

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS

Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais

Alexandre Eustáquio Teixeira

**A FABRICAÇÃO DO CORPO, A ANIMAÇÃO DO OUTRO:
um estudo sobre imagens e representações do monstro na animação pornográfica
contemporânea**

Belo Horizonte

2017

Alexandre Eustáquio Teixeira

**A FABRICAÇÃO DO CORPO, A ANIMAÇÃO DO OUTRO:
um estudo sobre imagens e representações do monstro na animação pornográfica
contemporânea**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Ciências Sociais.

Orientadora: Profa. Dra. Alessandra Sampaio Chacham

Área de concentração: Cultura, Identidades e Modos de Vida

Belo Horizonte

2017

FICHA CATALOGRÁFICA

Elaborada pela Biblioteca da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

T266f Teixeira, Alexandre Eustáquio
A fabricação do corpo, a animação do outro: um estudo sobre imagens e representações do monstro na animação pornográfica contemporânea / Alexandre Eustáquio Teixeira. Belo Horizonte, 2017.
205 f. : il.

Orientadora: Alessandra Sampaio Chacham
Tese (Doutorado) – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais.
Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais.

1. Corpo como suporte da arte. 2. Monstros - Aspectos simbólicos. 3. Pornografia. 4. Animação por computador. 5. Internet. I. Chacham, Alessandra Sampaio. II. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais. III. Título.

SIB PUC MINAS

CDU: 176.8

Revisão Ortográfica e Normalização Padrão PUC Minas de responsabilidade do autor.

Alexandre Eustáquio Teixeira

A FABRICAÇÃO DO CORPO, A ANIMAÇÃO DO OUTRO:

Um estudo sobre imagens e representações do monstro na animação pornográfica contemporânea

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Ciências Sociais.

Área de concentração: Cultura, Identidades e Modos de Vida

Profa. Dra. Alessandra Sampaio Chacham (Orientadora)
Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais – PUC Minas

Profa. Dra. Maria Ignez Costa Moreira (Examinadora interna)
Programa de Pós-graduação em Psicologia – PUC Minas

Profa. Dra. Regina de Paula Medeiros (Examinadora interna)
Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais – PUC Minas

Prof. Dr. Jean Segata (Examinador externo)
Programa de Pós-graduação em Antropologia Social – UFRGS

Prof. Dr. Marco Aurélio Máximo Prado (Examinador externo)
Programa de Pós-graduação em Psicologia – UFMG

Belo Horizonte, 24 de fevereiro de 2017.

Ao escrevermos, como evitar que escrevamos sobre aquilo que não sabemos ou mal sabemos? É necessariamente nesse ponto que imaginamos ter algo a dizer. Só escrevemos na extremidade do nosso próprio saber, nesta ponta extrema que separa nosso saber e nossa ignorância e que transforma um no outro. É só desse modo que somos determinados a escrever.

Gilles Deleuze

Desde quando posso me lembrar, a linha entre a fantasia e a realidade tem estado irremediavelmente embaçada.

Roman Polanski

Todo o monstro é materialmente uma máscara: seu horror é externo, sua representação dá-se por intermédio da fantasia.

Luiz Nazário

AGRADECIMENTOS

O agradecimento é um gesto de reconhecimento e de partilha. Sem o apoio, o encorajamento, e o auxílio de algumas pessoas esse trabalho não teria sido possível. Reconhecer e partilhar o apoio, o carinho e a confiança que foram em mim depositados é mais do que um protocolo acadêmico, é um dever moral e uma alegria. Os meus mais sinceros agradecimentos:

À Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais pela concessão de um auxílio carga horária através do Programa Permanente de Capacitação Docente.

À Associação dos Docentes da PUC Minas pela concessão de uma bolsa parcial de estudos.

Aos meus companheiros e familiares.

À minha orientadora e amiga de trabalho.

Aos professores que gentilmente contribuíram com sugestões e críticas.

Aos funcionários da secretaria do Programa de Pós-Graduação.

Aos amigos, de ontem e de hoje, de fora e de dentro da Universidade.

A Thiago de Oliveira, Joab Nascimento, Marilda Yamazaki Teixeira, João Antônio Teixeira (*in memoriam*), Araciara Regina Teixeira, Christian Hugo Pelegrini, Daniel Teixeira Pelegrini, Alessandra Sampaio Chacham, Maria de Lourdes Gouveia, Rita Liberato, Regina Medeiros, Vera Dias, Glauceide Porto, Candice Vidal, Mônica Abranches, Rita Leal, Regina Coeli, Wellington Teodoro, Amauri Carlos Ferreira, Vander André, Leonardo Gonçalves Ferreira.

