes durante o período que vai do fim da Primeira Guerra Mundial ao início da segunda. Segundo a autora podemos falar de três principais: *the capable household manager*, *the guilt-ridden mother* e *the self-indulgent "flapper"*. Quando estudados ao pormenor, os três acabam por ter como base exatamente a mesma ideia: para se alcançar o que se quer, é preciso isto, é realmente a única coisa que falta (até a ter, é claro). Entre *gadgets* para dar à mulher mais "independência", não tendo assim que requisitar ajuda externa, na lida da casa, entre sentimentos de culpa para os quais a solução passa pelo pedido de conselho a médicos e/ou enfermeiros (reais ou fictícios), e cigarros a serem vendidos em associação aos direitos das mulheres, o poder, normalmente associado à figura masculina, é oferecido à mulher em troca de consumismo. Tudo pela perfeição? Ou tudo por causa do *consumer feminist discourse* (Talbot, 1998, cit. in Mota-Ribeiro, 2011).

O discurso acaba por ser idêntico, mesmo quando alterando as imagens. A mulher não é perfeita e tem que procurar essa perfeição aceitando o papel da feminilidade (sendo que a "definição" desta resulta de uma (re)negociação constante

com as mudanças socioculturais). Se não o fizer, nunca terá uma vida fácil, uma vida “boa”. Butler (2004: 83) chega mesmo a dizer, "representar mal o nosso género dá início a uma série de punições, quer óbvias, quer indirectas, e representá-lo bem garante que afinal há um essencialismo da identidade de género". Aliás, isto pode ser comprovado em personagens que lutam contra estes paradigmas dominantes.

Dana Scully, por exemplo, é uma das personagens principais de *The X-Files* (1993-2002). De acordo com Linda Badley (2000: 61), "A Scully desafiou o retrato que a televisão pintava das mulheres e mudou a forma como pensamos e falamos acerca deste." Com uma formação de base em Física, Scully entrou em Medicina, especializando-se em Medicina Forense. Foi ainda enquanto estudava que Scully foi recrutada pelo FBI, decidindo-se ficar pela Academia em vez de exercer. É através desta que ela chega aos *X-Files*, sendo-lhe pedido que seja a voz da razão para a loucura de Mulder. A razão que lhe é dada logo desde o início rouba-lhe o direito a ter filhos, direito esse que lhe é devolvido por momentos, sendo que acaba por ter que abandonar a criança, que não é 100% humana, às mãos de outro casal devido ao perigo em que esta se encontrava. "À Scully é ensinada uma lição "pró-família" muito antiga, que uma cientista não pode ser mãe, que uma mulher cientista é uma contradição dos termos, e que uma mulher cientista (grávida) reproduz monstros" (Badley, 2000: 84).

Mackenzie Allen é outro exemplo. Personagem de *Commander in Chief* (2005/2006), tudo lhe parece correr bem até ao momento em que é chamada a assumir o papel de Presidente dos Estados Unidos. A série mostra a maneira fantástica como Allen lida com os problemas do Estado, sendo que ao mesmo tempo a sua família começa a cair aos pedaços, começando pelo seu marido, o seu braço direito quer em termos familiares quer em termos políticos, que não parece nada feliz com o seu lugar de “Primeira Dama”, exigindo a Mackenzie o de Vice-Presidente.

Largando um pouco o mundo das séries, e olhando para o cinema, temos o exemplo da personagem Laura Brown, de *As Horas* (2002). Descontente com a sua vida doméstica, e com a sua aparente incompetência no que diz respeito à mesma, Laura decide abandonar a família em busca de algo que a realize como pessoa, como indivíduo. Ela própria diz que ficar teria sido a morte e que por isso foi em busca da vida. Ela consegue uma carreira, consegue “desenrascar-se” sozinha, mas acaba assim

mesmo... sozinha. Aliás, ela testemunha a morte do seu marido e dos seus dois filhos - "É uma coisa terrível, sobreviver a toda a tua família".

Estes são apenas três exemplos mas representam a ideia de que realmente a mulher na ficção tem andado bastante em direção à realização pessoal, muitas vezes a nível de carreira, sendo que este passo acaba por fazê-la perder algo no campo familiar, algo que é visto no panorama da feminilidade quase como uma das cores essenciais ao quadro. É claro que nenhuma destas personagens perde a sua grandeza, mas para isso é necessário saber ler as entrelinhas destes castigos divinos. Porque é assim que funciona a mente humana. É preciso identificar o desconhecido, categorizá-lo, para depois ultrapassá-lo. É irónico o modo como foi exatamente essa mesma a estratégia que levou à criação do conceito de género, aos estereótipos de género, e à ideia de feminilidade.

Assim, voltando a chamar a atenção para o papel do leitor na relação com as representações, Ussher (1997) apresenta quatro diferentes posicionamentos que o sexo feminino pode assumir na sua negociação com a feminilidade: *being girl*, *doing girl*, *resisting girl* e *subverting femininity*.

Being girl é "(...) quando a mulher quer ser, em vez de apenas representar, o papel da feminilidade, quando ela quer viver realmente o papel da heroína romântica das histórias de encantar da infância" (Ussher, 1997: 445). Ou seja, neste caso a mulher assume a representação social de feminilidade como uma segunda, se não mesmo primeira, pele. É a aceitação do "mito do príncipe encantado".

Doing girl acontece quando "(...) a mulher representa o papel da feminilidade e, para todos os efeitos, pode parecer a encarnação da "boa rapariga". Mas ela sabe da fragilidade da fachada da feminilidade e do facto que *doing girl* é desempenhar um papel" (Ussher, 1997: 450). Neste caso a mulher tem noção de que a feminilidade é um papel, representando-o conforme lhe convém e lhe apetece. A dualidade das suas *performances* é mantida em segredo, principalmente em relação aos homens.

Resisting girl significa "ultrapassar as barreiras tradicionais do sexo e do romance, nas quais ser mulher implica passividade, responsividade e ser um espelho para os desejos narcisistas do homem" (Ussher, 1997: 455). Não quer dizer obrigatoriamente que rejeitem tudo que é associado ao ser mulher, simplesmente não

veem o grupo mulher como o resultado da definição de sexo e de feminilidade. Querem ser tratadas do mesmo modo que os homens.

Subverting femininity acontece quando "elas jogam com o género como uma *performance*, modelando, imitando e parodiando os tradicionais guiões da feminilidade (ou mesmo da masculinidade) de uma maneira muito pública e polida" (Ussher, 1997: 458). Neste caso, trata-se de um jogo de papéis, uma liberdade de ser tudo ao mesmo tempo. A diferença em relação ao *doing girl* é que neste caso não há qualquer tipo de necessidade, ou desejo, de esconder a duplicidade.

A autora faz questão de chamar à atenção para o facto de que estes posicionamentos estão longe de ser categorias estáticas, longe de ser também os únicos, e de serem o modo correto (se é que este existe) de se lidar com a feminilidade.

Capítulo 3. A ficção científica: evolução e formas de representar o feminino

“Entra. Há muito mais espaço aqui do que tu alguma vez imaginaste. Deixa-me mostrar-te como algum dele é.”

WisCon 20 Souvenir Book 1996

3.1. Uma visão histórica da ficção científica

Terá sido Gernsback, editor da *Amazing Stories*, a primeira revista dedicada exclusivamente à ficção científica, e, mais tarde, da *Science Wonder Stories*, a mente por detrás do conceito de *science fiction*. Segundo o "pai" da ficção científica, este novo *genre* literário ultrapassava os limites da ficção como entretenimento, tornando-se ao mesmo tempo educacional devido à sua veia científica - "Se conseguirmos fazer os mais novos pensar, sentimos que estamos a cumprir a nossa missão, e que o futuro da revista, e, até a um certo ponto, o futuro do progresso através da geração mais nova, está em excelentes mãos. Há uns tempos os mais jovens liam histórias sobre Índios, que não eram de todo educacionais; hoje em dia é a ficção científica, que é em si mesma educação" (Gernsback, 1927, cit. in Larbalestier, 2002: 31).

Pelas mãos do editor passaram imensas histórias dos mais discrepantes autores, abordando os mais variados assuntos de diversas maneiras. Qual o elo de ligação entre elas? O que é que as terá levado a passarem de um simples grupo de obras diferentes a um completamente novo *genre* de literatura? Afinal, o que é que caracteriza este género literário que tanto sucesso fez na história e que tantos seguidores conquistou? Para se entender esta questão é necessário retornar ao conceito de ficção científica.

O termo ficção científica é, ironicamente ou não, já uma transformação do original *scientifiction*, podendo a desconstrução do conceito estar relacionada com o sonho do ser humano viajar no espaço, já que foi realmente um espaço o que foi introduzido entre as duas palavras.

Ficção: "criação de carácter artístico, baseada na imaginação, mesmo se idealizada a partir de dados reais", "interpretação ou relato subjectivo de um facto ou de uma ideia"

(Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2008-2013)

Científico: "relativo à ciência ou às ciências", "que mostra ciência"

(Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2008-2013)

"Nós podemos definir a ficção científica como um ramo da literatura que lida com as respostas do ser humano às mudanças ao nível da ciência e da tecnologia - sendo entendido que as mudanças envolvidas serão racionais, mantendo-se a par com o que se sabe da ciência, tecnologia e pessoas."

Isaac Asimov (1983, cit. in Cornea, 2007: 2)

Famoso autor do género, e participante ativo das revistas de Gernsback, para Isaac Asimov (1983) a ficção científica é descrita como um *genre* literário que lida com as respostas humanas às mudanças ao nível da ciência e da tecnologia, sendo que essas mudanças seriam racionais, ou seja, estariam obrigatoriamente ligadas a questões reais no mundo atual. Haverá espaço para a palavra ficção nesta definição? Não estará demasiado presa à realidade? Mas não é exatamente da realidade que surge a ficção? Não se trata esta de um exercício de imaginação com base na realidade conhecida?

"Os melhores textos de ficção científica estão organizados analogamente. Os dados iniciais são sobrenaturais: robôs, seres extraterrestres, todo o contexto interplanetário.

O movimento da narrativa consiste em fazer-nos ver quão próximos estes aparentemente maravilhosos elementos estão de nós, até que ponto estes estão presentes na nossa vida."

Tzvetan Todorov (1975, cit. in Cornea, 2007: 3)

Para o ensaísta e historiador Tzvetan Todorov (1975), os melhores textos de ficção científica são aqueles que introduzem seres extraterrestres e/ou robôs e contextos interplanetários. O objetivo deste *genre* de literatura passaria então por fazer com que o leitor se apercebesse da proximidade de todos estes elementos aparentemente ligados apenas ao mundo do fantástico, e em que grau estes já se encontram presentes na sua vida dita real. É como se o autor pensasse na fantasia como uma metáfora da realidade.

Mas haverá aqui espaço para a palavra científica? Isso dependerá do grau de fantasia das histórias em causa.

"Eu sugeriria que a ficção científica é um género que está demonstravelmente localizado entre a fantasia e a realidade."

