

Os super-heróis nos filmes:

Ingredientes semióticos para o gosto infantil

Ilana Eleá Santiago
Doutoranda em Educação, PUC-Rio
Mestre em Educação, PUC-Rio
Especialista em Mídia-Educação, Universidade Católica de Milão
Professora do curso de especialização em Mídia, Tecnologias da Informação e Novas Linguagens
Educativas, CCE/PUC-Rio
www.midiaedu.com.br
ilana@mvirtual.com.br

Resumo

O presente artigo tem como objetivo realizar uma análise semiótica a partir do filme “O Demolidor – Homem sem medo” (2003), buscando descrever os principais elementos simbólicos que o caracteriza. O filme foi escolhido por 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)? Como tais representações são incorporadas pela moda e vendidas como mercadoria? Partindo da tríade sógnica de Charles Peirce, elementos indiciais, icônicos e simbólicos foram analisados, principalmente em relação às formas vestimentares dos personagens. Pretende-se ampliar o leque de entendimento para possíveis apropriações, pelo imaginário infantil, de associações entre super-heróis, erotismo e fetichismo

Palavras-chave: infância; cinema; super-heróis; semiótica; fetiche

Title: The super-heroes in the movies: semiotics ingredients for the children taste

Abstract

The present article aims at carrying out a semiotic analysis of the movie "The Daredevil - Man without fear" (2003), describing the main symbolic elements that characterize it. The film was chosen for being mentioned in an affectionate manner by children from an underprivileged socio-economic community who participate in workshops organized by GRUPEM, PUC-Rio. Why do the clothes of the main personages of the Daredevil - as well as Spider Man, Batman and Superman – relate to the BDSM (bondage, domination, sadism and masochism) subculture? How are these representations incorporated by fashion and sold as finished products? Based on the Charles Peirce theory, symbolic elements have been analyzed, mainly in relation to the personage's vestments. The general intention is to enhance the knowledge about the eventual connections that children may create between super-heroes, erotism and fetishism.

Keywords: childhood, cinema, super-heroes; semiotics; fetishism

Pesquisas atuais no Brasil que se situam no campo interdisciplinar entre a Comunicação e a Educação têm adotado de forma crescente estudos de recepção como metodologia, principalmente através da perspectiva latino-americana (Martín-Barbero:1997; Orozco-Gomes:1996; Canclini, 1996; Duarte e Santiago: 2007). Por esta, prioriza-se não o estudo isolado dos meios de comunicação de massa – e conseqüentemente, dos seus ‘efeitos’ - mas das mediações com que os sujeitos interagem para significar o que consomem de mídia.

O GRUPEM – Grupo de Pesquisa em Educação e Mídia da PUC-Rio, o qual faço parte, coordenado pela professora Rosália Duarte, vem estudando especificamente a relação das crianças com o cinema. As crianças pesquisadas para o projeto “*A experiência televisiva na produção de sentidos do cinema*” (2005) estão na faixa etária de 8 a 13 anos e participam de encontros semanais de acompanhamento e reforço escolar na biblioteca instalada no Hospital Colônia Curupaiti, hoje Instituto Estadual de Dermatologia Sanitária, em Jacarepaguá, no Rio de Janeiro. O local, na primeira década do séc. XX, servia de refúgio e abrigo para as vítimas do estigma do mal de Hansen, portadores de lepra, sendo chamado de Leprosário de Curupaity.

Essas crianças são, em sua maioria, descendentes de ex-internos e residem nas vilas remanescentes do período de isolamento a que seus pais, avós e bisavós estiveram submetidos. Uma pequena parte desse grupo é composta por crianças de áreas em franco processo de favelização, fronteiriças aos limites do popularmente chamado Hospital Colônia Curupaiti. (Sacramento, 2007)

Embora as 30 crianças participantes do projeto fossem ávidas consumidoras de filmes – exibidos nos canais da televisão aberta ou em DVD – nunca tinha assistido a uma projeção em tela de cinema. As sessões foram promovidas pelo GRUPEM com apoio do CNPq e Cinemark Downtown, seguidas de oficinas desenvolvidas pela equipe da PUC-Rio.

Uma das intenções do GRUPEM foi oferecer o acesso a um repertório ampliado de filmes, que não se restringisse ao padrão *hollywoodiano*. Antes de levá-los ao cinema, uma

das atividades propostas, denominada “*Museu de imagens*”, consistia em pedir que cada criança registrasse através de desenhos e legendas os filmes que estavam guardados na memória antes da intervenção do grupo de pesquisa. Quais filmes aquelas crianças teriam assistido e gostado antes da intervenção dos pesquisadores? Na dinâmica, os filmes norte-americanos inspirados em super-heróis, “O Demolidor” (2003), “Homem Aranha” (2002) e “Batman” (2005) apareceram nas falas e desenhos como muito apreciados e recordados.

O presente artigo tem como objetivo realizar uma análise semiótica das imagens estáticas capturadas do DVD do filme “O Demolidor”, buscando descrever os principais elementos simbólicos que lhe caracteriza. O filme foi escolhido por ter sido citado com cargas afetivas pelas crianças, que se identificaram com o personagem Demolidor. Quais significados possíveis seriam engendrados por esse super-herói?

