



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA

RAFAELA ELAINE BARBOSA

ENCONTROS NAS REPRESENTAÇÕES FEMININAS:
OS CAMINHOS DE DORA, AURORA, ANA TERRA E LARA CROFT

Florianópolis

2021

Rafaela Elaine Barbosa

**ENCONTROS NAS REPRESENTAÇÕES FEMININAS:
OS CAMINHOS DE DORA, AURORA, ANA TERRA E LARA CROFT**

Tese submetida ao Programa de Pós-Graduação em
Literatura da Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção do título de Doutora em
Literatura.

Orientadora: Prof.^a Dra. Rosana Cássia dos Santos.

Coorientadora: Prof.^a Dra. Maria José Baldessar.

Florianópolis

2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Barbosa, Rafaela Elaine
Encontros nas representações femininas : os caminhos de
Dora, Aurora, Ana Terra e Lara Croft / Rafaela Elaine
Barbosa ; orientador, Rosana Cássia dos Santos,
coorientador, Maria José Baldessar, 2021.
200 p.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa
Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós
Graduação em Literatura, Florianópolis, 2021.

Inclui referências.

1. Literatura. 2. literatura. 3. representação. 4.
videogame. 5. mulher. I. Santos, Rosana Cássia dos . II.
Baldessar, Maria José. III. Universidade Federal de Santa
Catarina. Programa de Pós-Graduação em Literatura. IV. Título.

Rafaela Elaine Barbosa

Encontros nas representações femininas:
os caminhos de Dora, Aurora, Ana Terra e Lara Croft

O presente trabalho em nível de doutorado foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof^ª Geovana Quinalha de Oliveira, Dra.
Universidade Federal do Mato Grosso do Sul

Prof^ª Simone Pereira Schmidt, Dra.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof^ª Tânia Regina Oliveira Ramos, Dra.
Universidade Universidade Federal de Santa Catarina

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de doutor em Literatura.

Prof. Dr. Carlos Eduardo Schmidt Capela
Coordenador do Programa

Prof^ª Dra. Rosana Cássia dos Santos
Orientadora

Florianópolis, 17 de agosto de 2021.

Para Cauã e Frida, que me acompanham nesta jornada.

“Mal não há no caminho dos filhos de Ogum e nem no meu que sou amiga dos filhos dele.” (Cidinha da Silva)

AGRADECIMENTOS

Agradeço...

... a todos os meus santos e orixás, sobretudo a Ogum, que me deu força e negou-me a possibilidade de desistir, a Iansã, que me emprestou sua força guerreira, a Nanã, dona do barro sagrado da vida, a Exu, senhor da comunicação e das encruzilhadas e a Obaluaê, senhor do poder da cura e da restauração;

... à minha orientadora, Rosana Cássia dos Santos, pela plácida companhia durante a construção desta tese;

... à minha coorientadora Maria José Baldessar, que já me acompanhou no mestrado e segue sendo um exemplo para mim no doutorado;

... às professoras que participaram da banca examinadora desta tese: Geovana Quinalha de Oliveira, Simone Pereira Schmidt e Tânia Regina Oliveira Ramos, por analisar com tanto carinho esta pesquisa;

... a todos os professores com os quais tive aula durante o doutorado, vocês foram fundamentais para a elaboração desta pesquisa;

... aos meus professores da licenciatura. O tema desta tese nasceu no interior do Paraná, em Jacarezinho, na Universidade Estadual do Norte do Paraná, onde me formei professora de Língua Portuguesa e Literatura;

... às minhas colegas de pós-graduação, Jaqueline Capellari, Suelem Cunha, Gabriele Bittelbrun, Silvana Gili, Vanessa Camassola, Eliane Dutra, Heloá Barroso e Daniela Stoll;

... à minha amiga Jéssica Chechi, por mesmo a distância, compartilhar comigo as agruras e alegrias da vida de doutoranda;

... à minha amiga Sara Simas, a mulher mais corajosa e determinada que já conheci;

... ao meu amigo Fernando e à sua saudosa cãopanheira Beatriz, que acompanhavam a mim e a minha Frida, em longas caminhadas enquanto me ouvia falar desta pesquisa;

... às minhas irmãs Larissa, Carol e Isa, por serem tão bravamente feministas e terem mais coragem de se levantar contra as injustiças que aconteciam em nossa casa do que eu;

... às minhas colegas de IFSC, Rayssa Paris e Stephanie Vasconcelos, que foram fundamentais para a minha docência com os alunos surdos;

... aos meus alunos, do Ensino Fundamental, do Ensino Médio, da Educação de Jovens e Adultos e do Ensino Superior, que motivaram esta pesquisa;

... ao Instituto Federal do Piauí e aos meus colegas de trabalho dessa instituição, principalmente, à minha diretora Rita de Cássia Alves de Freitas, por promover um ambiente tão maravilhoso para que eu possa exercer a docência;

... a UFSC e ao PPGLit pela oportunidade dada a esta paulista de formação paranaense;

... ao Cauã e à Frida, por entenderem as minhas ausências e estarem comigo quando eu mais precisei;

... ao meu pai (*in memoriam*), que me contou as primeiras histórias e que eu adoraria que estivesse aqui, sinto muito a sua falta, pai;

... e, a mim mesma, por não ter desistido, mesmo quando as coisas ficaram quase insuportáveis¹.

¹ Do fundo desta noite que persiste
Além deste oceano de lamúria,
A me envolver em breu - eterno e espesso,
Somente o Horror das trevas se divisa;
A qualquer deus - se algum acaso existe,
Porém o tempo, a consumir-se em fúria,
Por minha alma insubjugável agradeço.
Não me amedronta, nem me martiriza.
Nas garras do destino e seus estragos,

Por ser estreita a senda - eu não declino,
Sob os golpes que o acaso atira e acerta,
Nunca me lamentei - e ainda trago
Eu sou dona e senhora de meu destino;
Minha cabeça - embora em sangue - ereta.
Eu sou a comandante de minha alma.
(adaptado de HENLEY, W. E., *Invictus*,
1875)

DEDICATÓRIA

Dedico esta tese sobre mulheres e suas histórias...

... às mulheres que vieram antes de mim: minha trisavó materna Emília, que segundo a minha avó, viveu um inferno durante seu casamento e morreu muito jovem; minha bisavó materna Maria, que desafiou sua época, separando-se do marido que lhe batia, mesmo que isso lhe custasse a guarda dos filhos e que fazia o melhor doce de leite do mundo; minha avó materna Eva, com quem sempre tenho longas conversas, mesmo que não concordemos sobre nossas visões de mundo; minha avó paterna Sebastiana, que ficou viúva, com sete filhos para criar, sendo o mais novo deles com 40 dias de vida, não sei da onde ela tirou forças para seguir em frente; minha tia Maria, que tem o melhor tempero do mundo e que em temperamento é tão parecida comigo e minha mãe Luzia, que ainda vive presa a valores tão patriarcais, mesmo tendo quatro filhas tão feministas;

... à presidenta Dilma Rousseff, cuja história de vida quase se confunde com a história recente deste país, por se manter tão forte na ditadura militar e depois, durante o golpe de 2016, que culminou neste período tenebroso que estamos vivendo;

... à vereadora da cidade do Rio de Janeiro, Marielle Franco, que foi assassinada brutalmente e cujas causas de seu assassinato ainda não foram esclarecidas. Marielle é o retrato do que este país fez e faz com mulheres que ousam desafiar as estruturas que nos foram impostas desde 1500;

... à deputada federal Benedita da Silva, primeira senadora negra do país, por uma vida de defesa dos mais pobres;

... à deputada federal Luiza Erundina, primeira prefeita eleita da cidade de São Paulo, também incansável na luta por um país mais justo e igualitário;

... à Joênia Wapichana, primeira advogada indígena do Brasil e primeira mulher indígena eleita deputada federal;

... à deputada estadual por São Paulo, Érika Malunguinho, pela luta e representatividade da mulher negra e trans na política paulista e brasileira;

... à Sônia Guajajara, pela sua incessante luta em defesa dos povos indígenas;

... à Dona Ivone Lara, por seu legado como enfermeira, cantora e compositora;

... à Nise da Silveira, por seu olhar para aqueles que habitam ‘o engenho de dentro’;

... à Lia de Itamaracá, por seu trabalho em preservação da ciranda, como manifestação de resistência da cultura afro-brasileira;

... à escritora Conceição Evaristo, que me deu uma das minhas personagens preferidas da Literatura Brasileira, Ponciá Vicêncio;

... à Cidinha da Silva, por suas histórias maravilhosas sobre Exu;

... à Mãe Menininha de Gantois, por desbravar os caminhos como ialorixá na Bahia;

... à Mãe Stela de Oxóssi, pela visibilidade que deu ao candomblé;

... à Mãe Gilda de Ogum, pela luta contra o racismo religioso;

... à irmã Dorothy Stang, por sua vida de luta contra os ataques à floresta e aos povos que vivem nela...

... à Linn da Quebrada, por cantar a vida e a luta das bichas pretas;

... à Liniker, por cantar todas as formas de amar;

... à Elza Soares, pela força, pela música, pela coragem, por existir;

... à Maria da Penha, por ser símbolo da luta contra a violência doméstica no Brasil;

... às professoras deste país, principalmente as que me acompanharam durante a minha trajetória escolar e acadêmica, e

... a todas as mulheres que lutam e lutaram para tornar este país um lugar melhor para se viver e amar.

RESUMO

Ao longo da trajetória de humanidade, a mulher foi representada de várias formas ao contarmos suas histórias e sua História. Sobretudo, num contexto eurocentrado, as representações femininas acabaram se concentrando em dois tipos comuns: a mulher ideal, servil, boa esposa e mãe *versus* aquela mulher a ser rejeitada pela sociedade, tida como difícil de conviver, que não aceita os deveres do casamento e da maternidade e que vivencia sua sexualidade livremente. Essa representação dicotômica serviu ao patriarcado para não só promover a rivalidade entre as mulheres, mas também para alimentar quais corpos que serviriam e servem ao sistema colonial e capitalista e aqueles que deveriam ser ignorados, apagados e invisibilizados pela sociedade. Nesse sentido, a presente tese busca, por meio da análise das personagens Dora, do romance *Capitães da areia*, escrito por Jorge Amado; Ana Terra, do romance *O Tempo e o vento*, escrito por Érico Veríssimo; Aurora, do jogo *Child of light* e Lara Croft, do jogo *Rise of the Tomb Raider*, investigar as representações femininas presentes na literatura brasileira, no segundo período do Modernismo brasileiro e as utilizadas pelos videogames, visto que essa linguagem é uma das quais os jovens mais se utilizam para vivenciar a experiência narrativa. A partir das narrativas dessas quatro personagens, serão analisadas suas características e trajetórias, observando a que representações e estereótipos elas servem. Além disso, representações da mulher, como a donzela, a guerreira e a mãe, arquétipos tão replicados nas religiões católica e de matrizes africanas, tomando como ponto de convergência as santas Bárbara e Ana e as orixás Iansã e Nanã, também serão discutidos, a fim de ressaltar que representações como as de Dora, Ana Terra, Aurora e Lara estão presentes nas diversas linguagens e nos mais variados espaços daquilo que podemos chamar de cultura brasileira. As experiências dessas personagens são influenciadas pela classe, raça, etnia, geração, identidade de gênero, sexualidade, época e localização, então, com aporte da crítica feminista e dos estudos pós-coloniais, questões como invisibilização, poder, opressão, identidade e representatividade serão estudadas, ao passo que também serão propostas e instigadas outras representações, distantes da dicotomia maniqueísta proposta pela racionalidade eurocentrada e mais próximas de nossas realidades e de diversidades.

Palavras-chave: Literatura. Mulher. Videogame. Representação.

ABSTRACT

ENCOUNTERS IN FEMALE REPRESENTATIONS: the paths of Dora, Aurora, Ana Terra, and Lara Croft

Throughout the trajectory of humanity, women have been represented in various ways when telling their stories and history. Especially in a Eurocentric context, the female representations ended up focusing on two common types: the ideal woman, servile, good wife and mother versus the woman to be rejected by society, seen as difficult to live with, who does not accept the duties of marriage and motherhood, and who experiences her sexuality freely. Such dichotomous representation served patriarchy, not only to promote the rivalry among women but also to nourish the decisions of which bodies would and serve the colonial and capitalist system as well as which bodies should be ignored, be erased, and invisibilized by society. In this sense, through the analysis of the following characters: Dora from the novel *Capitães da Areia*, written by Jorge Amado; Ana Terra, from the novel *O Tempo e o Vento*, written by Érico Veríssimo; Aurora, from the game *Child of Light*, and Lara Croft, from the game *Rise of the Tomb Raider*, the present thesis seeks to investigate the female representations in Brazilian literature, in the second period of Brazilian Modernism and those used by video games, since this language is one that young people use the most to live the narrative experience. From the narratives of these four characters, their characteristics and trajectories will be analyzed, observing which representations and stereotypes they serve. In addition, discussions about the portrayal of women, such as the ones of the maiden, the warrior, and the mother, archetypes so replicated in the Catholic and African religions, find in Saints Barbara and Ana, and Orixás Iansã and Nanã, a point of convergence, will be held to highlight how representations like those of Dora, Ana Terra, Aurora, and Lara, are present in the various languages and spaces of what we may call Brazilian culture. The experiences of these characters suffer the influence of categories such as class, race, ethnicity, generation, gender identity, sexuality, time, and location. Consequently, supported by feminist criticism and postcolonial studies, invisibilization, power, oppression, gender identity, and representativeness are issues that will be investigated in this work. At the same time, other representations will also be proposed and instigated, far from the Manichean dichotomy suggested by Euro-centered rationality and closer to our realities and diversities.

Keywords: Literature. Woman. Videogame. Representation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Personagens Jade, Kitana e Mileena do jogo <i>Mortal Kombat</i>	44
Figura 2- Personagem brasileira do jogo <i>Street Fighter</i> , Laura.	44
Figura 3 - Aurora, após ter vencido a Rainha Sombria, levanta sua espada invocando o poder de seus raios para comemorar.....	74
Figura 4 - A Rainha Sombria e Aurora, durante um dos diálogos do jogo.	75
Figura 5- A Rainha Sombria, já transformada em dragão, desferindo um golpe na batalha final.	78
Figura 6 - Aurora e seu pai enquanto viviam felizes na Áustria, em contraste com a escuridão de Lemúria.....	79
Figura 7- Aurora e a sua espada, contando com a força dos raios para derrotar a Rainha Sombria.....	81
Figura 8 - Aurora em um diálogo com sua meia-irmã, Norah.	89
Figura 9 – Várias versões da personagem Lara Croft.	119
Figura 10 - Lara Croft, quando localiza as ruínas da cidade perdida na Síria.....	131
Figura 11- Alguns dos elementos cristãos presentes durante o jogo <i>Rise of the Tomb Raider</i>	136
Figura 12 - Personagem Soares, do jogo <i>Angola Janga</i>	167
Figura 13- Personagens Mari e Fê em uma batalha de Beatbox no jogo <i>One Beat Min.</i>	168
Figura 14 - Cícera indo encontrar seu avô Tião, durante uma das missões de <i>Árida</i> ...	169
Figura 15 - Tela do jogo <i>Sobrevivendo ao coronavírus</i>	170

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO: A JORNADA.....	15
1.1 OS CAMINHOS DESTA TESE	15
1.2 OS CAMINHOS DOS LIVROS	21
1.3 OS CAMINHOS DOS JOGOS	25
1.4 OS CAMINHOS DAS MULHERES NOS LIVROS	35
1.5 OS CAMINHOS DAS MULHERES NOS VIDEOGAMES	40
2 CAMINHOS DE MENINAS	51
2.1 OS CAMINHOS DA INFÂNCIA	51
2.2 OS CAMINHOS DE DORA.....	61
2.3 OS CAMINHOS DE AURORA	73
2.4 OS CAMINHOS DE DORA E AURORA SE CRUZAM.....	85
3 CAMINHOS DE MULHERES	92
3.1 OS CAMINHOS DA REPRESENTAÇÃO.....	92
3.2 OS CAMINHOS DE ANA TERRA	96
3.3 OS CAMINHOS DE LARA CROFT	117
3.4 OS CAMINHOS DE ANA E LARA SE ENCONTRAM.....	133
4. CONCLUSÕES: CAMINHOS CRUZADOS	140
4.1 QUATRO MULHERES SE ENCONTRAM.....	140
4.2 É HORA DE ENCONTRAR OUTROS CAMINHOS	162
REFERÊNCIAS	179

1 INTRODUÇÃO: A JORNADA

1.1 OS CAMINHOS DESTA TESE

Ocê pensa que caminho e estrada é tudo a mesma coisa, mas tá errado, minha
fia. A estrada é uma coisa, o caminho é outra.
A estrada é uma via, uma picada no mato, um cortado no chão e é muita. O
caminho é quando ocê escolhe uma estrada pra seguir e chegar no seu lugar.
(Cidinha da Silva)

Esta pesquisa é sobre literatura. Mas também é sobre videogames. É sobre princesas. Mas também é sobre guerreiras. Conta histórias da Idade Média. Mas também da década de 30 e dos anos 2000. Conta histórias europeias. E também de mulheres brasileiras. Esta pesquisa é sobre mulheres e suas histórias. E por ser sobre mulheres, para mulheres e feita por mulheres que se situa na linha de pesquisa Crítica Feminista e Estudos de Gênero. Esta pesquisa tem como ponto de partida as narrativas literárias sobre personagens femininas brasileiras, e também histórias femininas de outras partes do mundo presentes no universo lúdico dos videogames.

Ainda que existam inúmeras vivências de mulheres, a cultura branca, heterossexual, cristã, ocidental traçou um roteiro a ser seguido para as mulheres. Um roteiro que determina o papel que uma boa moça deve desempenhar ao longo da vida. Como a escritora Rebecca Solnit aponta em seu livro *A mãe de todas as perguntas* (2017), ao expor a sua indignação, pois sempre lhe perguntam ao final de suas palestras, se ela não pensa em se casar e ter filhos. Aliás, como relata a própria Rebecca, a mesma pergunta já era feita à Virgínia Woolf.² Pode parecer absurdo, mas a questão é essa mesma: mesmo que uma mulher seja brilhante, ela precisa de filhos para ser 'completa'? Por que sempre somos impostas ao papel de sermos mães? Por que homens não são perguntados sobre se deveriam se casar ou serem pais? Ideal que Virginie Despentes, em seu livro autobiográfico *Teoria King Kong* (2016), expõe e duvida que exista na realidade.

Porque o ideal da mulher branca, sedutora, mas não puta, bem casada, mas não apagada, trabalhando, mas sem muito sucesso para não esmagar seu homem, magra, mas não neurótica com a comida, ficando indefinidamente jovem sem estar desfigurada pelos cirurgiões plásticos, mãe realizada, mas

² Esse questionamento feito a Rebecca Solnit, após uma palestra sobre Virginia Woolf, deu origem ao livro *A mãe de todas as perguntas* (2017), no qual ela discorre sobre os vários papéis, principalmente o de mãe e de esposa que são intrinsecamente exigidos das mulheres.

não monopolizada pelas fraldas e os deveres de casa, boa dona de casa, mas não apenas uma empregadinha, que tem cultura, mas menos do que um homem, essa mulher branca feliz que é jogada na nossa cara o tempo todo, aquela que deveríamos nos esforçar de parecer, mesmo que a vida dela parece ser um tédio sem compensação, de toda forma, eu nunca a encontrei em nenhum lugar. Eu chego a pensar que ela não existe (DESPENTES, 2016, p. 11).

Um padrão disseminado, valorizado, imposto pela publicidade, pela literatura, pela TV, pelo cinema. Um alvo, mirado por mulheres ao longo da história de humanidade que, na verdade, é uma miragem num deserto de angústia, dores, silêncios e submissão. Virginia Woolf, em *Um teto todo seu* (1985) também indica o abismo que há entre a mulher idealizada e a mulher real.

Na realidade, como assinala o Professor Trevelyan, ela era trancafiada, surrada e atirada pelo quarto. [...] Na imaginação, ela é da mais alta importância; em termos práticos, é completamente insignificante. Ela atravessa a poesia de uma ponta à outra; por pouco está ausente da história. Ela domina a vida de reis e conquistadores na ficção; na vida real, era escrava de qualquer rapazola cujos pais lhe enfiassem uma aliança no dedo (WOOLF, 2004, p. 57-58).

Nesse sentido, convergindo e divergindo do que é imposto para uma mulher, analisaremos as representações de mulheres da ficção, a partir de duas personagens femininas da Literatura Brasileira e duas personagens presentes nas narrativas dos videogames. Escolho essa temática por entender que a questão de representação e da representatividade da mulher nas mídias impacta profundamente os espaços e papéis que ocupamos em nossas vidas. Nesse sentido, Boris e Cesídio (2007) apontam o papel de uma cultura no comportamento de uma sociedade em seu cotidiano. Ao conceituar cultura como os modos de vida de qualquer sociedade, cujos costumes de conduta, comportamentos e formas de pensar são compartilhados e transmitidos pelas pessoas que a compõem e passados de uma geração a outra, os autores esclarecem como as formas de representação da mulher na cultura brasileira impactaram nos papéis que couberam a elas na sociedade.

[...] a mídia é uma manifestação cultural, criada não apenas com o objetivo de transmissão de informação, mas de influenciar intencionalmente não apenas o comportamento das mulheres, mas o dos homens também, interferindo na maneira de organizar a sua subjetividade e atingindo questões peculiares ao seu gênero, principalmente com relação à sua representação corporal. [...] Assim, foi atribuído status ao corpo da mulher, que passou a ser investido, economicamente, como um objeto de consumo, dotado de valor mercadológico (BORIS e CESÍDIO, 2007, p. 471).