Christine Cornea (2007: 4)

Christine Cornea parece assumir uma posição de compromisso com as definições de Asimov e Todorov. Desconstruindo outra dicotomia, Cornea encontra um meio termo entre a fantasia de um e a realidade do outro. Em vez de questionar a diferença entre os dois conceitos, a autora foca-se onde os dois se unem, sendo que é nesse ponto que se pensa encontrar a verdadeira natureza da ficção científica, a semente.

Darko Suvin, introduzindo o conceito de "*cognitive estrangement*" (1979, cit. in Cornea, 2007: 3), vem indiretamente complementar a ideia de Cornea, explicando que a literatura deste *genre* é uma boa forma de desfamiliarização da realidade, encorajando o leitor a contemplar o mundo a uma certa distância que lhe irá permitir ter uma perspetiva mais aberta e completa do mesmo, não envolvendo qualquer tipo de compromisso.

Aliás, Donna Haraway chega mesmo a ir mais longe afirmando, no seu *Cyborg Manifesto: Science, technology and socialist-feminism in the late twentieth century* (1991: 149), que a "(...) barreira entre a ficção científica e a realidade social é uma ilusão de ótica".

"A Ficção Científica é uma forma de arte muito próxima da pintura e da música. Os seus elementos são escolhidos para emocionalmente nos levarem a um outro sítio por alguns momentos nas nossas vidas ocupadas, não para nos explicarem tecnicamente como chegamos lá."

Odenwald (2004: 141)

Ora, se a ficção científica abre realmente portas sem obrigar o leitor a entrar para poder ver o que se passa do outro lado, não seria este um bom veículo de introdução à mudança das representações sociais?

É introduzida uma personagem do sexo feminino, por exemplo, como presidente das colónias humanas sobreviventes a um ataque que dizimou a maior parte da população. A ideia de ser um futuro possivelmente longínquo é transmitida pelo facto de as personagens viverem agora em naves espaciais, e andarem à deriva pelo espaço, procurando os bens essenciais que perderam junto com o planeta Terra. Este é, em traços gerais, o cenário de *Battlestar Galactica*, uma série de sucesso, que chegou a ganhar, em dois anos consecutivos, o prémio de Série do Ano atribuído pela *AFI Awards*, tendo também sido nomeada para *Best Syndicated/Cable Television Series* pela *Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films*, prémio que acabou por arrecadar em 2009. Se compararmos esta personagem, President Laura Roslin, a Mackenzie Allen, a personagem principal da série *Commander in Chief*, não há qualquer dúvida que o choque será muito mais forte em relação à apresentação de Mackenzie como uma personagem do presente, uma mulher à frente dos EUA, a lidar com problemas atuais. Este choque, ideologicamente violento, pode ser lido como uma ameaça direta ao *status quo* do leitor. Ora, recorrendo à ficção científica, poderia ser exposto o assunto ao leitor, fazendo-o pensar sobre ele, sem este ter que sofrer logo na pele as consequências da verdadeira mudança.

É precisamente por esta razão que a escolha de um contexto de análise das representações do feminino recaiu sobre a ficção científica, já que o objetivo primordial deste ensaio é perceber se, num mundo imaginário que não conhece limites, a representação da mulher tem acompanhado a transformação do seu papel na sociedade, ou se, encontrando-se neste espaço de possível rutura, a feminilidade encontra outro espaço onde não se define necessariamente por oposição à masculinidade.

3.2. A representação do feminino na ficção científica

"(...) para mudar a forma como as pessoas pensam acerca das mulheres e dos homens, nós precisamos de lhes mostrar pessoas em diferentes papéis."

Pat Murphy (1992, cit. in Larbalestier, 2002: 3)

Pensemos neste *genre*, primeiramente literário, como uma conversa a dois, entre o presente e o futuro. Sentados a uma mesa, estes discutem os problemas das sociedades

de hoje em dia e possíveis resoluções. É disto que se trata a ficção científica. Acaba por ser um retrato de um amanhã concebível. Nada é definitivo, tudo é possível.

"A nossa literatura está cheia de mulheres: mulheres más, mulheres boas, mulheres maternais, mulheres mal-encaradas, mulheres fiéis, mulheres promíscuas, mulheres bonitas? Mulheres simples? Mulheres que não têm qualquer tipo de relação com homens (como muitas das personagens masculinas na literatura Americana não têm relações com mulheres)? Estranhamente, não."

Joanna Russ (1995: 81)

Badami (1976, cit. in Larbalestier, 2002) propõe três pontos de vista para olhar o papel da mulher no *genre* ficção científica: a mulher como produto, a mulher como consumidora e a mulher como produtora. Destes três pontos de vista, o mais pertinente para este trabalho será o da mulher como produto, como personagem, já que é nesta categoria que recaem as representações do feminino.

No campo da literatura, a presença feminina como personagem na ficção científica nem sempre foi bem recebida.

"O lugar da mulher não é em nada de científico. É claro que de vez em quando lá surge uma exceção que cria algo de útil como de vez em quando também surge por entre os corvos negros um branco. Eu acredito, e penso que muitos outros estão comigo, que a sentimentalidade e o sexo deveriam ser postos de lado em histórias científicas. Vosso por mais ciência e menos mulheres."

Turnbull (1938, cit. in Larbalestier, 2002: 118)

Havia quem ignorasse por completo as histórias em que estas eram apresentadas, por mais pequeno que fosse o seu papel, achando que estas nada tinham em comum com a ciência (o dualismo masculino-razão/ feminino-emoção referido por Amâncio (2010), por exemplo). Mas, aos poucos e poucos, a mulher foi-se introduzindo neste mundo, começando a ganhar papéis mais proeminentes. Nas histórias que fazem referência à dicotomia de género, as chamadas histórias da guerra dos sexos, são-nos apresentados vários panoramas. Em muitos casos somos confrontados com uma sociedade patriarcal na qual os homens são apenas objetos com um fim reprodutivo, até que, e isto acontece na maior parte deste tipo de histórias, uma das mulheres de poder

encontra um homem "diferente" e decide mudar o mundo ("*The Priestess who Rebelled*", de Nelson Bond, 1939). Noutros casos, num mundo exatamente como o nosso, dá-se um evento cósmico e passam a existir duas realidades, uma apenas feminina e outra apenas masculina, sendo que a feminina sobrevive em paz e a masculina começa logo uma guerra. Quando voltam a juntar-se, os homens admitem que a realidade sem as mulheres não é igual, e que a sua existência os completa ("*The Disappearance*", de Philip Wylie, 1951). Embora já se note uma ligeira diferença nos papéis atribuídos à mulher, uma grande parte dos exemplos desta altura acaba com um retorno a sociedades patriarcais com o objetivo de reencontrar a felicidade. A questão só começa aparentemente a mudar de figura nos anos 60/70, com a publicação de histórias como "*When It Changed*", de Joanna Russ (1972), em que a mulher não aceita o homem na sua sociedade matriarcal, embora ele afirme que esta não é natural, e "*The Left Hand of Darkness*", de Ursula Le Guin (1969), em que somos confrontados com uma sociedade de seres que possuem ambos os sexos, mas que fisicamente não diferem uns dos outros.

Já no audiovisual, o retrato parece ser semelhante. Segundo Christine Cornea (2007), embora existissem de facto figuras femininas relevantes no cinema dos anos 30, estas eram normalmente apresentadas como extremamente sedutoras, questão que viria a ser controlada no decorrer do filme pela personagem masculina. Já nos anos 50, embora se aproximassem mais da ciência através da escolha de carreira, este facto perdia relevância e foco ao assumirem o seu papel principal como par romântico ou *sidekick* da personagem masculina. Aparentemente, já desde Méliès que a ficção científica parece representar preferencialmente o confronto entre o "velho" mundo e o novo, a colisão entre as diferentes tradições culturais e as identidades coletivas (Ezra, 2000, cit. in Cornea, 2007). O discurso pode chegar a explorar a diferença, sendo que o final parece recair maioritariamente no retorno à segurança da sociedade patriarcal.

Como podemos ver, o retrato literário e audiovisual é bastante semelhante. Será que hoje em dia as representações femininas são apresentadas do mesmo modo? Será que continuam a seguir, pelo menos "ao fim do dia", de braço dado, com a transformação do papel da mulher na sociedade?

"Os mass media dirigidos às mulheres não existem em vácuo."

Ussher (1997: 104)

A verdade é que Ussher tem toda a razão quando diz que os *mass media* não vivem no vácuo. A maneira como vemos e interpretamos o mundo está tingida pela cultura. Ora, se houver uma alteração na cultura, se houver uma mudança, por muito ligeira que seja, esta pode alterar tudo. O ser humano terá que adicionar essa mudança à sua realidade, e terá que a renegociar, como tudo até ao momento.

De há uns anos para cá, as tecnologias têm sofrido grandes transformações. Já não se trata só da rádio, da televisão e dos jornais, hoje falamos também da Internet, da rede. Ao entrarmos neste mundo, ao tornarmos esta tecnologia parte do nosso dia a dia, esta vai obrigatoriamente ter consequências na estrutura social (Robins & Webster, 1999, cit. in Santaella, 2003). Não foram só os meios de comunicação que se alteraram, mas houve também, como há sempre, uma adaptação da linguagem aos mesmos (Santaella, 2003). E, sabendo que a linguagem é o mediador entre o ser humano e a realidade, esta mudança acaba por funcionar como uma necessidade de alteração da graduação de lentes, vai fazer-nos olhar, interpretar, o mundo de novo, criando outro retrato mais atualizado deste. "Afinal, a cultura comporta-se sempre como um organismo vivo e, sobretudo, inteligente, com poderes de adaptação imprevisíveis e surpreendentes" (Santaella, 2003: 26). Não se trata de uma mudança radical, não se trata de abandonar uma visão do mundo em relação a outra, mas sim de uma complexificação, trata-se de um processo cumulativo. Será pertinente inserirmos aqui então o conceito de cibercultura, sendo este visto como uma maneira de pensar o modo como as pessoas e as tecnologias digitais interagem, como vivem juntas (Bell, 2007).

"A tecnologia não apenas penetra nos eventos, mas se tornou num evento que não deixa nada intocado. É um ingrediente sem o qual a cultura contemporânea - trabalho, arte, ciência e educação -, na verdade toda a gama de interações sociais, é impensável."

