

Uma Visão Psicanalítica dos Quadrinhos: o olhar sobre a mulher em *All you need is love*

Emília Teles da Silva

Designer e mestre em Artes Visuais pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Desenvolve pesquisas sobre as histórias em quadrinhos, a narrativa e a linguagem visual nas mesmas (incluindo a interação entre ambas). Estuda também a representação da figura feminina nos quadrinhos.

RESUMO

Este artigo é sobre a representação da mulher no caso específico da história em quadrinhos *All you need is love*, de Fábio Moon, escrita em 2003 e publicada na coletânea *Crítica*, de 2004. Este artigo terá como referência os escritos de Laura Mulvey (que utilizou a psicanálise para analisar a representação da mulher no cinema), de Edgar Morin, de Alain Bergala e de Roland Barthes. O objetivo é mostrar que, assim como determinados filmes, alguns quadrinhos representam a mulher como objeto erótico. Será abordada ainda a divisão de papéis por gênero (o homem como contemplador e a mulher como contemplada; o homem como aquele que age, a mulher como a razão pela ação). Por fim, falaremos da questão da identificação do leitor/ espectador com o protagonista.

Palavras chave: histórias em quadrinhos; cinema; psicanálise.

ABSTRACT

This article is about the representation of women in the specific case of the comic book story *All You Need Is Love*, by Fábio Moon, written in 2003 and published in the anthology *Critica*, in 2004. We will use the concepts of *scopophilia*, voyeurism, fetishism and sadism, diegesis and spectacle, the division of roles by gender (man as contemplator and woman as contemplated, man as the one who acts and woman as the reason for action). We shall also analyse the identification between readers/viewers and the fictional characters. This article will be based on the writings of Laura Mulvey, who used psychoanalysis to analyse the representation of women in cinema, Alain Bergala, Edgar Morin and Roland Barthes.

Keywords: comic books, cinema, psychoanalysis.

Uma Visão Psicanalítica dos Quadrinhos: o olhar sobre a mulher em *All you need is love*



Figura 1. Fábio Moon (2004). *All you need is love*: página 1.

Introdução

All you need is love é uma história escrita e desenhada por Fábio Moon e publicada no livro *Crítica*, de 2004, feito em parceria com o irmão do autor, Gabriel Bá. Fábio Moon é um quadrinista mais conhecido pelas séries de histórias em quadrinhos *10 Pãezinhos* e *Daytripper*. Estas obras são resultado da colaboração com seu irmão, assim como a maior parte de seus trabalhos (inclusive a adaptação para os quadrinhos de *O Alienista*, de Machado de Assis).

Embora ainda sejam muito novos (têm apenas 35 anos, no momento em que

escrevo) e tenham apenas quatorze anos de carreira, são bastante representativos do momento atual dos quadrinhos brasileiros. Assim como a maioria dos quadrinistas brasileiros, tiveram muita dificuldade para trabalharem só com quadrinhos (o que só conseguiram publicando também no exterior). Muitas vezes, desenharam o roteiro de outros autores¹. Publicam uma tira em um jornal (*Quase Nada*, na Folha de S. Paulo), como diversos outros. O que é incomum é o fato de conseguirem, ao mesmo tempo, contar suas próprias histórias. Também não é tão comum o fato de trabalharem em dupla, alternando as tarefas de roteiro e desenho.

Fábio Moon e Gabriel Bá fazem parte de uma geração atual de quadrinistas paulistas que fazem “romances gráficos”², assim como Rafael Grampá (que é gaúcho, mas mora em São Paulo) e Rafael Coutinho. Os quadrinistas cariocas, em contrapartida, fazem tiras, cujo conteúdo é mais político e humorístico. É o caso de Alan Sieber (que também é gaúcho, mas mora no Rio de Janeiro), Arnaldo Branco e André Dahmer, que afirma: “É incrível como esses garotos de São Paulo fazem a parte deles e a gente aqui no Rio faz a nossa. A gente está mais perto do Glauco, do Henfil, do Angeli do que eles, que estão mais próximos do Will Eisner”³.

