

Filmes e Gosto Estético Infantil: Contribuições da Semiótica para um Estudo dos Super-heróis e outros Protagonistas¹

Ilana Eleá SANTIAGO²
Winston SACRAMENTO³
Rosália DUARTE⁴
PUC-Rio, Rio de Janeiro, RJ

Resumo

O artigo propõe uma análise de conteúdos e valores indicados nas sinopses e imagens das capas dos DVDs dos filmes que foram assistidos e apreciados por trinta crianças na faixa etária de 8 a 13 anos. A ênfase no estudo do filme “O Demolidor – Homem sem medo” (2003) deve-se pelo mesmo ter sido citado com cargas afetivas por crianças de camadas populares que participam de oficinas propostas pelo GRUPEM, PUC-Rio. Por que a vestimenta dos personagens principais do filme O Demolidor – assim como Homem Aranha, Batman e Superman fazem referência a universos da subcultura BDSM (bondage, dominação, sadismo e masoquismo)? Pretende-se ampliar o leque de entendimento para possíveis apropriações, pelo imaginário infantil, de associações entre super-heróis, erotismo e fetichismo.

Palavras-chave

Infância; filmes; mídia-educação; super-heróis; erotismo; fetichismo

Introdução

O GRUPEM⁵ – Grupo de Pesquisa em Educação em Mídia é coordenado pela professora Rosália Duarte e vinculado ao Departamento de Educação da PUC-Rio. Estuda as relações que crianças e jovens estabelecem com o conteúdo de produtos midiáticos (Duarte e Santiago: 2007), especialmente com a produção audiovisual (DUARTE, MIGLIORA & Leite, 2006). O que as crianças pensam sobre o que vêem na TV? De quais critérios lançam mão na hora de avaliar a qualidade de um filme? Há, nas falas sobre os filmes que vêem,

¹ Trabalho apresentado na NP Comunicação Educativa, do VIII Nupecom – Encontro dos Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda em Educação e membro do GRUPEM, PUC-Rio, email: ilana@mvirtual.com.br

³ Mestre em Educação e membro do GRUPEM, PUC-Rio, email: winstonsacramento@aluno.puc-rio.br

⁴ Orientadora do trabalho. Coordenadora do Grupo de Pesquisas em Educação e Mídia (GRUPEM), Departamento de Educação, PUC-Rio, email: rosalia@puc-rio.br

⁵ Grupo de Pesquisa em Educação em Mídia, Departamento de Educação. Membros: Rosália Duarte (coordenadora), Cíntia Gomes, Ilana Eleá Santiago, Juliet Menezes, Luciana Santos, Marilene da Silva, Rita Migliora, Simone Monteiro, Winston Sacramento.

pistas para se pensar a formação do gosto estético? Como percebem e articulam valores transmitidos na mídia aos seus próprios pressupostos?

O atual projeto, “*Significados e valores na relação de crianças com produtos audiovisuais*” (2006-2008), trabalha com crianças que estão na faixa etária de 8 a 13 anos e que participam de encontros semanais de acompanhamento e reforço escolar na biblioteca instalada no antigo Hospital Colônia Curupaiti, hoje Instituto Estadual de Dermatologia Sanitária, em Jacarepaguá, no Rio de Janeiro (Sacramento: 2007).

Embora as trinta crianças participantes do projeto sejam ávidas consumidoras de filmes – vistos nos canais da televisão aberta ou em DVD – nunca tinham assistido a uma projeção em tela de cinema. Uma das intenções do GRUPEM era oferecer o acesso a um repertório ampliado de filmes, que não se restringisse ao padrão *hollywoodiano*, para avaliar possíveis impactos dessa experiência nos modos de ver e de avaliar filmes. Antes de levá-los ao cinema, uma das atividades propostas, denominada “*Museu de imagens*”, consistia em pedir que cada criança registrasse em desenhos e legendas os filmesⁱ que estavam guardados na lembrança antes da intervenção do grupo de pesquisa.