Aronowitz (1995, cit. in Santaella, 2003: 30)

É difícil falar de cibercultura sem mencionar o *A Cyborg Manifesto*, de Donna Haraway (1991). É neste modo de olhar a cultura, é neste modo de ver a tecnologia e a ciência como conceitos sociais, e vice-versa, que nasce o *cyborg* de Haraway, "uma criatura tanto da realidade social como também da ficção" (Haraway, 1991, cit. in Bell, 2007: 98). Se pensarmos que a nossa realidade é influenciada pelo modo como a interpretamos e o modo como a interpretamos vai influenciar a nossa realidade

(constituindo um ciclo vicioso), o facto de sermos resultado de uma construção que de natural parece ter pouco é muito evidente, pois até o conceito de natural pode ser tido como uma construção social. Ou seja, segundo este ponto de vista, a realidade não é mais nem menos do que ficção (Haraway, 1991). E se este mundo, o nosso mundo, é de facto uma ficção, isto quer dizer que as bases que ditam o natural foram algum dia negociadas como tal. A ciência que nos ajudou no descobrimento, no entendimento, e que nos ajudou a classificar e a categorizar todo o nosso passado social (Latour, 1993, cit. in Bell, 2007) está agora de mãos dadas com a tecnologia, a diluir todas essas fronteiras que sempre foram fulcrais ao nosso modo de pensamento: eu/outro, mente/corpo, cultural/natural, feminino/masculino, humano/animal, organismo/máquina, físico/não físico (Bell, 2007). Quanto mais descobrimos hoje em dia, menos sentido tem a simplicidade dos binários. É como o facto de o cérebro funcionar com base em impulsos elétricos, exatamente do mesmo modo que uma máquina.

"[o cyborg] é uma rapariga que está a tentar não ser Mulher, mas continua responsável a mulheres de muitas cores e posições, e que ainda não descobriu uma política que faça as necessárias articulações com os rapazes que são seus aliados."

Penley & Ross (1991, cit. in Bell, 2007: 108)

É como se estivéssemos a falar de uma ambiguidade que se aceita exatamente como tal – ambígua. O objetivo deste ensaio é então esse mesmo. Tentar perceber se a ficção científica, como espaço de rutura, se dá hoje em dia ao luxo dessa ambiguidade assumida quanto ao feminino. Ou seja, tentar perceber se na ficção científica, por ser um contexto no qual tudo é possível e nada definitivo, a mulher consegue fugir à ideia dominante de feminilidade do presente.

"Questiona-te apenas, se não fossemos ensinadas a ser mulheres, o que seríamos?"

Fowler (1996, cit. in Larbalestier, 2002: 211)

Capítulo 4. Uma análise das representações das personagens femininas nos filmes de ficção científica

4.1. Metodologia

Com o objetivo de perceber se a ficção científica, como espaço de possível ruptura, poderá funcionar como “fuga” às representações do feminino dominantes no presente, foram analisados quatro filmes. A seleção destes não foi aleatória, já que, como Christine Cornea (2007) faz questão de mencionar, um dos objetivos primordiais do audiovisual continua a ser o de obter lucro. Embora não se possa determinar aqui o que levou cada pessoa a uma sala de cinema para ver um filme específico, a escolha pelo número de pessoas que assistiu a um determinado filme pode sugerir algumas pistas em relação às representações do feminino que mais “vendem” e que, dentro do género fílmico, chegaram a um maior número de pessoas. Sendo assim, os filmes escolhidos - *Avatar*, *The Avengers*, *The Hunger Games* e *The Dark Knight Rises* - fazem todos parte da lista, apresentada pelo site *scifimoviezone.com*, dos mais bem-sucedidos em termos de *box office*. Isto quererá dizer que estes são quatro dos filmes de ficção científica que levaram mais pessoas ao cinema.

Relativamente ao procedimento de análise, foi feito um primeiro visionamento mais exploratório e impressivo, sem grelha de análise formalizada, de modo a permitir uma leitura mais livre, um certo distanciamento crítico. Em vez de ir à procura de algo em particular, simplesmente, com o conceito de representação e de feminilidade em mente, e enquadrada pelas leituras efetuadas sobre o tema, foram feitas as anotações achadas pertinentes. Como base nestas, no que sobressaiu exploratoriamente, emergiram parâmetros que foram depois explorados e desenvolvidos. Num segundo momento, agora já com os parâmetros definidos, foi feita uma segunda leitura, esta já mais hermenêutica.

Os parâmetros emergentes foram então: as *representações do feminino através dos planos, cenas e sequências*, a *feminilidade através dos estereótipos*, a *negociação da feminilidade*, a *ambiguidade*, as *histórias de encantar* e o *castigo divino*. As *representações do feminino através dos planos, cenas e sequências*, como o próprio

nome indica, está relacionado com a escolha dos planos, cenas e sequências, e o modo como estes podem ser interpretados. Sendo que os planos, cenas e sequências, são conhecidos por guiar o olhar do espectador, estes podem ser tidos como pistas interessantes em relação à maneira como as personagens do sexo feminino são vistas. A *feminilidade através dos estereótipos* teve como base a lista apresentada por Lúcia Amâncio (2010), resultante de um estudo que a mesma conduziu no sentido de perceber quais os atributos mais associados ao feminino e ao masculino, e quais os considerados negativos e positivos. Assim, pretende-se identificar os atributos esperados de cada género em cada uma das personagens em causa, tentando perceber se há ou não uma diluição entre as fronteiras de género. A *negociação da feminilidade* está relacionada com as categorias de Ussher (1997), sendo que com estas se pretende tentar perceber a relação que as personagens estabelecem com as representações do feminino, servindo assim de pistas em relação ao modo como as personagens do sexo feminino veem a imagem do que a sociedade diz ser "mulher". A *ambiguidade* vem no seguimento e associada ao conceito de *cyborg* de Donna Haraway (1991). Nesta categoria são expostas e exploradas as fugas ao modo como a feminilidade é representada no presente, sendo o culminar utópico a heteroglossia de que fala Haraway, a tal rutura a que se dá a ficção científica. As *histórias de encantar* pretendem ir de encontro à teoria de Ussher (1997) de que as personagens da infância não são apenas o início, sendo que se mantêm como referentes durante a vida adulta, mesmo que dissimuladas. Sendo a ficção científica uma abertura ao futuro onde tudo é possível e nada é definitivo, será interessante tentar perceber se, mesmo nestas condições, as representações do feminino que encontramos são as mesmas que percebemos nas histórias de encantar, não havendo por isso mudança nas mesmas. Por último, o *castigo divino* vem em resposta à ideia de Butler (2004) de que a má performance de género tem consequências negativas. Podendo o género encontrar fronteiras diferentes, ou mesmo perder as fronteiras, na ficção científica, será interessante explorar os traços e o destino das personagens femininas analisadas.

É necessário frisar que nem todos os parâmetros de análise foram convocados durante a segunda fase de análise de todos os filmes, a de interpretação, pois só emergiram em determinados aquando da primeira.

4.2. Análise das personagens femininas em filmes de ficção científica

De seguida, os filmes são primeiramente apresentados, sendo feita referência ao seu ano de estreia e ao seu realizador. Segue-se depois um breve resumo do filme, e a este a análise das personagens femininas segundo os parâmetros emergentes da primeira leitura exploratória.

4.2.1. Avatar

Avatar é um filme de 2009, escrito e realizado por James Cameron, mais conhecido pelo seu trabalho em *Aliens* (1986), a segunda instalação da famosa tetralogia iniciada por Ridley Scott, e *Titanic* (1997).

Resumo:

Avatar conta a história de Jake Sully. A vida de Sully parece ter estagnado após o acidente que o deixou preso a uma cadeira de rodas. Veterano da marinha, ele é convidado a juntar-se ao programa Avatar devido às semelhanças de ADN que tem com o seu irmão gémeo, que foi encontrado morto. O programa é dirigido por Grace e tem como objetivo interagir com os nativos de Pandora, os *Na'vi*. É durante uma dessas viagens exploratórias que Sully se perde e conhece Neytiri, filha dos líderes do clã *Omaticaya*. A fase inicial de interação é complicada pois Sully não entende o modo de ver o mundo de Neytiri, mas após ultrapassarem este conflito inicial, é Neytiri que ensina a Sully tudo sobre os *Na'vi*, como ser um *Na'vi*. O outro objetivo da expedição a Pandora é que colide com o plano de Grace, já que em vez de conversarem e chegarem a um acordo, o outro lado do projeto pretende afastar os *Na'vi* à força do seu território para poderem explorar uma mina de matéria prima vendida a preço de ouro no planeta Terra. Isto gera uma guerra que acaba com Sully a escolher os *Na'vi* e a liderá-los na luta contra os seres humanos.

As representações do feminino através dos planos, cenas e sequências:

Existem quatro cenas que parecem refletir bastante o espírito da personagem Grace e a relevância do seu papel.

A primeira cena é quando Grace invade a sala de operações onde Selfridge, o diretor, se encontra descontraidamente a jogar golfe. Numa situação destas, devido à questão da hierarquia e ao facto de o ator que interpreta Selfridge ser bastante mais baixo que Grace, a escolha de um plano contra picado seria de esperar pois faria com que ele parecesse mais alto, e por sua vez mais altivo. Neste caso, Cameron opta por um plano normal, mostrando a evidente supremacia, em altura, de Grace. Tendo noção que esta cena relata uma discussão onde cada um se encontra a defender o seu ponto de vista, é interessante olhar à óbvia discrepância de alturas. Enquanto que interpretá-la como um sinal de que Grace está certa e Selfridge errado pareça uma leitura talvez um pouco exagerada, se esta fosse feita em termos de moral a questão possivelmente mudaria de figura. Enquanto Selfridge está preocupado apenas com o dinheiro que poderá ganhar com a exploração de *Pandora*, Grace está preocupada com o povo que a habita e com os efeitos que essa exploração poderá ter no que os "selvagens", como Selfridge tão friamente os nomeia, chamam casa.

A segunda cena é mais uma vez na sala de operações, sendo que a discussão é agora entre Grace e Quaritch. A cena é filmada principalmente em plano médio, os dois adversários à mesma altura, sendo que um deles se encontra armado. Mais uma vez, sendo que neste caso não se trata de hierarquia mas poder de fogo, a escolha poderia ter de novo recaído sobre um plano contra picado de Quaritch. Não só o faria mais alto que Grace, como também lhe alargaria a figura já por si bastante musculada. Em termos narrativos seria coerente, sendo que a escolha de Cameron poderá ser interpretada como uma forma de pôr ao mesmo nível a razão de Grace e a arma de Quaritch, atribuindo-lhes o mesmo poder. O facto de haver um equilíbrio, tanto na utilização como na duração dos planos próximos, poderá ser usado como fundamento para a ideia acima apresentada.

A terceira cena é quando Grace conta a Jake o que se passou na escola, o porquê de o projeto de ensinar os *Na'vi* a falar Inglês ter sido dado como terminado. Ela confessa-lhe que sabe que os cientistas devem permanecer objetivos, que não devem deixar que a emoção os guie, mas que há coisas que simplesmente acontecem. É interessante que, mesmo nesta cena em que ela se abre emocionalmente a Jake, o plano

continua a ser normal. Não é, como seria de esperar, olhada de cima para baixo, já que ela está a admitir o que é visto como uma falha para com a sua profissão, uma fraqueza. O facto de, sempre que em plano, ela aparecer em normal pode ser perfeitamente interpretado como sendo algo previsto, planeado. Sendo assim, o facto de mesmo quando emocional ela ser filmada da mesma maneira, pode ser visto como um sinal de que a emoção dela não é propriamente vista como uma fraqueza. Equipada com a razão de sempre, ela continua a ser pintada como força.