À mulher não faltam representações e discussões permeando como devemos ser, como agir, como viver. Rebecca Solnit (2017), em seu ensaio *Homens me explicam Lolita*, relata o desconforto que sente ao ler o romance de Vladimir Nabokov, no qual,

para Solnit, temos uma narrativa de sucessivos estupros de homem e de como os homens pedem que Solnit não leve a história tão a sério, quase em tom de zombaria. Solnit explica que “existe um corpo literário canônico em que as histórias das mulheres são retiradas, em que a única história que temos são as histórias dos homens.” E Lolita é uma dessas histórias, na qual a vítima não tem a oportunidade de contar a sua história (SOLNIT, 2017, p. 170). Solnit finaliza o ensaio dizendo que “lemos muitas coisas em que pessoas como nós são descartáveis ou são escória, ou ficam em silêncio, ou são ausentes ou indignas, e isso influi em nós. Porque a arte cria o mundo, porque ela importa, porque ela nos cria. Ou nos destrói” (SOLNIT, 2017, p. 172).

Nesta tese, abordarei essas representações e como elas atravessam diversas linguagens, neste caso, a literatura e os videogames para que possamos contestá-las quando não se encaixam a nós e buscar e legitimar nosso lugar como ‘produtoras de representações’. Neste processo, também simultaneamente traçarei um histórico da trajetória do feminismo, ancorando-me naquelas que vieram antes de mim e reivindicaram o direito de contar histórias sobre nós mesmas.

Escrevo daqui como uma mulher inapta a atrair a atenção masculina, a satisfazer o desejo masculino e a me contentar com um lugar à sombra. É daqui que escrevo, como uma mulher não sedutora, mas ambiciosa, atraída pelo dinheiro que ganho sozinha, atraída pelo poder de fazer e de recusar, (...) Eu não me importo de parecer dura com os homens que não me fazem sonhar (DESPENTES, 2016, p. 9).

Ao lutar pelo direito de reivindicar e contar nossas histórias, também questionaremos as histórias já contadas sobre nós. Não no sentido de somente discordar, mas também, de levantar o porquê das coisas serem de determinada maneira, entender o que não foi dito, contado ou escrito. O que está nas entrelinhas. Ou se foi dito, contado ou escrito, por que não foi divulgado, perpetuado, perenizado. Histórias de mulheres que lutaram, que escreveram, que jogaram, que comandaram exércitos, que viajaram.

Assim, esta tese tem por objetivo delinear, ao longo de trajetórias de personagens femininas da literatura brasileira e dos videogames, os padrões e estereótipos³ que se repetem nas representações dessas personagens. Pretende-se também identificar e refletir sobre as mudanças que foram ocorrendo ao longo desse período nessas representações, como as visões sobre a mulher foram se modificando,

³ Entendendo aqui estereótipo, a partir do conceito proposto por Walter Lippmann (1922), como o ato de generalizar atributos de um determinado grupo e atribuir valor, geralmente negativo, às características que são foco dessa generalização, reduzindo a percepção desse grupo a essas características. E essa generalização quase sempre imputa a esse grupo um lugar de inferior na sociedade.

principalmente no intervalo dos anos 1930 e 2015, que é o período em que se situam os objetos de estudo desta tese.

Busquei, então, na seleção das personagens literárias e de games abranger personagens que fossem protagonistas ou que tivessem destaque nas histórias em que estão inseridas. Para as personagens literárias, delimito o período de publicação das obras durante o segundo momento modernista brasileiro, ou seja, as décadas de 30 e 40, para garantir uma relação de proximidade temporal. Também foram selecionadas narrativas que se passam em diferentes locais do Brasil, para contemplar um pouco da diversidade brasileira. Já as personagens dos videogames foram selecionadas duas que são protagonistas em suas histórias e também cujos jogos foram lançados nos anos de 2014 e 2015, para não termos tecnologias muito distintas, o que poderia dificultar e desviar o foco de nossas análises, embora a estética e os gráficos dos videogames em que essas personagens estão inseridas sejam muito diferentes entre si.

A proposta é analisar as personagens e realizar um estudo comparativo a cada duas personagens, uma da Literatura Brasileira e outra de um game, de faixas etárias próximas: duas crianças, e duas adultas.

Assim, serão objetos de estudo desta tese, as personagens:

- a) Dora, do livro *Capitães de Areia*, escrito por Jorge Amado, em 1937 e Aurora, personagem do jogo *Child of Light*, lançado em 2014;
- b) Ana Terra, personagem de *O tempo e o vento - O continente*, de Érico Veríssimo, publicado em 1949 e Lara Croft, heroína de *Tomb Raider*, lançado pela primeira vez em 1996. Nesta tese, será analisada a versão de 2015, *Tomb Raider - Rise of Tomb Raider*, por proximidade de data de lançamento com outro jogo que é objeto deste estudo.

Linda Hutcheon, em *Uma Teoria da adaptação* (2018) elenca três modos pelos quais podemos contar uma história: o primeiro é o contar, próprio do meio literário, no qual se constrói o universo ficcional, com seu enredo, cenários, personagens dando ao leitor grande possibilidade de imaginação dos detalhes da história. O segundo modo seria o mostrar, próprio das produções audiovisuais, como cinema e a TV, e também do teatro, em que as narrativas são construídas e exibidas visualmente, deixando uma margem menor para a imaginação do espectador. Ligia Chiappini Moraes Leite também traz em seu livro *O Foco narrativo* (1985), que resgata Platão e Aistóteles também já tratavam da distinção entre narrar (*tell*) e imitar (*show*).

Na verdade, se narrar é coisa muito antiga, refletir sobre o ato de narrar também o é. Pelo menos é possível recuar essa reflexão teórica sobre as formas de narrar a Platão e a Aristóteles. São eles que iniciam, na tradição do Ocidente, uma discussão que não vai mais se acabar, sobre qual a relação mire o modo de narrar, a representação da realidade e os efeitos exercidos sobre os ouvintes e/ou leitores (LEITE, 1985, p. 8).

O terceiro modo de contar um história, esse mais recente, seria aqueles que possibilitam a interatividade, como os videogames e as simulações em realidade virtual. Aqui, além da história contada e mostrada, o usuário a experiencia, determina os rumos de seu enredo e, muitas vezes, por meio de controles, cadeiras que vibram e sistemas de som sente a narrativa, cinestesticamente (HUTCHEON, 2018).

Complementando, Hutcheon também destaca que o potencial imersivo é possibilitado pelos meios de contar uma história, de acordo com sua mídia/ suporte. Sobretudo, os dois meios que interessam a esta tese, o contar e o jogar. Enquanto na literatura (contar), o potencial imersivo se fortalece pela imaginação e no videogame (jogar), a imersão se dá pela impressão de controle que o jogador julga ter sobre as ações do personagem do jogo (HUTCHEON, 2013).

Assim, a partir desses modos de contar uma história, esta tese está organizada em quatro capítulos. Este primeiro traz esta explicação sobre a gênese deste projeto, as angústias e indagações que provocaram a pesquisa esta temática. Proponho também uma contação da história dos livros e dos jogos, para criar-se a tessitura desta tese, visto que analisaremos personagens femininas inseridas nas narrativas literárias e nas de videogames. Também trago os aspectos que repercutem nas representações femininas tanto nos livros como nos videogames.

No segundo capítulo, abordarei a infância e sua importância na formação dos sujeitos. Também trarei considerações sobre como as personagens infantis são aludidas na literatura. Em seguida, exporei a obra *Capitães de areia* e a história de Dora. Abordarei a realidade social da personagem e como as opressões de gênero, classe e raça atuam em sua jornada. Entendendo aqui o conceito de interseccionalidade (CRENSHAW, 1989) como algo fundamental para a vivência da personagem Dora, visto que durante a sua história, não só o fato de ser uma menina, mas também a sua classe social impactam em sua trajetória. Dora sofre opressões por ser menina, precisando traçar estratégias de sobrevivência para resistir às violências de gênero e por ser pobre, pois é a pobreza que faz com que ela perca seus pais e sua casa e precise morar na ruas de Salvador. Essas experiências da personagem não são separadas, mas sim, aglutinam-se entre si.

Também no segundo capítulo, será analisada a personagem Aurora, do jogo *Child of light* (2014) e sua vivência oposta à de Dora. Assim, serão discutidas como os fatores de gênero, raça, classe e espaço geográfico se entrelaçam na vida dessas duas meninas e como isso impacta em seus caminhos. Apesar de falarmos do universo ficcional, faremos paralelos com a realidade, sobretudo, com a realidade brasileira, que é vivenciada brutalmente por Dora.

O terceiro capítulo tratará da representação da mulher na idade adulta e nele, será abordada a convergência das opressões já citadas nos capítulos anteriores, acrescidos da maternidade compulsória e o cuidado com a família, impostos às mulheres. Margareth Rago (1985) esclarece que há uma naturalização do feminino vinculado ao cuidado e que essa construção de um modelo de mulher simbolizado pela mãe devotada implicou sua completa desvalorização profissional, política e intelectual e este modelo de comportamento feminino determinou suas opções e condutas. (RAGO, 1985, p. 65) Tanto Ana Terra, quanto Lara Croft, as personagens que formam a temática do terceiro capítulo, vivenciam a idade adulta sendo expostas a situações perigosas, ao mesmo tempo em que as relações familiares precisam da atenção delas.

O quarto e último capítulo da tese traz as conclusões desta pesquisa e as consequências dessas representações femininas que não abarcam a pluralidade e diversidade brasileiras. Além disso, também serão explanadas as possibilidades de outras narrativas, tanto na literatura, como nos jogos, mais diversas e nosso papel como educador nesse processo. Também a partir dos discursos sobre o ato de ensinar de Paulo Freire e bell hooks, refletirei sobre como propiciar o surgimento de outras narrativas, que contenham as nossas histórias e a nossa História.

Assim, nas próximas linhas desta tese, contaremos histórias. Contaremos *herstories*⁴. E também buscaremos entender seus pontos de convergência e divergências. Seus pontos de exclusão e de inclusão. Suas relações de poder e subordinação. E não só contaremos essas histórias. Também questionaremos. Leremos essas histórias. Jogaremos essas histórias. Enfim, viveremos essas histórias. Esta é uma tese que quer contar e contestar histórias. Histórias que são lidas e jogadas.

⁴ *Herstory* é um termo cunhado por historiadoras de língua inglesa a fim de designar uma teoria histórica que se centra nas experiências das mulheres, sobretudo aquelas que expressam a dominação e opressão do cispatriarcado.

1.2 OS CAMINHOS DOS LIVROS

A literatura corresponde a uma necessidade universal que deve ser satisfeita sob a pena de mutilar a personalidade, porque pelo fato de dar forma aos sentimentos e à visão do mundo ela nos organiza, nos liberta do caos e, portanto, nos humaniza.
(Antonio Candido)

Harari (2015) aponta que o ato de narrar surge com o desenvolvimento da linguagem pelos primeiros seres humanos para poder dar instruções aos habitantes de um mesmo clã e perpetuar as lendas, os mitos e as interpretações de fenômenos naturais, que naquele momento não possuíam explicação científica. Harari (2015) chama o momento em que passamos a contar nossas primeiras histórias de Revolução Cognitiva e, para ele, foi a primeira grande revolução pela qual a humanidade passou, ocorrendo por volta de 70 mil anos a.C., apontando ainda que todos os animais possuem algum tipo de linguagem, comunicam-se entre si, mas somente o ser humano possui a capacidade de ficcionar:

[...] a ficção nos permitiu não só imaginar coisas, como também fazer isso coletivamente. Podemos tecer mitos partilhados, tais como a história bíblica da criação, os mitos do Tempo do Sonhos dos aborígenes australianos e os mitos nacionalistas dos Estados modernos. Tais mitos dão aos sapiens a capacidade sem precedentes de cooperar de modo versátil em grande número. Formigas e abelhas também podem trabalhar juntas em grande número, mas elas o fazem de maneira um tanto rígida, e apenas com parentes próximos. Lobos e chimpanzés cooperam de maneira muito mais versátil, mas somente com um número pequeno de indivíduos que eles conhecem intimamente. Nós podemos cooperar de maneiras extremamente flexíveis com um incontável número de estranhos (HARARI, 2015, p. 33).

Dessa forma, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades, é na narrativa que começa com a própria história da humanidade. Não há, nunca houve em lugar nenhum, um povo sem suas narrativas; todas as classes, todos os grupos humanos têm as suas narrativas, muitas vezes essas narrativas carregam elementos em comum de culturas diferentes, até mesmo opostas: a narrativa é internacional, trans-histórica, transcultural. A narrativa está sempre presente com a vida (BARTHES, 2001, p. 103-104).

Dada a onipresença da narrativa na história da humanidade, Antônio Candido (2007) cria o termo *Homo fictus*, o homem fictício que é aquele imaginado e contado por nós, que tem um modo fictício de ser e estar num mundo também fictício, mas que,

concomitantemente, nos molda para a realidade. É o *Homo fictus* que aproxima nossos aspectos humanos da ficção (CANDIDO, 2009).

O Homo fictus é e não é equivalente ao *Homo sapiens*, pois vive segundo as mesmas linhas de ação e sensibilidade, mas numa proporção diferente e conforme avaliação também diferente. Come e dorme pouco, por exemplo; mas vive muito mais intensamente certas relações humanas, sobretudo as amorosas. Do ponto de vista do leitor, a importância está na possibilidade de ser ele conhecido muito mais cabalmente, pois enquanto só conhecemos o nosso próximo do exterior, o romancista nos leva para dentro da personagem, porque o seu criador e narrador são a mesma pessoa (CANDIDO, 2009, p. 63-64).

Harari (2015) vai além, ao afirmar que as narrativas não só nos inspiram ou nos moldam individualmente, mas que toda a cooperação humana em grande escala, como um país, uma igreja, uma cidade precisa de uma história, de um mito que una as pessoas num mesmo imaginário coletivo. Podemos, assim, entender o poder da narrativa. Mitos, lendas, ficções, enfim, o ato de narrar leva-nos pelos séculos à união ou ao confronto, à paz ou à guerra (HARARI, 2015, p. 42). Para Campbell, toda “mitologia é a organização de narrativas simbólicas e imagens que são metafóricas das possibilidades da experiência humana e da sua realização em determinada cultura, em certa época” (CAMPBELL, 2003, p. 166).

Campbell (2014) ainda pontua que “as histórias contadas em diferentes culturas são sempre as mesmas. Os temas são atemporais e a inflexão cabe à cultura” (CAMPBELL, 2014, p. 11-12). Ou seja, as histórias tratam de temas e buscas universais, mas que são adaptados, dependendo, geralmente do enfoque por quem as conta. Os mitos nos oferecem modelos de vida. E para que esses modelos continuem servindo são adaptados ao tempo e ao espaço onde são contados (CAMPBELL, 2014, p. 13-15). Assim, os mitos que surgiram no início de nossa história como civilização ainda se fazem presentes quando contamos nossos mitos nos filmes, nos quadrinhos, nos livros, nos games ainda hoje.

Durante um longo tempo, a oralidade foi a única forma de comunicação entre os humanos, e conseqüentemente, a única forma de contar nossas histórias. Antes do surgimento da escrita, homens e mulheres transmitiam suas histórias, ensinamentos e tradições de pai para filho, de mãe para filha, em rodas nos povoados, em assembleias nas primeiras cidades. Embora a literatura oral não possua um espaço no cânone literário, é impossível negar a sua importância para a formação de qualquer povo.

A literatura oral é como se não existisse. Ao lado daquele mundo de clássicos, românticos, naturalistas, independentes, digladiando-se, discutindo, cientes da atenção fixa do auditório, outra literatura, sem nome em sua antiguidade, viva e sonora, alimentada pelas fontes perpétuas da imaginação,

colaboradora da criação primitiva, com seus gêneros, espécies, finalidades, vibração e movimento, continua, rumorosa e eterna, ignorada e teimosa, como rio na solidão, e cachoeira no meio do mato (CASCUDO, 1984, p.27).

Cabe destacar que a oralidade ocupa papel central nas culturas afro-brasileiras e indígenas ainda hoje. A corporalidade, a forma de comunicar saberes e histórias, a realização de cerimônias, danças e rituais em que a síntese ocupa posição fundamental nessas culturas não traz, em inúmeros momentos, a possibilidade de traduções para a língua escrita seja ela qual for. Assim, esses conhecimentos continuam guardados nas mentes e nos corpos principalmente de anciãos e anciãs de comunidades indígenas, de terreiros, de benzedadeiras, de quilombos, de comunidades ribeirinhas, etc.. No entanto, como tudo que o capitalismo alcança, ele se apropria há uma tentativa de tomada de apoderar-se dessa prática, designando-a como algo ‘inovador’, que pode ser simplesmente aprendido por meio de cursos, muitas vezes, bem caros, que vendem técnicas de oralidade. No mercado publicitário, o ato de contar histórias tem sido chamado de *storytelling*⁵ e tem se apresentado como uma estratégia para vender mais e aproximar os consumidores das empresas. Mas não nos esqueçamos, contar histórias é ancestral, e é uma arte dominada pelos povos originários e afro-brasileiros e não uma habilidade criada pelo mercado como estratégia de consumo.

E milhares de anos depois de contar as primeiras histórias, os seres humanos começam registrá-las. A escrita começa a surgir, primeiramente para registrar os números que contabilizam terras, gados, escravos dos primeiros impérios. Depois para registrar as leis e normas da sociedade em questão. Artefatos escritos como o Código de Hamurábi, e até mesmo a Torá, em que as regras que os cidadãos deveriam seguir provam como o ser humano tomou gosto pelo ato de registrar suas leis e punições, em vez de somente repassá-las de forma oral aos integrantes mais novos. E após, registrar e contar os fatos que vivencia, o ser humano passa a registrar também os que fantasia dando continuidade às nossas histórias, com mitos, heróis e lendas. Uma segunda revolução. Assim, parte do conhecimento (e de suas histórias) produzido passa a ser armazenado, embora ainda esteja ao alcance de poucos. "A escrita nasceu como serva da consciência humana, mas aos poucos tornou-se sua senhora" (HARARI, 2015, p. 140). A importância da escrita tornou-se indiscutível para a história da humanidade.

A escrita faz de tal modo parte da nossa civilização que poderia servir de definição dela própria. A história da humanidade se divide em duas imensas eras: antes e a partir da escrita. (...) Vivemos os séculos da civilização da

⁵ *Storytelling*, numa tradução livre, significa narrativa e, no contexto atual, tem sido utilizado como a capacidade de contar histórias envolventes.

escrita. Todas as nossas sociedades baseiam-se sobre o escrito. A lei escrita substitui a lei oral, o contrato escrito substituiu a convenção verbal, a religião escrita se seguiu à tradição lendária. E, sobretudo não existe história que não se funde sobre textos (HIGOUNET, 2003, p. 10).

Aos poucos, a escrita foi se tornando mais abstrata, nos ideogramas, representando ideias por meio de combinações de pictogramas. Posteriormente, esses mesmos pictogramas e ideogramas que representavam imagens de coisas passaram a representar os sons das palavras que designavam essas mesmas coisas (ROJO, 2006, p. 17). Podemos notar que a escrita percorreu um longo processo de evolução, destacando-se a escrita rupestre, cuneiforme, ideográfica e alfabética surgidas em diferentes contextos e lugares, sendo que todas exerceram e ainda continuam exercendo papel fundamental em diferentes momentos da história. Os seres humanos, assim como a escrita, passaram por um processo extenso de desenvolvimento, pois à medida que a sociedade se transformava, também eram necessárias a criação e a utilização de um código que suprisse a demanda do contexto social da época, com isso as técnicas de escrita se tornavam cada vez mais desenvolvidas. E ao longo de sua história, as escritas utilizaram suportes muito variados: da pedra à terra seca ou cozida aos muros urbanos, do papiro ao papel, do filme à tela do computador ou da TV (ROJO, 2006, p. 13).

Com o advento da internet e o surgimento de novas tecnologias, as histórias escritas encontram o meio digital, originando os e-books. E-books ou *eletronic books* são as publicações digitais ou livros eletrônicos e estão disponíveis na web em vários formatos que podem ser descarregados para o computador através de downloads (RIBEIRO, 2003). No entanto, desde 1971, Michael Hart já disponibilizava e-books online em formato *txt* pelo chamado Projeto Gutenberg⁶, que busca potencializar a democratização dos livros, uma referência ao criador do primeiro prelo europeu e as mudanças provocadas por essa invenção.

Os processos de seleção de textos, revisão, edição e publicação de livros digitais acompanham nosso momento histórico, pois a realidade vigente é dominada pelo crescimento das tecnologias digitais e o livro se adapta a esse contexto. Esse movimento trouxe vantagens e desvantagens ao processo de produção e obtenção do livro juntamente com as novas formas de edição. A facilidade de publicação e obtenção dos títulos digitais tem atraído vários autores, principalmente aqueles que estão iniciando como escritores, ocasionando a formação de uma nova classe editorial. Muitos leitores

⁶ Página do Projeto Gutenberg em português. Disponível em: https://www.gutenberg.org/wiki/PT_Principal. Acessado em 22 de setembro de 2017.

são atraídos pela facilidade de poder ter vários livros armazenados num único dispositivo móvel e passam a aderir ao livro digital (RIBEIRO, 2003). Assim, Epstein (2002) afirma que não podemos prever o futuro das tecnologias que buscam facilitar o acesso ao livro. Mas podemos, certamente, esperar que com mais livros e histórias circulando, as narrativas se tornarão ainda mais presentes em nossas vidas, nos mais variados dispositivos, livros, tablets, smartphones, e no que mais o futuro nos reservar.

1.3 OS CAMINHOS DOS JOGOS

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica.
(Johan Huizinga)

De acordo com Huizinga (2001), o surgimento do brincar se dá praticamente junto com os primeiros passos do ser humano sobre este planeta, da mesma forma que também podemos afirmar que os videogames, cuja função é brincar eletronicamente, surgem com os primeiros computadores, ao se perceber que essas máquinas podem mais do que somente auxiliar no trabalho, mas também divertir.