A Semiótica, assim como a Sociologia da Comunicação e os Estudos Culturais, tem sido apresentada por Rivoltella (2002) como um dos três campos mais utilizados pela Mídia-Educação. Não se pressupõe que através do levantamento de significados a partir de signos fílmicos seja possível garantir funcionalmente as relações e interpretações realizadas entre as crianças espectadoras e o conteúdo do que assistem.

A importância da semiótica, nesse caso, parte da contribuição que apresenta por abrir espaço e tempo para um olhar distanciado e profundo, contextualizado e histórico sobre objetos, personagens, narrativas e elementos fílmicos. Após essa fase, os significados atribuídos pelas crianças aos filmes são muito importantes e precisam ser levados em consideração também. Essa última etapa, entretanto, será abordada em um outro artigo.

A teoria triádica do signo

Para a semiótica, o que interessa são todos os tipos possíveis de signos, verbais, não-verbais e naturais, seus modos de significação, de denotação e de informação; e todo o seu comportamento e propriedades. Que poderes de referência eles têm, como são emitidos, produzidos, que efeitos podem provocar nos receptores, como são usados, que

conseqüências podem advir deles a curto, médio e longo prazo? Eis aí um quadro de questões que cabe à semiótica investigar. (Santaella e Nöth, 2004, p.76)

Pierce considera que um signo seja “algo que está no lugar de alguma coisa para alguém, em alguma relação ou alguma qualidade”, passível de ser percebido através de sua materialidade com um ou vários de nossos sentidos – podemos vê-lo, ouvi-lo, senti-lo, tocá-lo ou ainda, saboreá-lo. Os exemplos trazidos por Joly (2007) são esclarecedores: o cheiro de fumaça é índice de fogo; pode-se acreditar que ver um gato preto é índice de azar; que o sinal vermelho signifique “pare”.

Tudo pode ser signo – palavras, frases, cláusulas, sentenças, poemas, romances, dramas, óperas, relatórios, orações, contos, imagens, sinais (Santaella e Nöth, 2004) - mas a significação que será dada a ele, entretanto, não é fixa, dependerá da cultura e do contexto de surgimento e utilização do signo, assim como da subjetividade de quem o interpreta. Afinal, a semiose é um processo de interpretação, a partir do momento em que a ação de um signo é interpretar signos a partir de outro signo, num movimento dialógico contínuo que se repete *ad infinitum*.

Os signos podem ser classificados, para Pierce, em três tipos principais: o ícone, o índice e o símbolo. O *ícone* compreende a classe de signos que possui uma relação de analogia com o seu referente, ou seja, com aquilo que representa. O desenho de uma casa ou a foto de uma árvore são ícones, assim como perfumes, tecidos e alimentos sintéticos, pois são imitativos. O *índice* corresponde à classe de signos que mantém uma relação de contigüidade física com o que é representado.

A nuvem não indica chuva e as pegadas na areia não indicam que alguém caminhou por ali? O *símbolo* mantém uma relação de convenção com o seu referente, como a bandeira para o país ou a pomba para a paz. Quais seriam os símbolos relacionados ao Demolidor? Tomando as vestimentas do Demolidor e da Elektra como signos, tento

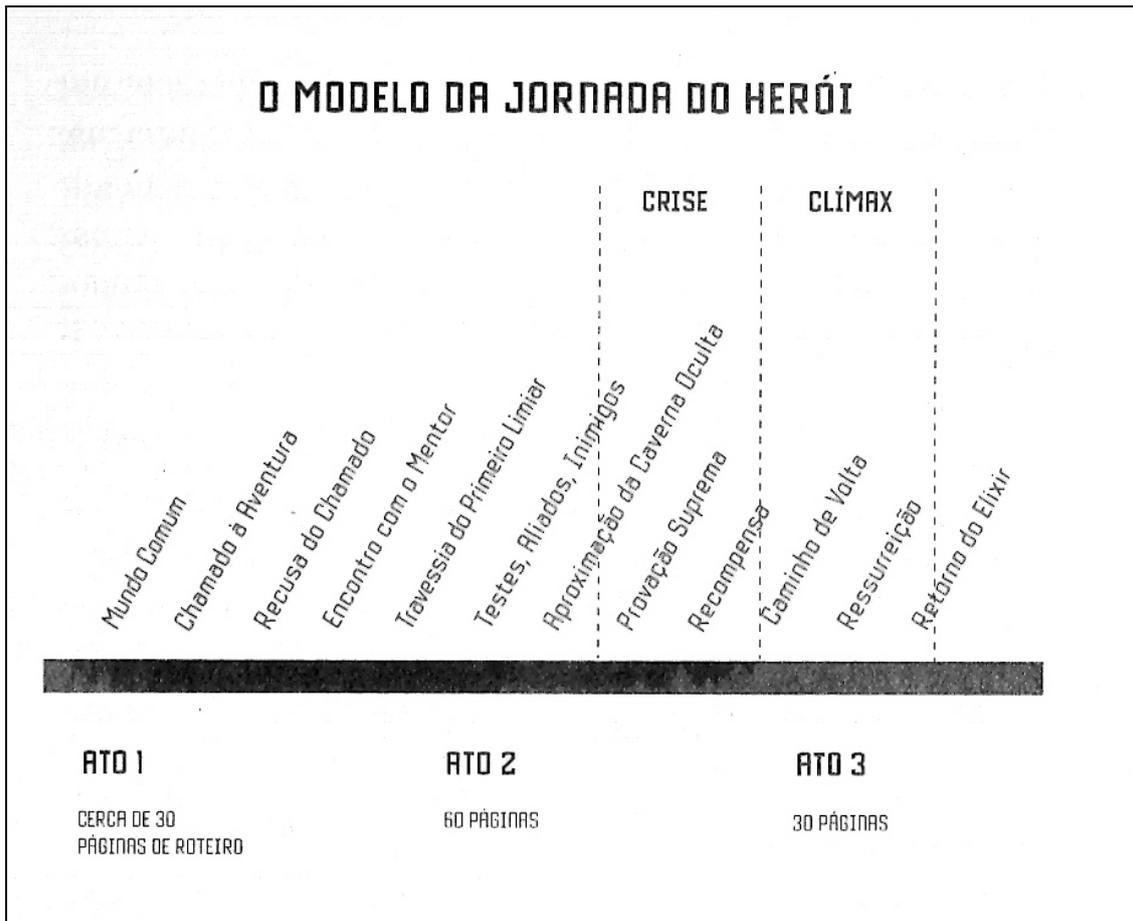
estabelecer alguns elementos indiciais e simbólicos que podem estar constituindo a formação do imaginário infantil.