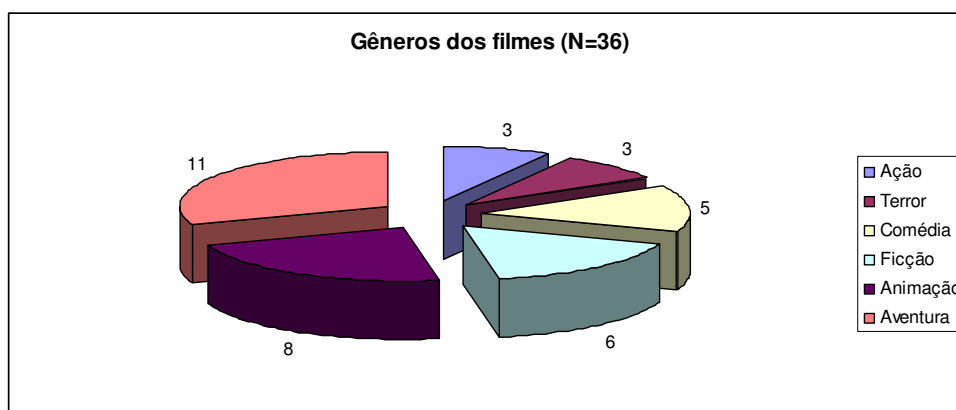
Quais filmes aquelas crianças teriam visto e gostado antes da intervenção dos pesquisadores? Na dinâmica, os filmes norte-americanos inspirados em super-heróis, “O Demolidor – Homem sem medo” (2003), “Homem Aranha” (2002) e “Batman” (2005) apareceram nas falas e desenhos como muito apreciados e recordados. Uma análise semiótica (Santaella 2001; 2004; 2008) dos super-heróis foi realizada a partir das imagens dessas personagens impressas em materiais publicitários dos filmes e capas de DVD (SANTIAGO, 2008, no prelo) e será retomada brevemente neste texto. Entretanto, antes de entrar no estudo mais específico da capa do DVD do filme “O Demolidor – Homem sem medo”, propomos uma análise de conteúdos e valores indicados nas sinopses dos filmes que foram assistidos e apreciados pelas crianças.

O “Museu de Imagens” e suas pistas

Quando as crianças participantes da pesquisa dizem ter assistido apenas a filmes estadunidenses (com exceção de “Tropa de Elite” e de alguns filmes dos Trapalhões), nota-se a força ideológica da hegemonia de Hollywood na produção e difusão de filmes realizados dentro daquele padrão, praticamente os únicos aos quais elas têm acesso. Importante lembrar que existem sete corporações de mídia globais: Disney, The Warner, Sony, News Corporation, Viacom, Vivendi-Universal e Bertelsmann (Costa, 2005) – norte-

americanas, européias e japonesas. Como satélites, há 70 empresas de mídia relacionadas com os sete conglomerados. No Brasil, até os anos 1990, dez grupos familiares controlavam a quase totalidade dos meios de comunicação⁶.

Se o acesso limitado a filmes oriundos de um único país (EUA) já soa, por si só, como problemático, a análise dos gêneros preferidos e dos temas abordados nessas obras também não é animadora. Com relação ao gênero⁷, a seguinte distribuição foi encontrada:



Filmes de aventura, animação e ficção científica são os mais assistidos e apreciados pelas crianças participantes do estudo aqui relatado. Há uma variedade significativa de outros, considerados gêneros, que são adotados sobretudo na publicidade e na organização dos filmes em videolocadoras, que não foram sequer mencionados: comédia romântica; cult; documentário; drama; épico; melodrama; noir; romance; musical; faroeste entre outros. Teria sido a preferência por determinados gêneros fruto do gosto estético construído por cada criança e/ou fruto/conseqüência da pouca diversidade de ofertas nas videolocadoras e nos canais de televisão aberta?