Hoje a indústria dos jogos eletrônicos que inclui os jogos de console (videogames), os jogos para computadores e os jogos para smartphones é o mercado de entretenimento que mais cresce e que mais movimenta recursos financeiros, ultrapassando os rendimentos do cinema e a música⁷.

Assim como a área de computação, a área responsável pelo desenvolvimento e estudos sobre jogos é uma área multidisciplinar, que envolve matemática, engenharia, linguagens naturais, geometria, inteligência artificial, cinema, literatura, semiótica, ciência da computação, estética, psicologia, sendo chamada de Estudo dos Games (*Game Studies*).

[...] Games devem também ser estudados dentro dos campos e departamentos como Estudos de Mídia, Sociologia, Línguas, só para dar alguns exemplos. Mas videogames são muito importantes para serem deixados para estes campos. [...] Como a Arquitetura, que contém, mas não pode ser reduzida à história da arte, o estudo dos videogames deve conter estudos de mídia,

⁷ Reportagem *A era de ouro dos games*, da Revista *Superinteressante*. Disponível em: <http://super.abril.com.br/cultura/a-era-de-ouro-dos-games> . Acessada em 22 de setembro de 2017.

estética, sociologia, etc., mas deve existir como estrutura acadêmica independente, porque não pode ser reduzido a qualquer um deles (AARSETH, 2001)⁸.

E se a literatura, a pintura, a música e outras áreas ligadas à cultura sofrem a interferência de seu tempo, os games, além dessa influência, dependem também da influência da tecnologia. Os jogos, sobretudo, os digitais só podem ser criados a partir do aparato tecnológico que se tem naquele momento.

Por ser uma mídia dependente da tecnologia, o videogame sempre sofreu influência e teve algumas soluções estéticas ditadas pelas limitações destas mesmas tecnologias. Ao mesmo tempo, numa retroalimentação constante, algumas soluções tecnológicas foram criadas para atender a demanda do design de videogames. O estudo do desenvolvimento gráfico em paralelo ao estudo das tecnologias pode trazer luz para estes momentos mostrando a direção das influências (LUZ, 2009, p. 15).

Segundo Alan Luz (2009), o videogame começa a ser percebido como mídia por volta de 1980, a partir do jogo *Pacman* (Namco, 1981), no qual pela primeira vez um avatar de videogame se consolida como um personagem incorporado em uma pequena narrativa, a ponto de se tornar presente em outros meios como desenhos animados na TV, brinquedos, álbuns de figurinhas e outros meios (LUZ, 2009, p. 21).

Como tudo que é novo e gera estranhamento no começo, o videogame ainda é recebido com desdém por alguns estudiosos da academia. Steven Poole, em seu livro *Trigger Happy* (2000, p.13) lembra o romancista francês Georges Duhamel, criticando o cinema: “Um passatempo dos iletrados, criaturas infelizes que são idiotizadas pelo seu trabalho diário, uma máquina de descerebração e dissolução”. Assim como também ocorreu com a televisão que já foi alvo de muitas críticas, e hoje é inegável seu papel nos estudos das mídias, o que mesmo se dá com os videogames. Mas o que pode ser considerado um videogame?

Wolf (2001, p. 14) separa os termos vídeo e game, e explica-os isoladamente, o que de certa forma, traz uma maior abrangência sobre o que pode ser considerado um videogame. Segundo Wolf (2001), games possuem conflito, regras, alguma habilidade específica exigida (talento, estratégia) e algum valor de saída (vitória, derrota, ranking), conforme os critérios já especificados por Kapp (2012). Esses elementos estão presentes em todos os videogames que conhecemos, portanto o termo ainda parece correto e abrangente. Já por vídeo podemos definir como o aparelho de televisão, o monitor do computador ou um monitor de arcade, como os fliperamas. Há ainda que se incluir os

⁸ O *Journal Game Studies* é disponibilizado na internet. Disponível em: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>. Acessado em 20 de junho de 2020.

consoles de videogame, ou seja, os hardwares que carregam softwares próprios para se jogar videogames como artefato necessário ao ato de jogar em frente a um monitor.

Num futuro próximo, já sabemos que o monitor pode vir a ser um item dispensável ao videogame. Hoje, óculos de realidade virtual já são utilizados como item para jogos, embora eles englobem um pequeno monitor quase grudado aos nossos olhos. Também podemos esperar que os hologramas sejam utilizados na produção dos videogames do futuro, tornando cada vez mais fluida a interação entre pessoas e jogos e mais difícil perceber onde começa e termina o jogo e onde começa e termina a realidade.

Uma área tão diversa, com tantos aspectos envolvidos e em constante evolução como os estudos sobre jogos, envolve o ato de jogar que é muito antigo para a humanidade. Há vestígios da utilização de jogos que serviam como fonte de entretenimento e educação nas culturas antigas. Pinturas rupestres, tabuleiros rústicos e peças de pedras preciosas, indicando algum tipo de jogo, foram encontrados no Egito, na Índia e na China (SAVI, 2011).

As sociedades antigas e não letradas encaravam naturalmente os jogos como modelos vivos e dramáticos do universo (MCLUHAN, 1996). Huizinga (2001) nos traz reflexões importantes sobre a função dos jogos não só para nós humanos, mas também para os animais. Segundo o autor, em seu livro, *Homo ludens*, jogos podem ser o elo que desestabiliza a dicotomia natureza *versus* cultura, tão valorizada pelo sujeito eurocentrado, cristão, branco, heterossexual. Jogos, brincadeiras são artificios usados por toda a humanidade, ao longo de nossa história para passar conhecimento e ensinamentos, praticar e simular estratégias, além, de claro, entreter. Mas como habitantes deste planeta, não somos somente nós que brincamos e jogamos. Animais também brincam. Entre si, com outras espécies de animais e com seres humanos. Sendo assim, é possível afirmar que animais também constituem cultura? Ou o jogar está na nossa natureza e sofre a influência de nossas culturas?

E quando Harari afirma que somos a única espécie que somos a única espécie capaz de ficcionar, cabe aqui destacar de que tipo de ficção estamos falando, ao falar de jogos. Pois, de certa forma, ao jogar, criamos uma ficção em nossas mentes, concordamos em participar de uma história imaginada, com regras e objetivos. Jogos são histórias coletivas que obedecem a regras. E se animais também jogam e entendem as regras, mesmo que simples, como o buscar e trazer uma bolinha tão praticado pelos cães, é possível afirmar que eles também ficcionam de certa forma e sabem que se eles

forem correndo para longe com a bolinha, ou mordê-la até estourar, a história/brincadeira acaba. Embora as ficções dos animais não sejam como as nossas, os animais também imaginam suas histórias, por meio de jogos e brincadeiras.

Ao longo da história dos jogos, foi em 1973, que os jogos iniciam sua trajetória como artefatos digitais, nos quais o jogador interage com imagens apresentadas em um monitor ou televisão. O primeiro jogo digital a se popularizar foi o jogo Pong⁹, uma versão simples de tênis de mesa que contava com gráficos bastante rudimentares. Daquela época até hoje, uma variedade muito grande de jogos digitais foi sendo criada, dando origem a diferentes gêneros de videogames. Essa nova forma de jogar transformou a forma como as pessoas se divertem, mas não apenas isso, seus valores, seus ídolos, seus desejos e o modo de se vestir. Lançamentos de novas versões de jogos famosos, como o GTA¹⁰, mobilizam milhões de usuários e se transformam em verdadeiros eventos muito aguardados.

No entanto, o grande *boom* dos games se deu quando eles começaram a ser projetados para os smartphones e tablets. Ao deixarem de ser jogados somente em estruturas físicas pesadas como fliperama, computador e videogame e poderem ser levados a qualquer lugar, o game passa ser parte do dia a dia das pessoas, torna-se um hábito. Nesse ínterim, os jogos, antes para computador e videogame, passam a ter versões para aplicativos *mobile*. Jogos tradicionais, como xadrez e damas, também ganham versões digitais *mobile*.

Segundo Frasca (2003), a principal diferença entre os jogos e as demais narrativas é que o primeiro aborda atores envolvidos que aprendem a partir do que já aconteceu, enquanto o segundo exige observadores que se preocupam com o que vai acontecer (FRASCA, 2003). Os jogadores detêm o controle de parte dos acontecimentos em um jogo. Eles podem mudar o que acontece no jogo através de um console, teclado ou outro tipo de interface. Quando jogadores param de interagir, o jogo também para (GRODAL, 2003).

Essa interatividade tem consequências distintas para a recepção de conteúdo do jogo. Pois, durante um jogo de videogame, os jogadores são atraídos para o mundo

⁹ Site do jogo *Pong*. Disponível em: <http://www.ponggame.org/>. Acessado em 22 de setembro de 2017.

¹⁰ Jogo GTA (*Grand Theft Auto*). Disponível em: http://www.rockstargames.com/V/pt_br/restricted_content/restricted_content_agegated/ref?redirect=http%3A%2F%2Fwww.rockstargames.com%2FV%2Fpt_br%2FGTAOnline&hash=5aaa6ef2cc1ee1176e49531cc03a0ac1. Acessado em 22 de setembro de 2017.

representado ali e tornam-se menos conscientes das representações vivenciadas nessa experiência, porque é preciso estar alerta para sobreviver no ambiente do jogo. Você não pode se distrair, observando personagens, ambientes ou situações (KLIMMT e VORDERER, 2003). O resultado dessa sensação de 'estar lá' é chamada de estado de “presença” (LEE, 2004). Assim, ao mesmo tempo que se tornam menos conscientes das representações do jogo, o jogador precisa se ‘camuflar’ entre elas, para que se sinta completamente inserido no contexto do game.

A partir dos estudos de Kapp (2012) desenvolvidos durante o mestrado, entendo que todo jogo deve possuir alguns elementos fundamentais para que tenha sucesso entre seus usuários (BARBOSA, 2015). O primeiro elemento que podemos citar são as abstrações de conceitos e da realidade, pois ao trazer os conceitos da realidade o jogo faz com que o jogador se adapte mais rapidamente a ele. E conceitos de realidade não se referem somente à 'vida real'. Jogos relacionados a séries e filmes fazem bastante sucesso, pois já trazem elementos da realidade do jogador, que tentará reproduzir o filme/ a série ou dará novos finais para essas histórias. (KAPP, 2012).

Jenkins (2008) enriquece o conceito de abstração da realidade por meio do que ele chama de narrativa de transmídia quando temos a continuidade de uma narrativa em diferentes mídias, quando a narrativa continua em outro suporte, ou seja, um jogo tem conteúdos inéditos numa campanha publicitária, num site, numa série, num filme, etc. As redes sociais também têm desempenhado um papel importante nesse aspecto. Jenkins (2008) ainda aponta a serialidade, a capacidade de dividir essa narrativa em várias partes e espalhá-la em diversas mídias, como outro ponto importante de uma narrativa transmídia. Além disso, outro fator que permite que a narrativa transponha para outros espaços, e se consolide como transmídia é a performance, que é o prazer em representar essa narrativa. Um dos maiores exemplos são os *cosplays*, ou seja, as pessoas que incorporam seus personagens preferidos de games, filmes, HQs e seriados (JENKINS, 2008).

Kapp (2012) coloca que os elementos da narrativa, ou *storytelling*, em um jogo produzem relevância e significado para os indivíduos. Ao ouvir ou, no caso de um game, ao jogar uma narrativa, estabelecem-se relações interpessoais. A narrativa tem poder de despertar empatia e de envolver as pessoas nas histórias dos personagens.

Mas mesmo sendo uma narrativa, os jogos precisam de regras, que são as premissas para se alcançar o(s) objetivo(s) e a não-obediência a essas regras implica não avançar no jogo ou até mesmo punições (KAPP, 2012). E seguindo essas regras, o

jogador precisa alcançar objetivos, que devem ser bem definidos, como chegar em determinado local, alcançar determinado item. Pode-se ter um único objetivo ao final do jogo ou vários, um para cada nível ou fase (KAPP, 2012).

Sendo narrativas, jogos carregam aspectos das interações humanas como conflito, competição e cooperação. Conflito pode ser um inimigo ou alguém/ algo que o jogador precisa vencer/ eliminar. Já a competição, refere-se a uma corrida, partida ou disputa na qual há um vencedor. Os games também podem ter cooperação em que times, equipes ou jogadores se unem para conquistar um objetivo (KAPP, 2012).

Ao conquistar os objetivos, os jogadores acessam as estruturas de recompensa: medalhas, troféus, rankings que são elementos importantes de incentivo nos games, estimulando os jogadores a buscarem cada vez mais resultados melhores. Também, pode-se ter o ganho de poderes ou itens valiosos no jogo ou o salto para níveis mais avançados como forma de premiação (KAPP, 2012).

Os feedbacks também são estratégias importantes para que os jogadores sejam estimulados a atingir seus objetivos. O jogador não consegue avançar muito se toma uma decisão errada em um game. É muito frustrante avançar em algo e descobrir-se errado e precisar executar tudo novamente. Games utilizam esse artifício para incentivar e manter seus jogadores (KAPP, 2012). E assim, como o feedback, os jogos apresentam níveis de dificuldade que servem para motivar os jogadores a vencerem cada vez mais desafios e evitar que considerem o jogo tedioso (KAPP, 2012).

Seguindo as instruções do feedback, o jogador tem acesso ao elemento dos jogos chamado de reprodução, que é a possibilidade de poder reproduzir diversas vezes uma etapa até acertar para poder passar de fase faz com que o usuário aprenda e aperfeiçoe suas manobras. Muitos games ainda possuem o recurso de replay, no qual reproduzem os erros e/ou acertos para poder visualizar determinada manobra (KAPP, 2012).

O tempo é outro aspecto fundamental em um jogo e ele é um elemento com muitas dimensões. Vários jogos têm suas narrativas baseadas na passagem de um determinado calendário, que geralmente simula o calendário gregoriano de forma mais acelerada. O tempo também pode ser um determinante para realizar uma missão, quando é preciso cumprir o desafio num determinado prazo cronometrado em minutos, por exemplo (KAPP, 2012).

Além desses elementos interativos, a estética passou a ter um papel fundamental nos games. Os gráficos e o design são cada vez mais elaborados, chegando o mais

próximo possível do mundo real. Jogos tradicionais ganham atualizações constantes com um design mais moderno para conquistar mais jogadores (KAPP, 2012) .

Kapp (2012) ainda elenca a curva de interesse, baseado no conceito de *Flow* (CSIKSZENTMIHALYI, 1990), que consiste em manter o game interessante para o usuário. Um jogo não pode ser fácil nem difícil demais. É necessário manter certo clímax, para que o jogador persiga o objetivo final e permaneça ansioso para finalizá-lo. Este conceito está relacionado ao estado de *Flow* (CSIKSZENTMIHALYI, 1990). A Teoria do *Flow*, proposta pelo psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi (1990), diz respeito à experiência subjetiva e no que se refere literalmente a palavra *flow* (em tradução livre, fluxo ou estado de imersão). Csikszentmihalyi (1990) aborda o estado mental de um indivíduo que engajado em uma atividade qualquer se encontra completamente focado, envolvido e energizado, num estado psicológico em que o indivíduo alcança um estado de felicidade ao dedicar completamente sua atenção a um objetivo.

Enriquecendo a estrutura narrativa de um jogo, Kapp (2012) aponta que a jornada do herói está presente em alguns deles. Têm-se uma introdução contando a história desse herói. Desde quando ele era uma pessoa ‘normal’, até que algo acontece com ele e passa por período de transformação, no qual um mentor assume uma posição importante, treinando-o e ajudando-o a vencer desafios. Neste momento, é provável que o usuário deva assumir o avatar do herói e execute esses desafios. Depois vem o grande desafio, no qual é vencer ou morrer. Se for vencedor, o herói passa por outro período de transformação, no qual a expiação, a satisfação de ter cumprido a missão toma conta do herói. E assim, o herói retorna à vida normal, até a próxima missão (KAPP, 2012).

O termo jornada do herói (ou monomito) foi cunhado por Joseph Campbell em 1949 para descrever as etapas pelas quais passam os heróis de muitos mitos e religiões. Campbell (2005) encontrou inúmeros padrões semelhantes nas histórias de heróis de várias culturas, tais como: Hércules, Jesus Cristo, Buda, Teseu, Maomé... Segundo ele, “o herói, por conseguinte, é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas, pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas” (CAMPBELL, 2005, p.28).

O herói estudado por Campbell é o herói que inspira civilizações e sociedades, nos aspectos físico e espiritual. No aspecto físico, Campbell (2005, p. 131) declara que “o herói pratica um ato de coragem, durante a batalha, ou salva uma vida”; e no âmbito espiritual, “o herói aprende a lidar com o nível superior da vida humana e retorna com uma mensagem”. Com a descrição da jornada do herói, Campbell (2005) desenvolveu

um estudo das narrativas mitológicas e estruturou um tipo de narrativa em que o herói e seus feitos, são arquetípicos de toda sociedade. O herói se coloca e coloca seus poderes, suas forças e seus atos para defender a sociedade na luta contra o mal, que pode ser concretizado em um vilão ou ser algo metafórico.

Vale destacar também que a jornada do herói aborda de forma metafórica a necessidade da busca por uma identidade de cada indivíduo, de encontrar seu lugar no mundo e seu papel dentro da comunidade. Ao conceber a jornada do herói, Campbell (2005) desenhou as etapas que seriam necessárias para que o herói vença essa jornada, interior e exterior. Essas personagens precisam passar por um período de aprendizagem e aquisição de habilidades para, só assim, conseguirem benefícios para si ou para sua comunidade. Essa trajetória acaba se relacionando com a construção da trajetória do desenvolvimento social e cognitivo do leitor/espectador/jogador e então, contribui para que ele molde sua conduta na sociedade, suas buscas e descobertas sobre si mesmo e sobre a sociedade em que está inserido.

Para Joseph Campbell (2005) todas as manifestações culturais da humanidade, encontram a sua origem primitiva dominada pelo mito como meio para compreender os fenômenos naturais, visto que as narrativas míticas surgem como forma de explicar a realidade. Nessas narrativas, um papel fundamental é assumido pelo herói, que pode ser um humano, deus ou semideus, cuja função, segundo Campbell (2005), é, sobretudo, inaugurar um novo período que será melhor do que o anterior. Ao vencer barreiras, sejam elas pessoais, ou sociais, o herói conquista ou recupera poderes que são necessários para trazer as melhorias a esse mundo, enquanto compartilha com os demais membros da comunidade os ensinamentos adquiridos durante sua jornada. Nesse sentido, a jornada do herói representa a viagem humana pela vida e sua busca pelo conhecimento e por sua identidade.

O que define o herói é o autossacrifício que ele faz em nome do bem-estar comum. O objetivo de um herói é o de “salvar um povo, ou uma pessoa ou defender uma ideia” (CAMPBELL, 2005, p. 135). O sacrifício é o símbolo principal desse heroísmo. Ao final de sua trajetória, fica evidente que o herói não teria obtido o mesmo conhecimento e nem autoconhecimento, se não tivesse aceitado percorrê-la. Campbell (2005, p. 28) define o herói como um indivíduo aperfeiçoado que retorna após sua jornada, transformado, para ensinar o que aprendeu.

Embora apresentem algumas variações, as etapas pelas quais o herói deve passar podem ser condensadas em fases em que o personagem deve enfrentar em sua jornada.

Durante essa trajetória, o herói ou a heroína precisa superar inúmeros obstáculos, tanto físicos, como psicológicos, para que chegue ao final de sua narrativa transformado, proporcionando um período de paz, abundância e felicidade a si mesmo e à sua comunidade.

A jornada do herói pode ser separada em três fases: separação, iniciação e retorno. Na fase da separação temos afastamento do herói do seu cotidiano, abandonando a sua zona de conforto. Na segunda fase, a iniciação, o herói adentra um momento da narrativa que Campbell chama de “penetração em alguma fonte de poder” (2005, p. 40), e é nessa fase em que o personagem passa pelas provações, conquista aliados e lutas contra seus inimigos. E a terceira, e última, temos o retorno, na qual o herói volta enriquecido e transformado por suas experiências ao cotidiano do início da narrativa. “O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno, que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito.” (CAMPBELL, 2005, p.19).

Então, dentro dessas três fases, temos os estágios que detalham os acontecimentos pelos quais o herói ou a heroína passa ao longo de sua jornada. No início da fase da separação, temos o primeiro estágio, o Mundo comum, que nos conta o contexto do universo do herói/ da heroína, a sua história, antes do início de sua aventura. Além de apresentar o herói, o Mundo comum também expõe a vida pacata que o iminente herói levava em comparação aos acontecimentos que se sucederão.

Depois de apresentar o herói, temos o que chamamos de Chamado para a aventura, que é o acontecimento que dá início à ação. Campbell (2005) aponta que esse chamado é um momento de transformação. Esse momento tende a ser bastante assustador, visto que representa algo totalmente novo à realidade do herói. Assim, alguns heróis acabam recusando esse primeiro chamado, gerando o estágio que chamamos de Recusa do Chamado até serem convencidos a aceitarem o chamado e a prosseguirem sua jornada do herói. Para Vogler (2015, p. 164), o estágio da Recusa tem a função de ressaltar os perigos que o herói enfrentará em sua jornada.

Seja para auxiliar o herói, a partir do momento que ele resolve aceitar a sua missão, ou para convencer aquele que se recusa a aceitar, temos um estágio que Campbell (2005) chama de Auxílio sobrenatural. Nesse momento, surge uma figura protetora que oferece conhecimentos, itens ou estímulos para que o personagem possa enfrentar o que está por vir.

Depois de um período de preparação, compartilhado com essa figura protetora, o herói passa pelo primeiro limiar, barreira que separa seu Mundo Comum do mundo daquele que ele irá explorar. Ao passar por esse estágio, não há mais retorno para o herói (VOGLER, 2015). A partir desse momento, o herói precisa se entregar à sua jornada e arcar com as consequências dessa escolha.