O Demolidor – o homem sem medo (Daredevil)

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:

“Matheus Murdock – ou simplesmente Matt – ficou cego num acidente de trânsito.(...)Matt perdeu a mãe (...) quando contava cerca de nove anos. O pai, um lutador profissional conhecido por Batalha Murdock, foi assassinado. (...) Depois do acidente, Matt adquiriu estranhos poderes (...) Quando concluiu o curso de Direito, Matt montou um escritório de advocacia (...) mas a lembrança trágica da morte do pai não permitia que se concentrasse no trabalho. (...)Assim nasceu O Demolidor, ou seja, a segunda identidade de Matt (...) Como arma, Matt fez algumas adaptações na sua bengala de cego, que O Demolidor utiliza para galgar superfícies mais elevadas, escalar edifícios ou prender malfeitores. (...) a figura de O Demolidor passou a ser o terror dos bandidos, fazendo-os tremer.”

Partindo de Vogler (1997) é possível perceber que o trecho acima descrito segue fielmente a estrutura e os elementos encontrados em mitos, contos de fada, sonhos e filmes. Para o que denomina “Jornada do Herói”, o autor elenca padrões surpreendentemente repetidos nos quais certos personagens, adereços, locações e situações soam intrigadamente familiares. Referindo-se com reverência a obra do mitólogo Joseph Campbell, “O herói de mil faces” (1976), Vogler agradece por ter sido através de sua leitura que tais relações tenham se tornado mais evidentes.



(Vogler: 1997, p.30) Figura 1

Observei que os “Estágios da Jornada do Herói” estão presentes com força e fidelidade no filme Demolidor – Homem sem medo. Assim como a jornada possui um modelo, para Volger (1997) os seguintes arquétipos costumam compor as histórias: o *herói* – alguém com qualidades admiráveis, comumente com dupla identidade que está disposto a sacrificar suas necessidades em benefício dos outros e sente-se seguro para enfrentar a morte; *mentor* – homens e mulheres velhos e sábios inclinados para doar amuletos e poderes mágicos; *camaleão* – máscaras adotadas pelos personagens ao longo da trama; *pícaro* – brincalhões que trazem humor, comicidade e leveza ao enredo; *arautos* – desafios e motivações para o desencadear da história; *aliados* – companheiros de viagem; *sombra* – *vilões* dispostos a destruir o herói ou suas metas e *guardiões da limiar* – representantes dos

obstáculos mais tortuosos. Embora tal mapeamento pudesse ser realizado para ressaltar os estágios e arquétipos que foram encontrados no filme *O Demolidor*, privilegiarei a análise das imagens utilizadas nas capas do DVD.

Nas falas das crianças de Curupaiti, a figura do Demolidor como herói pode estar associada à identificação com seus dramas pessoais. Assim como Matt, grande parte das crianças (12 em 30) é orfã, ou de pai, ou de mãe. No filme, Matt fica órfão de pai e a coadjuvante, Elektra, é órfã de mãe. Todos os dois possuem seus *mentores* e *amuletos*: no caso do Demolidor, as lembranças do pai e seus ensinamentos; e no caso de Elektra, um cordão que fora de sua mãe. A figura do Demolidor é diabólica, ele possui chifres e não teme o fogo, embora tenha traços de religiosidade e aja usando sua força em nome da justiça feita com suas próprias mãos.

O menino que fica cego e tem pai pugilista fracassado e com dificuldades financeiras, este último assassinado após cenas iniciais de afeto e cumplicidade entre os dois, ganha por acaso ou destino poderes que potencializam seus sentidos. O jogo vira. Se antes Matt sofria *bullying* dos meninos da rua, depois passa a intimidá-los com sua habilidade, manejo da bengala e poderes extra-sensoriais.