Um outro ponto parece relevante. Além das crianças terem acesso apenas a determinados gêneros de filmes, a imensa maioria produzida em um único país, não possuem contato com obras reconhecidas como de qualidade (obras-primas) ou representativas de fases históricas do cinema, diretores e movimentos. O expressionismo alemão, cinema clássico norte-americano, neo-realismo, *nouvelle vague* e cinema alemão dos anos 70, cinema latino-americano e a maioria das produções brasileiras não aparecem em nenhuma das listas de

⁶ Marinho (Globo), Abravanel (SBT), Bloch (Manchete), Civita (Abril), Frias (Folha de S.Paulo), Levy (Gazeta Mercantil), Mesquita (O Estado de S. Paulo), Nascimento Brito (JB), Saad (Bandeirantes) e Sirotsky (Rede Brasil).

⁷ Sabemos que, no contexto dos estudos de cinema, a menção gênero é uma categoria bastante polêmica. No entanto, não há como negar que, para o espectador comum, esta uma referência importante quando se trata de gostos e preferências. Por essa razão, a categoria será utilizada neste texto sempre que for referente à fala das crianças a respeito dos filmes a que assistem.

filmes relatadas pelas crianças. Além disso, os filmes vistos por elas são recentes, como pode ser observado no gráfico a seguir.

Os conceitos de Paul Virilio (1993) *acronia e atopia*, se referem à desapareição das unidades sensíveis do tempo e do espaço vividos sob os efeitos da revolução eletrônica e informática. A crítica procede se pensarmos no repertório fílmico a que as crianças estão tendo acesso, contato e familiaridade em seus cotidianos. Como comparação, podemos dizer que o ensino da literatura presente nos currículos escolares brasileiros – por mais que apresente problemas quando desconsidera a importância da formação do gosto na formação do leitor — tenta reservar momentos para que as crianças conheçam os gêneros literários em sua história e diversidade. Quando os filmes não são entendidos como artefatos culturais pela escola e pela família e são deixados à livre escolha nas (limitadas) prateleiras de videolocadoras, desperdiça-se a oportunidade de trabalhar a profundidade, seja do passado, como a do futuro.

“(...) Volátil e efêmera, hoje nossa experiência desconhece qualquer sentido de continuidade e se esgota em um presente sentido como instante fugaz. Ao perdermos a diferenciação temporal, não só rumamos para o que Virilio chama de “memória imediata”, ou ausência da profundidade do passado, mas também perdemos a profundidade do futuro como possibilidade inscrita na ação humana enquanto poder para determinar o indeterminado e para ultrapassar situações dadas, compreendendo e transformando o sentido delas”. (Chauí, 2006:33)

Um outro ponto sensível à análise semiótica são as características das personagens, os valores e problemas em jogo, conflitos e metas encontrados nas narrativas fílmicas. Lendo todas as sinopses dos 36 filmes citados pelas crianças na oficina de “Museu de Imagens”, foi possível desenhar a seguinte tabela.

PERSONAGENS	
Defensores	Polícia; detetive; polícia; FBI; Agência secreta governamental; sentinelas; exército.
Inimigos	Gangue; guerrilheiro; quadrilha; terrorista; assassino; <i>seria killer</i> ; psicopata.
Inimigos de ficção científica	Alienígenas; terrorista intergaláctico.
Perfis	Capitão de navio; cientista; milionário; garotas nuas; programador de computador.
Reféns/heróis	Prisioneiro; refém-civil; crianças; alunos petrificados; jovem desprezado;