Assim, inicia-se a segunda fase: a Iniciação. Nesta fase, temos como primeiro estágio o Caminho de provas (CAMPBELL, 2005), no qual, o herói passa por uma sucessão de novos desafios. A função desse estágio é preparar a personagem para a prova final que ela enfrentará. É nesse momento também que o herói identifica ou passa a conhecer melhor seus antagonistas. O estágio a seguir é a Aproximação da caverna secreta, momento em que o herói se aproxima daquele que será seu teste principal. Nesse estágio, temos uma amplificação das expectativas e dos perigos que se sucederão.

Depois de ter se preparado, o herói chega ao estágio da Apoteose (CAMPBELL, 2005). Nesse momento, o herói enfrenta seu grande inimigo. Para Campbell (2005), a Apoteose é o estágio em que o herói transcende e alcança a sabedoria ao se encontrar com a morte ou algum outro elemento que simbolize a morte. Se sobreviver à apoteose, o herói chegará à Recompensa. Essa recompensa pode ser um novo conhecimento, uma revelação, um poder. É o recebimento da recompensa que confirma ao herói que ele é digno e que realizou sua missão (CAMPBELL, 2005).

Conquistada a recompensa, o herói inicia a última fase: o Retorno. O Renascimento ou Ressurreição é o estágio em que herói internaliza tudo o que aprendeu durante sua jornada até este momento e decide efetuar uma ação que será determinante, antes de retornar ao seu mundo comum. Para Vogler (2015), o momento dessa grande decisão é o clímax, o último grande evento do herói, pois reúne coragem, resignação e uma escolha que não poderá ser desfeita depois.

Transformado por sua missão e suas escolhas, o herói realiza a Passagem pelo limiar do retorno. Ele volta ao Mundo comum, trazendo mudanças e aprendizados herdados de sua aventura. Segundo Campbell (2005, p. 242), “a benção que o herói traz de sua jornada restaura o mundo”. Assim, o ciclo é fechado e o equilíbrio, restabelecido (CAMPBELL, 2005).

Para Campbell (2005), os heróis e suas jornadas, que compõem grande parte das mitologias tradicionais, possuem quatro funções básicas: mística, cosmológica, social e psicológica. A função mística serve como um despertar para as maravilhas do universo,

com o mistério da existência. Se essa dimensão é ignorada, não há mitologia. A segunda função é fomentar uma cosmologia, que une o que é tangível e o que não é tangível no universo. A terceira função é estabelecer uma ordem social a fim de integrar o indivíduo em seu grupo de referência, por meio de uma figura heroica. Essa função também se refere aos princípios éticos que regem à qual essa história pertence. E a quarta e última função, psicológica, porque ela denominará como o ser humano se relacionará consigo mesmo, criando e fomentando seus símbolos. Corroborando essa quarta função, Campbell (2014) afirma que o mito é o sonho coletivo, enquanto o sonho é o mito pessoal. A riqueza dessas histórias não está em trazer algum significado para a vida, mas, sim, de ser um registro simbólico das experiências e vivências da humanidade.

É fácil notar que tanto os livros como os jogos, ao nos trazer histórias e seus heróis, nos proporcionam o *flow*, o processo de imersão, como uma metáfora de estar submerso embaixo da água, numa realidade estranha à nossa, como um rio, um lago ou o mar (MURRAY, 1997). Ryan (2001) chama a esse processo de imersão emocional, “de capacidade de notável de histórias ficcionais de fazer o público responder aos seres encontrados durante a narrativa como se fossem pessoas reais, em vez de torná-los como personagens de fantasia” (RYAN, 2001, p. 62).

Se livros e jogos, possuem aspectos e trajetórias semelhantes, compreendem narrativas, heróis e heroínas de formas similares, essas linguagens podem ser apontadas como veículos carregados de representações, que afetam as formas como interpretamos as nossas realidades, ao passo que também criamos as histórias desses livros e jogos com elementos das realidades em que estamos inseridos. Sendo assim, a seguir, percorreremos a jornada de como as personagens femininas estão representadas nas narrativas contadas nos livros e nas jogadas nos videogames.

1.4 OS CAMINHOS DAS MULHERES NOS LIVROS

A mulher, contudo, não é simplesmente um objeto. Em termos de produção da cultura, ela representa um objecto de arte: ela pode ser a escultura de marfim ou a réplica de lama, um ícone ou uma boneca [...] (GUBAR, 2002, p. 99).

Ao longo da História da humanidade, a história que nos foi contada foi a história dos homens. A História das mulheres sempre foi colocada em uma perspectiva genérica, enfocando em deslocamentos entre o público e o privado e em como a experiência das

relações entre os sexos se modificavam ao longo do tempo, invisibilizando as mulheres que atuaram como sujeitos ativos ao longo da trajetória da humanidade (VALOBRA, 2011). Mas, embora invisibilizadas na História das histórias, as mulheres sempre tiveram um papel importante, transmitindo não só conhecimento, mas criando uma rede de união e de laços extremamente fortes entre as mulheres das comunidades.

Deste modo, por exemplo, os livros seguem reproduzindo certas ideias como "antes as mulheres não trabalhavam" ou "antes as mulheres não participavam da política" tomando como referencial um único modelo concreto. No entanto, as pesquisas demonstram que as mulheres de classe mais baixa sempre precisaram trabalhar e também participavam de movimentos políticos, sobretudo aqueles considerados subversivos (VALOBRA, 2011, p. 23).

Nesse sentido, os estudos feministas e de gênero têm se debruçado e contestado os estigmas que as mulheres carregam ao longo dos tempos, visto que essas representações incompletas fragilizam a mulher e a submetem à condição do Outro.

O homem é pensável sem a mulher. Ela não, sem o homem. Ela não é senão o que o homem decide que seja; daí dizer-se o "sexo" para dizer que ela se apresenta diante do macho como um ser sexuado: para ele, a fêmea é sexo, logo ela o é absolutamente. A mulher determina-se e diferencia-se em relação ao homem e não este em relação a ela; a fêmea é o inessencial perante o essencial. O homem é o Sujeito, o Absoluto; ela é o Outro (BEAUVOIR, 2016, p. 18).

E ao ser o Outro, a mulher passa a vida moldando-se para se encaixar nos padrões criados pelo patriarcado e/ou dominação masculina. Para Miguel e Birolli (2014), o termo dominação masculina é mais adequado do que o vocábulo patriarcado, cunhado por Walby (1990), a fim de capturar a profundidade, penetração ampla e interconectividade dos diferentes aspectos da subordinação das mulheres, pois, inúmeras instituições patriarcais foram remoldadas, mas a dominação masculina permanece (MIGUEL e BIROLI, 2014, p. 18).

Nesse sentido, contestar as formas que são atribuídas a uma mulher, seja na vida real, seja em suas representações, é combater essa dominação masculina e as diversas formas de violências contra as mulheres. Essas representações incompletas e inalcançáveis perpetuam-se nas propagandas, nos livros, nos filmes, nos games, na televisão impondo às mulheres um padrão extremamente difícil de seguir, cuja obsessão por alcançá-lo, muitas vezes, inicia-se na infância e atinge o auge na adolescência e na vida adulta, contribuindo para o desenvolvimento de doenças como anorexia, bulimia, depressão (BITTENCOURT, 2013).

Ao destinar à mulher, um espaço delimitado, uma caixa em que ela sempre deve seguir algum papel que se espera dela, a fim de servir, na maiorias das vezes, como

apêndice de algum homem, a História acabou por priorizar uma única história: a do homem branco, ocidental, europeu, monopolizador do que é tido como conhecimento, na Literatura, o processo não foi diferente. Em seu texto, *Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina*, Aníbal Quijano (2005) explica o processo de perpetuação do eurocentrismo como forma de perpetuar uma única história, uma única forma de conhecimento, mantendo assim, uma estrutura de poder hegemônica, que dificilmente se rompe para dar voz a outras narrativas, outros saberes, outras vivências.

A elaboração intelectual do processo de modernidade produziu uma perspectiva de conhecimento e um modo de produzir conhecimento que demonstram o caráter do padrão mundial de poder: colonial/moderno, capitalista e eurocentrado. Essa perspectiva e modo concreto de produzir conhecimento se reconhecem como eurocentrismo. Eurocentrismo é, aqui, o nome de uma perspectiva de conhecimento cuja elaboração sistemática começou na Europa Ocidental antes de mediados do século XVII, ainda que algumas de suas raízes são sem dúvida mais velhas, ou mesmo antigas, e que nos séculos seguintes se tornou mundialmente hegemônica percorrendo o mesmo fluxo do domínio da Europa burguesa. Sua constituição ocorreu associada à específica secularização burguesa do pensamento europeu e à experiência e às necessidades do padrão mundial de poder capitalista, colonial/moderno, eurocentrado, estabelecido a partir da América. Não se trata, em consequência, de uma categoria que implica toda a história cognoscitiva em toda a Europa, nem na Europa Ocidental em particular. Em outras palavras, não se refere a todos os modos de conhecer de todos os europeus e em todas as épocas, mas a uma específica racionalidade ou perspectiva de conhecimento que se torna mundialmente hegemônica colonizando e sobrepondo-se a todas as demais, prévias ou diferentes, e a seus respectivos saberes concretos, tanto na Europa como no resto do mundo (QUIJANO, 2005, p. 126).

Assim, esse banimento ou única visão da História e das histórias representou a mulher, em sua grande maioria das vezes, como um sujeito doméstico ou a ser domesticado, carregado de preconceitos e fantasias, impossibilitada de escolher seu destino, sem capacidade de agenciamento¹¹, passiva, sem voz e vontades próprias.

[...] as mulheres continuam sendo objeto de representação [...]. Estas representações apontam diferentes modos de encarar a situação da mulher na sociedade, incorporando pretensões de realismo e fantasias, desejos e temores, ativismos e preconceitos (DALCASTAGNÈ, 2012, p. 158).

Essas histórias masculinas nos foram contadas e reproduzidas em diversos meios: oralmente, nos livros, no teatro, nas óperas, nos filmes, na música, nos jogos. Muitas delas com um herói, que salva os demais. "O mito universal do herói, por

¹¹ Tomando aqui, agenciamento como "conjuntos que possuem propriedades emergentes da interação entre as partes" (DELANDA, 2006, p. 5). Cabe lembrar que as propriedades do conjunto que constitui um agenciamento não são predefinidas, elas emergem das relações estabelecidas pelo próprio agenciamento. Já Kabeer (1999) define o agenciamento como "a capacidade das pessoas de definir suas escolhas estratégicas e ir atrás de seus objetivos, mesmo em face da oposição de outros" (KABEER, 1999, p. 438).

exemplo, refere-se sempre a um homem ou um homem-deus poderoso que vence o mal [...] e que livra o povo da destruição e da morte" (JUNG, 2008, p. 98).

Regina Dalcastagnè (2021), em seu artigo *Ausências e estereótipos no romance brasileiro das últimas décadas: alterações e continuidades* (2021), constrói um panorama da homogeneidade das personagens e dos escritores, quando falamos de literatura brasileira publicada pelas editoras de maior circulação. Trata-se de uma espécie de 'Olimpo', bastante inóspito para a mulher, seja ela personagem ou autora. A pesquisa de Regina Dalcastagnè foca na literatura brasileira contemporânea, em livros publicados no período de 1965 a 1979 e de 1990 a 2014, abarcando um total de 689 romances e de acordo com os dados levantados, "Chama a atenção o fato de que os homens são quase três quartos dos autores publicados: 218 em 306, isto é, 71,2%" (DALCASTAGNÈ, 2021, p. 118) Consequentemente, mais de 69% dos protagonistas dos romances analisados são homens. Da mesma forma, mais de 69% dos narradores dessas histórias também são homens. Mais de 70% desses personagens são brancos. E mais de 80% desses personagens são heterossexuais.

Apesar da pluralidade e da diversidade brasileiras, percebe-se que nossa literatura não representa a maioria dos moradores de nosso país, ao tomarmos como parâmetro, o censo realizado no ano de 2010 pelo IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), que traz que 59% da população brasileira é preta e/ou parda, 80% não tem ensino médio completo e 51% são mulheres¹².

Nesse sentido, é preciso entender a importância das mulheres escrevendo e contando suas próprias histórias. E para aquelas histórias que falam sobre nós, é preciso ouvir o que nós temos a dizer delas. Retornando aos dizeres de Gayatri Spivak, em seu livro *Pode o subalterno falar?* (2010) tomando como base a cultura em que inseridos, Spivak exemplifica o longo caminho a ser percorrido para os sujeitos que estão fora do circuito epistêmico das ciências e das artes para que tenham voz, ou seja, as pessoas que não se encaixam no padrão branco, heterossexual, cristão, do gênero masculino e localizadas no norte global.

Consideremos agora as margens (pode-se meramente dizer o centro silencioso e silenciado) do circuito marcado por essa violência epistêmica, homens e mulheres entre os camponeses iletrados, os tribais, os estratos mais baixos do subproletariado urbano. De acordo com Foucault e Deleuze (...), os oprimidos, se tiverem a oportunidade (o problema da representação não pode

¹² Censo de 2010. Disponível em: http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/periodicos/99/cd_2010_resultados_gerais_amostra.pdf. Acessado em 27 de julho de 2018.

ser ignorado aqui), e por meio da solidariedade através de uma política de alianças (uma temática marxista em funcionamento neste caso), podem falar e conhecer suas condições. Devemos agora confrontar a seguinte questão: no outro lado da divisão internacional do trabalho do capital socializado, dentro e fora do circuito da violência epistêmica da lei e da educação imperialistas, complementando um texto econômico anterior, pode o subalterno falar? (SPIVAK, 2010, p. 54).

E talvez mais do que falar, o subalterno, ou melhor, subalterna, tomando aqui como subalternas as mesmas delimitações elencadas por SPIVAK "a questão da mulher parece ser mais problemática nesse contexto. Evidentemente, se você é pobre, mulher e negra está envolvida de três maneiras" (SPIVAK, 2010, p. 85), a subalterna pode ser ouvida? Por que isso não quer dizer que essas sujeitas subalternas não tenham falado. Mesmo tentando ocultar essas falas, a História nos mostra que elas falaram, gritaram e muito. Como, Sojourner Truth, mulher negra, afro-americana, nascida escrava, pregadora, que lutou tanto pela abolição da escravatura e pelos direitos das mulheres, foi uma dessas mulheres e durante a Convenção de Direitos das Mulheres em Akron, Ohio, em 1851, expõe a dura ferida de que, muitas vezes, a luta das mulheres negras não foi sequer lembrada pelas mulheres que reivindicavam os direitos das mulheres.

Em seu artigo *Não sou eu uma mulher? Revisitando a interseccionalidade*, Avtar Brah e Ann Phoenix (2004) trazem o trecho mais emblemático do discurso de Truth, como ponto de partida, para o fato de como a luta feminista, durante parte de sua existência, ignorou as vivências da mulher negra:

Aqueles homens ali dizem que as mulheres precisam de ajuda para subir em carruagens, e devem ser carregadas para atravessar valas, e que merecem o melhor lugar onde quer que estejam. Ninguém jamais me ajudou a subir em carruagens, ou a saltar sobre poças de lama, e nunca me ofereceram melhor lugar algum! E não sou uma mulher? Olhem para mim? Olhem para meus braços! Eu arei e plantei, e juntei a colheita nos celeiros, e homem algum poderia estar à minha frente. E não sou uma mulher? Eu poderia trabalhar tanto e comer tanto quanto qualquer homem – desde que eu tivesse oportunidade para isso – e suportar o açoite também! E não sou uma mulher? Eu pari treze filhos e vi a maioria deles ser vendida para a escravidão, e quando eu clamei com a minha dor de mãe, ninguém a não ser Jesus me ouviu! E não sou uma mulher? (TRUTH, 1851, em BRAH e PHOENIX, 2004, p. 664).

Pois, quando a subalterna fala, há sistemas de opressão que se emaranham entre si e calam-na. Por vezes, sutis, que fazem com o que o resto do mundo siga com suas vidas e sua dita normalidade. Por vezes, brutais que lhes tiram a vida. Cabe destacar que esses sistemas de opressão, que tentam calar os que se levantam, não são como veículos no trânsito em que um carro espera (ou pelo menos, deveria esperar) o outro passar num cruzamento (CRENSHAW, 1989). Ou seja, as opressões impostas pelo

cisheteropatriarcado, capitalismo, racismo não podem ser separadas, desmembradas. Uma opressão é sustentada e intrínseca à outra.

Qualquer ataque contra pessoas negras é uma questão lésbica e gay, porque eu e milhares de outras mulheres negras somos parte da comunidade lésbica. Qualquer ataque contra lésbicas e gays é uma questão de negros, porque milhares de lésbicas e gays são negros. Não existe hierarquia de opressão. Eu não posso me dar ao luxo de lutar por uma forma de opressão apenas. Não posso me permitir acreditar que ser livre de intolerância é um direito de um grupo particular (LORDE, 2009, p. 29).

No entanto, apesar dos entraves, as mulheres sempre seguiram falando e escrevendo. Como Sojourner Truth, em seu discurso, reivindicando o direito de ser vista como uma mulher. Seguiremos falando de nós e reclamando quando não nos sentirmos representadas. Mas somente a representação não nos basta. Representações femininas existem desde sempre nas artes e na literatura. Precisamos de representatividade, de diversidade nessas representações. Diversidade de personagens, diversidade de vivências, diversidade de narrativas. Esse é o tema desta pesquisa. Pois os sistemas de representação estruturam as opressões reais e vice-versa. O que é representado na TV, nos filmes, nos videogames, nos quadros, nos livros, na publicidade limita os lugares e espaços que as pessoas podem acessar na vida real. Por isso a representatividade é tão importante. Pois ao falar de representações e representatividade é de vidas que estamos falando.

1.5 OS CAMINHOS DAS MULHERES NOS VIDEOGAMES

Como a economia, a lei, a religião, os costumes sexuais, a educação e a cultura foram forçados a abrir um espaço mais justo para as mulheres, uma realidade de natureza pessoal veio colonizar a consciência feminina. [...] A economia contemporânea depende nesse exato momento da representação das mulheres dentro dos limites do mito da beleza.
(Naomi Wolf)

Assim como nos livros, os jogos reproduzem as exclusões que já vivenciamos no mundo real. Eles são reflexos de uma sociedade que se, para a mulher branca, jovem, magra e heterossexual destina um papel secundário; para a mulher negra, indígena,

gorda, LGBTQIA+¹³, deficiente, idosa não lhe dá quase nenhum poder de escolha (DAVIS, 2017).

Hoje, óbvio, o mundo não pertence de fato aos seus habitantes. Há aquelas pessoas - um minúsculo segmento da população - que usurparam grande parte da riqueza do mundo capitalista, enquanto outras - a vasta maioria - têm proporcionalmente pouco. Nessa maioria, um número expressivo sequer possui o suficiente para sobreviver. [...] A falta de empregos é um problema de singular importância para a população jovem, principalmente a juventude negra e de outras comunidades racialmente oprimidas. Trata-se de uma preocupação para as mulheres jovens, em especial as de minorias étnicas (DAVIS, 2017, p. 147).

O processo se dá de forma parecida com o que acontece na literatura. Somos muito representadas, mas com pouca representatividade. E isso se dá também pelos mesmos motivos já citados no meio literário. A indústria dos videogames se concentra em grande parte nos EUA, no Japão e na Europa. Das três maiores e mais valiosas produtoras de games mundiais, duas são japonesas (Sony e Nintendo) e uma é estadunidense (Microsoft)¹⁴. Se o espaço de produção e, conseqüentemente, de representação dos games é o do Norte global, conforme abordaremos a seguir, e também, com grande destaque, o Japão, que sempre foi pioneiro no mercado tecnológico, os seres humanos por trás dos famosos jogos também tendem inserir nos jogos as representações padrões do Norte global.

No entanto, na *herstory* da computação, as mulheres sempre foram muito atuantes, inclusive, no início, as mulheres chegaram a ser os próprios computadores, 'mulheres computadoras'. O ENIAC (*Electronical Numerical Integrator and Calculator*) foi o primeiro computador binário a ser criado em 1946. Pesava 30 toneladas e tinha 24 metros de comprimento. Levam os créditos por sua criação os cientistas norte-americanos John Eckert e John Mauchly. Subtraem dessa história que quem elaborou e escreveu o manual da programação desse gigante foi uma equipe de mulheres, lideradas por Adele Golstine (FERREIRA, 2007).

Não se pode esquecer ainda de mais duas mulheres fundamentais na história da computação: Ada Lovelace e Hedy Lamarr. A primeira, Ada Lovelace, também chamada de Ada Byron, (Ada Lovelace é filha do poeta inglês Lord Byron, embora

¹³ Lésbicas, gays, bissexuais, transgêneros, travestis, transexuais, queers, intersexuais, assexuais e demais grupos cujas variações de sexualidade e gênero não se encaixem na heteronormatividade.

¹⁴ Notícia: *As 10 empresas de games mais valiosas do mundo*. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/87870-10-empresas-games-valiosas-mundo-video.htm>. Acessado em 2 de setembro de 2018.

nunca tivesse convivido com ele) foi responsável por criar o primeiro algoritmo¹⁵ processado pela máquina analítica de Charles Babbage. Hoje os algoritmos permeiam o que acessamos na internet, vigiam nossas compras online, analisam lugares que freqüentamos e nossas relações sociais (SCHWARTZ, 2006).