Essa possibilidade de “virar o jogo” de maneira “casual”, pela “força do destino”, pode ser um gancho potencial para as crianças de Curupaiti sonharem com potenciais “viradas casuais” em suas vidas, capazes de dotá-las de super-poderes e sensibilidades aguçadas. Demolidor também protege os frágeis e pessoas com poucos recursos. Como advogado, Matt defende na justiça quem não pode despender muito por honorários legais. Recebe pagamentos em outras espécies, inclusive, em lanches. A noite, como Demolidor, procura fazer justiça com as próprias mãos. A solidariedade e dedicação aos excluídos podem ser elementos atrativos para as crianças.

Outro ponto possível de identificação é a sensação de impotência de Matt, já jovem e advogado – mas com poucos recursos por dedicar-se às causas de pessoas simples - frente à riqueza de Elektra. A coadjuvante por quem Matt se sente atraído e envolvido é

filha de um milionário e ao saber disso, recua e opta por desistir. É seu amigo – que encarna o papel do *pícaro* – que o estimula a continuar para além das aparentes barreiras financeiras entrepostas. Um *herói* como Demolidor que quase desiste de se aproximar de uma garota por sentir-se inferiorizado pela diferença de *status* sócio-econômico pode ser uma possibilidade de análise.

Eco (1979) ao analisar o Superman, acredita que do ponto de vista mitopoiético, Clark Kent “personalizaria o leitor médio torturado por complexos e desprezado pelos seus semelhantes (...)” nutrindo “secretamente a esperança de que um dia (...) possa flori um super-homem capaz de resgatar anos de mediocridade”. (1979,p.248)

Quando Eliade (1996) analisa o Superman como um mito da *mass media*, interpreta a dupla identidade do herói como vetor para sua popularidade. Embora viva sob a aparência modesta de um jornalista, mostrando-se tímido, apagado e dominado por sua colega Mirian Lane, esta seria apenas uma camuflagem humilhante de um herói com poderes ilimitados. Para Eliade, este mito “(...) satisfaz às nostalgias secretas do homem moderno que, sabendo-se decaído e limitado, sonha revelar-se um dia um “personagem excepcional, um herói”.(1996, p.159).

Eco (1979) é da mesma opinião, por acreditar que do ponto de vista mitopoiético, o Clark Kent personalizaria o leitor médio torturado por complexos e desprezado pelos seus semelhantes (...).Seria este o mesmo fio para a identificação das crianças pelo Demolidor? Insisto, entretanto, que tais interpretações só terão legitimidade quando confrontadas com as opiniões das crianças.

As capas do DVD: a imagem como signo icônico

Quando Pierce (Santaella:2008) estuda a imagem como um signo, classifica-a como uma subcategoria do ícone, que por sua vez pode ser entendido ora como a imagem propriamente dita, ora como diagrama ou como metáfora. Quais os princípios essenciais da estrutura da imagem?

O primeiro princípio essencial é provavelmente, a nosso ver, que o que se chama “imagem” é heterogêneo. Isto é, reúne e coordena dentro de um quadro (ou limite) diferentes categorias de signos: “imagens” no sentido teórico do termo (signos icônicos, analógicos), mas também signos plásticos (cores, formas, composição interna, textura) e (...) signos lingüísticos (mensagem verbal). É sua relação, sua interação, que produz o sentido (...)” (Joly: 2007, p.38)

A foto abaixo reproduz a capa do DVD Demolidor, o Homem sem Medo:



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

Para estudar esta imagem, utilizo o quadro abaixo, baseado na proposta de Joly (2007) para a análise de imagens. Procurei identificar a partir dos significantes plásticos, os possíveis significados transmitidos pela capa.

O Demolidor – homem sem medo

Tabela 1 – Significantes e significados da capa do DVD (análise da Figura 1)

Significantes	Significados da capa
plásticos	
Quadro	Não há moldura, os personagens aparecem ao centro. O cenário

	cosmopolita noturno precisa ser completado pela imaginação do leitor, pois está <i>fora de campo</i> .
Enquadramento	Os personagens estão enquadrados acima da cidade e dos prédios, ocupando o centro da imagem.
Ângulo de tomada	Intenso <i>contre-plongée</i> (contracampo): altura e força dos personagens são engrandecidos por terem sido fotografados de baixo para cima.
Escolha da objetiva	Embora a profundidade do fundo (vista do alto da cidade) seja contemplada, os personagens estão em primeiro plano, designando a zona em que se encontram como a privilegiada de atenção.
Composição	Construção focalizada: as linhas de força convergem para os personagens, o olhar é “puxado” para esse ponto estratégico. A lua está fora de perspectiva, grandiosa, cheia e iluminada. Há composição entre foto e desenho.
Formas	A forma física e atlética dos corpos jovens dos dois personagens é nítida: sem adiposidade, os músculos do Demolidor são proeminentes e desenhados; a forma feminina de Elektra é destacada pela magreza e seios fartos, típicos em personagens de quadrinhos de aventura.
Dimensões	média
Cores	Vermelho, laranja, tons em cinza e preto
Iluminação	Escura, tendendo ao vermelho atípico nas nuvens
Textura	Aquecida, solicita percepção tátil, principalmente ao que se refere às vestimentas dos personagens.