Esta quarta cena pode ser vista como um sustento de tudo o que já foi dito acima. É a única cena do filme em que Grace aparece fora de um plano normal. É o momento em que Jake, na sua forma de avatar, a leva até aos *Na'vi*. Este momento, o momento da sua morte, é o único em que a personagem é olhada de cima. Para além disso, o facto de acima dela estar a *Tree of Souls* dos *Omaticaya*, e contando com a importância que é dada à mesma pela própria Grace, dá sentido à sua pequenez.

É claro que muitas leituras podem ser feitas destes planos, sendo que o serem propositadas ou não fica em aberto, mas o facto de se abrirem a tais interpretações já é alguma coisa.

A feminilidade através dos estereótipos:

De acordo com a lista de atributos estereotipados do feminino e do masculino apresentada por Lígia Amâncio (2010), Grace marca mais pontos pela positiva do que pela negativa. Ela é afetuosa, disto é prova a relação que estabeleceu tanto com os *Na'vi* como com o próprio Jake, tomando conta da sua forma humana quando ele começa a esquecer-se desta em prol do seu avatar. É sensível, exatamente pela mesma razão. Podendo chegar mesmo a ser vista como maternal, tanto em relação a Jake como em relação aos meninos da escola que a adoravam e, como ela chega a contar a Jake, estavam à espera que ela os conseguisse proteger de tudo o resto.

Já do lado negativo ela só toca o dependente, e o frágil, quando é alvejada. Mas, sabendo que o facto de esta ter sido alvejada resultou de ela ter continuado, até ao fim, a lutar para salvar os *Na'vi*, funciona quase como desculpa para essa dependência, sendo que em termos visuais não lhe é dada tanta relevância. Após ter sido alvejada, ela só

aparece duas vezes em ecrã, sendo uma das cenas a sua final, a que a leva à ascendência.

A negociação da feminilidade:

Grace é Grace. Não há grande coisa a dizer. Ela não está preocupada com o *doing girl* ou com o *subverting femininity*. No máximo, tendo em conta as categorias de Ussher (1997), poderíamos apontar para uma *resisting girl*. Ela nem de longe nem de perto se deixa definir em relação a qualquer outra personagem, muito menos masculina. Ela parece perfeitamente confortável na sua pele, sendo que não parece haver qualquer razão para questionar a sua feminilidade, ou existência da mesma. A verdade é que não existe mais nenhuma personagem do sexo feminino com tanta presença em ecrã como ela. Embora se vejam algumas a trabalhar no seu laboratório, a interação com elas é mínima e normalmente em segundo plano. Será então interessante ponderar se, não existindo qualquer outra, ela poderá ser tomada como o referente de feminilidade - ela é o "ser mulher". Ora se assim for, sendo o referente, sendo o zero, não existe razão para conflito.

A ambiguidade:

Parece haver neste filme bastante espaço para a desconstrução de conceitos. Tudo começa logo pela primeira cena em que Jake, mesmo numa cadeira de rodas, se acha na capacidade de defender os "fracos", sendo que os fracos aqui são realmente representados pela figura de uma mulher que é agredida num bar. De facto, na nossa sociedade o conceito de "agredido" é normalmente associado ao conceito de "vítima". Para além disso, "forte" faz parte da lista de estereótipos associados ao género masculino, sendo que o facto de a mulher ser vista muitas vezes em oposição (Ussher, 1997) ao mesmo significa que a ela lhe resta a "fraqueza", sendo esta muitas vezes disfarçada pela palavra "frágil", estereótipo presente na lista de Amâncio (2010) em relação à mulher. A ação dele é, segundo o padrão de expectativas associado ao género masculino, a esperada, mas a dela não. A verdade é que a reação dela vem complicar a questão pois não parece estar no mínimo incomodada com o facto de ter sido agredida, mas sim com o facto de Jake se ter intrometido nos assuntos dela.

A relação entre o filme *Avatar* e a tecnologia é muito interessante. Esta acontece a três níveis: a utilização dos computadores como ferramenta de trabalho, a utilização da tecnologia como armadura e arma de ataque, e a utilização da tecnologia em junção com a ciência com o objetivo de ligar um corpo humano a um avatar. É interessante como estes três níveis parecem representar as diversas fases de transformação pelas quais passou a nossa relação com a tecnologia. Começamos por usar a tecnologia como ferramenta, depois como uma extensão corporal, extensão essa que agora nos permite projetar a nós próprios em avatares, como é o caso da experiência do SecondLife®. No caso do filme *Avatar* ainda damos um passo em frente. Em vez de apenas nos projetarmos num avatar, no caso do filme há uma fusão, uma simbiose, que permite a Jake "sentir" através desse seu novo corpo (Kerckhove, 2010).

Outro aspeto interessante em *Avatar* é os próprios *Na'vi* e o modo de funcionamento da sua sociedade. Eles existem em rede. Segundo Grace, as raízes de todas as árvores encontram-se ligadas, sendo que através delas circula conhecimento. É como se as raízes fossem os nossos neurónios, transmitindo informação através de sinapses. Grace explica ainda que é biologicamente constatável e que os *Na'vi* conseguem aceder a essa rede, fazendo o *upload* e o *download* de informações. É como se fosse um banco de memórias universal. Os *Na'vi* parecem ser a personificação da ideia de *cyborg*, de Donna Haraway (1991). A diferença entre os vários elementos não desaparece, sendo algumas até óbvias fisicamente, mas aparentemente não existe necessidade na sociedade deles de categorizar essas mesmas diferenças. Ninguém as questiona. Todos rezam juntos, todos lutam juntos. Embora seja o pai a figura da guerra e a mãe a da religião, eles são todos tudo, um, em rede. E é interessante como Jake, à medida que vai entrando neste mundo, à medida que vai aprendendo com os *Na'vi* o que significa ser um deles, começa a questionar o seu próprio mundo através destes novos olhos.

As histórias de encantar:

Embora não pareça de todo pertinente abordar a feminilidade de Neytiri, já que na sua sociedade o conceito não parece existir, a relação que esta estabelece com Jake faz um pouco lembrar a história da Pocahontas. Embora acabe por ser ela a convencer Jake a ficar no seu mundo e a aprender as suas maneiras, e ele a ser quem se transforma

no que ela precisa que ele seja, no fim do dia ainda é claramente a personagem masculina que salva tudo e todos. É como se ele fosse aquilo que ela não sabia que iria precisar.

O castigo divino:

O facto de Grace morrer antes da conclusão da história pode ser interpretado à luz do que Butler (2004) refere em relação à má performance de género. Embora, como referido acima, no caso deste filme Grace pareça ser realmente o referente em termos de feminilidade, a verdade é que segundo o livro dominante de expectativas, ela fica aquém do que é esperado, fazendo lembrar um pouco a Scully dos *The X-Files*. A vida dela é o seu trabalho, é a ciência. O facto de ela morrer antes da conclusão da grande batalha final pode ser interpretado realmente como um "castigo divino". Mas a verdade é que Grace apenas morre fisicamente. De acordo com as suas últimas palavras, ela ascende para *Ewya*, a deusa dos *Na'vi*. Ou seja, o número possível de interpretações é infinito, já que por um lado ela conseguiu o que queria, conseguiu provar que *Ewya* realmente existia, mas por outro não conseguiu salvar os *Na'vi*.

4.2.2. The Avengers:

The Avengers (2012) é um filme de Joss Whedon, o famoso criador de *Buffy the Vampire Slayer* (1997-2003), *Angel* (1999-2004), *Firefly* (2002-2003) e *Dollhouse* (2009-2010).

Resumo:

The Avengers é o nome de um projeto antigo da S.H.I.E.L.D. Este deixa os arquivos e é trazido de volta à mesa de discussão devido a Loki, irmão de Thor, que rouba o Tesseract, uma fonte ilimitada de poder. Com o objetivo de o recuperar e salvar o mundo de uma possível catástrofe, são então chamados ao serviço o Iron Man, o Captain America, o Hulk, o Thor, a Black Widow e o Hawkeye.

As representações do feminino através dos planos, cenas e sequências:

O papel principal neste filme é partilhado por várias personagens, sendo que é dado mais tempo de ecrã à equipa conhecida como os *The Avengers*, da qual fazem parte o Iron Man, o Captain America, o The Hulk, o Thor, a Black Widow e o Hawkeye.

Com tantas personagens principais era de esperar que a distribuição de tempo e espaço de ecrã fosse complicada, mas parece resultar perfeitamente, não sobressaindo grandes discrepâncias. Tratando-se de uma equipa, o discurso aparenta então ser bastante coerente.

De toda a equipa, a única personagem do sexo feminino é a Black Widow, também conhecida como agente Romanoff. Interpretada por Scarlett Johansson, a personagem é a mais baixa do grupo. Tendo em conta a coerência visual mencionada acima, seria de esperar que houvesse uma preocupação em escolher um ângulo de filmagem que de algum modo diluísse as diferenças óbvias. Pelo contrário, os planos são maioritariamente normais, tornando a pequenez da personagem, em termos de estatura, impossível de ignorar. De facto, a agente Romanoff não só é filmada maioritariamente em planos normais, tanto sozinha como quando acompanhada pelos seus colegas, como também é muitas vezes apresentada em segundo plano. À primeira vista esta informação poderia ser interpretada de um modo negativo, como uma tentativa de a fazer desaparecer no *background*, mas a verdade é que ao conhecer a personagem tudo começa a fazer bastante sentido. E, por outro lado, se realmente houvesse a preocupação com os planos apenas em relação à personagem dela, este facto poderia ser interpretado como sendo uma ajuda especial apenas por esta ser mulher, como se ela precisasse de "uma mãozinha" não só para sobressair, mas até para aparecer.

Romanoff é uma espiã. Como tal, ser o centro das atenções é de longe algo a que ela esteja habituada. Ela não precisa de sobressair com um plano contra-picado, ela está habituada a mexer-se no contexto, a moldar-se à situação, como prova a leveza com que esta se senta quando em contacto com o Hulk, também conhecido por Bruce Banner, pela primeira vez, e o modo como, ainda no exterior da nave, ela se deixa ficar para trás enquanto Bruce e Steve (Captain America) tentam perceber se estavam prestes a mergulhar no oceano ou a levantar voo em direção ao céu. A cena em que esta

aparentemente se abre emocionalmente com Loki é mais uma prova desta capacidade de moldagem. Os planos abertos durante esta cena, uma cena supostamente emocional, ao início não parecem fazer sentido. São feitos uns *close-ups*, sim, mas a abertura é predominante, tornando a atmosfera da cena um pouco ambígua, tão ambígua quanto a própria agente Romanoff. A verdade é que no final da mesma o espectador fica sem saber se tudo o que ela disse, a possível paixão por Hawkeye, o facto de ela estar a trabalhar para a S.H.I.E.L.D. com o objetivo de limpar a sua reputação duvidosa, é verdade, ou se foi simplesmente uma maneira de fazer Loki reagir, dando-lhe a informação que ela queria.