Tome-se o exemplo da sequência de passos realizada pelo algoritmo do Facebook. A escolha do que vai aparecer no feed de notícias de um usuário depende, em primeiro lugar, do conjunto de postagens produzidas ou que circulam entre os amigos. Em linhas gerais, o algoritmo analisa essas informações, descarta *posts* denunciados como de conteúdo violento ou impróprio, os que pareçam spam ou os que tenham uma linguagem identificada como “caça-cliques”, com exageros de marketing. Por fim, o algoritmo atribui uma nota para cada uma das publicações com base no histórico da atividade do usuário, tentando supor o quanto ele seria suscetível a curtir ou compartilhar aquela informação. (Revista Pesquisa Fapesp, 2018).¹⁶

Já Hedy Lamarr é responsável por outra tecnologia importante: o wi-fi. Austríaca, judia e atriz, Hedy é muito mais lembrada por ter participado, no filme tcheco *Êxtase*, em 1933, da primeira cena de ato sexual que culminava com um orgasmo, algo que o cinema, até então, não havia retratado. Hedy desenvolve o wi-fi, quando fugindo de um casamento desastroso e da Segunda Guerra Mundial, muda-se da Europa para os Estados Unidos. Lá, a atriz, que sempre foi uma estudiosa da área tecnológica, desenvolve uma forma de interromper os sinais que guiavam os torpedos da Marinha estadunidense, podendo alterar a trajetória desses objetos, caso fosse necessário. Esse invento deu origem ao wi-fi, que hoje transmite o sinal de internet, e também ao *bluetooth* (GARCÍA, 2016).

As mulheres fizeram parte do início e consolidação da informática e da computação, e aos poucos foram sendo apagadas, invisibilizadas e, até mesmo, desestimuladas a não se envolverem com as ciências da computação, com a informática, e, conseqüentemente com o universo dos jogos digitais. Nabylla Fiori de Lima (2017) aponta um dos principais fatores para essa ausência feminina que se vê atualmente na área da informática e computação:

Findada a guerra (e, com isso, o incentivo ao trabalho feminino) e conforme o trabalho com os softwares passou a ser mais reconhecido devido à valorização e massificação do uso dos computadores, as mulheres passaram a ser substituídas por homens (LIMA, 2017, p. 38).

¹⁵ Algoritmo é uma sequência finita de instruções bem definidas e não ambíguas, cada uma das quais devendo ser executadas mecânica ou eletronicamente em um intervalo de tempo finito e com uma quantidade de esforço finita.

¹⁶ Disponível em: <http://revistapesquisa.fapesp.br/2018/04/19/o-mundo-mediado-por-algoritmos/>. Acessado em 20 de outubro de 2018.

Além disso, Virgínia Ferreira (2007) também destaca que quando a informática entra na era comercial, com os PCs, ou seja, os computadores pessoais, menores, a programação e o desenvolvimento dessas máquinas passam a ser tipificadas como áreas masculinas. Por exemplo, os *hackers*, figuras que lembram os piratas no imaginário da computação, por roubarem dados e causarem grandes prejuízos, nunca são representados como mulheres, pois...

a base dualista da ciência moderna hegemônica, que, com uma estrutura binária, separou "sujeito/objeto, mente/corpo, razão/emoção, objetividade/subjetividade, transcendente/imanente, cultura/natureza, ativo/passivo, etc". Ao analisarmos os estereótipos culturais associados ao feminino e ao masculino, é possível ver como as dicotomias objetivo/subjetivo, universal/particular, racional/emocional, abstrato/concreto, público/privado, fatos/valores, mente/corpo, literal/metafórico, tem do lado esquerdo (objetivo, universal, etc.) os conceitos que são considerados "masculinos" e também o que é considerado característico da cientificidade. Do outro lado (particular, emocional, etc.), o que é considerado "feminino" e, também, não científico. Hierarquizando esses conceitos, várias formas de saber são desconsideradas pelo campo científico hegemônico, ao passo que também se reforçam a hierarquia entre homens e mulheres (LIMA, 2007, p. 37).

Nesse sentido, assim como na literatura, quando a mulher é afastada, ou melhor, apagada, invisibilizada da história da computação, ela também tem sua voz, e, conseqüentemente, sua representação voltadas a um olhar masculino. O *gaze male* é um conceito oriundo dos estudos sobre o Cinema, mas que pode se aplicar também aos videogames. O termo foi cunhado por Laura Mulvey (1975) e aborda o aspecto em que a mulher assume uma posição de objeto que deve fornecer um prazer visual ao espectador masculino ou masculinizado. A masculinidade sempre é o ponto de vista.

A análise de Mulvey é de que no cinema narrativo tradicional o olhar (e a subjetividade) é masculino, ativo e fálico. [...] As posições masculina e feminina – e a divisão heterossexista ativo/passivo: o homem é o olhar; a mulher, a imagem – são claramente demarcadas na análise da imagem e do olhar no cinema (MALUF, MELLO e PEDRO, 2005, p. 345).

Fazemos essas aproximação com a literatura e com o cinema, pois os videogames também se projetam como mimese da sociedade. Carregam narrativas, histórias, personagens, elementos da cultura da sociedade em que estão inseridos. Assim, um dos impactos desse domínio masculino na produção dos videogames, nas personagens dos jogos, é justamente esse olhar masculino (MULVEY, 1983), beirando à sexualização excessiva, inclusive quando a temática do jogo não é relacionada a sexo, relacionamentos amorosos, pornografia ou erotismo. Tomemos como exemplo, os jogos

de luta *Mortal Kombat*¹⁷ e *Street Fighter*¹⁸, famosos videogames de luta, em que as personagens sempre são retratadas com trajes mínimos.

Figura 1 - Personagens Jade, Kitana e Mileena do jogo *Mortal Kombat*.



Fonte: site do jogo *Mortal Kombat*.

Figura 2- Personagem brasileira do jogo *Street Fighter*, Laura.



Fonte: site do jogo *Street Fighter*.

É possível perceber, a partir do conceito de *male gaze* formulado por Mulvey (1975), a sexualização dessas personagens. Apesar de serem lutadoras de artes marciais, ligadas, sobretudo à disciplina e à discrição, não é o que percebemos nas vestimentas, nos sapatos, nas poses, nos olhares que essas lutadoras exprimem. A primeira função dessas personagens é não é lutar, mas seduzir. O *gaze*, o controle da câmera, é

¹⁷ Jogo Mortal Kombat. Disponível em: <http://www.mortalkombat.com/pt-br/>. Acessado em 5 de outubro de 2018.

¹⁸ Jogo Street Fighter. Disponível em: <https://streetfighter.com/?lang=pt-br>. Acessado em 5 de outubro de 2018.

masculino, não só porque supõe-se que um homem é quem controla o console de videogame.

Dessa forma, percebemos que, apesar dos videogames serem considerados uma mídia relativamente nova, o mesmo não se pode dizer do seu conteúdo: essas representações reforçam estereótipos que incidem especialmente no processo de socialização de crianças e adolescentes. Esses estereótipos são impostos em uma atividade lúdica por meio de uma estrutura que define quais são as regras, os valores, os conteúdos e as tarefas que a criança/ o jovem deve tomar como corretos caso queira “vencer” o jogo. Por meio desta estrutura, há uma reprodução da cultura – uma cultura que favorece ao machismo (GASOTO e VAZ, 2018), pois, conforme explicita Scott (1990, p. 86), gênero é “um elemento constitutivo de relações sociais baseadas nas diferenças percebidas entre os sexos” e é também “uma forma primária de dar significados às relações de poder”. Como gênero é uma categoria que constrói relações, tanto as meninas vão ter seus modos de ser descritos, analisados e julgados, como também os meninos. Assim, vão aprendendo como devem ser homem e ser mulher na sociedade contemporânea. Aprendem o que é valorizado, o que é permitido e proibido em termos de gênero. Como argumenta Scott, “gênero torna-se implicado na concepção e na construção do próprio poder” (1990, p. 86). Nesse sentido, relações de gênero também compõem os objetos de poder presente nos videogames.

Assim, os papéis atribuídos ao gênero, utilizados para a manutenção das relações de poder, são atualizados no universo ficcional dos games atribuindo, geralmente às personagens femininas, um lugar de fragilidade ou de hipersexualização. Enquanto os homens aparecem retratados por sua virilidade e força física, as mulheres aparecem como indefesas, ou com um forte apelo sexual, como uma tentativa de atrair o público masculino (BURGESS e STERMER, 2007).

Mariana Izukawa (2015) definiu características para identificar a objetificação da mulher nos games e nas mídias. Uma dessas características é a instrumentalidade, aspecto no qual a personagem feminina é um instrumento a ser usado por outros personagens agindo somente na presença destes (IZUKAWA, 2015). Relacionada à instrumentalidade, temos também a mercantilização, que se trata de colocar a personagem como um objeto, que serve como uma moeda de troca ou uma mercadoria a ser vendida (IZUKAWA, 2015).

Já a violabilidade é uma característica relacionado ao abuso da personagem, na qual o game permite que a personagem seja violada e abusada sexualmente, às vezes,

gerando recompensas ao jogador ou servindo até como prêmio, colocando, assim, a personagem feminina a serviço do jogador. Ainda nesse ínterim há o aspecto da descartabilidade, na qual as personagens podem ser descartadas sem acarretar em nada a narrativa do game, estando presentes apenas para satisfazer os desejos dos jogadores (IZUKAWA, 2015).

Essas características presentes nas narrativas e nas personagens estereotipadas nos videogames são fatores que fazem com que muitas mulheres não se sintam à vontade para adotar o hábito de jogar videogames como um hobby. Para Hartmann, Klimmt e Schramm (2006), quatro fatores podem estar relacionados à falta de interesse feminino no hábito de jogar videogames. Três fatores se referem ao conteúdo e o último se refere à interação social: o primeiro seria a representação do gênero feminino, já discutida anteriormente em que os personagens femininos estão relacionados com estereótipos tipicamente masculinos, como por exemplo, exagero das características do corpo feminino, roupas que deixam grande parte do corpo exposta, uma clara conotação sexual. O segundo seria a violência excessiva. O terceiro, a forte presença de elementos competitivos, como competições esportivas, duelos armados, corridas de carros; e o quarto e último a falta de interações sociais ricas com outros personagens.

Outra representação destinada às mulheres, desde o início da história do videogame, é a de vítima a ser resgatada ou a de prêmio a serem conquistado. Provenzo (1991) aponta que um dos problemas é que as personagens mulheres não tinham um papel ativo no jogo, e os jogadores precisariam jogar com os personagens homens e atesta que uma das questões com os primeiros personagens femininos seria sua excessiva fragilidade (a princesa a ser resgatada) ou sua hipersexualização. Mendes (2006) também ressalta que desde os primórdios dos jogos eletrônicos, de meados dos anos 1970 até 1996, vemos o destaque dos personagens masculinos: o heroísmo era expresso apenas por figuras machistas, viris e com músculos hipertrofiados.

Izukawa (2015) afirma que essa segmentação dos games, com destaque para o papel viril e quase sempre heroico dos personagens masculinos ocorreu também mercado de brinquedos, no início da década de 80, após o fim da Guerra Fria. Enquanto meninos eram estimulados a várias profissões pelo intermédio dos brinquedos, as meninas eram atraídas para bonecas, que simulavam bebês, para brinquedos que imitavam afazeres domésticos e para a Barbie. As campanhas publicitárias dos jogos eram voltadas aos meninos em sua grande maioria, e, assim, se instituiu a ideia de que videogame era “coisa de menino”.

E quando há personagens femininas como lutadoras, a jogabilidade destinada a elas é muitas vezes inferior, visto que muitas jogadoras ficavam descontentes com o fato dos personagens femininos serem os mais fracos dos jogos, sendo necessário jogar com personagens masculinos para finalizar a aventura (AQUILA, 2006). Sobre isso, Helena Safiotti (1988) afirma que: “a sociedade delimita com bastante precisão, os campos em que pode operar a mulher, da mesma forma como escolhe os terrenos em que pode atuar o homem” (SAFIOTTI, 1988, p. 8). Assim, essa sociedade também delimita os papéis que as mulheres podem ter como personagens dos videogames.

Janet Murray, em seu livro *Hamlet no Holodeck* (2003), também corrobora o caráter ideológico dos jogos e seu papel na formação dos papéis que a sociedade delimita para que os exerçamos:

Os games também passaram por um processo de segmentação e não são livres de conteúdo ideológico. Assim como os computadores, eles refletem ideias sobre como o mundo se organiza. [...] Essa existência pode ser ligada ao fato dos seres humanos usarem narrativas para compreender o mundo e a si mesmos, elas são um dos mecanismos primários de compreensão do mundo. [...] As ações do personagem precisam condizer com as características morais do universo em que ele se insere (MURRAY, 2003, p. 197).

Sendo assim, podemos inferir que jogar não é uma atividade neutra, faz parte do processo de compreensão do mundo e da construção da personalidade do indivíduo (KAFAI, 1999). E essa repetição de estereótipos acaba reforçando o paradigma de gêneros dominante no qual o homem é agressivo e autoritário e a mulher como subordinada e dependente (BEZERRA e RIBAS, 2014).

O estudo realizado por Downs e Smith (2009) mapeou, num grupo de games analisados por eles, que a maioria dos personagens, tanto principais quanto secundários, são homens. Também verificaram que 41% das personagens femininas utilizavam roupas insinuantes, contra 11% dos personagens masculinos. Outro aspecto pesquisado foi se as roupas utilizadas pelas personagens eram adequadas à tarefa realizada, e mostrou que 28% das personagens utilizavam roupas não adequadas, contra 2% dos personagens homens, evidenciando a predominância dos personagens masculinos, e que as mulheres são exceção e hipersexualizadas. A imagem de mulheres sexualizadas produzem efeitos negativos em ambos os sexos, replicando padrões opressores e inatingíveis para meninos e meninas (FOX, BAILESON e TRICASE, 2012).

A cultura visual, fortemente presente nos videogames, reforça e alimenta essas ideologias, intensificando estereótipos femininos e masculinos. Assim, a representação alimenta a realidade e a realidade alimenta a representação num ciclo que precisa ser

quebrado. Se você vê sempre mulheres como mais fracas, como prêmios, como ajudantes de homens como pode um dia visualizá-las ocupando uma chefia, uma presidência, liderando um movimento social? E essa situação piora quando adentramos na questão racial. Se você vê sempre negros como serviçais ou criminosos, como pode um dia imaginá-los em outros espaços? Se a mulher negra é sempre a empregada, a babá, a dançarina sensual como acreditar que ela pode alcançar outras posições?

Felizmente, com o crescimento cada vez maior do mercado de videogames, atraindo um público mais diverso e plural, algumas dessas representações já começam a mudar. Segundo a empresa *Newzoo*¹⁹, líder global de inteligência de mercado especializada em games, em 2016, a indústria de games gerou uma receita superior a 90 bilhões de dólares, com cerca de 2,1 bilhões de jogadores ao redor do mundo. A pesquisa também traz como destaque a América Latina, sendo a segunda região que mais cresce no mundo com arrecadação com games tendo cerca de 110 milhões de jogadores. Corroborando essa informação, a Pesquisa Game Brasil de 2019 aponta que 75,5% dos brasileiros jogam games eletrônicos nas mais variadas plataformas. Ainda de acordo com a PGB, a maioria dos *gamers* brasileiros tem entre 25 a 34 anos (35,2%), seguido por quem tem 35 a 45 anos (32,7%), número que vai contra o estereótipo de que *gamers* são apenas crianças ou adolescentes. Já ao que concerne às plataformas mais populares, cerca de 84% dos jogadores optam pelo smartphone, 46% pelos consoles e 44,6% pelos computadores²⁰.

Então, não é possível mais conviver somente com personagens que não representem grandes parcelas do público de jogadores. Com o público feminino aumentando, personagens femininas que mais se aproximem da realidade se fazem cada vez mais presentes nos videogames. No entanto, o que Izukawa (2015) chama de ‘representações positivas’ ainda convivem com as mesmas imagens que acompanham as personagens desde o começo dos games, em que sua caracterização e poder vêm diretamente de sua sensualidade. Enquanto essas imagens continuarem a vender, elas continuarão a ser produzidas, afinal, os games se inserem dentro do sistema capitalista, em que o lucro é o principal objetivo. É preciso destacar que existem nichos que

¹⁹ Site da empresa *Newzoo*. Disponível em: <https://newzoo.com/>. Acessado em 20 de junho de 2020.

²⁰ Pesquisa *Game Brasil 2019*. Disponível em: <http://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2019>. Acessado em 30 de junho de 2020.

procuram explorar as lacunas deixadas pelas grandes produtoras, como os games experimentais e alternativos (IZUKAWA, 2015).

No entanto, para avançarmos na pluralidade das representações presentes nos videogames, é necessário incentivar as mulheres a fazerem parte de produção dos videogames, como roteiristas, designers, programadoras. Representações não podem ser homogêneas, pois o mundo não é homogêneo. É diverso, é plural. E não se trata apenas de entender as diferenças como particularidades. É dar a mesma importância ao que é tido como diferente, até que o que é diferente seja visto como igual (STENGERS, 2015).

Precisamos rejeitar o caráter fixo e permanente da oposição binária, precisamos de uma historicização e de uma desconstrução autêntica dos termos da diferença sexual. Temos que ficar mais atentas às distinções entre nosso vocabulário de análise e o material que queremos analisar. Temos que encontrar os meios (mesmo imperfeitos) de submeter, sem parar, as nossas categorias à crítica, nossas análises à autocrítica. Se utilizarmos a definição da desconstrução de Jacques Derrida, esta crítica significa analisar no seu contexto a maneira como opera qualquer oposição binária, revertendo e deslocando a sua construção hierárquica, em lugar de aceitá-la como real, como óbvia ou como estando na natureza das coisas. Em certo sentido as feministas, sem dúvida, só fizeram isto durante anos. A história do pensamento feminista é uma história de recusa da construção hierárquica da relação entre masculino e feminino; nos seus contextos específicos é uma tentativa de reverter ou deslocar seus funcionamentos (SCOTT, 1990, p. 18).

Expor o uma representação feminina estereotipada e, na maioria das vezes, objetificada, busca-se não só contestá-la, mas também, reclamar o direito das mulheres como possuidoras de sua representação, donas de voz própria (e canetas e teclados próprios) que criam personagens feitas para elas e por elas.

Esta preocupação com a diversidade de vozes não é um mero eco de modismos acadêmicos, mas algo com importância política. Pelo menos duas justificativas para tal importância podem ser dadas. Em primeiro lugar, a representação artística repercute no debate público, pois pode permitir um acesso à perspectiva do outro mais rico e expressivo do que aquele proporcionado pelo discurso político em sentido estrito. Como isso pode ser alcançado e quais seus desdobramentos possíveis, tanto em termos literários quanto sociais, é algo que permanece em aberto, mas essa parece ser uma das tarefas da arte, questionar seu tempo e a si mesma, nem que seja através do questionamento de nossa própria posição. Em segundo lugar, como apontou Nancy Fraser, a injustiça social possui duas facetas (ainda que estreitamente ligadas), uma econômica e outra cultural. Isto significa que a luta contra a injustiça inclui tanto a reivindicação pela redistribuição da riqueza como pelo reconhecimento das múltiplas expressões culturais dos grupos subalternos: o reconhecimento do valor da experiência e da manifestação desta experiência por trabalhadores, mulheres, negros, índios, gays, deficientes. A literatura é um espaço privilegiado para tal manifestação, pela legitimidade social que ela ainda retém (DALCASTAGNE, 2005, p. 20).

Cabe acrescentar que, ao comparar personagens femininas da Literatura Brasileira e as de games, não se busca equiparar livros e jogos. Ambos têm suas

peculiaridades e seu valor em contextos diferentes da História da humanidade e das trajetórias individuais. Mas, como uma mulher pesquisadora, graduada em Letras/Literatura, que durante o mestrado no Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da UFSC, que desenvolveu uma pesquisa interdisciplinar sobre jogos digitais, não pude deixar de pensar nas semelhanças entre ambos. Tanto os livros como os jogos tendem a definir e serem definidos pela sociedade em que estão inseridos, construindo os aspectos pessoais e coletivos dos indivíduos, criando elos entre esses dois aspectos que transpassam o papel do livro ou a tela do computador/ celular.

A leitura de *Senhora*, de José de Alencar, nunca será a mesma para dois indivíduos. Assim como jogar *Tetris* também não será igual para duas pessoas, cada sujeito carrega em si vivências e memórias diferentes que são resgatadas ao ler um livro ou jogar um game. E nem se lermos duas vezes o mesmo livro ou jogarmos duas vezes o mesmo game, teremos a mesma experiência, pois esse conhecimento tácito já terá se modificado e será diferente daquele do primeiro contato com o livro ou o jogo. Uma mesma experiência nunca será repetida²¹. Assim, durante o percurso desta tese as representações femininas e suas trajetórias, observaremos como personagens distintas, de meios distintos, de tempos distantes, criadas para linguagens diferentes possuem características em comum.

²¹ "Ninguém entra no mesmo rio duas vezes." (Heráclito, 480 a. C.)

2 CAMINHOS DE MENINAS

2.1 OS CAMINHOS DA INFÂNCIA

Declaração Universal dos Direitos da Criança:

Todas as crianças têm direito:

- 1 A igualdade, sem distinção de raça, religião ou nacionalidade.
 - 2 A especial proteção para o seu desenvolvimento físico, mental e social.
 - 3 A um nome e a uma nacionalidade.
 - 4 A alimentação, moradia e assistência médica adequada para a criança e a mãe.
 - 5 A educação e a cuidados especiais para a criança física ou mentalmente deficiente.
 - 6 A amor e a compreensão por parte dos pais e da sociedade.
 - 7 A educação gratuita e ao lazer infantil.
 - 8 A ser socorrida em primeiro lugar, em caso de catástrofes.
 - 9 A ser protegida contra o abandono e a exploração no trabalho.
 - 10 A crescer dentro de um espírito de solidariedade, compreensão, amizade e justiça entre os povos.
- (Organização das Nações Unidas, 1959)

Segundo o dicionário Aurélio, infância é "1 - Período de vida humana desde o nascimento até a puberdade. 2 - As crianças. 3 - Começo, princípio, os primeiros anos." (Dicionário Aurélio, 2014, p. 996). Se biologicamente, é mais fácil definir o período da infância dos seres humanos, no campo das Ciências Sociais ocidentais, o interesse pela infância demorou a ocorrer.

No Brasil, no artigo 2º do Estatuto da Criança e do Adolescente, considera-se criança e, portanto, gozador da infância, "a pessoa até doze anos de idade incompletos; e adolescente aquela entre doze e dezoito anos de idade".