A foto exposta na capa do DVD (Figura 1) pode ser considerada como fruto de um paradigma pós-fotográfico (Santaella e Nöth:2008, p.166). A alteração visual é mediada por computador, através do qual é possível experimentar o que não se realizaria no espaço e tempo reais sobre objetos também reais. Ao invés de processos artesanais de produção, a foto da capa foi gerada a partir de processos matemáticos, sendo composta por números e pixels.

Os recursos pós-fotográficos permitiram que a foto da capa fosse editada a partir de elementos mistos. A foto dos dois personagens foi manipulada por programas de edição, por meio dos quais as cores e iluminação podem ser tratadas, alteradas e criadas digitalmente. Os personagens mantêm similaridade com o real por terem sido fotografados, enquanto o cenário de fundo – a cidade; o alto do prédio em que se encontram; a cor do céu e a lua desproporcional – fazem parte de um universo fictício explícito: foram desenhados. A referência aos quadrinhos aparece dessa forma já na capa, indicando um espaço misto de interseção entre o universo conhecido do quadrinho desenhado e impresso com o qual os possíveis leitores se identificam, à presença encarnada nos dois atores, convidando os espectadores às suas presenças, atuações e aventuras.

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.

Para Eco, a escolha do vestuário parece se repetir nos diferentes super-heróis. Tanto no caso de Batman e Robin, Homem Aranha e Robin Hood “(...) é sempre indispensável que a roupa seja do tipo calça-malha elástica, estreitamente aderente: o que corrobora a hipótese de quem (...) vê nesses heróis, e nas suas condições de celibato masculino, elementos homossexuais”. (2001,p.273)

Embora a roupa tenha essa textura nos quadrinhos, o figurino dos personagens no filme não é feito por roupas de spandex (tecido elástico feito de poliuretano) normalmente usadas para super-heróis em suas versões impressas, que fazem lembrar as roupas colantes dos bailarinos e artistas de circo. 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”.

¹Nesse contexto, o uso de máscaras é comum, assim como o uso de botas e luvas compridas de couro, emborrachadas ou envernizadas, extremamente aderentes. O estudo semiótico também inclui a atitude dos dois personagens. Nota-se um reforço da associação com fetiches BDSM. Demolidor está com a máscara, enquanto Elektra empunha sua espada verticalmente, vestida de preto como as Domme (Dominadoras) e enlaçando seu pescoço com uma coleira em couro (o que a simbolizaria como Submissa).

“Mas o estereótipo do fetichismo como um desvio sexual ‘pitoresco’ é simplista demais. Couro, emborrachado aderente, ‘sapatos cruéis’, tatuagens e body-piercing – toda a parafernália do fetichismo tem sido crescentemente incorporada à corrente principal da moda. (...) Hoje a ‘perversidade’ sexual vende tudo, de filmes e estilos a chocolates e pastas de couro.” (Steele: 1997, p.17)

Steele (1997) mostra ainda que em relação à moda, os punks – enquanto manifestação jovem associada a bandas como Sex Pistols, também contribuíram para a incorporação do fetichismo na moda. A rebeldia e revolta se traduziam na utilização de objetos ofensivos ou ameaçadores, como correntes, coleiras e no uso de alfinetes, o que retirava do armário a iconografia ilícita do fetiche para colocá-la na rua. Por que a vestimenta dos personagens principais do filme O Demolidor – assim como 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 notória.



Tabela 2: Fotos retiradas do site: <http://www.terra.cinema.com.br>

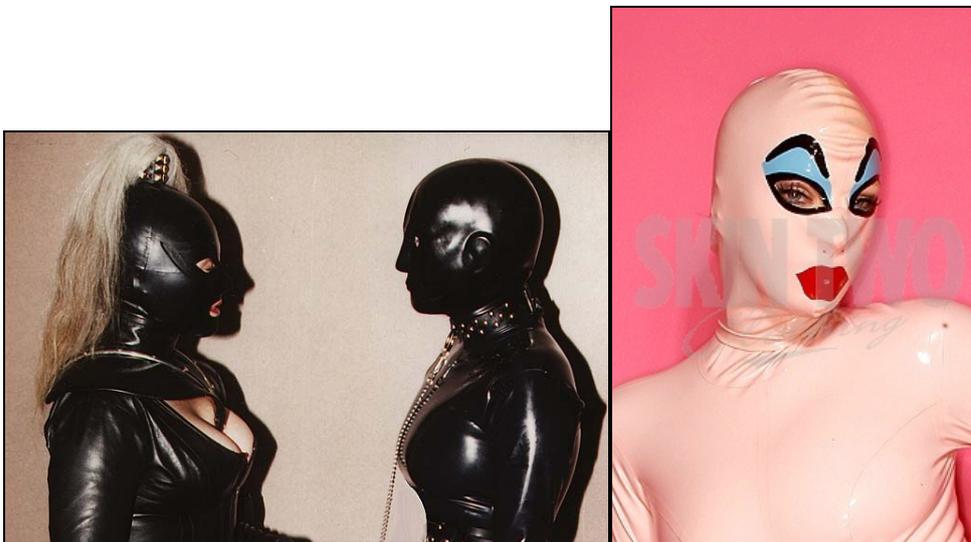


Figura 3: Foto de casal fetichista retiradas do site: <http://www.rubberslave.com>