¹ É o caso da maioria dos trabalhos feitos para o mercado americano, como *The Umbrella Academy* (Dark Horse, 2007), de Gerard Way, com desenhos de Gabriel Bá. Fábio Moon desenhou *Smoke and Guns* (Ait/Planet Lar, 2004), de Kirsten Baldok e *Sugar Shock* (Dark Horse, 2007), de Joss Whedon. Eles se revezaram para desenhar os volumes de *Casanova* (Image, 2006-2007), de Matt Fraction. Em 2006, desenharam uma história para o personagem *Hellboy*, de Mike Mignola, publicado pela Dark Horse.

² Para usar a expressão de Paulo Ramos, editor do site *Blog dos Quadrinhos*. Citado por Otávio Nagoya e Pedro Ribeiro Nogueira (2010).

³ Citado por Otávio Nagoya e Pedro Ribeiro Nogueira (2010).

A dupla ganhou diversas prêmios, entre eles o HQ Mix (sete vezes), o Prêmio Ângelo Agostini, e também o mais prestigioso prêmio mundial dos quadrinhos, o Eisner Awards, no qual ganhou em três categorias.

All you need is love é uma história do início da carreira de Fábio Moon, e uma das poucas que foram tanto escritas quanto desenhadas por ele. Neste artigo, baseado na dissertação de mestrado da autora, buscaremos mostrar que a personagem da moça é representada visualmente como objeto (uma imagem erótica a ser contemplada) e narrativamente como ser passivo (toda a ação fica a cargo do rapaz), de forma análoga ao que ocorre nos filmes *noir*. A discussão está relacionada à questão da identificação do espectador com o personagem, que também será abordada. Esta argumentação será fundamentada na análise psicanalítica que Laura Mulvey fez do cinema e nos textos de Roland Barthes, Edgar Morin e Alain Bergala. Os escritos de Jacques Aumont também foram utilizados para elucidar alguns conceitos. Começaremos apresentando o enredo da história, passando em seguida para a análise.

Enredo

Dois desconhecidos, um rapaz e uma moça, passam a noite juntos. Na manhã seguinte, o rapaz decide ir embora. Começa a se vestir. A moça pergunta se ele já vai. O rapaz mente, dizendo que precisa dar aula de desenho, que faz isso todo sábado. Ele sai do quarto e, a caminho da saída, passa na cozinha. Examina o conteúdo da

geladeira dela (criticamente pensando, com olhar desaprovador, que “mais parece uma geladeira de homem”). Pega uma garrafa, acha a porta e sai para a rua. Já do lado de fora, fica pensando na importância do amor: para ele, o amor é tudo; em contraposição, o sexo que teve com a moça não teria valor nenhum.



Figura 2. Fábio Moon (2004). *All you need is love*: página 2.

O olhar sobre a mulher em *All you need is love*

Em seu texto *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, Laura Mulvey faz uma análise psicanalítica do olhar masculino sobre a mulher nos filmes. Suas descobertas se aplicam igualmente aos quadrinhos, cuja linguagem guarda tantas semelhanças com a do cinema. Um dos conceitos que ela utiliza é o de *escopofilia*⁴, o prazer

⁴ De acordo com Jacques Aumont (2002, p.124), a escopofilia (que ele chama de *pulsão escópica*) seria uma *pulsão*. A pulsão é um conceito fundamental da psicanálise freudiana, segundo ele: a representante psíquica das excitações que vem do corpo e que chegam ao psiquismo. As pulsões se definem por sua força, por seu *objetivo* (que é sempre obter satisfação), pelo seu *objeto* (que é o meio através do qual a pulsão pode atingir seu objetivo) e por sua *fonte* (“que é o ponto de fixação da pulsão no corpo”). A escopofilia – a necessidade de ver – não é uma das pulsões fundamentais, primárias, nem o prazer que ela busca vem do órgão em si (como no caso da pulsão oral ou da pulsão fálica). Neste caso, o órgão – o olho – não traz prazer físico, sensorial. O autor afirma que a escopofilia é característica do ser humano na medida em que este se guia mais pelas pulsões do que pelos instintos. Já o *voyeurismo* seria uma perversão relacionada à exacerbação da escopofilia.