Esta ambiguidade é constante durante todo o filme, sendo que existe uma cena em que lhe é aplicado um plano picado. Após ter sido atacada e atirada contra uma parede por Hulk, este plano poderia ter como objetivo demonstrar o facto de que realmente ela se teria aleijado. Aliás, as feições de dor na sua cara são evidentes. Se assim o interpretarmos, então a decisão que ela toma a seguir, a de ir atrás de Hawkeye, enquanto este ainda está possuído por Loki, só confirma que ela é mais do que parece, ou mesmo nada do que parece. Embora este plano picado pudesse ser interpretado como sendo a representação da fragilidade associada ao estereótipo do feminino, o facto de ela se ter levantado, ainda que com custo, para travar Hawkeye mostra mais o oposto, a força e a coragem convencionalmente atribuídas ao masculino.

A feminilidade através dos estereótipos:

Tendo em conta a lista de estereótipos de Amâncio (2010), não há como ignorar o facto da presença da agente Romanoff tender mais para o lado masculino do que propriamente para o lado feminino. Embora não se possa ignorar o afeto e a sensibilidade (atributos considerados femininos) que demonstrou ao prometer a Bruce que o iria safar da situação custasse o que custasse, e a cena em que ela salva Hawkeye dele mesmo, é verdade que são mais os estereótipos masculinos que se lhe aplicam.

Negociação da feminilidade:

A agente Romanoff poderia perfeitamente ser encaixada na categoria de *doing girl*, mas um *doing girl* um pouco diferente, a tender mais para o *subverting femininity* (Ussher, 1997). Realmente nota-se que há uma tendência para a utilização da feminilidade como uma máscara quando necessário, e do modo que for necessário. Para além disso, parece haver um prazer imenso em fazer saber às vítimas das suas várias *performances* que não passavam disso mesmo, de *performances*. Esta questão é bastante visível logo na primeira cena em que a agente é apresentada à audiência. Ela aparece atada a uma cadeira à beira do que pode ser considerado um precipício, mesmo que dentro de um edifício. Poderá dizer-se que ela está vestida para matar, talvez até mesmo literalmente, ou pelo menos para chamar a atenção, o que parece já ter conseguido. Quem não conhecer a personagem, quem não tiver sido apresentado à agente durante o *Iron Man* e/ou os *comics*, pode chegar mesmo a achar que ela está metida numa grande alhada. Ela é agredida, gozada, humilhada... até o telefone dela tocar. A conversa a partir daí muda de tom, acabando com ela a mostrar, de novo, que nem tudo é o que parece. Embora estivesse realmente presa a uma cadeira, ela tinha realmente tudo sob controlo.

Ambiguidade:

A versatilidade de Romanoff que a torna em "*one of the guys*" é precisamente o que a faz sobressair entre os outros. Ela não usa um fato "mágico", ela não possui (pelo menos nos filmes, sendo que nos *comics* fala-se na possibilidade de ter sido sujeita a experiências do género das do Captain America) nenhum poder especial.

O castigo divino:

O facto de estar sempre a trocar de identidade. É obrigada a viver uma indefinição definida a cada momento. Não sei até que ponto será pertinente falar em castigo divino, pois este costuma seguir uma má *performance* do género (Butler, 2004). Neste caso não poderá dizer-se que Romanoff viola a *performance* normativa de género, pois a personagem assume no decorrer do filme um variado leque de papéis tradicionalmente associados ao ser "mulher", sendo que se acaba por ficar um pouco na dúvida em relação a qual realmente a representa.

4.2.3. The Dark Knight Rises:

The Dark Knight Rises (2012) é a última instalação da mais recente saga de *Batman* realizada, e parcialmente escrita, por Christopher Nolan. Neste filme as personagens femininas principais são representadas por Anna Hathaway (Selina Kyle/*Catwoman*) e por Marion Cotillard (Miranda/Talia al Ghul).

Resumo:

The Dark Knight Rises começa por apresentar Bane como sendo o vilão principal. Com o objetivo de concretizar o plano de Ra's Al Ghul, destruir Gotham, Bane consegue mandar Bruce para uma prisão de onde apenas uma pessoa, uma criança, conseguiu escapar com vida. É enquanto Bruce recupera das feridas que resultaram da luta com Bane que este último toma conta do seu reator de fusão para criar uma bomba nuclear. Bruce eventualmente consegue escapar da prisão, voltando a vestir o seu fato de Batman. Com a ajuda de Selina Kyle, ele acaba por conseguir parar Bane só para descobrir que não era ele o vilão, mas sim Miranda, a filha de Ra's Al Ghul e até então única sobrevivente da prisão para onde Bruce terá sido levado. Fica então claro o motivo do ataque a Gotham: vingança.

As representações do feminino através dos planos, cenas e sequências:

A primeira personagem feminina a aparecer é a de Hathaway; é a primeira mulher a ser seguida num plano, roubando a câmara que lhe foca as costas à medida que ela avança. Ela é primeiramente apresentada ao espectador como mais uma das mulheres a trabalhar no evento, oferecendo-lhe a sua farda o anonimato. Se ela não fosse uma atriz conhecida e ninguém tivesse visto os *trailers*/posters promocionais, possivelmente o espectador iria interpretar as costas de Hathaway como um simples veículo para a mudança de plano/cenário. É interessante como este simples plano, esta simples sequência, estabelece o tom da personagem de Hathaway para o resto do filme. Ela vive num anonimato constante, mesmo de quem lhe conhece o nome.

A personagem de Marion Cotillard tem um papel aparentemente mais secundário, aparecendo em cena menos vezes que Hathaway, ou pelo menos fazendo a sua presença menos carregada. Embora assumidamente rica e inteligente, a postura de Miranda parece ser muito mais natural, muito mais "normal", que a de Selina. Ela poderia ser, ao início, considerada aquela personagem que, embora tenha assumidamente algum poder, serve simplesmente de alicerce à personagem masculina. Ela é aquela que está sempre presente, mas que raramente aparece. Quase sempre filmada por cima do ombro de alguém, parece pequena em relação ao resto do elenco maioritariamente masculino (embora realmente a atriz seja relativamente mais baixa). Aliás, a primeira cena em que ela aparece, num baile de gala, o plano é fechado pela linha dos ombros. O vestido dela nunca chega a ser mostrado, só brevemente o detalhe da parte de trás quando ela vira as costas a Wayne.

A feminilidade através dos estereótipos:

Tendo como base a lista de estereótipos de Amâncio (2010), Selina parece viver um pouco entre os dois lados da escala. Dos três apresentados com conotação negativa no lado do feminino podemos referir uma possível leitura de fragilidade na cena em que Batman aparece para lhe dar uma ajuda, pelo menos parece ser essa a interpretação dele. Aliás, quando ela lhe diz, no fim, que não precisava de ter vindo, ele afirma que ela não faz ideia com quem se estava a meter. É interessante como, na altura em que ele lhe tenta dar uma lição, ela dá-lhe uma de volta. Desaparece enquanto ele está a concluir o seu discurso, coisa que seria ele normalmente a fazer - "*that's how that feels like*". O afetuoso, já com uma conotação mais positiva, surge, por exemplo, na primeira cena em que Selina aparece a defender os interesses de alguém que não ela própria. Esta amiga confere-lhe um pouco de humanidade, humanidade essa que serve de contraponto ao papel calculista que parece sobressair durante pelo menos a primeira parte do filme. De resto, a audácia, a coragem, a desinibição, são tudo atributos do género masculino.

Toda a história de Miranda é bastante interessante de observar em termos de estereótipos. Ela é tudo que é considerado na lista de Amâncio (2010). Tudo pela positiva, é claro. É assim que a audiência a conhece; é assim que Wayne se apaixona por ela, que ela ganha a sua confiança. Mas depois, quando ela mostra a sua verdadeira pele, a sua verdadeira identidade, ela acaba por se tornar numa mistura de géneros que

chega a pôr em causa a existência do conceito de género em si. Ela é tudo. Até a sua maneira de vestir altera. Tudo muda. É como se fosse uma pessoa diferente. É interessante vê-la na cena em que toma conta de Bane como se este fosse uma criança. Ele, que toda a gente via como sendo o inimigo, que toda a gente temia. Há uma honra, uma audácia, uma coragem, uma seriedade... mas ao mesmo tempo afeto, beleza, carinho... é uma colisão de paradigmas.

Em relação às personagens acima mencionadas, Albert é de facto a que parece melhor encaixar nas correntes definições do que ao género feminino pertence. Albert é a mãe em pessoa. Tudo o que é esperado de uma mãe, o orgulho, a honra, o “puxar de orelhas”, a motivação, o acompanhamento desde o início, até mesmo o facto de Albert ter deixado Wayne para trás por não conseguir assistir em direto a mais uma morte da família, e o facto do seu maior sonho ser ver Wayne com alguém, alguém que lhe fizesse bem; tudo o faz encaixar no papel de mãe, a emocional, a romântica, a sensível.

Negociação da feminilidade:

Selina usa a estratégia *doing girl* (Ussher, 1997) como arma de ataque e defesa. A cena em que revela o que realmente roubou a Wayne e a identidade de quem lhe encomendou o trabalho é um bom exemplo. Durante toda a cena, enquanto ela se apercebe que pretendem matá-la para eliminar todas as pontas soltas, eles são filmados à mesma altura, como se o jogo estivesse equilibrado. E é verdade que está. É fantástico ver que, enquanto ele se vangloria em relação à sua genialidade, e à suposta surpresa estampada na cara de Selina ao saber que ele estava um passo à frente, ele não se apercebe do facto de os ombros dela estarem completamente relaxados. A cara dela grita mil e uma emoções diferentes, enquanto que o corpo reflete nada mais que confiança. Louca? Não. Simplesmente pegou mais uma vez no estereótipo e no que o estereótipo esperava dela, e usou-o. E, mais uma vez, fá-lo para sair de cena absolutamente ilesa. Quando a polícia invade o estabelecimento podemos vê-la, a mulher que ainda há pouco lutava contra um homem, sentada no chão, encolhida, aos gritos, pedindo socorro. E que faz a polícia? Salva-a. Ou pelo menos assim o pensa. E, mais uma vez, ela escapa.