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

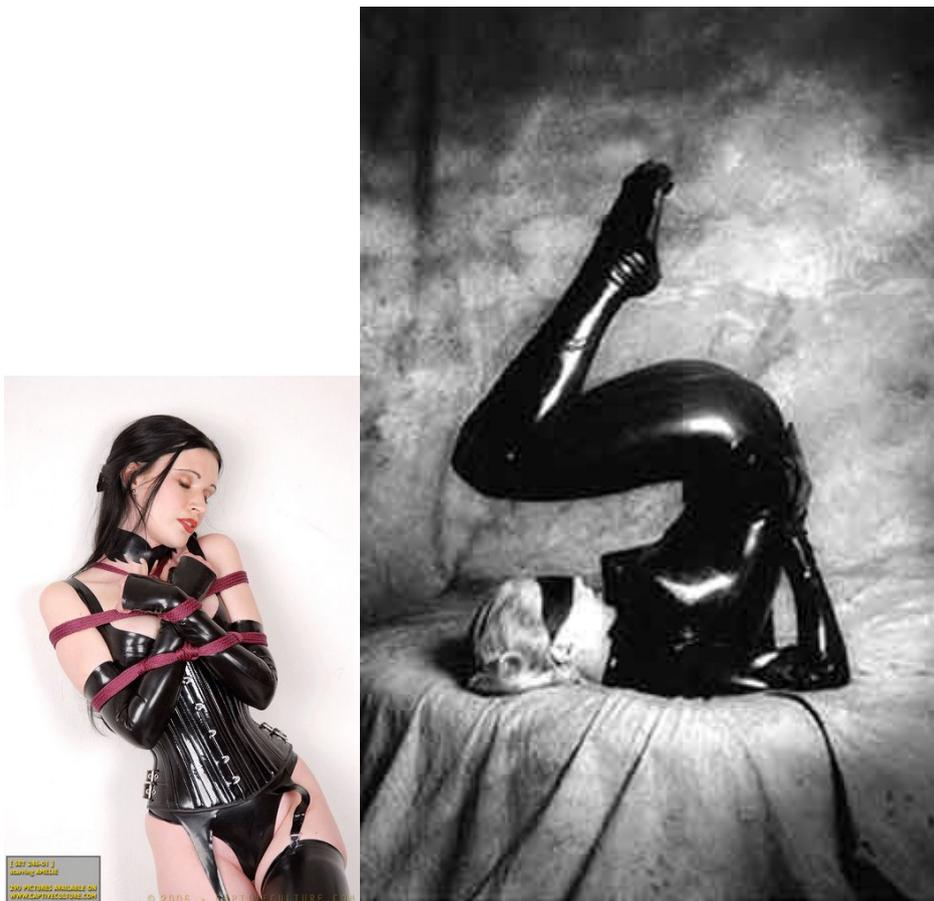


Figura 4 – Fotos copiadas do site: <http://www.captiveculture.com>

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 a “coleira” - um dos mais fortes símbolos de práticas do BDSM - também parece ter recebido uma citação na outra imagem da capa do DVD do filme O Demolidor. Elektra exibe uma faixa de couro amarrada no alto do seu braço. Essa faixa remete a idéia de coleira, que pode ser usada no pescoço, nos pulsos ou no alto do braço. Mais uma vez a personagem é focalizada de baixo para cima, conferindo-lhe poder e superioridade. Quem está ou pode ficar aos 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, inclusive, em que Elektra luta com Matt logo após terem se conhecido. Depois dos golpes com sua adaga sai, 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 o 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.

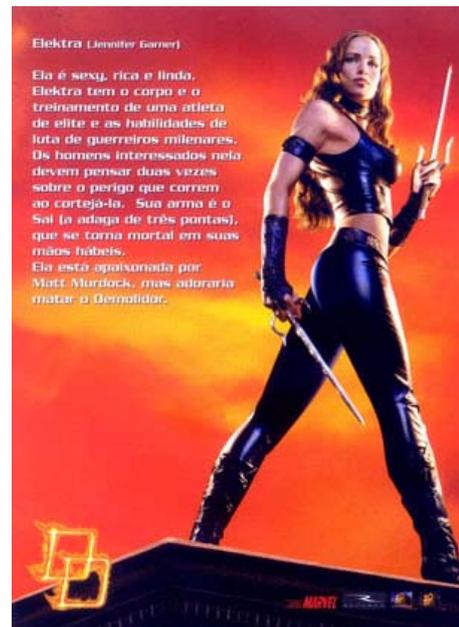




Foto copiada do site: http://www.cf-network.com/cfan/article_c_1

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:

Índices	Ícones	Símbolos
	DEMOLIDOR	
	 <p>Foto copiada do site: http://www.cinema.terra.com.br</p>	
Cor da pele	Embora vestido e mascarado, é possível notar sua pele branca.	Herói de cor branca
Tecido <i>vinil stretch</i>	Calça de vinil <i>stretch</i> vermelha escuro como vestimenta.	Referência a rebeldia e destemor; motoqueiros (as); ousadia; universo BDSM; proteção.
Couro	Jaqueta de manga comprida de couro vermelha escuro, com colarinho.	O corpo do Demolidor fica paradoxalmente escondido – não é possível ver sua pele, a não ser em parte do

		rosto - e explícito pela aderência da roupa aos músculos do corpo. Um herói que se esconde e mostra ao mesmo tempo. Roupa como armadura. Herói precisa estar vestido e protegido, pronto para o combate.
Vermelho	Botas vermelhas-escuro, cano alto, de couro, aderentes a perna.	Necessidade de proteção contra intempéries; erotismo; sensualidade; guerra; dias de chuva; soldados; frio; acessório BDSM. Super-herói que veste vermelho; uma cor que rompe com o estereótipo de sua associação direta ao universo feminino.
	Cinturão com porta-bastão; porta-arma.	Um herói precisa ter sua arma à mão para enfrentar o perigo a qualquer momento. Capacidade de ataque; defesa; luta.
	Máscara. Carnaval; fantasia; carrasco; bandido; religião; Persona; representação; proteção; teatro.	Herói como alguém que possui dupla identidade; identidade original camuflada; elemento BDSM; fetiche.
Amarelo-fogo	Fogo queimando em roda	Herói sem medo, entra no fogo e não se queima, ser diabólico, íntimo das labaredas.
ELEKTRA		
		

	Foto copiada do site: http://www.cinema.terra.com.br	
Tecido couro/vinil stretch preto	Calça aderente em vinil stretch	Sensualidade; referência a rebeldia e destemor; motoqueiros (as); ousadia; fetichismo; sado-masochismo; acessório erótico; prostituição.
Decote	Top de couro preto com decote acentuado	Sensualidade feminina, fetichismo; exibição do ventre, colo e seios que servem como signo de referência sexual.
Couro	Bota de couro preta, de cano alto, aderente à perna	Proteção; erótico; sensualidade; referência ao universo motocross; Referência ao universo BDSM
Luva em couro	Luva com abertura nos dedos, forma de bracelete alto. Proteção dos punhos.	Elemento de referência BDSM; força; sensualidade da mulher; erotismo.
	Adaga <i>sai</i> (arma japonesa). Disposição para luta; coragem; defesa e ataque.	Heroína capaz de lutar, possui arma japonesa em punho; samurai; iniciada em artes marciais.
	Corte de cabelo longo, claro e ondulado.	Uma heroína com sensualidade dentro dos padrões femininos; madeixas longas que remetem ao arquétipo do feminino antigo, bucólico, romanesco e religioso. Cabelos ondulados: não-crespos; não enrolados. Cabelos com movimento e mais naturalidade do que lisos ou com aparência de alisado. Selvagem.
Cor da pele	Pele branca	Heroína como não-negra; não asiática; não indígena.

A força sónica das vestimentas dos personagens Dominador e Elektra são analisadas a partir da relação triádica que o signo possui com o objeto e com seu interpretante. As fotos do Demolidor e de Elektra, analisadas no quadro acima,

representam os heróis do filme. Através de suas formas, vestimentas e posturas, as fotos fazem a mediação entre os personagens e o interpretante, isto é, os possíveis efeitos interpretativos a imagem engendra. 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 ficam 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, plastificar-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 também recebem a mesma força? Será que para ser herói é necessário ser jovem, com corpo atlético, habilidade em artes marciais, roupas emborrachadas e dupla identidade? Os heróis precisam agir necessariamente com violência e empunhar armas – sejam elas bengalas, adagas ou o próprio corpo, através de golpes samurais?

Para Eco (1979), devem-se pesquisar os objetivos que as imagens encarnam e identificar o que está por trás das imagens, como fins econômicos determinados. A indústria dos quadrinhos americana é citada pelo autor como um exemplo evidente de mitificação na produção dos *mass media*, e os filmes preferidos das crianças remetem ao universo fílmico dos Super-Heróis, inspirados nos mesmos quadrinhos americanos.

No caso do Demolidor, a seguinte observação pode ser feita: por que um super-herói, dotado de super-poderes, tem sua ação limitada ao bairro Cozinha do Inferno? A crítica do Eco (1979) sobre o Superman também vale aqui:

“ (...) poderíamos esperar as mais estonteantes revoluções da ordem política, econômica, tecnológica do mundo – da solução dos problemas da fome ao beneficiamento de áreas inabitáveis (...) poderia praticar o bem a nível cósmico, galáctico. (...) Muito ao contrário, o Superman desenvolve sua atividade ao nível da pequena comunidade onde vive. (...) O único mal a combater é o do submundo do crime.”. (1979, p.276)

Além disso, há para o autor, nesse personagem, uma “incontrovertibilidade maniquê”, ou seja, toda autoridade seria fundamentalmente boa e incorrupta e todo perverso, sem esperança de redenção. No caso do Demolidor, entretanto, o jogo de interpretantes é duplo: o herói é também um Diabo, mas um Diabo que encontra abrigo, apoio e escuta em um padre católico, que o recebe na Igreja e o cuida após suas investidas e dores – fruto das ações heróicas em que se envolve. Pesquisar como as crianças lidam com esses signos, procurando perceber se e como as mesmas identificam e re-significam seus interpretantes passa a se apresentar como um interessante desafio.