	vida/identidade dupla.
Inimigos fantásticos	Monstros; elfo doméstico; estranhos seres; esqueletos; mutantes Monstros; estranhos seres; esqueletos; mutantes.
AÇÕES	
Crime contra a propriedade privada	Crime; Seqüestro; roubo; saque; invasão.
Crime contra a vida	Assassinato; matar.
Crime contra nações; contra o planeta.	Ataque terrorista; destruir Planeta Terra.
Suspeita	Maldição; perigo; infiltrar.
Manifestações	Pesadelos; acidente; combate; morte dos pais; virgindade (perda da); artes marciais.
LUGARES	
Tempo	Futuro.
Meio de transporte	Nave espacial; navio; aeronaves; carro.
Simbólicos	Escola de Magia; fábrica de sustos; pântano distante; cabaré.
Rituais	Casamento; despedida de solteiro; lua-de-mel.
TECNOLOGIA	
Equipamentos eletrônicos; informática; infra-estrutura informática que controla.	
POSTURAS	
Negativas	Insegurança sexual; dificuldade sustento.
Positivas	Hedonismo; sentidos ampliados.
Heróicas	Vida/identidade dupla; missão secreta.

Tabela 1: Análise das sinopses

É possível perceber, com nitidez, a estrutura recorrentes dos roteiros, assim como das características dos protagonistas e antagonistas em questão. Na maioria dos filmes assistidos pelas crianças, a luta entre o Bem e o Mal é representada pela luta de representantes das forças militares e policiais contra ladrões, seqüestradores, assassinos, terroristas e psicopatas. A tecnologia aparece como personagem em si, tamanha extensão e capacidade de controlar pessoas com seus olhos múltiplos, contínuos e vigilantes. O perigo è iminente: seja por ataques de alienígenas ou pela previsão da destruição da Terra, é necessário agir – preferencialmente através de armas, tiros e lutas marciais.





Quais seriam os símbolos relacionados às imagens acima? Tomando os pôsteres como signos, tento estabelecer alguns elementos indiciais e simbólicos que podem estar constituindo a formação do imaginário infantil. Tomando como exemplo o exercício proposto por Joly (2007) deliniei as seguintes categorias para análise: etnia; gênero; faixa etária; formas; cores; iluminação; enquadramento e ângulo da tomada.

A **etnia** predominante é a branca, embora haja duas personagens negras. São homens: um em “Matrix” e outro em “Homens de preto”. Ambos estão com óculos escuros e são figuras sisudas, imponentes. Sobre o **gênero**, pode-se afirmar que não há em nenhuma das imagens a figura feminina sozinha. Quando a menina/jovem aparece é porque está na companhia de um duo ou trio de homens (ou monstrinhos, como no caso das animações).

Se as personagens das animações são crianças/monstrinhos, nos outros filmes, percebe-se que os protagonistas são adolescente-jovens/ adultos; não há idosos. A **juventude** como ícone para o protagonismo e heroísmo pode ser entendida de forma simbólica. Os filmes preferidos das crianças pesquisadas possuem cores escuras, sombrias. Há predominância da noite, do suspense pela pouca luz: preto, vermelho, amarelo-fogo e azul-escuro/lilás se combinam em tramas fechadas e frias.

As animações diferem mais uma vez, são os únicos casos em que há a **luz** do dia no cenário icônico e **sorrisos** nos semblantes. As **formas** físicas das outras personagens são herméticas, blasés, indiferentes e prontas para o ataque. Os tipos físicos são atléticos – com exceção das animações “Monstros S.A” e “Shrek”. As protagonistas são **enquadradas** ao centro, comumente empunhando suas armas – sejam elas espadas, pistolas, metralhadoras espaciais ou nos olhos exacerbados em vermelho-morte, prontos para o ataque. O ângulo preferido varia de básicos a intensos *contre-plongée* (contracâmbios): altura e força dos personagens aumentam por terem sido fotografados de baixo para cima. Se as capas acima analisadas sugerem um determinado círculo de significados, quais relações podem ser estabelecidas quanto ao filme “O Demolidor – O homem sem medo”? Este filme foi tomado como objeto privilegiado de análise por ter sido citado pelas crianças com forte carga afetiva, muitas delas indicando identificação com a personagem título do filme.