Pinto e Sarmiento (1997) explicam sobre essa necessidade de uma delimitação da fase infantil:

[...] o estabelecimento desses limites não é uma questão de mera contabilidade jurídica, nem é socialmente indiferente. Pelo contrário é uma questão de disputa política e social, não sendo indiferente ao contexto em que se coloca nem ao espaço ou tempo a sua colocação. Assim "ser criança" varia entre sociedades, culturas e comunidades, pode variar no interior da fratria de uma mesma família e varia de acordo com a estratificação social. Do mesmo modo, varia com a duração histórica e com a definição institucional da infância dominante em cada época (PINTO e SARMENTO, 1997, p.17).

Manuel Sarmiento (2009) também nos aponta como a infância deve ser vista como categoria de estudo e análise e salienta alguns pontos importantes que devemos considerar ao voltar nossos estudos para a infância:

- i) A infância deve ser estudada em si própria;
- ii) A infância é uma categoria geracional que necessita de ser estudada de modo a articular os elementos de homogeneidade com os elementos de heterogeneidade;
- iii) O conceito de geração é central na configuração sociológica da infância;

- iv) A construção social da infância, historicamente consolidada, realizou-se segundo o princípio da negatividade [ao menos nas sociedades ocidentalizadas];
- v) A infância não é uma idade de transição;
- vi) As condições de vida das crianças necessitam, igualmente, serem estudadas considerando a especificidade da infância perante as esferas sociais de produção e da cidadania;
- vii) As crianças são produtoras culturais;
- viii) As mutações da modernidade têm implicações nas condições de vida das crianças e no estatuto social da infância (SARMENTO, 2009, p. 129).

Segundo Corsaro (2003), as Ciências Sociais demoraram a perceber a infância como centro de estudos, a criança como sujeito histórico e de direitos, a dar importância à fala das crianças. Para Pinto e Sarmento (1997):

Quem quer que se ocupe com a análise das concepções de criança que subjazem quer ao discurso comum quer à produção científica centrada no mundo infantil, rapidamente se dará conta de uma grande disparidade de posições. Uns valorizam aquilo que a criança já é e que a faz ser, de facto, uma criança; outros, pelo contrário, enfatizam o que lhe falta e o que ela poderá (ou deverá) vir a ser. Uns insistem na importância da iniciação ao mundo adulto; outros defendem a necessidade da proteção face a esse mundo. Uns encaram a criança como um agente de competências e capacidades; outros realçam aquilo de que ela carece (PINTO e SARMENTO, 1997, p. 33).

Quando estudamos infância é fundamental que englobemos áreas de conhecimentos diversos, como geografia, antropologia, história, arquitetura, entre outras, pois assim podemos dialogar mais intensamente com o que as crianças têm a nos dizer e nos mostrar. As crianças também são capazes de falar sobre o mundo que as cerca (NUNES, 2017, p. 43). Ainda, segundo Oliveira (2014, p. 6), “a criança é como um sujeito que está oculto. Ela está lá todo o tempo, no processo histórico; mas, *a posteriori*, não conseguimos enxergá-la”.

Lawrence Hirschfeld (2016, p. 173-174) aponta que os estudos sociais marginalizaram as crianças porque ignoraram duas características marcantes das crianças: a capacidade excepcional em adquirir a cultura dos adultos e o potencial de criar sua própria cultura. Sobre este último ponto, ao formar suas próprias tradições culturais, as crianças incorporam habilidades conceituais únicas que marcadamente condicionam e moldam suas próprias produções culturais, além daquelas do mundo adulto, criando realidades alternativas às dos adultos, inferindo, assim, que o ato de brincar não está separado do mundo real (FERREIRA, 2004, p. 84).

Ainda é importante destacar que as crianças não podem ser não como meros “apêndices funcionais da sociedade adulta e de seus objetivos” (HIRSCHFELD, 2016, p. 182-183), mas como sujeitos das “esferas culturais dos adultos com quem partilham

suas vidas”, que criam e mantêm ambientes culturais próprios. E essa cultura e visões de mundo pueris da escola, de suas vidas, dos trabalhos de seus responsáveis e da própria infância não são fáceis de descobrir ou de generalizar, já que falamos de culturas e modos de viver e estar no mundo que não deixam registro, e que só começam a fazê-lo após a alfabetização (HENDRICK, 2005, p. 35).

Mighian Danae Ferreira Nunes (2017) propõe uma aproximação entre as culturas criadas pelas crianças e as culturas vistas como tradicionais, visto que houve/há um paternalismo por parte da academia ao estudar essas culturas, já que durante muito tempo os estudos acadêmicos se concentraram em questões como culturas ocidentais *versus* as culturas vistas como tradicionais. Para Sodré (2008, p. 16), as culturas ocidentais fizeram “da escrita e do conceito os êxitos da sua universalidade, do seu poder de irradiação planetário”. Já as culturas tradicionais são basicamente simbólicas, o que neste caso, equivale a dizer ‘corporais’. São culturas que precisam do aqui-e- agora de uma situação, da concretude corporal de um indivíduo para interpretá-las e vivê-las. As culturas tradicionais utilizam alguns signos, mas, no entanto, vivem da oralidade, não apenas como recurso técnico, e sim, como o arcabouço de um relacionamento com o mundo, que inclui a respiração, a vitalidade física, a força de realização, a movimentação no espaço, o culto à transcendência. O que as aproxima muito dos modos de viver, de experienciar e de se culturalizar das crianças (NUNES, 2017).

Desse modo, podemos inferir que os estudos eurocêntricos, bastante cartesianos, acostumados à dualidades e dicotomias, podem também ter encontrado dificuldades ao estruturar os estudos sobre a infância, fase da vida em que nos encontramos mais livres de categorizações. E com essa demora em se voltar para os estudos da infância, as crianças foram vistas e tratadas de maneiras muito distintas durante dois grandes períodos da História do Ocidente.

No século XVII, começam a surgir as primeiras concepções de infância, nas classes dominantes, ligando, sobretudo, a criança à concepção de um ser fraco e dependente (LEVIN, 1997). E a ideia de disciplina, de controle desse corpo pequeno surge como um dos principais pressupostos a dominar a infância. Um bom exemplo é um dos provérbios mais famosos da época: “Quem não usa a vara, odeia seu filho. Com mais amor e temor castiga o pai ao filho mais querido. Assim como uma espora aguçada faz o cavalo correr, também uma vara faz a criança aprender” (LEVIN, 1997, p. 230).

Foi só a partir da Revolução Francesa, em 1789, “os governos começaram a se preocupar com o bem-estar e com a educação das crianças” (LEVIN, 1997, p. 254). Concomitante a esse período, temos o surgimento da instituição da escola, da importância da escolarização e da pedagogia, que passa a focar nos estudos sobre a criança e a infância (CORSARO, 2003).

Paralelamente à ideia de escolarização, a família passa a se consolidar como uma célula particular da sociedade, a buscar uma intimidade, quase que intocada, a ser preservada a todo custo, consolidando a dualidade de público *versus* privado, o que acaba por reverberar também no tratamento dado à infância.

Esta organização da casa passou a corresponder a uma nova forma de defesa contra o mundo e como uma necessidade de isolamento face ao espaço público: a família começou a se manter à distância da sociedade. Emergiram as noções de intimidade, discrição e isolamento, ao se separar a vida mundana, a vida material e a vida privada, cada uma circunscrita a espaços distintos (MOREIRA e VASCONCELOS, 2003, p.169).

É nesse processo de escola se fortalecendo como instituição social e família se consolidando como espaço privado, que a necessidade de disciplina, já citada aqui, se re-estabelece. “A escola tornou-se uma instituição fundamental na sociedade, quando a infância passou a ser vista como fase dotada de diferença, a ser institucionalizada, separada do restante da sociedade e submetida a um regime disciplinar cada vez mais rigoroso” (MOREIRA e VASCONCELOS, 2003, p.171).

Nesse sentido, fortalece-se a ideia de criança como um ser moldável, frágil, que precisa de proteção a todo custo, com uma extrema necessidade de comandos e direcionamentos sobre os perigos do mundo.

Esta imagem da criança gera nos adultos um desejo de protegê-la do mundo corrupto que as cerca – violento, opressivo, comercializado e explorador – construindo um tipo de ambiente em que a criança pequena receba proteção, coesão e segurança. De acordo com nossa experiência, no entanto, nós nos tornamos cada vez mais cientes de que, se escondermos as crianças de um mundo do qual elas fazem parte, não apenas nos iludimos, mas não levamos as crianças a sério nem as respeitamos (DAHLBERG, MOSS e PENCE, 2003, p. 66).

Mas os estudos sobre a infância e a criança foram se modificando e a concepção de uma única forma de infância vai se enfraquecendo. “Há muitas crianças e muitas infâncias, cada uma construída por nossos ‘entendimentos da infância e do que as crianças são e devem ser” (DAHLBERG, MOSS e PENCE, 2003, p.63).

A infância está em processo de mudança, mas mantém-se como categoria social, com características próprias. Essa construção da infância implica o reconhecimento de que:

- a infância é construção social elaborada para e pelas crianças em um conjunto ativamente negociado de relações sociais. Embora a infância seja um fato biológico, a maneira como ela é entendida é determinada socialmente;
- a infância como construção social é sempre contextualizada em relação ao tempo, ao local e à cultura, variando segundo a classe, o gênero e outras condições socioeconômicas. Por isso, não há uma infância natural nem universal, nem uma criança natural ou universal, mas muitas infâncias e crianças;
- as crianças são atores sociais, participando da construção e determinando suas próprias vidas, mas também a vida daqueles que as cercam e das sociedades em que vivem, contribuindo para a aprendizagem como agentes que constroem sobre o conhecimento experimental. Em resumo, elas têm atividade e função; os relacionamentos sociais e as culturas das crianças são dignos de estudo por direito;
- as crianças têm voz própria e devem ser ouvidas de modo a serem consideradas com seriedade, envolvendo-as no diálogo e na tomada de decisões democráticas, e para se entender a infância: as crianças contribuem para os recursos e para a produção sociais, não sendo simplesmente um custo e uma carga;
- os relacionamentos entre os adultos e as crianças envolvem o exercício de poder (assim como a expressão do amor). É necessário considerar a maneira como o poder do adulto é mantido e usado, assim como a elasticidade e a resistência das crianças a esse poder (DAHLBERG, MOSS e PENCE, 2003, p.71).

E à medida que as definições de infância vão se modificando, o conceito de uma infância única, universal vai perdendo o sentido. Ailton Krenak (2019) nos traz o modo de enxergar as crianças de sua comunidade, na qual para eles, as crianças já nascem sendo alguém, como ele sempre diz. Uma de suas indignações mais pujantes é contra o questionamento tão efetuado pelos adultos ao encontrar um menino ou uma menina: ‘o que você vai ser quando crescer?’. Krenak (2019) nos orienta o quanto essa pergunta apaga o que a criança já é, que é o que importa para ela naquele momento. Para o líder indígena, é um crime questionar isso para uma criança, fazê-la pensar num futuro tão abstrato e longínquo. As crianças krenak já são algo muito importante, vital para sua comunidade, assim que nascem. Elas não precisam crescer para serem algo.

Outra questão colocada por Krenak (2019) é a escola que foi instalada em sua comunidade. O líder indígena acompanhou sua construção e, junto com os demais integrantes de sua comunidade, pediu que ela se ‘encaixasse’ à realidade do lugar e se parecesse o menos possível com a escola burguesa, centrada em formar trabalhadores para o capitalismo. Não é essa escola que as crianças krenak precisam e vivenciam. Tanto que há espaços dessa escola que são localizados embaixo de árvores, sem paredes, sem carteiras, para garantir a conexão com os elementos e o cotidiano dos krenak, à beira do Rio Doce, ao nordeste de Minas Gerais.

Outro exemplo são as vivências que Mighian Danae Ferreira Nunes (2017), em sua tese *Mandingas da infância: as culturas das crianças pequenas na escola municipal*

Malê Debalê, em Salvador (BA), traz de crianças negras do bairro do Itapuã, que estudam em uma escola Malê Debalê que nasce de bloco afro de Carnaval com o mesmo nome. Esse bloco foi inspirado na população descendente dos malês, povo de origem africana e religião muçulmana, que lutou na Revolta dos malês contra o sistema escravocrata brasileiro. A escola Malê Debalê é uma escola tida como afrocentrada, onde a herança ancestral dos povos africanos está presente em seus espaços, em suas atividades, proporcionando às crianças aulas de capoeira, de atabaque, além de conhecimentos centrados nas africanidades.

Ao comparar a grande maioria das demais escolas com a escola Malê Debalê, Nunes (2017) nos pontua o quanto o sistema escravocrata e suas representações, da mesma forma que coloca o homem negro como um homem violento, situa também as crianças negras como mais violentas e arredias. bell hooks (2004) também nos aponta que a criança universal não é negra. Podemos acrescentar também que não é criança indígena. Segundo hooks (2004, p. 32), meninos negros, desproporcionalmente numerados entre os pobres, foram socializados para acreditar que a força física e resistência são tudo o que realmente importa. Essa socialização é tanto no lugar no mundo de hoje como foi durante a escravidão.

[...] percebemos que o sistema escravocrata influenciou tanto o modo de viver de cada uma das infâncias quanto o modo de concebê-las. Assim sendo, crianças negras, indígenas, livres, escravizadas e pobres, todas eram submetidas à hostilidade, abandono, brutalidade e a violência do sistema escravocrata, porém de maneira escalonada (PORTELA, 2012, p. 33-34).

Para Nunes (2017), a mídia corrobora essa estereotipação identificando a experiência negra com o que é mais violentamente deprimido, empobrecido e brutal. Muitas vezes, demonstrando essas imagens ainda são vistas como único aspecto da vida da população negra. Elas não representam a verdadeira realidade da experiência negra, que é complexa, multidimensional e diversa. O fato é que o racismo, o sexismo e o elitismo juntos abordam a negritude a partir dessa perspectiva distorcida, investindo em apresentar a imagem negativa como norma. Para isso, promovem, perpetuam e sustentam sistemas de dominação distorcidos em classe, raça e gênero (NUNES, 2017, p. 225).

Como forma de se esquivar dessas imagens negativas impostas às crianças negras, Nunes (2017) pontua a importância da ginga no cotidiano dessas crianças. Na capoeira, a ginga é o ponto de partida de todas as aprendizagens futuras. É a posição “fundamental do capoeirista”, a alma do capoeirista (ALMEIDA, 1994, p. 80)

Não existem duas gingas iguais; ela depende da habilidade motora e da interiorização pessoal, pelas quais aflora o sentimento, a emoção e o amor, transmudados em movimento negaceado único (CAMPOS, 2009, p. 43). Assim, para Nunes (2017) as crianças da escola Malê Debalê têm nesse espaço a oportunidade de darem suas gingas, seus primeiros movimentos em quaisquer aspectos de seu cotidiano sem comparações com a branquitude. As gingas dessas crianças permitem a construção de suas subjetividades, de suas identidades em todas as multiplicidades possíveis que uma criança pode ser e experienciar neste mundo, longe do racismo perpetrado pela colonialidade.

Na comunidade dos krenak e na escola Malê Debalê, as crianças podem se desenvolver sendo consideradas sujeitos de direitos e com vontades para formar suas subjetividades e identidades e encontrar seu lugar no mundo, mas sabemos que fora desses espaços e em outros locais, a realidade ou as realidades acabam por ser muito diferentes, pois assim como qualquer ser humano, a criança e sua infância sofre influência dos meios de poder da sociedade, que tendem a oprimir e a dizimar vivências, experiências e oportunidades de uma grande parcela das crianças do Brasil e do mundo.

[...] as crianças são também seres sociais e, como tais, distribuem-se pelos diversos modos de estratificação social: a classe social, a etnia a que pertencem, a raça, o gênero, a região do globo onde vivem. Os diferentes espaços estruturais diferenciam profundamente as crianças. (SARMENTO, 2004, p.10).

E é num ambiente claramente marcado pelas desigualdades sociais também no universo literário, na década de 30, na cidade de Salvador, capital do estado da Bahia, que uma das personagens desta tese, Dora, de *Capitães da Areia*, sobrevive. Muito pobre, perde pai e mãe cedo e passa a integrar o bando de Pedro Bala. Já a outra personagem, Aurora, do videogame *Child of light*, se assemelha mais às personagens dos contos de fada, pois cresce envolvida numa aura de proteção de uma família aristocrática de um reino europeu e após uma maldição, é lançada num mundo hostil e perigoso.

Se a infância durante boa parte da história da humanidade foi ignorada na área dos estudos sociais, na literatura o cenário se repete, pois ainda temos um universo que parte, na maioria das vezes, da centralidade do mundo adulto. Anderson Mata (2005), em seu artigo sobre a infância na literatura brasileira, referencia a pesquisa já citada aqui da Regina Dalcastagnè para falar da invisibilidade dessa parte da vida na literatura brasileira contemporânea:

Qual é o lugar da infância na literatura brasileira contemporânea? Essa pergunta, de caráter amplo, pode obter diferentes respostas, a depender do lugar de onde se elabora a resposta. Caso se olhe para a questão a partir dos estudos da literatura infantojuvenil, a infância ocupa lugar de destaque: grande parte das personagens são crianças, a infância é abordada como tema a partir de diferentes perspectivas, e mesmo a linguagem é afetada por uma poética da infância que busca traduzir a perspectiva infantil para os aspectos formais do texto. Porém, ao nos voltarmos para a produção que não está segmentada no universo de leitores infantis, a infância se transforma em tema periférico. Em estudo sobre o romance brasileiro contemporâneo, Regina Dalcastagnè (2005, p. 37), aponta que apenas 7,9% das personagens masculinas e 6,4% das personagens femininas têm suas infâncias representadas nos textos. Esses dados levam em consideração os textos em que as personagens são crianças em qualquer ponto da narrativa, o que nos leva a supor que o número de personagens que permanecem crianças ao longo de todo um romance seja ainda menor (MATA, 2005, p. 13).

Podemos dizer que a infância e suas representações na literatura também passaram por fases parecidas com as já delimitadas aqui. Criança como 'miniadulto', criança como poço de pureza a ser moldado, e caminhamos lentamente agora para uma representação mais voltada para a criança como sujeito de direitos.

Ou seja, a infância, como aparece na literatura, pode alterar o modo como a infância é percebida fora dela – por um público de adultos ou de crianças. [...] Artificiosa, essa fala quase sempre é elaborada por um autor/narrador/personagem adulto que retoma uma infância, sua ou não. Desse modo, ela contém em si mesma o atestado de que não é uma fala infantil, pois o infante não fala, não diz, não se faz ouvir. Essa aparente impossibilidade, no entanto, tenta ser superada pelo exercício da memória ou da observação. É aí que entra o narrador que lembra ou o narrador que descreve. A infância, nesses casos, surge como nostalgia ou trauma, na memória; encantamento ou perversidade, na observação (MATA, 2005, p. 17).

Abrindo um espaço para uma retomada breve das personagens infantis na literatura, é importante destacar ainda o papel dos contos de fada, em que a criança tem um papel central, tanto como público, visto a necessidade de educar e sua função moralizante para a sociedade, sobretudo para esses cidadãos em formação; como personagem, visto que a personagem infantil ocupa um destaque fulcral (ZIPES, 2006).

Zipes (2006) relata que desde Perrault e os Irmãos Grimm, os contos de fada vão adquirindo facetas que saem de um mundo quase que totalmente camponês e feudal e passam a destacar, principalmente, a burguesificação, à medida que essa classe vai se fortalecendo na sociedade. E com a conquista de direitos pelas mulheres se aprofundando surgem cada vez releituras dos contos de fadas, em que o enredo e conseqüentemente, seu desfecho é modificado dando maior autonomia à princesa ou à mocinha, transformando-a numa verdadeira heroína, detentora de seu destino. No

entanto, Zipes (2006) também destaca a invisibilização das mulheres ao longo da história.

[...] grande parte do crédito que foi dado a Perrault pertence na verdade a algumas escritoras francesas cuja sociedade altamente machista da época fez questão de abafar. Segundo ele, essas escritoras teriam sido as reais responsáveis por estabilizar o gênero no universo infantil. Entre essas autoras, há um destaque especial para Marie-Catherine d’Aulnoy, que foi a primeira autora a utilizar o termo conto de fadas para especificar seus contos. Na verdade, vários termos são utilizados aqui no Brasil, que são traduções de traduções, o termo original em francês, ‘conte de fées’ não se referia diretamente a primeira tradução que lhe foi atribuída, ‘fairy tale’. D’Aulnoy cunhou o termo para falar de histórias sobre fadas, tema que dominou os contos da época. Apenas mais tarde que o termo foi sendo utilizado de forma cada vez mais genérica para denominar contos de diferentes características e que não necessariamente continham a presença de uma ou mais fadas (VAZ, 2016, p. 182).

Deslocando de um universo fantástico e nos aproximando do cunho social da literatura, no século XIX, o destaque na literatura ocidental fica com Charles Dickens, autor inglês que se dedicou a contar as histórias das crianças abandonadas ou em extremo estado de pobreza, baseando suas narrativas em suas próprias experiências de vida. Cabe ainda ressaltar que Dickens já denunciava as consequências do capitalismo, que a partir da Revolução Industrial se torna mais incisivo, para a população mais pobre, embora ainda com fortes traços moralizantes e meritocráticos.

Dickens representa a sociedade burguesa que se está consolidando através de graves crises: representam as complexas leis que presidem à formação dela, os múltiplos e tortuosos caminhos que conduzem da velha sociedade em decomposição à nova que está surgindo (LUKÁCS, 1968, p. 56).

Assim, por mais que Dickens seja inovador ao expor a realidade cruel que a Revolução Industrial impõe aos mais desvalidos na Inglaterra do século XIX, atingindo principalmente as crianças que passam a ser vítimas de grande abandono e de exploração pelo recém-criado processo de industrialização, Dickens não causa assombro nem escândalo quando publica suas obras, visto que no final delas, o bem, a honestidade e a resiliência sempre prevalecem, passando a mensagem que as mazelas da sociedade podem ser vencidas somente com esforço e um bom coração.