em olhar, que é a raiz do voyeurismo. Embora o cinema seja feito para ser visto, e, portanto, aparentemente fora do âmbito do voyeurismo, toda a estrutura da projeção do filme permite que o espectador o veja como um *voyeur*: a escuridão da sala, que isola os espectadores uns dos outros; o fato de a história se desenrolar sozinha, indiferente à presença do espectador; o fato de a tela luminosa contrastar com a sala negra, que cria uma sensação de separação entre espectador e filme. Como um *voyeur*, o espectador vê sem ser percebido, tanto pelos outros espectadores quanto pelos personagens na tela. A leitura de quadrinhos é igualmente solitária, e há também uma história que se desenrola indiferente ao leitor. A diferença está no grau consideravelmente menor de ilusão da realidade em relação ao cinema. Portanto, há um teor de voyeurismo na leitura de *All you need is love*, história passada em grande parte na intimidade de um quarto.

Em nosso mundo, em que há um desequilíbrio de poder entre os sexos, o prazer em olhar foi separado em ativo/masculino e passivo/feminino. O homem contempla e a mulher é contemplada⁵. A mulher exibida como um objeto sexual é a essência

do espetáculo erótico (*pin-ups* e *strip-tease*; nos quadrinhos, há os livros de Milo Manara). Nos filmes, há a necessidade de combinar narrativa e espetáculo (o elemento “espetáculo” estaria ligado à escopofilia). A mulher seria um elemento indispensável deste espetáculo (por sua beleza), mas sua presença visual interromperia a narrativa por trazer momentos de contemplação erótica. Como inserir o elemento do espetáculo, da escopofilia, sem romper a fluidez da história, sem quebrar a transparência da narrativa⁶? No cinema clássico de Hollywood, a solução foi inseri-lo nesta. A mulher é o objeto erótico tanto dos personagens masculinos quanto do espectador: ao mostrar uma cena em que o herói contempla a mulher, permite-se que o espectador também a contemple sem que haja uma quebra da narrativa⁷. Esta seria a função da personagem da cantora/dançarina no cinema: enquanto ela canta ou dança, os olhares do herói e do espectador convergem sem a perda da verossimilhança.⁸ Em *All you need is love*, a nudez da moça é inserida na história, dado que ela passou a noite com o rapaz, embora não seja necessária para a diegese.

⁵ A palavra usada por Mulvey (1989) – *gaze* – pode ser traduzida como um olhar prolongado, fixo, uma contemplação.

⁶ Uma narrativa é transparente quando o leitor não percebe as marcas de sua construção, isto é, não percebe que a narrativa é construída por um autor (ou por uma *instância narrativa real*, no caso do cinema, que é feito, em colaboração, por muitas pessoas), que a narrativa tem uma materialidade. Na narrativa transparente, a história parece se contar sozinha, de forma natural, autônoma, e o universo diegético parece muito real ao leitor: como se houvesse mais do que está sendo mostrado, como se os personagens tivessem uma existência real entre as cenas, agindo sem ser vistos pelo leitor.

⁷ Para Mulvey (1989), o espectador se identifica com o herói e através dele possui a mulher na tela; o controle do herói sobre os eventos traz uma sensação agradável de onipotência ao espectador.