A personagem de Cotillard usa o *doing girl* com uma mestria um pouco assustadora, tendendo um pouco também para o *resisting girl* (Ussher, 1997). Ela parece conhecer os limites do gênero, mas as suas performances não os parecem levar em conta. Miranda começa por assumir um papel tipicamente feminino. Ela até é capaz de se chegar à frente e dar uma estalada psicológica a alguém, mas depois é vista a dar um passo atrás, a voltar à sua zona de conforto. Ou assim quer parecer, e é muito bem sucedida, já que facilmente conquista o coração do espectador, e de Wayne. Pelo menos até ao momento em que Miranda revela a sua verdadeira identidade, o seu verdadeiro nome. Talia al Ghul, filha de Ra's al Ghul, líder da Liga das Sombras, procura vingança. A palavra vingança até custa a engolir, conhecendo o espectador a Miranda que sempre apoiou Wayne. Vendo bem, que foi ela se não uma sombra o filme todo? Não se veste de modo a aparecer, mas sim a desaparecer, a perder-se no *background*. Mesmo no jantar de gala, que ela mesma organizou. Aliás, Wayne só descobriu que o jantar era patrocinado por ela quando ela assim lho disse. Ela estava longe do centro das atenções. Miranda, ou melhor, Talia, lutou pelo que acreditava, lutou com tudo que tinha, vivendo na sombra do que a sociedade dela fazia, do retrato que pintavam dela. Ela era o que os outros precisavam que ela fosse, conseguindo aquilo que queria no entretanto. E quase que conseguiu, mas a verdade é que a batalha entre a dualidade bem/mal parece ser demasiado basilar para ser questionada diretamente, mesmo quando se trata de ficção científica. O bem vence sempre, mas o mal deu-lhe bastante luta, vivendo na sua sombra, alimentando-se da sua luz.

“Nem tudo é o que parece” é provavelmente o lema das personagens do sexo feminino deste filme. Selina Kyle prova ser uma bela atriz, sendo tudo e nada ao mesmo tempo. É quem lhe convém à hora que lhe convém. Ela agarra na previsibilidade que a sociedade lhe entrega de bandeja ao caracterizar o seu gênero e usa-a como meio para conseguir o que quer. Até um certo ponto egoísta, pondo mesmo em causa a vida da personagem de Christian Bale (Bruce Wayne/*Batman*), Selina prova a sua humanidade ao voltar para salvar *Gotham* mesmo depois de que ter sido oferecido um bilhete de saída da bomba relógio que era a cidade nesse momento. Talia usa exatamente a mesma tática, aplicando-a de um modo ligeiramente diferente. Em vez de a vestir como se fosse um vestido de baile, em vez de a usar na ponta da língua, Talia usa-a como uma armadura transparente, nunca deixando transparecer ser mais do que aquilo que é.

Ambiguidade:

A relação entre Wayne e Selina perde-se um pouco em termos de género. É como a relação de Mulder e Scully, parece haver espaço para como que uma complementação de géneros (Wilcox & Williams, 1996, cit. in Badley, 2000). Cria-se uma simbiose entre os dois, uma dinâmica que lhes permite trocarem de papéis, sendo que não parecem ficar terrenos por cobrir. Selina é muito mais independente do que Wayne (Albert e Fox), possivelmente também mais ambiciosa. Já Wayne é apresentado como muito mais sensível que Selina, muito mais meigo que ela. Parece haver aqui um espaço para troca.

Quanto a Miranda/Talia, esta parece ser o resultado de uma fusão de características associadas aos diferentes géneros, podendo ser aqui pertinente inserir o conceito de ser andrógino (Bem, 1974).

As histórias de encantar:

Embora não seja esse o guião principal da história, é impossível ignorar o romance entre Wayne e Selina. Reduzido ao básico, trata-se da típica história do príncipe encantado que entra na vida da personagem do sexo feminino e a transforma em algo completamente diferente, algo melhor. De facto, no final do filme fica-se com a ideia que ambos abandonaram as suas "profissões", tendo-se dedicado à construção de uma vida a dois. A cena em que Selina escolhe ficar para trás para salvar a cidade de *Gotham* pode ser interpretada como um ato de redenção que a terá tornado exatamente naquilo que Wayne queria (Ussher, 1997).

O castigo divino:

A morte de Talia pode ser vista como uma resposta ao facto de ela "ser a má da fita", mas também pode ser interpretada como uma resposta à má *performance* do seu género (Butler, 2004). A verdade é que enquanto ela interpretou o género feminino na perfeição, enquanto ela manteve o *doing girl* (Ussher, 1997), ela sobreviveu e ninguém sequer suspeitava dela.

É claro que o mesmo, uma má *performance* de género, pode ser referida quanto a Selina, mas a personagem acaba por encontrar o seu final feliz quando escolhe ficar para trás com Wayne. Ela redimiou-se.

4.2.4. The Hunger Games:

The Hunger Games é a primeira instalação de uma saga baseada em três livros assinados por Suzanne Collins. Realizado por Gary Ross, que também participou, junto com a autora, na construção do guião cinematográfico, o filme chegou aos ecrãs em 2012. De todos os filmes analisados este é o primeiro, e único, em que a personagem principal é assumidamente do sexo feminino.

Resumo:

Katniss Everdeen, interpretada por Jennifer Lawrence, vive com a sua mãe e com a sua irmã no distrito 12, o último distrito de Panem após a queda do 13. O primeiro é o Capitólio, onde vivem os mais ricos e influentes. Caminhando do centro para a periferia, a pobreza vai aumentando e o ambiente vai-se tornando cada vez mais rudimentar. O distrito a que cada pessoa pertence funciona quase como a distinção que é feita entre as diferentes classes na nossa sociedade, sendo que nesta, neste mundo, não há “espaço para misturas”, só mesmo aquando dos Jogos da Fome. Funcionando como lembrete de que a fusão, o desejo de igualdade, não é de todo boa ideia, os Jogos da Fome ocorrem uma vez por ano. Para "jogar" são escolhidos dois participantes de cada distrito, um de cada sexo, com idades compreendidas entre os 12 e os 18 anos - é chamada a fase de colheita, *the reaping*. De todos os 24 jogadores, só um poderá ganhar, sendo que para isso os outros 23 devem morrer. Ao sobrevivente é dada uma vida de luxo, de riqueza, para servir como lembrança da generosidade humana e da capacidade de perdoar, os dois pilares que permitiram a reconstrução de Panem após a guerra.

A feminilidade através dos estereótipos:

Poderá dizer-se que Katniss Everdeen é uma fusão entre os dois lados da tabela de atribuídos estereotipados do feminino e do masculino. Temos o afeto nas cenas que partilha com a irmã, por exemplo quando a irmã acorda de um pesadelo e esta lhe canta para adormecer, ou quando Katniss arranja a ponta da camisola solta que escapou à parte detrás da saia de Prim, mas também temos a força, quando esta se voluntaria para ocupar o lugar dela nos Jogos da Fome. O mesmo acontece com Rue, a menina que se torna a sua “irmã da fome”. Mais do que afeto, é a forma maternal como a trata, dando-lhe o resto da sua comida ao perceber que a menina ainda tinha fome, é a sensibilidade evidente no modo como esta coloca flores em torno do corpo de Rue após esta ser assassinada, mas também é a força com que esta se levanta e olhando diretamente para uma câmara levanta a mão e partilha o cumprimento do distrito 12, um sinal de graças, de respeito e de saudade. É a partir desta morte, desta promessa de sobrevivência, que Katniss deixa de se esconder, deixa de esperar que todos se matem uns aos outros até que seja a única a sobrar, e passa à ofensiva.

Negociação da feminilidade:

A questão de negociação da feminilidade é muito interessante neste filme já que, embora seja dada bastante importância ao visual no Capitólio, não parece existir nesta sociedade uma grande preocupação com as diferenciações de género. Embora sejam evidentes as diferenças sexuais, no caso da colheita - *the reaping* -, por exemplo, todos os participantes são divididos por sexo, as expectativas sociais parecem rondar mais à volta do conceito de classe do que propriamente do de género. A beleza é vista não como um símbolo de feminilidade, mas sim como um símbolo de riqueza, um símbolo de felicidade, um símbolo do Capitólio. É com esta realidade, com as aparências sendo o centro da sociedade, que Katniss tem que negociar.

Ela é desde logo alertada por Haymitch, uma vez vencedor dos Jogos e agora seu treinador, de que a sobrevivência na arena está mais relacionada com as ligações que se criam com o público, que por sua vez podem resultar em patrocínios, do que propriamente com as aptidões para a caça. É uma chamada à realidade do Capitólio. A personalidade dela não encaixa no novo contexto. É Cinna, encarregado da apresentação do distrito 12, que vem alterar um pouco as probabilidades de sobrevivência de Katniss num mundo de máscaras. Ele sabe exatamente quem ela é, sabe exatamente para quem

ela vive. Mas ele também sabe o que o público quer que ela seja, o que o público precisa que ela seja. Agindo como mediador, Cinna consegue ligar Katniss ao público, sem esta ter que deixar de ser ela própria. Deste processo é exemplo a cena em que Katniss é entrevistada por Ceaser, apresentador do programa oficial dos Jogos da Fome. A entrada de Katniss em palco pode ser considerada o que se espera de um peixe fora de água. As luzes brilhantes, as caras berrantes, os sons todos misturados num silêncio ensurdecedor. E ela faz exatamente o que Cinna lhe disse, ela é ela própria. O público ri, encantado, confundindo o realismo de Katniss com a inocência de quem nunca viu realmente o mundo, algo que ironicamente lhes pertence mais a eles do que a ela. Ela nunca se permitiu estar tão nua na vida, mas os milhões de olhos que a veem não fazem ideia, completamente ofuscados pelas chamas que lhe enfeitam o vestido. É a partir desta cena que ela começa a perceber como lidar com o público, que aprende a controlar a visão dos outros sobre ela sem mudar quem ela é. É tudo uma *performance*. O beijo a Peeta, o dar-lhe de comer, o arriscar a vida para conseguir o medicamento para ele sobreviver, o deitar-se a seu lado, o ameaçar suicídio... tudo isto são provas de que ela aprendeu a jogar com os outros a seu favor. Ela aprendeu a controlar o próprio jogo sem deixar de ser quem é. Trata-se de um *doing girl* (Ussher, 1997) adaptado, um "*doing Capitólio*".

Ambiguidade:

Há, no decorrer deste filme, um conflito de realidades muito evidente. Temos Katniss Everdeen, uma cidadã do distrito 12, uma personagem extremamente realista, não no sentido da sua existência como personagem, mas sim no modo como esta olha, interage e interpreta o ambiente que a circunda. O facto de esta ter os pés bem assentes no chão é evidente na cena em que ela e Gale vão à caça. É quando já se encontram os dois sentados a observar o horizonte que Gale partilha a opinião de que os jogos acabariam se o público simplesmente deixasse de os ver. Katniss sorri com a inocência do argumento do seu amigo. Se fosse assim tão simples, não teriam os jogos já acabado? Gale ri-se com ela, deixando-se depois levar pela hipótese, pelas possibilidades. E se eles fugissem? E se eles viessem viver para a floresta? Ele é o eterno sonhador. Já Katniss lembra-o que ambos têm famílias, e que estas não estão preparadas para viver na floresta. Esta consciência de tudo entra por sua vez em conflito

com a realidade do Capitólio que é, a seus olhos, nada mais que uma ilusão. Mas, este só dura, pelo menos da parte dela, até ao momento em que ela toma perfeita consciência da realidade do Capitólio, do seu modo de funcionamento. A partir do momento em que a experimenta, em que a entende, Katniss começa a mostrar provas da sua capacidade de navegação na mesma. Ela adapta-se, sendo que esta adaptação não parte da renegociação, pois a opinião dela sobre o Capitólio mantém-se, mas sim através da criação de diversas máscaras para os diversos contextos.