Bem mais atualmente, exclusivamente no Brasil, a partir do golpe militar de 64, sob a égide de um realismo bruto (CANDIDO, 1989), parte da literatura brasileira toma para a si a responsabilidade de refletir as mazelas sociais, e ao falar de personagens infantis que refletem essas mazelas, podemos eleger *Cidade de Deus*, de Paulo Lins, publicado em 1997, que conta as histórias dos meninos Zé Pequeno e Buscapé. A história virou filme em 2002, muito aclamada pela crítica, sendo, inclusive, indicada em

quatro categorias do Oscar de 2004: Melhor Diretor, Melhor Roteiro Adaptado, Melhor Fotografia e Melhor Edição.

Com um olhar bastante diferenciado do de Dickens, esse aspecto da literatura brasileira, com uma brutalidade extrema escancara a influência da sociedade no caminho dos brasileiros e expõe quantas vidas são perdidas, seja quando são mortas ou ao terem seus direitos sociais mínimos negados.

Poder-se-ia afirmar que a tendência brutalista na literatura brasileira se apoia na temática da violência sem nenhuma intenção de legitimar a crua realidade dos submundos urbanos. Ao contrário, percebemos como esta narrativa, ao representar uma realidade inaceitável do ponto de vista ético ou político, abre um diálogo com seu conteúdo desarticulado, permitindo assim enxergar uma procura de comunicação abafada culturalmente (SCHOLLHAMMER, 2000, p. 256).

Ainda não podemos deixar de falar da literatura infantojuvenil brasileira, território riquíssimo no Brasil, e que conta com autores como Monteiro Lobato²² e seus personagens do Sítio do Pica-pau Amarelo, com Narizinho, Pedrinho e a boneca falante Emília e demais autores representantes, como: Lygia Bojunga e sua bolsa amarela, Ziraldo e o Menino Maluquinho, Walcyr Carrasco e suas adaptações, Pedro Bandeira e a droga da obediência e Júlio Emílio Braz e suas narrativas tão sensíveis, como na história 'Felicidade tem cor?' em que a pergunta fica no ar ao tratar de um tema tão difícil como o racismo na infância. Aliás, Braz merece destaque por seu papel em prol de uma literatura que podemos chamar de infantojuvenil afro-brasileira, visto que suas narrativas expõem personagens negros e o racismo da sociedade brasileira que também perpassa os caminhos da infância.

Assim, seja nas ruas de Salvador, a capital brasileira com a maior população negra, população esta que é a que mais sofre por meio de verdadeiros mecanismos, "como a expulsão escolar, a pobreza endêmica, a negligência com a saúde, a interdição da identidade negra e o sistema prisional, que se aperfeiçoam formando uma sociedade de dor e morte." (FLAUZINA, 2006, p. 115), onde Dora vive na década de 30; seja no reino encantado e fictício de Lemúria, localizado na Áustria, país com uma das baixas

²² Cabe destacar que finalmente os livros de Monteiro Lobato têm sido lidos como racistas, fato que já era apontado por vários estudiosos de sua obra. Frases como "Tia Nastácia, esquecida de seus numerosos reumatismos, trepou que nem uma macaca de carvão" no livro *Caçadas de Pedrinho* evidenciam o olhar que Lobato direciona a essa personagem. Lembro também o cunho racista do livro *O Presidente Negro* e o estereótipo preconceituoso do caipira criado com o personagem Jeca Tatu. Vale salientar também Monteiro Lobato era entusiasta de teorias eugenistas, não escondendo suas opiniões racistas, eugenistas e elitistas de seus contemporâneos. Não se trata de banir a obra de Monteiro Lobato, mas sim de lê-la e dar o nome real dessas características de suas histórias: racismo.

taxas de mortalidade infantil do mundo, analfabetismo praticamente nulo e alto IDH (Índice de Desenvolvimento Humano), local onde se passam as aventuras de Aurora, falaremos de infâncias de meninas. Falaremos de dores, rivalidades, abandonos, tristezas. Mas também falaremos de compaixão, companheirismo e valentia.

2.2 OS CAMINHOS DE DORA

Andava com eles pelas ruas, igual a um dos Capitães da Areia. Já não achava a cidade inimiga. Agora a amava também, aprendi a andar nos becos, nas ladeiras, a pongar nos bondes, nos automóveis em disparada. Era ágil como o mais ágil.
(AMADO, 2008)

Capitães da areia foi publicado em 1937. No mesmo ano chegou a ser proibido pelo Estado Novo e teve alguns exemplares queimados em praça pública por ser considerado subversivo e julgado enquanto propaganda comunista, não só pela mensagem de meninos abandonados que se punham a contestar e a lutar por seus espaços no final da narrativa, mas também pelo envolvimento do escritor Jorge Amado com o Partido Comunista Brasileiro (PCB) à época (OLIVEIRA RAMOS, 2014).

Nesse período, de profunda ebulição no cenário político, Revolução de 30 e a chegada Getúlio Vargas ao poder, o surgimento de organizações como Aliança Nacional Libertadora (ANL) e Ação Integralista Brasileira (AIB), além de uma crise econômica ocasionada, entre outros fatores, pelo *crack* da Bolsa de Nova York, em 1929. Devido a essa conjuntura complexa, nossa literatura se volta ainda mais à política e suas consequências, a formação de nossa população e suas mazelas e seus trunfos. (LAFETÁ, 2000).

Diferente do otimismo anárquico modernista dos anos 20, que almejava “descolonizar” a cultura brasileira e construir uma identidade nacional por meio da antropofagia – o “canibalismo” da arte estrangeira –, “os romancistas de 30”, preocupados com a transformação da realidade brasileira, descortinaram a “consciência do subdesenvolvimento” (GONZAGA, 1997, p. 210).

Antonio Candido afirma que este período representou uma “harmoniosa convivência e troca de serviços entre literatura e estudos sociais.” (CANDIDO, 2006, p. 142)

A destruição dos tabus formais, a libertação do idioma literário, a paixão pelo dado folclórico, a busca do espírito popular, a irreverência como atitude: eis algumas contribuições do Modernismo que permitiriam a expressão

simultânea da literatura interessada, do ensaio histórico-social, da poesia libertada (CANDIDO, 2006, p. 142-143).

Assim é a narrativa de *Capitães da areia*. Uma história de cunho histórico-social, que narra o abandono e o desalento, mas nem por isso menos esperançosa, visto que suas personagens buscam lutar e modificar a realidade em que vivem no decorrer da história, tornando-se agentes sociais. Jorge Amado, que havia se formado em Direito, no Rio de Janeiro, e trabalhado como jornalista em uma editoria policial, inicia sua carreira fazendo uma ficção encaminhada para o “realismo bruto” (BOSI, 1996, p. 433). *Capitães da areia* é muitas vezes classificado como “romance proletário”, que relata as dificuldades dos trabalhadores e marginais que, conscientes das suas condições miseráveis, passam a agir politicamente. Há a denúncia da linha intransponível entre os desfavorecidos e a burguesia.

Silva e Pedrosa (2017) fazem uma análise da obra, partindo da perspectiva dos menores abandonados. Pois, falar de *Capitães da areia* é falar, sobretudo, de abandono. De crianças que estão à deriva não só pela ausência de suas famílias, mas também pela ausência do Estado. E assim, elas precisam se adaptar e buscar formas de sobrevivência.

O livro conta a história de um grupo de meninos abandonados, que são conhecidos como os Capitães da areia. Esse grupo de crianças a maioria órfãos de pai e mãe, veem na rua a única forma de sobrevivência. O enredo conta com vários personagens e cada um deles tem uma história distinta, trazem consigo dores, tristezas, aflições, sonhos e fé. São discriminados pela sociedade da época que os enxergavam como delinquentes, já que, para sobreviverem cometem pequenos furtos, assim a sociedade não os viam como menores abandonados (SILVA e PEDROSA, 2017, p. 272).

Aqui, cabe destacar que a sociedade, utiliza as mãos do Estado, para efetuar o descarte e a perseguição a esses menores no decorrer da história, afinal, durante toda a trajetória dos Capitães da areia, a polícia e a possibilidade de serem mandados para reformatórios são o verdadeiro pavor dos meninos. São vistos como o perigo, os transgressores, aqueles em que não se pode confiar. Perigosos por alimentar no meio social a possibilidade de uma ingerência infinita sobre os comportamentos. Representam um risco à sociedade por dar forma e subsídio a uma conduta desregrada, alheia à norma, esquivando aos dispositivos do poder (BARROS, 2018).

Na obra *Capitães da Areia*, existem dois momentos marcantes que ilustram bem essa situação, de não existir uma agilidade por parte do Estado em devolver, de alguma maneira, a dignidade dessas crianças abandonadas. A primeira delas é quando um dos meninos tira sua própria vida fugindo da polícia e, assim, colocando um fim ao seu sofrimento. Outro momento impactante, é quando um deles vai parar em um júri e em momento algum, demonstra arrependimento pelos crimes cometidos (SILVA e PEDROSA, 2017, p. 285).

Capitães da areia traz outras personagens femininas, mas Dora ocupa um papel principal na trama. Rojas (2017), em seu artigo *Los espacios que habitan las mujeres em Capitães da areia de Jorge Amado*, elabora uma análise sobre os espaços que são destinados às mulheres nesta obra, espaços bastante delimitados por sinal. Para Rojas (2017), Jorge Amado trabalha com bastante destaque as personagens femininas, mas também estabelece limites de papéis, de ações, de espaços que são destinados a essas personagens. Um dos locais de destaque nos textos amadianos para as mulheres, segundo Rojas (2017) são os papéis sexualizados aos olhares dos personagens masculinos. Em *Capitães da areia*, vemos personagens que são associadas a um desejo sexual lascivo, como as meninas negras do areal a quem os demais garotos se referem. Rojas também destaca a associação de atitudes maternais e domésticas que Jorge Amado insere em algumas personagens, como as atitudes que a mãe-de-santo Don'Aninha tem com os meninos e depois, as atitudes de Dora, ao se integrar ao bando (ROJAS, 2017, p. 151).

Dora vive em Salvador, durante a década de 30. Tem de treze a quatorze anos. É loira, de olhos claros, herdados do avô italiano. Perdeu o pai, Estêvão, com varíola. A mãe, Margarida, também foi acometida pela doença, mas como mulher forte que era, resistiu, não contou a ninguém e conseguiu melhorar. Dora também tem um irmão, Zé Fuinha, de seis anos de idade. No entanto, a mãe não ficou completamente boa, e quando a varíola voltou, provocou a morte de Margarida.

Omolu mandou a bexiga negra para a cidade. Mas lá em cima os homens ricos se vacinaram, e Omolu era uma deusa das florestas da África, não sabia desta coisa de vacina. E a varíola desceu para a cidade dos pobres e botou gente doente, botou negro cheio de chaga em cima de cama. Então vinham os homens da Saúde Pública, metiam os doentes num saco, levavam para o lazareto distante. As mulheres ficavam chorando, porque sabiam que eles nunca mais voltariam; Omolu tinha mandado a bexiga negra para a cidade alta, para a cidade dos ricos. Omolu não sabia da vacina. Omolu era uma deusa das florestas da África, que podia saber das vacinas e coisas científicas? (AMADO, 2008, p.123).

Com a chegada da epidemia de varíola, temos evidente a presença do conceito de biopoder (FOUCAULT, 1995). Vale lembrar que, para Foucault, poder não é uma força única exercida por um soberano sobre os demais. O poder se constitui de relações estratégicas que variam em níveis e pontos diferentes da sociedade, formados de micropoderes, que existem integrados ou não ao Estado (MACHADO, 1993). Para Foucault (1995), poder...

... é um conjunto de ações sobre ações possíveis, ele opera sobre o campo de possibilidade onde se inscreve o comportamento dos sujeitos ativos; ele incita, induz, desvia, facilita ou torna mais difícil, amplia ou limita, torna mais ou

menos provável; no limite ele coage ou impede absolutamente, mas é sempre uma maneira de agir sobre um ou vários sujeitos ativos (FOUCAULT, 1995, p. 243).

O biopoder pode se aplicar de dois modos: o disciplinar e o de controle. O poder disciplinar tem por função reger e treinar os corpos para uma ação regrada, condicionada. Essa tecnologia da disciplina se desenvolveu por uma rede de instituições como o exército, hospitais, igrejas, oficinas de trabalho, escolas (PELLIZARO, 2013, p. 159). Já o poder de controle, chamado de biopolítica, é uma técnica de poder que se desenvolveu a partir dos mecanismos da macrosfera do Estado e está ligada ao controle dos processos vitais da espécie humana, à vida biológica do ser humano. Ela atua sobre os processos vitais, tais como nascimento, doenças, morte, produção, etc (PELLIZARO, 2013, p. 161).

No caso da epidemia de varíola, na história de *Capitães da areia*, os marginalizados e mais pobres são os que acabam sofrendo as consequências. Menos nutridos, e sem acesso a vacinas, tratamento e hospitais, para esses resta-lhes o saco preto, apesar da intenção de Omolu²³ de vingar-se dos vaidosos que exploram os pequeninos. Por fim, a varíola também atinge aos Capitães da areia e o que pode parecer falta de compaixão das personagens ao expulsar o membro doente, é na verdade, a busca pela sobrevivência.

[...] Depois, Sem-Pernas falou para todos, apontando Almiro com o dedo: - Ninguém aqui vai ficar bexiguento só por causa desse fresco. Todos o olhavam, esperando o que ele diria. Almiro soluçava, as mãos no rosto, encolhido na parede. Sem-Pernas falava: - Ele vai sair daqui agorinha mesmo. Vai se meter em qualquer canto da rua até que os mata-cachorros da saúde pegue ele e leve pro lazareto (AMADO, 2008, p.124).

Podemos dizer que com a morte da mãe e as transformações que se seguiram na vida de Dora, vemos o início de sua jornada do herói, ou melhor, da heroína. O chamado para a sua aventura que mudará a sua vida drasticamente. Órfã de mãe e pai, coube à Dora a responsabilidade de sobreviver sozinha e de cuidar do irmão mais novo. Deixa o morro onde moravam e vai atrás da senhora para a qual mãe trabalhava. Com

²³ Nos anos de 2020 e 2021, Omolu está repetindo o que fez em Salvador durante a história de *Capitães da areia*. É incrível (e triste) a semelhança de como Jorge Amado (2008) narra o fato de que a varíola começa com os ricos (como o coronavírus que chega ao Brasil com a classe alta) e alastra-se para as pessoas mais pobres. E também depois como os corpos são retirados às pressas, quando a vítima falece, o medo que as pessoas ficam quando alguém precisa ser hospitalizado e que como os ricos tiveram mais acesso à cura, a doença vitimou mais os pobres.

pouco dinheiro que a ex-patroa da mãe lhe dá ao dispensar-lhe, o destino reserva, a ela e ao irmão, um encontro com os Capitães da areia.

Segundo Pearson (2005), a orfandade também é tema comum aos heróis e heroínas. Órfãos são presença constante nos contos de fadas. Branca de Neve é órfã. Assim como Cinderella. Na tradição judaico-cristã, Moisés é criado longe dos seus devido a uma perseguição aos judeus. Na história da fundação de Roma, Rômulo e Remo são criados por uma loba. Homem-aranha e Harry Potter são criados pelos tios. A orfandade ou o abandono parental são feridas presentes e latentes na vida de muitos heróis e heroínas.

Weschenfelder, Fradlin e Yunes (2017) trazem em seu artigo *Super-heróis como Recursos para Promoção de Resiliência em Crianças e Adolescentes*, um comparativo sobre o quanto os heróis, nesse caso, os heróis modernos das HQs da Marvel Comics e da DC Comics possuem, como características, a orfandade ou o abandono, embora essas sejam características já utilizadas pelas narrativas há muito tempo. O uso constante dessa característica nas personagens com o papel de herói nessas histórias pode ser uma consequência da presença forte de um discurso meritocrático e neoliberal, em que com boa vontade e esforço é possível vencer as adversidades. Discurso também já utilizado por Charles Dickens, conforme já mencionado.

A orfandade na ficção significa abandono, carência, desamparo. O vazio que impulsiona a outros caminhos. A figura do órfão é uma representação comum porque permitem conflitos entre herança e transmissão, genealogias e afinidades, semelhanças e singularidades. A problematização da orfandade é frequente nos romances, pois enfatiza a ausência de figuras paternas e maternas que sirvam de referência para a construção identitária das personagens. Na tentativa de suprir essas lacunas, buscam-se filiações substitutas, alternativas, que é o que Dora faz ao se juntar ao bando dos Capitães da areia. Essa busca subverte a ideia de família e seus papéis tradicionais. A orfandade alude a um fragmento, simbolizando à busca de uma totalidade (PAJOLLA, 2017). Na história da Dora, sua orfandade significa o início de sua jornada como heroína, pois é a partir desse momento que ela precisa sair de seu mundo comum, que deixa de existir e passa a depender exclusivamente de si mesma para garantir a sua sobrevivência e a de seu irmão.

E após dividir um pedaço de pão, um dos poucos recursos que possuía, com os meninos João Grande e Professor, que Dora e seu irmão seguem com eles para o trapiche dos Capitães da areia. Lá, ela se vê encurralada por ser uma menina, numa

situação muito perigosa, pois alguns dos meninos insinuam que ela deva ser estuprada por todos. Depois da intervenção de Pedro Bala, o chefe do bando, que surge como seu mentor e protetor em sua jornada, Dora é aceita no grupo dos meninos e passa a fazer parte dos Capitães da areia.

Segundo MacDonald (2014), o medo de estupro e de outras agressões é um dos fatores que leva as mulheres e meninas em situação de rua a estabelecer laços de amizade com elementos masculinos. Assim, mulheres desenvolvem estratégias de autoproteção, como dormir em grupo e até portar armas, como facas, estiletes (MACDONALD, 2014).

Susan Brownmiller (1975) pontua como o medo do estupro se perpetua por toda a História das mulheres ao colocar que a descoberta do homem de que o pênis poderia servir como uma arma para gerar medo deve ser classificada como uma das descobertas mais importantes dos tempos pré-históricos. Para Brownmiller, desde os tempos pré-históricos até o tempo presente, o estupro tem desempenhado uma função consciente de intimidação pela qual todos os homens mantêm todas as mulheres em um estado de medo (BROWNMILLER, 1975, p. 15).

Para Angela Davis (2016), o estupro é um problema epidêmico, pois poucas mulheres não foram vítimas de tentativas ou abusos consumados. Rebecca Solnit (2017), aponta que o estupro é a consumação do corpo masculino como uma arma e o corpo feminino como um inimigo: “O estupro é, entre outras coisas, um rito de afirmação de categorias de quem tem e quem não tem direitos, um ato de hostilidade contra um gênero” (SOLNIT, 2017, p. 154).

Além do medo do estupro, como algo à espreita, por ser uma menina, Dora também é vista como fonte de pecado por um dos meninos, Pirulito:

Pirulito a viu chegar com desconfiança. Para ele, Dora era a fonte do pecado. [...] Mas os pequenos seios que nasciam se empinavam dentro do vestido, o pedaço da coxa que aparecia era branco e redondo. [...] E procurava rezar em voz baixa, quando Dora se aproximava (AMADO, 2008, p. 184).

Essas ideias do menino Pirulito mostram-se como vestígios do Brasil colônia, consequentemente vindos da Europa e que, por sua vez, são oriundos da Idade Média, nos quais o corpo da mulher era considerado uma obra de Satã e estava permeado pelo mal (DEL PRIORE, 1997). Como não se conhecia o funcionamento do corpo da mulher, e a medicina não era muito avançada, atribuía-se ao corpo e às suas sensações a personificação do pecado. Com relação à questão carnal, há de se ressaltar que, segundo Figueiredo (1997), o ato sexual, praticado com lascívia, com desejo, era símbolo da

luxúria e rompia com a domesticação e a dominação dos corpos femininos impostas às mulheres nas culturas judaico-cristã.

Há ainda o fator de a religiosidade cristã ser algo bastante presente em Salvador, visto que, por ter sido a primeira capital do Brasil, foi onde a Igreja Católica iniciou a concretização de seu domínio na América portuguesa. E não somente a religião cristã faz parte de *Capitães da areia*, muitas vezes, personificada na figura do Padre José Pedro, mas também o candomblé, presente entre outras referências, como na de Omolu que manda variola para castigar os ricos de Salvador e também na figura da mãe-de-santo Don'Aninha, amiga dos meninos.

Após ser aceita no bando, o primeiro papel que Dora assume é conhecido do universo feminino e parece um destino comum a todas as fêmeas: o de mãe. Dora passa a cozinhar, a cuidar, a costurar e a fazer outros serviços que denotam cuidado com os demais membros do bando. Tanto que é esta a alcunha que ela recebe: mãezinha.

[...] A mão dela (unhas maltratadas e sujas, roídas a dente) não queria excitar, nem arrepiar. Passava como a mão de uma mãe que remendava camisas do filho. A mãe do Gato morrera cedo. Era uma mulher frágil e bonita. Também tinha as mãos maltratadas, que esposa de operário não tem manicura. E era dela também aquele gesto de remendar as camisas de Gato, mesmo nas costas de Gato. A mão de Dora o toca de novo. Agora a sensação é diferente. Não é mais um arrepio de desejo. É aquela sensação de carinho bom, de segurança, que lhe dava as mãos de sua mãe. Dora está por detrás dele, ele não vê. Imagina então que é sua mãe que voltou. Gato está pequenino de novo, vestido com um camisolão de bulgariana e nas brincadeiras pelas ladeiras do morro o rompe todo. E sua mãe vem, faz com que ele se sente na sua frente e suas mãos ágeis manejam a agulha, de quando em vez o tocam e lhe dão aquela sensação de felicidade absoluta (AMADO, 2008, p. 175).