⁸ Há inúmeros exemplos: Rita Hayworth em *Gilda* (1946); Lauren Bacall cantando em um cassino, em *À Beira do Abismo* (*The Big Sleep*, 1946) sob o olhar de Humphrey Bogart; Ava Gardner em uma festa, em *Os Assassinos* (*The Killers*, 1946), contemplada por Burt Lancaster; Marilyn Monroe se apresentando em um hotel, em *Quanto Mais Quente Melhor* (*Some like it hot*, 1959), observada por Tony Curtis; Cyd Charisse dançando, em *Cantando na Chuva* (*Singin' in the rain*, 1952) para Gene Kelly, e assim por diante. Há ainda a cena inicial da personagem de Brigitte Bardot em *O Desprezo* (*Le Mépris*, 1963), em que ela é contemplada por seu marido.



Figura 3. Fábio Moon (2004). *All you need is love*: prólogo.

Mulvey (1989) acrescenta que uma divisão por sexos de trabalho também controla a narrativa. Segundo os princípios da ideologia dominante e das estruturas psíquicas que a sustentam, o homem não pode ser um objeto sexual. Assim, a divisão entre espetáculo e narrativa sustentaria o papel do homem como aquele que age, enquanto a mulher seria responsável pelo espetáculo. De fato, em *All you is love*, o leitor não vê o corpo nu do rapaz: este não é exposto à contemplação erótica. No prólogo, na cena de sexo, ele está escondido pela escuridão e pelo corpo dela. Na cena seguinte, ele já está quase completamente vestido. Sua função é realmente a de agir, de levar a história adiante.



Figura 4. Fábio Moon (2004). *All you need is love*: página 1.

Budd Boetticher, apud Mulvey (1989, p.19), explica que o que conta nesses filmes é o que a heroína provoca no herói, o que ela representa. A mulher (ou, mais precisamente, o amor, o medo ou a preocupação que ela inspira no herói) seria o que faria este agir da forma como ele age. Em si, a mulher não teria a menor importância para o filme. Em *All you need is love*, a falta de amor (e até mesmo o desprezo) que o protagonista sente pela moça é o que move a história (é porque ele não a ama que ele vai embora).

Entretanto, Mulvey (1989) afirma que a figura feminina deixaria os homens desconfortáveis. Ela cita a teoria psicanalítica, segundo a qual a mulher representa a ameaça de castração do homem, devido à sua falta de pênis. A mulher significaria a diferença sexual. Não cabe aqui uma discussão da validade desta teoria, mas, sem dúvida, a mulher representa uma ameaça inconsciente para muitos homens, por qualquer que seja a razão, de forma que a imagem de uma mulher poderia trazer não apenas prazer como uma certa ansiedade. A autora explica que o inconsciente masculino tem duas formas de resolver o problema:

preocupação com a re-encenação do trauma original [...] ou então a negação completa da castração pela substituição por um objeto fetiche ou transformação da figura representada em si em um fetiche para que esta se torne reconfortante ao invés de perigosa⁹.

No primeiro caso, pode-se investigar a mulher, desmistificá-la, e ao mesmo tempo, desvalorizá-la, puni-la ou ainda salvá-la¹⁰. Esta seria uma forma típica dos filmes *noirs*. Esta forma, ligada ao voyeurismo, está associada também ao sadismo. O prazer estaria em controlar a mulher, estabelecer sua culpa, subjugar-la através da punição ou do perdão. Este aspecto sádico se encaixaria bem em uma narrativa, já que o sadismo necessita de uma história: há uma luta entre os protagonistas, há um vencedor e um vencido.

Já no caso do fetichismo¹¹, a beleza da mulher seria hipervalorizada, transformando-a em algo prazeroso em si. Esta seria a origem do culto às atrizes, à estrela. Neste caso, não há necessidade de uma história: o erotismo está apenas no olhar.

Em *All you need is love*, a solução para o rapaz está na primeira forma. A moça é punida com o abandono, desvalorização, rejeição, crítica. Para ele, ela é a “garota-nada” com quem ele teve “sexo-nada”. Entretanto, há também um certo fetichismo, já que ela é exposta como um “corpo bonito” ao olhar erótico do leitor.