RESUMO

O objetivo desta tese foi compreender como o corpo monstruoso é fabricado e investido de erotismo em animações pornográficas que são contemporaneamente compartilhadas, de forma gratuita, em diversos sites na rede mundial de computadores. Esses filmes de animação constituem um subgênero específico dentro do mercado pornográfico *hard core* e têm se expandido consideravelmente nos últimos anos graças ao avanço das técnicas e o ambiente colaborativo da web 2.0. Por meio de uma abordagem etnográfica *na e através da* internet, assumindo a posição de pesquisador-audiência, ou pesquisador-*voyer*, foram selecionadas e analisadas 49 animações de diferentes estéticas, duração, narrativas e origens. As análises foram organizadas em três eixos: a) corpo do monstro, b) pornificação do monstro, c) violência e prazer. Mais do que simples obras de entretenimento, por muitos considerada vulgar ou de baixa qualidade visual, estética e narrativa, a análise das imagens possibilitou refletir sobre a operação dos dispositivos contemporâneos da sexualidade, e como estes se constituem na tensão entre público e privado, produção e consumo, global e local, convenção e invenção, desejado e indesejado, permitido e interditado, humano e objeto, grotesco e humano, masculino e feminino, prazer e perigo. Também forneceu pistas sobre o espriamento de uma estética dos excessos e do excesso dessa estética para além do universo pornô, que atualiza e diversifica a noção moderna de monstro e o inscreve definitivamente no campo erótico.

Palavras-chave: Corpo. Monstros. Animação. Pornografia. Internet.

ABSTRACT

This thesis aimed to understand how the monstrous body is fabricated and vested with eroticism in pornographic animations that are freely shared contemporaneously on websites through the Internet. These animated films are a specific subgenre within the hardcore pornographic marketplace and have expanded considerably in recent years thanks to the advancement of techniques and the collaborative environment of web 2.0. Through an ethnographic approach in and through the internet, assuming the position of researcher-audience, or researcher-voyeur, 49 animations of different aesthetics, duration, narratives and origins were selected and analyzed. The analyzes were organized in three axes: a) the production of monster body, b) pornification features of such subjects, and c) representations of the relations between violence and pleasure. More than simple works of entertainment, considered by many as vulgar pieces or as being poor in visual, aesthetic and narrative quality, the analysis shows how is possible to reflect on the operation of the contemporary devices of sexuality, and how these constitute the tension between public and private, production and consumption, global and local, convention and invention, desired and unwanted, permitted and interdicted, human, grotesque and object, male and female, pleasure and danger. It also provided clues about spreading an aesthetic of excesses and the excess of that aesthetic beyond the porn universe, which updates and diversifies the modern notion of monster and definitely inscribes it in the erotic field.

Keywords: Body. Monsters. Animation movies. Pornography. Internet.

RESUMEN

Esta tesis intenta comprender cómo se fabrica el cuerpo monstruoso y se le otorga el erotismo en animaciones pornográficas contemporáneamente compartidas gratuitamente, en varios sitios internet. Las películas de animación forman parte de un subgénero específico dentro del mercado pornográfico hardcore y se han ampliado considerablemente en los últimos años gracias al avance de las técnicas y el ambiente colaborativo de la web 2.0. A través de un enfoque etnográfico en y a través de la Internet, así como asumiendo la posición de investigador-público o investigador-voyeur, fueron seleccionadas y analizadas 49 películas de animación con estética, duración, narraciones y orígenes distintas. Los análisis fueron organizadas en tres ejes: a) la producción del cuerpo monstruoso, b) los recursos de pornificación de los sujetos, y c) las relaciones entre violencia y placer. Más que simples obras de entretenimiento, consideradas por muchos como vulgares o de mala calidad visual, estética y narrativa, el análisis de las imágenes permitió reflexionar sobre el funcionamiento de los dispositivos contemporáneos de la sexualidad y cómo éstos establecen tensión entre público privado, producción y consumo, global y local, convención e invención, deseable y no deseable, permitido e interceptado, humano, grotesco y objeto, masculino y femenino, placer y peligro. También proporcionó pistas sobre la difusión de una estética de excesos y el exceso de esa estética más allá del universo porno que actualiza y diversifica la noción moderna de monstruo y la inscribe definitivamente en el campo erótico.

Palabras clave: Cuerpo. Monstruos. Películas de animación. Pornografía. Internet.