4.3. Discussão

O principal objetivo deste trabalho foi tentar perceber se a ficção científica, como espaço de possível rutura, potencialmente ambíguo, permite aos indivíduos do sexo feminino acederem a outras representações do feminino que não as dominantes no presente. Sendo um espaço onde a ambiguidade é aceite, e podendo por isso haver uma maior abertura em termos da definição dos papéis do feminino, procurou-se observar se estas características se refletiriam numa transformação em termos das representações do feminino.

A questão do discurso dos planos, cenas e sequências, por exemplo, é um bom ponto de partida. É interessante comparar o modo como Grace, de *Avatar*, e a Agente Romanoff, de *The Avengers*, são filmadas. As duas são normalmente filmadas em planos normais, sendo que o normal em Grace mostra-a mais alta em relação ao resto do elenco e em Romanoff mostra-a mais baixa. É interessante como o plano normal de Grace pode ser interpretado como uma aceitação da superioridade moral em relação aos outros, enquanto que em Romanoff pode mostrar como a sua altura não deixa de estar à altura dos seus colegas. Já enquanto em cenas emocionais Grace continua a ser filmada em plano normal, podendo isto ser interpretado como a aceitação do facto de emoção não equivaler a fraqueza, Romanoff é filmada em plano picado, sendo que a conclusão deste é sempre com Romanoff a levantar-se, mesmo quando obviamente em dor. É interessante como dois discursos visuais tão diferentes podem ser interpretados de maneiras semelhantemente positivas.

Quanto ao discurso dos estereótipos, parece realmente haver uma certa abertura à diluição entre as fronteiras dos atributos e expectativas esperados de cada género.

Mesmo assim, as personagens sobreviventes são aquelas que, de algum modo, encontram romance heterossexual. Por exemplo, Selina junta-se a Wayne e a agente Romanoff tem alguns momentos com o Hawkeye. Será coincidência? É verdade que Cornea (2007) refere que, na história do cinema de ficção científica, embora fossem dados vários passos em relação a uma mulher mais livre dos seus estereótipos, no fim tudo retornava à sociedade patriarcal de sempre, neste caso ao romance heterossexual, às histórias de encantar de que fala Ussher (1997). Outra das personagens que parece seguir o caminho de Selina e da agente Romanoff, é Katniss Everdeen. Embora se fique um pouco na dúvida quanto à veracidade do relacionamento com Peeta, já que este começa por ser o plano de Katniss para conquistar e manipular o público dos Jogos da Fome, este vem como que redimi-la, isto no seguimento da ideia do castigo divino consequente da má *performance* de género (Butler, 2004). O mais interessante é que em *The Hunger Games* não é dada assim tanta atenção à diferenciação de género, pelo menos não diretamente, sendo esta como que trocada pela diferenciação de classe que é maioritariamente, se não mesmo totalmente, baseada na aparência. A extravagância parece ser o sinal de riqueza, de poder. É interessante como, mesmo fugindo às expectativas de comportamento, continua a ser dada tanta atenção ao aspeto, às primeiras impressões visuais.

Outro dos discursos interessantes, e predominantes nestas análises, é o modo de negociação com a feminilidade, tendo em conta as categorias apresentadas por Ussher (1997). A maior parte das personagens parece encontrar-se no domínio do *doing girl*, onde a feminilidade é tida como uma *performance* e utilizada como modo de defesa, de sobrevivência, e como modo de ataque. A única personagem que parece de algum modo escapar ao *doing girl* é Grace, de *Avatar*, podendo ser talvez melhor enquadrada em *resisting girl*, sendo que é difícil colocá-la em qualquer das categorias, pois durante o filme não parece haver qualquer sinal de preocupação com a feminilidade ou com a maneira como ela é apresentada.

Aliás, um dos aspetos mais interessantes destas análises está mesmo relacionado com a abordagem da feminilidade. É interessante ver como, não havendo duas personagens do sexo feminino no mesmo filme, ou pelo menos que interajam diretamente e em primeiro plano, ou um relacionamento amoroso, não parece haver uma grande discussão acerca da representação da feminilidade em ecrã. Parece não haver necessidade de explicar o que significa ser mulher, pois não há mais do que uma, não

existindo a necessidade de as comparar a um “padrão” do que é ser mulher. É o caso de Grace, em *Avatar* não há qualquer debate em relação à sua feminilidade. Não seria de esperar discussão em volta do assunto, uma vez que está rodeada de homens? É interessante, já que o discurso dominante em termos de gênero ainda coloca muitas vezes o gênero feminino em oposição ao masculino (Ussher, 1997), mas a feminilidade parece ser mais uma questão decorrente da relação entre as mulheres e as representações que fazem delas. Como na publicidade, em que o que é vendido não é um produto mas sim um estilo de vida que acompanha esse mesmo produto, a questão da feminilidade parece ser o resultado de uma negociação, de uma compra, por parte da mulher. É interessante então refletir acerca do porquê da existência destas representações, muitas vezes consideradas superficiais e redutoras, do feminino. Parece que a única razão pela qual elas existem é porque são "compradas", não pelo homem, pelo masculino, mas sim pela mulher, na busca de uma definição de feminino.

Um filme que vem trazer esta discussão a público é *Gone Girl* (2014) realizado por David Fincher. A personagem principal, Amy Dunne, fala da sua experiência social. Toda a sua vida viveu à sombra de uma coleção de livros infantis publicados pelos seus pais, chamada *Amazing Amy*. Baseados na sua vida, estes são como que representações de todas as “conquistas” de Amy se esta tivesse atingido a perfeição em tudo. Por exemplo, em pequena ela tentou começar a jogar ténis mas desistiu porque simplesmente achou que não tinha jeito e não gostava. Neste caso, o título do livro seria "*Amazing Amy* com futuro promissor no ténis". Ela comenta estas representações desde o início, comparando o sucesso de vendas destas com o seu sucesso próprio. Quando se casa com Nick Dunne é a primeira vez em que ela realmente acompanha a *Amazing Amy*. Aliás, é no dia de publicação do *Amazing Amy* em que a personagem se casa que Nick a pede em casamento. Pela primeira vez, tudo parece encaminhado, tudo parece perfeito. Até Nick perder o emprego, deixando-se ficar por casa, desmotivado. Depois a mãe adocece e ele decide mudar-se, com Amy, para a sua terra natal. Em todos estes momentos ela segue-o. O caso muda de figura quando ela descobre que Nick anda a traí-la com uma rapariga mais nova. É nesta altura que ela acorda para a "realidade", apercebendo-se de que, mesmo sendo tudo o que a sociedade lhe pedia, ela deixou de ser o suficiente. E então desiste, mas não antes de criar um plano, no mínimo louco, para que o seu marido seja culpado pela sua morte. O suicídio é o fim, é o objetivo, até ao momento em que ela se apercebe de que ele está a conseguir controlar os *mass media*

a seu favor, de modo a que estes tenham pena dele. É então que ela decide voltar, sendo que para isso acaba por matar um homem. O modo como esta consegue evitar ser presa mostra o seu crescimento como personagem. Ela deixa de ser vítima das representações, passando a usá-las a seu favor. Ela, a quem muitos, incluindo o seu marido, chamam de sociopata, encontra um modo de sobrevivência na sociedade. Este *doing girl* (Ussher, 1997) quando não bem identificado e interpretado, pode ser visto como uma aceitação por parte da mulher.

Esta questão vai um pouco ao encontro da questão do ciclo vicioso que parece ser o género (Ussher, 1997). As imagens que são vendidas pelos *mass media* são uma resposta à compra da audiência, sendo que esta é que vai comandar os conteúdos transmitidos. De facto, esta abordagem faz lembrar um pouco o discurso de Gale acerca da possibilidade de acabar com os Jogos da Fome. O plano do jovem passava por simplesmente convencer o público a deixar de ver. Não havendo audiência, ele estava convencido de que conseguiria acabar com os Jogos da Fome. Parece realmente um plano bastante simples e eficaz, mas como Katniss realisticamente questiona, se assim fosse, não teriam os Jogos acabado já há anos? A razão da sua continuação poderá ser exatamente a mesma da continuação da visão dos dois géneros como opostos. Existem várias hipóteses de resposta a esta questão. Os Jogos da Fome começaram após o final de uma guerra que resultou no desaparecimento do distrito 13. Desde essa altura, desde o final da guerra, sempre aconteceram os jogos. Enquanto estes aconteceram e "correram bem", nunca mais houve guerra. Não terá o público medo de que o terminar dos jogos signifique o retorno da guerra? Perder duas pessoas por ano parece mais "decente" do que propriamente perder distritos inteiros. Esta visão acaba por ser apoiada pelos restantes filmes da saga. Com a interrupção dos Jogos a guerra volta, de facto, e pior do que a anterior. É uma revolução. Será o objetivo final merecedor das vidas perdidas pelo meio? Será que esta lógica pode ser aplicada em relação às questões de género e da representação do feminino? Realmente há autores (Ussher, 1997) que pensam que a economia hoje em dia gira em torno das representações, especialmente as do feminino. O que aconteceria se estas representações, estes referentes, deixassem de ser disseminados? Será que poderíamos decretar a falência da economia? E como reagiria a mulher? Como reagiria vivendo sem padrões de expectativas, sem modelos do que "é" ser mulher? A verdade é que o ser humano está habituado a viver segundo a bitola de um livro de normas, em relação a uma cultura que lhe serve de guia. Privados

desse guia, qual seria a reação? Há uma palavra muitas vezes utilizada para descrever um mundo sem guia: caos. Mas, de facto, não é a palavra caos em si cultural? Tal como a palavra natural? De facto, se o caos fosse o natural e o natural o caos, se fosse assim que ele tivesse sido transmitido e não ao contrário, o ser humano hoje defenderia o caos com a mesma ferocidade com que defende a norma social.

No seguimento desta problemática há uma matéria a ter em conta: a questão da linguagem. Muitos são os que criticam as ideias de Lacan no que concerne à teoria de que a aprendizagem da linguagem em si já não é natural, sendo a sua significação desde logo condicionada por muitos fatores. Lacan enuncia uma “*Law of the Father*” à qual o ser humano fica preso desde a aprendizagem da linguagem. É interessante reflectir sobre esta questão, já que a linguagem tem um papel fundamental na nossa sociedade, tem um carácter de pilar, mesmo do nosso pensamento. O ser humano pensa com base na linguagem, o ser humano interpreta o mundo que o rodeia com base nessa mesma linguagem, o ser humano relaciona-se e conhece o outro com base nessa mesma linguagem. Esta linguagem, construída por palavras cujo significado não lhes é intrínseco mas sim cultural, resultado de convenções e renegociações constantes, é então a base do que o ser humano afirma ser a realidade. É curioso como parece que ainda poucos são aqueles que se apercebem de que esta realidade é diferente para cada um, que cada um vive literalmente no seu próprio mundo. De facto, como Donna Haraway refere no seu *A Cyborg Manifesto* (1991), a fronteira colocada entre a realidade social e a ficção científica, sendo esta aqui considerada como todos os outros diversos modos de pensar, e representar, a realidade, é uma ilusão. O que a autora propõe, com a apresentação do seu conceito de *cyborg*, é uma abertura à existência de diversas realidades, sendo que esta abertura terá como consequência uma tomada de consciência de que tudo o que conhecemos está assente em alicerces ideológicos. Ela não fala na escolha de um alicerce em prol de outro, mas sim na aceitação da diferença *per se*, simplesmente diferente, daí a ideia de uma heteroglossia (Haraway, 1991).