Já mencionamos a escopofilia e o voyeurismo do leitor/espectador. Indo um pouco além nesta discussão, podemos dizer que tanto os filmes quanto os quadrinhos

têm um componente catártico. Através da identificação com os protagonistas, os personagens agem por nós, em nosso lugar. Como diz Edgar Morin (1967), ao assistir a um filme (ou ler uma história em quadrinhos), fazemos passivamente a experiência do homicídio e passamos, inofensivamente, pela experiência da morte. Os personagens correm riscos, amam por nós. No caso de *All you need is love*, passamos a noite com estranhos, possuímos e somos possuídos, rejeitamos e somos rejeitados, sem que de fato isso ocorra. E isso nos leva a um outro aspecto da identificação: segundo Bergala (1995), o espectador de cinema seria um sujeito em “estado de carência”. Ele cita Freud, que explicava que, quando se perde um objeto, ou quando se é obrigado a renunciar a ele, muitas vezes nós compensamos isto através da identificação com o objeto. A escolha do objeto seria substituída, de forma regressiva, pela identificação. No caso do cinema (e dos quadrinhos), o espectador sabe, a priori, que não há possibilidade de escolha, já que o objeto representado na tela já é ausente, “uma efígie”. Apesar disso, Bergala afirma que a escolha de ver um filme depende de uma regressão consentida, de deixar de lado temporariamente o mundo em que vivemos (de ação, da escolha de um objeto, de correr riscos) para identificar-se com o universo imaginário da ficção. E esse desejo de regressão seria um indício de que o espectador de cinema é sempre um sujeito imerso na solidão e no luto, em estado de carência.

⁹ Mulvey, (1989, p.21). Tradução da pesquisadora.

¹⁰ Para dar um exemplo nos quadrinhos, podemos citar Milo Manara, cujas heroínas muitas vezes apanham, são estupradas, usadas como objeto sexual e, ocasionalmente, salvas por um herói. Ao mesmo tempo, há um teor fetichista nos quadrinhos deste autor, expresso na beleza e na nudez das heroínas.

¹¹ Aumont (2002) explica que, para Freud, o fetichismo é uma perversão resultante da descoberta, por parte da criança, de que a mãe não tem um falo: por não querer deixar de crer que este falo existe, a criança o substitui por um fetiche, que seria um objeto que a criança olhou no momento em que constatou a “castração” feminina. Portanto, mesmo no caso do fetichismo, há uma relação com a castração. Como aponta Aumont (2002), esta teoria foi bastante criticada sob diversos pontos de vista; uma das críticas é a de que esta só se aplica ao desenvolvimento do sujeito masculino.

A vantagem da identificação seria a de que permite ao sujeito que se satisfaça sem recorrer ao objeto exterior, reduzindo ou suprimindo as relações com o outro. Através da identificação, o sujeito não precisa correr os riscos de se relacionar com outra pessoa. O autor lembra que esta forma de obter satisfação sem entrar em uma relação verdadeira é muito semelhante ao fetichismo, porque o fetichista também não corre riscos nem realmente se relaciona. Neste sentido, o mesmo pode ser dito do voyeur.

Bergala (1995, p.248) também escreve a respeito da ambivalência da identificação do espectador com os protagonistas, em uma perspectiva psicanalítica:

No cinema, onde as cenas de agressão, físicas ou psicológicas, são frequentes, trata-se aí de um recurso gramático de base, que predispõe a uma forte identificação, e o espectador vai muitas vezes se encontrar na posição ambivalente de se identificar, ao mesmo tempo, com o agressor e com o agredido, com o carrasco e com a vítima. Ambivalência cujo caráter ambíguo é inerente ao prazer do espectador nesse tipo de sequência, quaisquer que sejam as intenções conscientes do diretor e que está na base do fascínio exercido pelo cinema de terror e de suspense.