Outros indícios: “O Demolidor – o homem sem medo”

O filme “Demolidor: o homem sem medo”, dirigido por Steven Johnson, baseou-se na história em quadrinhos escrita por Stan Lee e Bill Everett, lançada pela Marvel Comics e publicada no país pela Editora Brasil-América em 1969. Até hoje as histórias do personagem são contadas, passando por diferentes casas e projetos editoriais ao longo de quase três décadas. Na página de introdução ao personagem, escrita no primeiro número da revista, lia-se que Mattheus Murdock – ou simplesmente Matt – ficou cego num acidente de trânsito. Perdeu a mãe com nove anos e o pai, um lutador profissional conhecido por Batalha Murdock, foi assassinado. Depois de um acidente, Matt adquiriu estranhos poderes. Assim nasceu O Demolidor. A foto abaixo reproduz a capa do DVD Demolidor, o Homem sem Medo:



Imagem retirada do site: <http://www.devir.com.br> - Figura 1

O **título** “Demolidor, o homem sem medo”, aparece em vermelho e com as bordas dos caracteres em amarelo: simboliza o fogo, capaz de arder o mal; perigo; brasas do inferno. Vermelho-escuro, como sangue coagulado, também é a cor da roupa, máscara e botas em couro envernizado do super-herói. Justa ao corpo, mostra os delineamentos musculares mais sutis do personagem Demolidor que se apresenta em pé no alto de um arranha-céu, com as pernas abertas e munido com sua arma à cintura – uma bengala adaptada. Ele está à frente da personagem jovem.

De costas para o Demolidor e um pouco recuada, mas olhando para trás, ou seja, também se dirigindo ao potencial leitor, está Elektra, com longos cabelos ondulados,



quase até a cintura. Com as pernas abertas e vestida com calça e top preto de couro envernizado, empunha sua arma japonesa, uma adaga sai com três pontas. Também usa botas e coleira de couro. É noite, a cidade aos pés dos personagens está às escuras. Não há nada acima deles, apenas a lua e o céu carregado pelo vermelho das nuvens obscuras.

Os dois personagens estão sérios e direcionam o olhar levemente para baixo – o que observam está abaixo deles. A superioridade está com os dois. A lua é desenhada cheia e em enorme proporção em relação ao contexto. Hiperbólica, contribui para enfatizar o céu avermelhado, atravessado por nuvens disformes. O clima é sombrio, com referência satânica, pois o Demolidor veste-se de vermelho escuro e há pequenos chifres diabólicos, estando tanto armado quanto a personagem feminina. O nome original do Demolidor, em inglês, é Daredevil – “desafiador; ousado”, se usado como adjetivo; embora possa subtender-se o jogo de palavras como Dare + Devil, ou seja, Diabo ousado; Diabo desafiador. A postura do Demolidor na capa do DVD transmite a idéia desafiadora, de quem está armado, acima da cidade sombria, na noite de uma metrópole, pronto para lutar.

O Demolidor e Elektra, personagens principais do filme, vestem suas indumentárias e seus acessórios em *vinil stretch*, um dos tecidos mais utilizados pelo universo erótico. Ao lado do couro, látex e PVC, o vinil sofre de grande carga fetichista, principalmente nos setores voltados para práticas da cultura BDSM, onde há adeptos a “bondage, dominação, submissão e masoquismo”.

Por que a vestimenta dos personagens principais do filme O Demolidor – assim como as dos protagonistas de O Homem Aranha e Batman fazem referência a esses universos para simbolizar os super-heróis? As quatro primeiras fotos abaixo foram tiradas de cenas dos filmes Homem Aranha, Batman, O Demolidor e Superman, enquanto as últimas, de sites fetichistas BDSM. As similaridades nos vestuários é bastante sugestiva.