Considerações finais

Assim como os adeptos ao BDSM se utilizam de tecidos como látex, spandex, vinil, PVC e couro para suas vestimentas e fetiches, todas as roupas dos super-heróis dos filmes preferidos das crianças pesquisadas utilizam esses mesmos materiais. As referências não se restringem aos tecidos. O uso de máscaras, cores escuras, luvas e botas – assim como de instrumentos de luta – são recorrentes nos dois universos. Como demarcar as origens e influências?

A história do fetiche conta que antes da borracha (séc. XIX) e do látex (década de 1970), eram os tecidos para simbolizar a segunda pele, como o cetim e as peles que fascinavam universos fetichistas por suas associações simbólicas. Desde os anos 20, entretanto, que as roupas emborrachadas e extremamente aderentes tem sido privilegiadas. Essas vestes representariam um preservativo. As pessoas, vestidas desse material, se

sentiriam como pênis gigantes e animados. É essa interpretação fálica oferecida por Robert Bledsoe (1964, apud Steel, 1997, p.159).

Pode-se argumentar ainda que através de roupas e acessórios herméticos os praticantes BDSM – que grande parte vive identidades duplas, ou seja, esconde suas preferências de “dia” e atua como escravos, dominadores, sádicos e masoquistas na “noite” de suas vidas privadas e secretas. Evitam o contato orgânico e até mesmo sexual com o outro, protegendo-se em camadas de tecidos plásticos valorizadores da forma. Reificando o fetiche em si, encontram prazer pelo o que não se toca, pelo o que não se vê, por borrachas e chicotes, dores e sujeições para se satisfazerem. O conteúdo e distintivo de marcas individuais não importam e sim, o uso de símbolos e acessórios.

Os super-heróis também possuem dupla identidade e quando estão vestidos a caráter, tornam-se herméticos ao mundo terreno, protegidos, carrascos com seus inimigos, mascarados, amarrados em tecidos colantes e emborrachados. Os super-heróis citados pelas crianças também são privados do prazer – não podem se envolver com mulheres de forma compromissada, com a justificativa de dedicarem-se exclusivamente a causas maiores.

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 indicial 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 de tais 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 .

Referências bibliográficas

- AUMONT, Jaques et alii. **A estética do filme**. Campinas, SP: Papyrus, 2007, 5ª edição.
- BARTHES, Roland. **Mitologias**. RJ: Difel, 2003.
- CANCLINI, Nestor Garcia - **Consumidores e cidadãos: Conflito multiculturais da globalização**. 2º Ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1996.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. SP: Pensamento, 1995.
- CHATAIGNIER, Gilda. **Fio a fio: tecidos, moda e linguagem**. SP: Estação das Letras, 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.

- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. SP: Perspectiva, 2001, 5ª edição.
- ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. SP: Ed. Perspectiva, 1986, 2ª edição.amora08
- JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Campinas, SP: Papirus, 2007, 11ª edição.
- MARTÍN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.
- NACIF, Mª Cristina Volpi. **O vestuário como princípio de leitura do mundo**. Anais do VI COngresso AISV. Quebec. Canadá. 2001.
- NOJIMA, Vera. **Verbetes: Semiótica e Significado**. IN: COELHO, Luiz Antônio. **Termos-chave no Design**. RJ: Novas Idéias, PUC-Rio, 2007 (no prelo).
- JUNIOR, Licínio Nascimento de Almeida. **Tudo Cebion com você? Uma abordagem semiótica da mensagem publicitária veiculada em busdoor**. I Encontro de Semiótica aplicada ao Design, PUC-Rio, 2003
- OROZCO-GOMES, Guillermo. **La investigación en comunicación desde la perspectiva cualitativa**. Buenos Aires. Ediciones de Periodismo y Comunicación. Universidad Nacional de la Plata, 1996.
- RIVOLTELLA, Pier Cesare. **Media Eduction: modelli, sperienze, profilo disciplinare. Milano**: Carrocci, 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.
- _____. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. SP: Iluminuras, 2008.
- SIBILA, Paula. **O homem pós-orgânico. Corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. RJ: Relume Dumará, 2002.
- SIMÕES, Darcília. **Iconicidade e verossimilhança: semiótica aplicada ao texto verbal**. RJ: UERJ, DEPEXT, Publicações Dialogarts, 2007.
- _____. **Estudos semióticos: papéis avulsos**. RJ: Dialogarts, 2004.
- VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise filmica**. Campinas, SP: Papirus, 2006, 4ª ed.
- VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas**. RJ: Apersano Ed. Ltda, 1997.

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.skintwooclothing.com/>

<http://www.syren.com/>