Embora *All you need is love* certamente não seja uma história de terror ou de suspense, é possível que haja uma ambivalência do leitor em relação à identificação, ora com o rapaz, ora com a moça, ora rejeitando, ora sendo rejeitado. Entretanto, esta identificação é sobretudo com o rapaz, devido a outro aspecto da identificação: seu caráter estrutural. Barthes afirma que a identificação não leva em conta a psicologia, sendo uma operação puramente estrutural. O leitor se

identifica com aquele que tem o mesmo lugar que ele, isto é, aquele que a narrativa acompanha.

Devoro com o olhar qualquer rede amorosa e nela detecto o lugar que seria meu se dela fizesse parte. Percebo não analogias, mas homologias [...] a estrutura não leva as pessoas em consideração; é, portanto, terrível (como uma burocracia). Não se pode suplicar, dizer: 'Veja como sou melhor que H...'. Inexoravelmente, ela responde: 'Você está no mesmo lugar; portanto, você é H...'. Ninguém consegue *pleitear* contra a estrutura."¹²

Em *All you need is love*, este lugar é sobretudo do rapaz. É ele que a narrativa acompanha em sua maior parte, é sob o ponto de vista dele que a história é contada, e portanto – por questões estruturais – é com ele que o leitor se identifica na maior parte do tempo.

Conclusão

Podemos concluir, concordando com Roland Barthes, que cada detalhe – por mais insignificante que possa parecer – é importante para a narrativa, contribuindo de alguma forma para contar a história¹³. A imagem é rica em significado e carregada de ideologia. No caso de *All you need is love*, trata-se de uma desvalorização da mulher que permeia toda a narrativa e se reflete não apenas na atitude do protagonista, como também nas próprias imagens. Não há como saber se o autor compartilha desta ideologia, ainda que inconscientemente, ou se ele busca fazer um retrato daqueles que a possuem. Arnold Hauser (1961) escreveu que o artista nem sempre tem consciência

¹² Barthes, apud Bergala (1995, p.269).

¹³ "Poder-se-ia dizer [...] que a arte não conhece o ruído (no sentido informacional da palavra): é um sistema puro, [...] não há jamais unidade perdida, por mais longo, por mais descuidado, por mais tênue que seja o fio que a liga a um dos níveis da história." Barthes (1971, p.28).

das ideias sociais que expressa, e muitas vezes discorda destas ideias que justifica ou glorifica em suas obras.

Em relação à questão da divisão do olhar em ativo/masculino e passivo/feminino, é importante notar que ela não é absoluta, assim como as mulheres nem sempre estão relegadas exclusivamente a papéis passivos (há muitos filmes e quadrinhos nos quais elas são responsáveis pela ação, ainda que estes sejam a minoria ou filmes de gênero, conforme aponta Mulvey). No que diz respeito ao olhar, podemos questionar se a exibição do corpo masculino nos filmes de ação não teria um componente de espetáculo (ainda que o olhar lançado sobre ele neste caso possa não ser erótico – pode-se argumentar que o espectador se identifica com o herói de ação e portanto “possui”, durante a duração do filme, os músculos do ator). Da mesma forma, nos quadrinhos de super-herói uma grande ênfase é dada ao corpo do protagonista.



Figura 5. Still do filme Kickboxer (1989).

Um exemplo da exibição do corpo musculoso masculino nos filmes de ação está no filme *Kickboxer*, de 1989, com Jean

Claude Van Damme (figura 5). Neste caso, há uma ambiguidade no olhar. Por um lado, há inegavelmente um componente erótico nesta imagem masculina – talvez ocorra até uma certa fetichização do corpo, na medida em que é exibido e cultuado por si mesmo.



Figura 6. Still do filme Kickboxer (1989).

Por outro lado, não haveria uma fetichização completa na representação do corpo do personagem, posto que, no cinema comercial, este não pode ser mostrado como objeto a ser desfrutado – mesmo porque isso poderia impedir a identificação do público masculino com o personagem. Além disso, pode-se argumentar que o corpo do herói precisa ser mostrado nos filmes de ação por ser um signo de sua força e virilidade. A exibição dos músculos seria necessária à representação da essência do protagonista.