Esta ideia é desenvolvida em *Avatar* através dos *Na'vi*, vistos como "selvagens" por Selfridge, o diretor de operações da expedição em *Pandora*. Curiosamente, ao apelidá-los de "selvagens", Selfridge está a ler a sua existência à luz da realidade humana, onde tecnologia parece estar incorretamente associada à ideia de evolução, quando de facto o que ocorre é uma transformação. É interessante também reparar no modo como os *Na'vi* tratam os seres humanos, chamando-lhes "*Sky People*". Repare-se

como a palavra "selvagens", utilizada por Selfridge, é imbuída de um sentido tão pejorativo quando comprada com o sentido quase fantástico, futurista, de "*Sky People*". Será que a evolução aparentemente tão requisitada não passará por uma regressão? De facto regressão tem, na nossa sociedade, sentido pejorativo também. Sinal de proibição? A linguagem aparece aqui, de facto, como um limitador, como "o" limitador.

Conclusão / Considerações Finais

Tudo começou com uma simples questão: de onde surgiu a minha definição de género? Com isto em mente, foi, durante o primeiro capítulo, explorado o conceito de género, a sua definição, e algumas das muitas teorias em torno da sua apropriação por parte do ser humano. Sendo que muitas dessas teorias apresentam como um possível primeiro passo dessa apropriação a negociação (consciente ou não) com imagens, nomeadamente as distribuídas pelos *mass media*, avançámos então para o mundo das representações, o segundo capítulo. Neste, não só foi feita uma apresentação geral do conceito de representações e do papel que estas assumem na sociedade, como também foi discutida a relação que o ser humano estabelece com elas. Abordada a sua diversidade, foi então tempo de afunilar, escolher um contexto de análise. É a partir daqui, agora já no terceiro capítulo, que a ficção científica, audiovisual, assume protagonismo. Foi com este espaço, onde pensámos existir o terreno indicado para plantar a semente da ambiguidade, que partimos para a análise de personagens femininas em *Avatar*, *The Avengers*, *The Dark Knight Rises* e *The Hunger Games*.

É curioso o modo como, quando não existe interação entre duas personagens femininas e/ou relacionamentos amorosos, como é o caso de Grace em *Avatar*, parece não existir necessidade de uma comparação da personagem a uma ideia geral de feminilidade. Embora sejam muitos os que ainda opõem o feminino ao masculino, a discussão do desenvolvimento e distribuição das representações da feminilidade parece ficar apenas à responsabilidade do seu género. É interessante então refletir acerca do porquê da existência destas representações, muitas vezes consideradas superficiais e redutoras, do feminino.

Um dos aspetos que mais sobressai nas personagens analisadas como grupo é o de que a maior parte parece escolher o *doing girl* (Ussher, 1997) como modo de negociação com a feminilidade. Como a própria autora refere, ao apresentar os quatro posicionamentos, salientando o facto de não serem únicos nem estáticos, uma má leitura destas *performances* pode levar a interpretações erradas. Ora, se o *doing girl* é uma *performance* consciente, sendo essa consciência apenas pessoal, esta pode ser confundida com a aceitação que *being girl* pressupõe. Esta aparente aceitação pode então ser tida como autêntica, levando à renovação constante, e viciosa, das representações disponíveis nos *mass media*.

Teoricamente, uma possível solução seria um *reset*, ou talvez mesmo um *format* c:, à sociedade, à linguagem que Lacan define como prisão, já que a convergência ao conceito de *cyborg* de Donna Haraway (1991) exigiria possivelmente demasiada mudança consciente.

De qualquer modo, parece realmente existir uma maior liberdade quanto à distribuição dos atributos estereotipados tradicionalmente associados ao feminino e masculino, uma permeabilidade da barreira que separa os dois, dando origem a uma certa ambiguidade de género.

A presente dissertação distingue-se de muitos estudos anteriores sobre o tema, que se focaram em filmes de culto, optando pelo *mainstream*, por filmes que levaram multidões às salas de cinema. Assim sendo, as personagens analisadas não foram selecionadas *a priori* com base num juízo de valor, mas resultaram sim de uma casualidade. O contato inicial com as mesmas, do qual surgiram os parâmetros que guiaram a segunda fase de análise, esta mais hermenêutica, foi como um primeiro encontro, puramente exploratório. Também diferindo de muita da literatura conhecida, o foco não foi uma só personagem, mas sim várias, sendo o modo como estas são abordadas, representadas e definidas, comparado com o objetivo de averiguar a possível disparidade de representações disponíveis.

Tendo em conta a literatura consultada, este estudo parece remeter para uma nova forma de abordagem de um tema por si só já bastante pertinente, sendo que com as suas devidas limitações. Por um lado, a amostra de filmes, embora criteriosamente escolhida, não representa nem de longe nem de perto todos os conteúdos audiovisuais disponíveis, sendo que seria importante que estudos futuros procurassem abordar este tema de forma mais abrangente, talvez aumentando a amostra de filmes em análise. Por outro lado, o facto de as leituras serem subjetivas torna difícil o retirar de conclusões realmente generalizáveis. Seria interessante, com o objetivo de alargar um pouco o estudo, falar com o público e tentar perceber as leituras que diferentes pessoas, de diferentes *backgrounds*, fazem destas mesmas personagens. É de sublinhar a importância da diferente “bagagem social”, como sugere Stuart Hall (1973, cit. in Gill, 2007) ao apresentar o seu modelo de *encoding/decoding*, introduzindo três maneiras diferentes de ler a mesma mensagem, sendo que o indivíduo tem aqui um papel essencial de descodificação, de negociação.

De facto, e como pode ser comprovado no discurso acima, há espaço para a ambiguidade, sendo este aproveitado até a um certo ponto. Vendo bem, e como Ussher (1997) referiu, o facto de não haver produção em vácuo cultural não permite uma rutura completa. Ou melhor, até poderá permiti-la. Mas como Kohlberg e Ullian (1974, cit. in McDonald, 2003) concluíram, embora a experiência pessoal possa desafiar a visão ideológica das noções de masculinidade e feminilidade, nem sempre prevalece, tudo dependendo de quanto o leitor se sente disposto a "arriscar" da sua visão ideológica em prol da sua experiência própria. Como todos os textos são escritos com palavras, que vêm por sua vez agarradas a juízos de valor, torna-se complicado fugir à regra que é o seu significado.

Resumidamente, é a ficção científica hoje em dia já um espaço em que se consegue fugir à ideia dominante de feminilidade?

Parece-me que a resposta mais correta à questão que deu origem a este estudo é: sim, não, talvez, dependendo do ponto de vista, dependendo dos referentes. É então daqui que surge o título deste ensaio, da necessidade de uma gravidade zero. Como o próprio nome indica, continua a existir gravidade, mas o referente desta é tudo ou nada ou algo no meio dos dois. Como é que esta poderá ser alcançada? Ora, começar pela análise do conceito de *cyborg* de Donna Haraway (1991) parece uma bela ideia.

Bibliografia

Alexandre, M. (2004) 'Representação Social: uma Genealogia do Conceito', *Comum*, 10(23): 122-138.

Amâncio, L. (2010) *Masculino e Feminino: A Construção Social da Diferença*, Porto: Edições Afrontamento.

Badley, L. (2000) 'Scully Hits the Glass Ceiling: Postmodernism, Postfeminism, Posthumanism, and The X-Files' in Helford, E. R. (ed.), *Fantasy Girls: Gender in the New Universe of Science Fiction and Fantasy Television*, Oxford: Rowman & Littlefield Publishers, pp. 61-90.

Bell, D. (2007) *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*, Oxford: Routledge.

Braidotti, R. (2002) 'The Uses and Abuses of the Sex / Gender Distinction in European Feminist Practices' in Griffin, G. & Braidotti, R. (eds.), *Thinking Differently: A Reader in European Women's Studies*, London: Zed Books, pp. 285-307.

Butler, J. (2004) 'Actos Performativos e Constituição de Género. Um Ensaio Sobre Fenomenologia e Teoria Feminista' in Macedo, A. G. & Rayner, F. (eds.), *Género, Cultura Visual e Performance: Antologia Crítica*, V. N. Famalicão: Edições Húmus, pp. 69-87.

Cornea, C. (2007) *Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

de Kerckhove, D. (2010) 'Avatar = Pinocchio 2.0 or “The end of the Society of the Spectacle”', *Digithum*, 0(12).

Gill, R. (2007) *Gender and the media*, Cambridge: Polity Press.

Haraway, D. (1991) *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Nova Iorque: Routledge.

Kim, L. S. (2001) 'Sex and the Single Girl in Postfeminism: The F Word on Television', *Television & New Media*, 2(4), 319-334.

Larbalestier, J. (2002) *The Battle of the Sexes in Science Fiction*, Middletown: Wesleyan University Press.

MacDonald, M. (2003) *Representing Women: Myths of Femininity in the Popular Media*, London: Hodder Arnold.

McClure, L. J. (1999) 'Wimpy Boys and Macho Girls: Gender Equity at the Crossroads', *English Journal*, 88, 78-82.

Mota-Ribeiro, S. (2011) *Do Outro Lado do Espelho : Imagens e Discursos de Género nos Anúncios das Revistas Femininas : uma Abordagem Socio-semiótica Visual Feminista*, Tese de Doutoramento, Universidade do Minho.

Mota-Ribeiro, S. (2005) *Retratos de Mulher: Construções Sociais e Representações Visuais no Feminino*, Porto: Campo das Letras.

Odenwald, S. (2004) 'Stargate: The Final Frontier?' in Elrod, P.N. & Conrad, R. (eds.), *Stepping Through The Stargate: Science, Archaeology and the Military in STARGATE SG-1*, Dallas: BenBella Books, pp. 127-142.

Pinto-Coelho, Z. & Mota-Ribeiro, S. (s/d) 'Gender, Sex and Sexuality in Portuguese Communication Journals: A Critical Overview of Current Discursive Practices' in *Actas do Congresso Gender in Focus*, Braga, Universidade do Minho, 2014, no prelo.

Russ, J. (1995) *To Write Like a Woman: Essays in Feminism and Science Fiction*, EUA: Indiana University Press.

Santaella, L. (2003) 'Da Cultura das Mídias à Cibercultura: O Advento do pós-humano', *Revista FAMECOS*, 22, 23-32.

Ussher, J. M. (1997) *Fantasies of Femininity: Reframing the Boundaries of Sex*, London: Penguin Books.