<http://www.terra.cinema.com.br>



Figura 3: Foto de casal fetichista retiradas do site: <http://www.rubberslave.com>

Foto de mulher fetichista por látex retirada do site: <http://www.skintwooclothing.com>

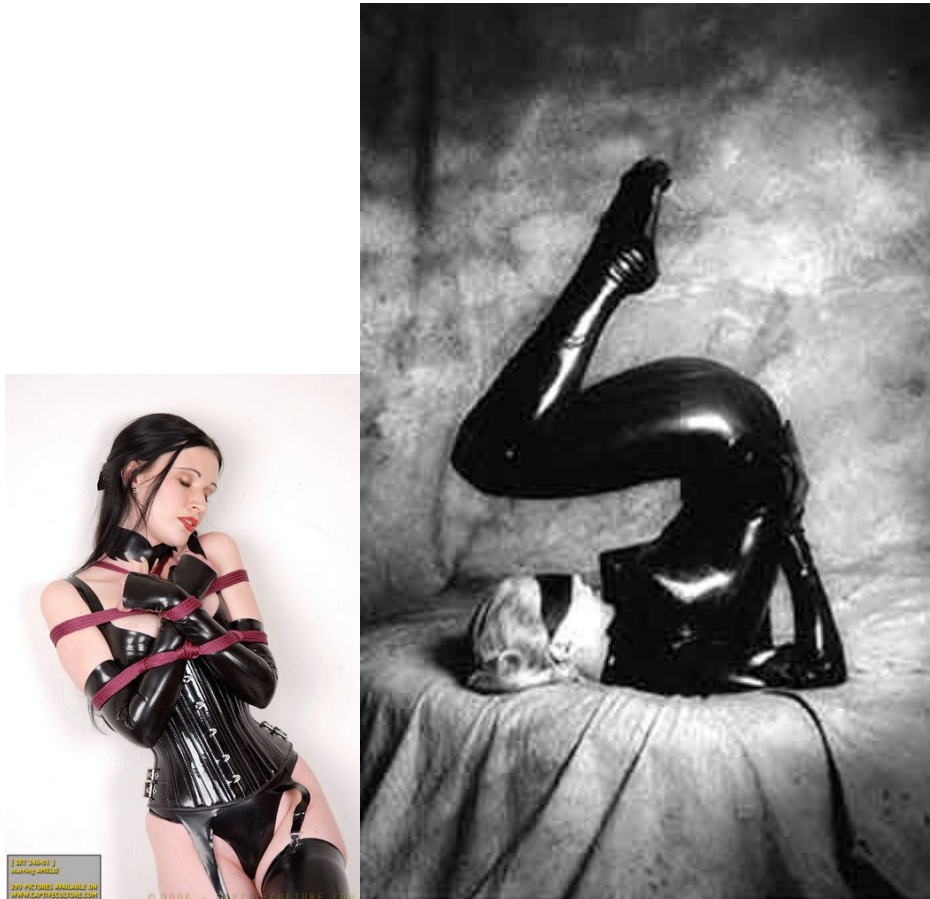


Figura 4 – Fotos copiadas do site: <http://www.captiveculture.com>

Para Nacif (2001), o vestuário é utilizado como interface entre o corpo humano e o meio natural e cultural, tendo múltiplas funções cujas origens são complexas, não podendo ser reduzido unicamente à sua funcionalidade devido aos significados individuais e socioculturais que engendra, assim como às distinções de classe. A linguagem abstrata e a confecção de objetos resultam na elaboração cultural que une aspectos práticos e simbólicos às formas vestimentares.