Certamente, este é o caso nas histórias em quadrinhos de super-herói, em que todas as características físicas dos personagens precisam ser exageradas e exibidas para que sejam melhor interpretadas, “lidas” – o corpo do Super-Homem, por exemplo, é inegavelmente um signo¹⁴. Em todo caso, ainda que seja contemplado e exibido

¹⁴ Antônio Cagnin (1975) afirma que toda imagem é uma oração, ou, mais precisamente, pelo menos dois enunciados linguísticos. É o caso do corpo do super-herói, cujos enunciados são “este é um corpo masculino”, “este é um homem viril e forte”. O músculo é um signo de que o herói não está entre os “fracos e oprimidos”, mas entre os que detêm poder. Outro exemplo é o da imagem da moça na figura 1: seus significados denotativos são “isto é uma moça bonita” e “a moça está na cama”. Christian Metz (apud Cagnin, 1975, p.77) afirmava: “Um close-up de um revólver não significa revólver [...], mas significa, como um mínimo, e deixando de lado suas conotações, *eis um revólver*. Ele veicula a sua própria atualização, algo como *ei-lo aqui*.” A imagem da moça é exatamente isto: “*eis uma moça bonita na cama*” (e, com base no que já foi discutido neste artigo, podemos acrescentar, “na cama com você, leitor” - de fato, neste quadro, a moça é representada como se estivesse ao alcance da mão do leitor, como se ele estivesse deitado com ela). É a atualização de um conceito, embora não deixe de ser um conceito.

como espetáculo, o lutador tem um papel inteiramente ativo na narrativa. E ainda que haja alguns exemplos de filmes em que o corpo masculino é exibido como objeto

erótico para o olhar feminino (como no filme indiano¹⁵ *Jodhaa Akbar*, no qual uma mulher observa um homem que se exhibe – figura 7), é certo que eles são a exceção que confirma a regra.



Figura 7. Stills do filme *Jodhaa Akbar* (2008).

Referências

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas, SP: Papirus, 2002. P. 212-258.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, Roland et al. *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis: Vozes, 1971.

BERGALA, Alain. O Filme e seu espectador. In: AUMONT, Jacques, et al. *A estética do filme*. Campinas, SP: Papirus, 1995.

CAGNIN, Antonio Luiz. *Os Quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

HAUSER, Arnold. *Introducción a la historia del arte*. Madrid: Guadarrama, 1961. Colección Guadarrama de Crítica e Ensaio, vol 33.

MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século vinte*. Rio de Janeiro: Forense, 1967. Vol 1.

MULVEY, Laura. Visual pleasure and narrative cinema. In: *Visual and other pleasures*. Indianapolis: Indiana University Press, 1989.

NAGOYA, Otávio; NOGUEIRA, Pedro. A nova geração dos quadrinistas. *Caros Amigos*, Ano XIV, número 157. Abril de 2010.

Imagens

DISALLE, Mark; WORTH, David. *Kickboxer*. [Filme]. Produção de Mark DiSalle, direção de Mark DiSalle e David Worth. Estados Unidos, Cannon Pictures, 1989. Película (105 min): son., color.

GOWARIKER, Ashutosh; SCREWVALA; Ronnie. *Jodhaa Akbar*. [Filme]. Produção de Ashutosh Gowariker e Ronnie Screwvala, direção de Ashutosh Gowariker. Índia, Ashutosh Gowariker Productions, 2008. Película (213 min): son., color.

MOON, Fábio. All you need is love. In: MOON, Fábio; BÁ, Gabriel. *Crítica*. São Paulo: Editora Devir, 2004. P. 46-48.

¹⁵ No cinema indiano de Bollywood, o corpo masculino costuma ser mais erotizado do que nos filmes americanos (conferir os filmes *Om Shanti Om* (2007), *Ghajini* (2008), *Bodyguard* (2011), *Kites* (2010), entre outros).