No que diz respeito às sociedades ocidentais modernas e contemporâneas, não seria um equívoco afirmar que o homem social é um homem vestido, uma vez que a nudez reconduz o homem ao seu estado natural, contra o qual a cultura se interpõe. (Nacif:2001, p.3)

Anoto um outro detalhe. A citação à “coleira” — um dos mais fortes símbolos de práticas do BDSM — também pode ser percebida em outra imagem da capa do DVD do filme *O Demolidor*: Elektra exibe uma faixa de couro amarrada no alto do seu braço direito. Essa faixa remete à idéia de coleira, que pode ser usada no pescoço, nos pulsos ou no braço. Mais uma vez a personagem é focalizada de baixo para cima, o que lhe confere poder e superioridade. Quem está ou poderia ficar a seus pés? A mensagem adicional à imagem do DVD complementa: “Os homens interessados nela devem pensar duas vezes sobre o perigo que correm ao cortejá-la”. Não seria essa a postura das Dominadoras no universo BDSM? Há uma cena do filme em que Elektra luta com Matt logo após terem se conhecido; depois dos golpes com sua adaga, saltos e precisões de samurai japonesa, Elektra coloca os pés no rosto de Matt. É colocando a bota de forma insistente e dura no rosto de Matt que Elektra decide, finalmente, “dizer seu nome”. Quando Matt sorri, ela acrescenta: “imagine o que não é preciso fazer para conseguir meu telefone”. Essa postura remete ao universo das mulheres Domme, ou seja, Dominadoras. Para conseguir acesso às Dominadoras, deve-se “lutar” muito.



Foto copiada do site: http://www.cf-network.com/cfan/article_c_1



Como resume Nojima (2007), a expressão do pensamento é circunscrita pela linguagem, logo, pensamos com signos e em signos. Os símbolos possíveis encontrados a partir dos índices e ícones dos personagens do filme *Demolidor* remetem a seguinte construção:

Quando a imagem de um herói e de uma heroína é associada a certas posturas e vestimentas comuns (couro; *vinil stretch*, botas, máscaras, cores escuras, dupla identidade, disposição para luta, formação em artes marciais) alguns significados são a ela associados. Se a roupa emborrachada “das botas à máscara” protege o herói dos perigos, também marca a sua identidade como não meramente humano, mas como personagem com poderes especiais. O corpo, passível de se deteriorar, envelhecer, machucar, plastifica-se, não é revelado. A juventude dos dois personagens também é importante, assim como suas formas físicas. Será que a partir desses interpretantes, as representações que as crianças fazem sobre o que é ser herói têm conotações semelhantes? Será que, para elas, ser herói pressupõe ser jovem, ter corpo atlético, habilidade em artes marciais, roupas emborrachadas e dupla identidade? Os heróis precisam agir necessariamente com violência e empunhar armas?

Considerações finais

Importante observar que embora sejam muitas as referências ao universo BDSM nas vestimentas dos super-heróis, a moda fetichista – inclusive a dos super-heróis — pode ser entendida como estilo, como brincadeira de marketing e pretexto para audácia e provocação. Como sublinha Chataignier (2006, p.106): “na verdade, o que os estilistas criam são pálidas referências aos trajes e acessórios singulares que são usados pelos fetichistas profissionais”. O cinema, a publicidade e a mídia expõem visualmente, com insistência, conexões entre erotismo, o sexo e o prazer, assim como a determinados padrões corporais, estéticos e etários.

Talvez a representação do super-herói esteja tão naturalizada que interpretações semióticas a partir de sua vestimenta não sejam levadas em consideração. Mas a partir do momento que tal “moda”, com fortes referências eróticas e de “perversidade” sexual, torna-se indiciária e simbólica para conotar/denotar a especificidade dos super-heróis, que tipo de efeitos e rastros, oferta de significados e símbolos estará compondo o repertório das crianças a partir da relação com esses filmes?



Sibila (2002:9) introduz seu livro com uma citação de Stelarc, a qual reproduzo integralmente aqui:

“É hora de se perguntar se um corpo bípede, que respira, com visão binocular e em cérebro de 1.400 centímetros cúbicos é uma forma biológica adequada. Ele não pode dar conta da quantidade, complexidade e qualidade de informações que acumulou; é intimidade pela precisão, pela velocidade e pelo poder da tecnologia e está biologicamente mal equipado para se defrontar com seu novo ambiente. O corpo é uma estrutura nem muito eficiente, nem muito durável. Como frequência ele funciona mal (...) Agora é o momento de reprojeter os humanos, torná-los mais compatíveis com suas máquinas”.

Assim como a informática, as telecomunicações e as biotecnologias representam três áreas fundamentais da tecnociência contemporânea, Sibila (2002) observa a produção contemporânea de corpos ligados às novas tecnologias: o corpo humano estaria se tornando “obsoleto”? Os poderes dos super-heróis estariam sendo passados a nós como possíveis, tendo em vista a configuração de uma pós-humanidade? Pesquisar as relações entre os potenciais semióticos dos filmes preferidos das crianças e estudos de recepção qualitativos parece apontar como tarefa necessária para educadores, pesquisadores e pais levarem em consideração as representações de crianças, jovens e adultos com seus corpos sem armaduras num mundo que se torna cada vez mais tecnológico.

Por que tais margens e tais escolhas, por que tal gosto estético entre as crianças? São perguntas para um próximo caminho de reflexão, pesquisa e descobertas. Por ora é possível dizer que a análise semiótica das sinopses e das capas dos filmes em DVD identifica um padrão estético redundante, carregado de significados ideológicos. Se Vigotski (2001) nos leva a crer que a catarse e a reação estética são fundamentais para julgar uma obra de arte, a partir do momento em que o enredo já é conhecido, previsível e repetitivo, o novo da arte possivelmente se esfumaça, prisioneiro do senso comum.



Referências bibliográficas

- CHAUÍ, Marilena. **Simulacro e poder: uma análise da mídia**. SP: Perseu Abramo, 2006.
- DUARTE, Rosália. **A experiência televisiva na produção de sentidos do cinema**. Educação e Realidade, Porto Alegre, v. 30, n. 1, p. 25-43, 2005.
- DUARTE, Rosália; SANTIAGO, Ilana Eleá. **Panorama Mundial dos estudos em educação e comunicação**. Educação e Cultura Contemporânea, v. 4, p. 13-27, 2007.
- DUARTE, Rosália; LEITE, Camila; MIGLIORA, Rita. **Crianças e televisão: o que elas pensam sobre o que aprendem com a tevê**. Revista Brasileira de Educação, v.11, n.33, set/dez 2006.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. SP: Perspectiva, 1979.
- NACIF, M^a Cristina Volpi. **O vestuário como princípio de leitura do mundo**. Anais do VI Congresso AISV. Quebec. Canadá. 2001.
- SACRAMENTO, Winston. **Cinema é a maior diversão!** IN: Revista Teias, Rio de Janeiro, ano VIII, n.15-16, jan.2007.
- SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento:sonora, visual, verbal**. SP: Iluminuras, 2001.
- SANTAELLA, Lucia; Nöth, Winfried. **Comunicação & Semiótica**. SP: Hacker Editores, 2004.
- _____. **Estudos semióticos: papéis avulsos**. RJ: Dialogarts, 2004.
- _____. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. SP: Iluminuras, 2008.
- SANTIAGO, Ilana Eleá. **Os Super-heróis nos filmes: ingredientes semióticos para o gosto infantil**. IN: Revista Espaço. RJ: INES, julho 2008 (no prelo).
- SIBILA, Paula. **O homem pós-orgânico. Corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. RJ: Relume Dumará, 2002.
- VIGOTSKI, Leontiev. **Psicologia da arte**. SP: Martins Fontes, 2001.

Sites consultados

<http://cinema.terra.com.br>
<http://domussunveritatis.blogspot.com/>
<http://gasmask-bdsm.com>
<http://www.captiveculture.com>
<http://www.devir.com.br>
<http://www.hoodlovers.com>
<http://www.rubberslave.com>
<http://www.skintwo clothing.com/>
<http://www.syren.com/>