A maternidade compulsória imposta às mulheres e às personagens femininas também atinge Dora. Por ser menina, é esperado que saiba cuidar dos demais. Aliás, é esse é seu argumento ao pedir para ficar no bando. "Eu sei cozinhar, coser, lavar roupa..." (AMADO, 2008, p. 171). Trabalhos domésticos direcionados às mulheres, comumente relegados às mães. Conforme já apontado, em seu livro *A mãe de todas as perguntas* (2017), Rebecca Solnit deixa claro seu incômodo com a pergunta que sempre lhe era feita: "Quando você será mãe?" Ela relata que o mesmo desconforto sentido por Virginia Woolf, também constantemente questionada sobre maternidade.

A historiadora Mary Del Priore (2009) destaca em seus estudos o papel da Igreja Católica na imposição da maternidade, sobretudo num contexto de colonização, visto que ser mãe, além de impor controle dos corpos femininos, também garantiria mais 'moradores' para a colônia e mais fiéis para a Igreja.

Nem maternidades ideais, nem a Terra de Santa Cruz o paraíso terreal; o que se assistiu, ao longo dos primeiros séculos de colonização, foi a obstinada imposição, por parte da Igreja, da instituição do matrimônio, através do adestramento crescente de tantas mulheres na figura da mãe. Mãe esta que não devia colocar seu ventre a serviço de muitos homens, nem confundir a prole legítima com os bastardos de seu marido; devia, sim, conformar-se com o desejo que tinham a Igreja e o Estado para o seu corpo, fugindo da tradição de amasiamento legada pelas relações entre brancos e índias, bem como da tradição do concubinato, trazida pelos portugueses e amplamente difundida entre as classes subalternas (DEL PRIORE, 2009, p. 93).

Aos poucos, Dora vai conquistando seu espaço como um verdadeiro membro do grupo. "Como o vestido dificultava seus movimentos e com ela queria ser totalmente um dos Capitães da Areia, o trocou por uma das calças [...]" (AMADO, 2008, p. 188). Neste momento, temos o início da introdução das características masculinas, sempre solicitadas às heroínas. Como se para ser heroína, salvadora de si mesma e dos outros, é necessário dominar ou adormecer a sua performatividade feminina.

A jornada do herói é uma busca pela essência [de si mesmo] e é baseada em mitologia e contos de fadas do mundo todo. Esse propósito, no entanto, não contempla a jornada arquetípica da heroína. Para as mulheres contemporâneas, isso inclui a cura de uma fera do feminino que existe dentro dela e na sociedade. [...] A heroína deve se tornar uma guerreira espiritual. Isso demanda que ela aprenda a delicada arte do equilíbrio e tenha paciência para a integração lenta e sutil dos aspectos femininos e masculinos de sua natureza. Primeiro, ela está ávida por perder seu lado feminino e se unir ao masculino, e uma vez que consegue isso, percebe que não é a resposta nem o objetivo (MURDDOCK, 1990, p. 165).

Cabe lembrar ainda que Dora está passando pela puberdade, ou seja, o período em que as características femininas começam a aflorar em corpo, "os seios já haviam começado a surgir sob o vestido" (AMADO, 2008, p.162). E, então, ao mesmo tempo em que tem que conviver com o despertar das características e sensações, tanto as que ela sente, como as sensações que provoca nos meninos.

Assim, Dora precisa anulá-las ou ao menos, esquecer-las, para que alcance seu lugar como um capitão da areia. Melhor, Dora precisa fazer com os meninos 'esqueçam' que ela é uma menina, se transformando em mulher, para que ela possa conquistar o lugar almejado no bando.

No começo, enfrentou resistência dos meninos, dizendo que ela havia endoidado. Além da imposição do papel de mãe, já instaurado e bastante cômodo para os meninos, ao dizer que ela não deveria ir praticar roubos como eles, eles também tinham medo de que ela, caso apreendida pela polícia, fosse parar num orfanato. No entanto, após os sucessos nos primeiros furtos, Dora conquista a confiança dos meninos:

"É valente como um homem..." (AMADO, 2008, p. 189). E passa a ser vista como irmã dos garotos.

Rojas (2017), a partir de Gómez (1994) e Rossi (2004), traz reflexões fundamentais sobre esse 'travestimento' de Dora, o quanto ele acaba por esconder sua sexualidade feminina e corroborar a invisibilização feminina para a ascensão de uma visibilidade masculinizada na jornada da heroína. Para os autores, para integrar-se definitivamente ao bando, Dora troca o vestido por uma calça e passa a participar das atividades dos meninos, furtando e brigando. Rojas (2017) ainda pontua que ao substituir os trajes femininos por masculinos, Dora tenta passar por um processo de invisibilidade, agora ela é um dos meninos do bando dos Capitães da areia. Esse gesto de ocultar o feminino tem uma justificativa prática, porque ela deixa de parecer uma mulher sexualmente desejável, o que poderia colocá-la em situações de risco diferentes das dos demais integrantes. Assim, para ser um capitão da areia Dora precisa esconder seu corpo feminino (ROJAS, 2017, p. 164).

Dessa forma, Dora vai cunhando sua identidade à medida que precisa sobreviver e se adaptar aos ambientes hostis pelos quais transitam os Capitães da areia, visto que, mesmo sendo uma menina, ela não possui mais 'essa identidade' que tinha ao integrar o bando, sua identidade passa a ser transformada continuamente, sofrendo a interferência das formas como é interpretada nos e pelos diferentes sistemas culturais dos quais faz parte. Assim, sua visão, como sujeito no mundo, possui contornos históricos e não biológicos, e adere a identidades diversas em diferentes contextos, que são, inúmeras vezes, contraditórias, impulsionando suas ações em inúmeras direções, de modo que suas identificações são continuamente deslocadas. Nesse sentido, o sujeito se confronta com inúmeras e cambiantes identidades, com as quais pode se identificar. Esta visão pode parecer perturbadora, devido a incertezas e imprevisibilidades resultantes do deslocamento constante dos sujeitos, mas, segundo Hall (2003), há características positivas, pois enquanto desestabiliza identidades estáveis do passado, abre-se a possibilidade de surgimento de novos sujeitos (HALL, 2003).

Ou, em vez de uma adequação de sua identidade, Dora estaria executando uma performance (BUTLER, 2003), que Dora precisa executar escondendo seu gênero feminino para realmente fazer parte dos Capitães da areia? Butler afirma que o gênero é "performativamente produzido e imposto pelas práticas reguladoras da coerência de gênero" (BUTLER, 2003, p. 48), ou seja, a identidade de gênero é performativamente constituída.

Se a verdade interna do gênero é uma fabricação, e se o gênero verdadeiro é uma fantasia instituída e inscrita sobre a superfície dos corpos, então parece que os gêneros não podem ser nem verdadeiros nem falsos, mas somente produzidos como efeitos de verdade de um discurso sobre a identidade primária e estável. [...] o gênero não deve ser construído como uma identidade estável ou um locus de ação do qual decorrem vários atos; em vez disso, o gênero é uma identidade tenuemente constituída no tempo, instituído num espaço externo por meio de uma repetição estilizada de atos. O efeito do gênero se produz pela estilização do corpo e deve ser entendido, conseqüentemente, como a forma corriqueira pela qual os gestos, movimentos e estilos corporais de vários tipos constituem a ilusão de um eu permanentemente marcado pelo gênero (BUTLER, 2003, p. 195-200).

Corroborando Hall e Butler, podemos dizer que se trata de uma identidade que contém a performance com os elementos masculinizados utilizados por Dora para ocultar tantas suas características biologicamente femininas como a sua performatividade feminina. No entanto, essas mesmas características femininas que Dora esconde ao se camuflar entre os meninos do bando são destacadas e exaltadas em outros momentos da obra. Como no momento de sua descrição, deixa-se bem óbvio que Dora é branca, de olhos claros, ou seja, destaca-se entre a maior parte da população de Salvador. Assim como Dora seria uma menina mais recatada, 'diferente' das demais meninas que convivem com o bando dos capitães. “O rapaz não despregava os olhos dos seios de Dora. Era bonita a menina, de olhos grandes, cabelo muito loiro, neta de italiano com mulata. [...] não ria como as negrinhas do areal, um riso insolente de convite [...]” (AMADO, 2008, p. 166 e 184).

Teresa de Lauretis (1994) chama a esse recurso de tecnologia de gênero, na qual o gênero é representado por “aparatos tecnológico-discursivos” na literatura, no cinema, na publicidade, nos videogames, sendo assim, modificado, reapropriado pelos indivíduos que compartilham de uma mesma cultura. A representação da mulher negra sensual foi firmada como uma das identidades brasileiras, graças também a esse aparato tecnológico que durante muito tempo perpetuou essa imagem da mulher brasileira, inclusive para o exterior. De Lauretis (1994) coloca que as discussões sobre a propagação dos estereótipos sexualizados têm sido o centro de discussão sobre a representação feminina, fortificando uma tecnologia de gênero que coloca as mulheres como um objeto passivo e belo a ser detalhado, imaginado e observado:

Mulheres estiveram escrevendo sobre a sexualização feminina no cinema narrativo e analisando as técnicas cinemáticas (...) e códigos cinemáticos específicos (...) os quais constroem a mulher enquanto imagem, enquanto o objeto do olhar voyeurista do espectador (DE LAURETIS, 1994, p. 13).

No entanto, depois de estar bem entrosada no bando, temos um fato que mudará todo o destino dos Capitães da Areia. Pedro Bala, Dora, João Grande, Sem Pernas e

Gato são capturados pela polícia. Estampam as capas dos jornais. 'Uma menina no bando' vira manchete (AMADO, 2008, p. 196) e evidência da transgressão de Dora. Quando a mulher comete crimes recebe um julgamento moral muito mais cruel do que o homem, e com Dora, isso não é diferente por ser uma menina. Calixto (2016) traz em sua pesquisa esse fator, como mais uma das heranças da cultura judaico-cristã em que a mulher, mesmo que represente o pecado, pois, no Gênesis, capítulo que relatou o início do mundo na Bíblia e na Torá, é Eva que come a maçã e leva o homem para a transgressão, precisa lutar contra esses instintos malignos e ser sinônimo de pureza e submissão a Deus e aos entes masculinos que detivessem sua tutela (pai, marido).

No entanto, a mulher brasileira entra para a criminalidade em sua grande parte para ajudar o marido/companheiro. Aliás, outro aspecto importante é o quanto essa mulher fica sozinha depois que vai presa. Ela praticamente é abandonada pela família e o casamento tende a acabar. Resultado desse forte do julgamento da sociedade que espera índole perfeita das mulheres, sobretudo quando elas têm família.

Essas mulheres, por violarem a norma penal e a norma social – através do rompimento com o normativo de gênero – são punidas duas vezes, sobretudo em razão de um evidente despreparo do sistema penal (que abrange Delegacias de Polícia, Ministério Público, Poder Judiciário e Sistema Penitenciário) para receber mulheres, já que esse sistema não foi pensado para elas, que sempre foram controladas na esfera privada, sob o domínio patriarcal (CHESKYS, 2014, p. 14).

O caso de Dora é diferente. Assim, como ela não foi induzida a praticar os crimes pelos meninos, também não é abandonada por eles. Dora é resgatada pelos garotos do orfanato onde passa a ser prisioneira. Mas, ela está muito doente e as freiras tentam impedir a fuga, sem sucesso. Após a fuga, Dora entrega-se a Pedro Bala, considerando-se, assim, sua esposa, sacrificando-se por esse papel, pois, logo acaba falecendo.

A morte de um ente amado é um recurso, infelizmente, muito utilizado para a autoafirmação de um elemento masculino, que passa a ver o mundo com outros olhos e se torna uma pessoa melhor. Diniz (2009) afirma que a presença de meninas que morrem como a reafirmação de que sua presença é uma constante na preparação de muitos heróis da ficção. Neste caso é Pedro Bala quem se prepara para a formação de uma identidade revolucionária. Corroborando diversas narrativas em que a morte da mulher é fundamental para o amadurecimento e crescimento do elemento masculino, Rojas (2017) afirma que a morte de Dora impulsiona o despertar político de Pedro Bala. Graças a Dora e aos sentimentos que nutriu por ela, Pedro pode viver uma infância de

experimentação inocente, o que lhe tinha sido negado ao ser abandonado com outras crianças e precisar roubar para sobreviver. O amor inocente que vive com Dora que permite que ele cresça. E Dora que remediou a falta de família dessas crianças, no momento de sua morte, deixa Pedro Bala e os outros meninos novamente desamparados. Assim, Pedro precisa se engajar em outro projeto, já que sua família, o bando dos Capitães da areia, começa a dissipar com a ausência de Dora. E esse novo projeto, utópico, passará a ser a luta social, sua nova família (ROJAS, 2017, p. 168). Diniz (2009) também aponta a função de Dora na narrativa, para que Pedro Bala, após a morte da menina, se volte para outros projetos de vida, principalmente, aqueles ligados à luta social.

Certificamos que sua função estaria ligada, principalmente, ao crescimento intelectual e amadurecimento pessoal do herói. Ou seja, ela colabora para que Pedro Bala pudesse descobrir o amor como um verdadeiro sentimento; como se entregar ao outro com o afeto, e não apenas como ou ato sexual cheio de furor. Pedro Bala passa a entender, muito além da violência, existem outras maneiras de demonstrar sua insatisfação como sociedade, de ajudar os seus amigos e companheiros. Assim inicia sua participação, de forma ativa, nos movimentos sindicais, também como forma de dar continuidade à luta iniciada por seu pai, como podemos ver na terceira parte fazer romance (DINIZ, 2009, p. 10).

O próprio nome de Dora é carregado de significado nesse sentido: Dora, do grego *dōron*, que significa: "dom", "presente" ou "dádiva". Dora foi um presente, que conquistou seu espaço na história dos *Capitães da areia* e lutou como um deles e, ao partir, deixou a cada um dos meninos, especialmente a Pedro Bala, permitindo que resolvessem sua marginalidade e seu abandono e pudessem buscar novos destinos. Agora, Pedro Bala está livre para encontrar outra família: a proletária (ROSSI, 2004, p. 194). Agora ele lutará para transformar o sistema que possibilita a existência de marginalidade.

Ao mesmo tempo, podemos associar esse destino de Dora como comum a muitas personagens femininas da literatura. Lúcia de José de Alencar, Luísa de Eça de Queirós, Ana Clara de Lygia Fagundes Telles. Personagens de diferentes estéticas literárias que foram transgressoras e tiveram que pagar um preço com a própria vida. O escritor Hermínio Sargentim (2008) avisa “De imediato, pode-se pensar na morte de um personagem como um ato de punição. [...] Morrer significa a ausência.” (SARGENTIM, 2008).

Assim como as mulheres acusadas de bruxaria durante a Inquisição que ‘mereceram’ a morte por transgredir, despertar a desconfiança, não fazer parte dos ideais da sociedade da época (ZORDAN, 2005), Dora, apesar da aproximação com uma

jovem donzela, também recebe o mesmo destino de uma bruxa, por adentrar num universo masculino e lutar por seus ideais. Como um castigo, Dora sofre uma punição. Mesmo tão jovem, Dora carrega esse estigma da personagem feminina que é castigada quando erra e morre, deixando assim o enredo e a história dos Capitães da areia.

2.3 OS CAMINHOS DE AURORA

Hoje, os contos de fadas inundam casas e escolas em todos os níveis; eles também são ensinados na maioria das universidades no Reino Unido e América do Norte. Eles fornecem anúncios e comerciais com tramas narrativas e personagens para vender produtos. Eles são encontrados em todas as esferas da vida e, até certo ponto, tentamos transformar nossas vidas em contos de fadas.
(ZIPES, 2016)

Child of Light é um jogo canadense de RPG (*Role-playing game*), lançado em 2014 pela Ubisoft e que desde o começo chamou bastante a atenção dos especialistas em games pela proposta visual diferente, criado por Yoshitaka Amano, conhecido por ter criado outro game famoso, *Final Fantasy*. Seus gráficos lembram muito aquarelas, são bastante delicados. Os personagens falam sempre utilizando versos e rimas, trazendo musicalidade aos diálogos, como num poema. Aliás, esses são os aspectos mais lembrados pela crítica do game, as características artísticas do jogos são bastante valorizados em detrimento dos aspectos técnicos²⁴.

²⁴ Crítica do game *Child of light*. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/games/criticas/child-light-critica>. Acesso em: 20 de janeiro de 2018.

Figura 3 - Aurora, após ter vencido a Rainha Sombria, levanta sua espada invocando o poder de seus raios para comemorar.



Fonte: jogo *Child of light*.

A princesa Aurora, cujo nome de origem latina significa claridade que aponta o começo de um novo dia, é a protagonista desta história. Ela vive na Áustria, no período de 1890, é filha única dos duques desse país. Tem entre doze e treze anos de idade, é ruiva, de pele bastante alva. Aurora é uma menina bastante pragmática, objetiva e repete diversas vezes que não gosta de ser chamada de princesa.

Apesar de sua relutância em ser uma princesa, é isso que Aurora é. Sua história e suas características apontam para um conto de fadas. Sua mãe morre prematuramente e, assim, ela fica vivendo somente com o pai. Depois de um tempo, ele se casa novamente com uma mulher que despreza Aurora. Aqui temos outro mito fundamentado culturalmente e base da dominação masculina: a rivalidade feminina. Histórias, contos de fadas e filmes não cansam de evidenciar a fictícia competição entre as mulheres. Tiburi (2016) afirma que esse mito é próprio da ideologia da dominação masculina, que invariavelmente coloca como difícil a convivência entre mulheres, construindo essa rivalidade como natural e tradicional para manutenção do poder patriarcal. Ou seja, uma suposta união feminina é algo que precisa ser evitado para que a ordem patriarcal continue estabelecida e não seja questionada. Sendo assim, as mulheres, para o patriarcado, não devem estabelecer laços de irmandade e ajuda mútua por serem rivais (TIBURI, 2016, p.7).

Carolina Lanner Fossatti (2010) também pontua que a fórmula da rivalidade feminina presente nos contos de fadas segue um esquete rígido, quando falamos em história que possuem uma moça jovem uma donzela, bondosa enfrentando uma mulher

poderosa, geralmente uma rainha. A rainha é uma mulher marcada pela vaidade, pela ganância e avareza, que instaura a desordem, perturbando o reino. Sua ganância a move na busca por usurpar as riquezas do reino e para isso, ela tenta eliminar quem pode impedir esse objetivo, no caso, a princesa que é a herdeira do trono (FOSSATTI, 2010, p. 133).

E juntamente com as fortes referências a contos de fadas, *Child of light* carrega também referências cristãs. É numa noite de sexta-feira Santa, que Aurora cai terrivelmente doente. Aurora piora e acaba sendo dada como morta. Neste momento temos o início de sua jornada, pois Aurora deixa este mundo e é levada para a terra mística de Lemúria, terra de grande lamento, lugar de lamuriar. Ainda há uma chance de Aurora retornar para seu pai e seu país. Ela precisa vencer diversos inimigos e finalmente, a Rainha Sombria, que ao final do jogo acaba-se revelando ser a sua madrasta, e recuperar o sol, a lua e as estrelas para a terra de Lemúria.

Figura 4 - A Rainha Sombria e Aurora, durante um dos diálogos do jogo.



Fonte: jogo *Child of light*.

Aurora e a Rainha Sombria remetem aos arquétipos de donzela e bruxa, respectivamente. Enquanto Aurora, personifica a mocinha delicada, mas com uma grande força guardada dentro de si, de tez branca e roupas claras esvoaçantes, com grande bondade e sempre disposta a ajudar os que encontra pelo caminho; a Rainha Sombria, traja roupas escuras, com penagens, também escuras e espalhafatosas e trama, pelas costas de Aurora, o plano que levará a princesa a um sono profundo, usando seus

poderes para usurpar o trono e transformar-se num dragão, que será a última e mais temida provação da princesa. Jung cunha os arquétipos como imagens primordiais que se originam de uma repetição durante gerações, produzindo repetições e elaborações dessas representações a cada geração (JUNG, 2000). “São imagens universais primordiais derivadas do inconsciente coletivo” (JUNG, 2000, p. 53). Aurora, a jovem donzela representa o bem que precisa lutar e vencer o mal, representado pela Rainha Sombria. Duas figuras femininas distintas que se antagonizam ao longo do jogo *Child of light*.

A construção desses arquétipos acaba se dando de forma imagética. Essas imagens sempre foram lugares de refúgio (MAFFESOLI, 1995, p. 138). Adotar arquétipos e referências estereotipadas como donzelas, princesas, bruxas faz com que o *Child of light* não precise de uma grande narrativa inicial, de grandes explicações para que o jogador embarque na aventura de Aurora. *Child of light* pode ser considerado um conto de fadas jogável, por se passar em uma linguagem midiática diferente da oralidade e dos livros ou filmes. Jogando podemos interferir na jornada da protagonista Aurora, guiando-a para atingir seu objetivo final: vencer a Rainha Sombria, para libertar Lemúria e voltar a Áustria. Campbell (2014) aponta que os contos de fadas são muito próximos aos mitos, com a diferença de que o mito se situa no domínio universal e o conto se localiza mais próximo ao domínio doméstico. *Child of light* concretiza essa jornada da heroína Aurora num domínio doméstico em que cada jogador em sua casa pode traçar a sua jornada, no seu tempo, enquanto auxilia Aurora a derrotar seus inimigos e chegar à batalha final contra a Rainha Sombria.

Para que Aurora complete a sua jornada, jogador deve comandá-la nas batalhas para salvar Lemúria e retornar para casa. Aurora conta com a ajuda de vários aliados: Igniculus, uma espécie de vaga-lume em forma de gota que possui poderes que ajudam nas batalhas, Finn, um feiticeiro que teve toda a sua família transformada em corvos pela Rainha Sombria e é o segundo a se juntar a Aurora, após Igniculus, os irmãos Rubella e Tristis, que estão perdidos um do outro e buscam se reencontrar, Robert, uma espécie de camundongo e Norah, meia-irmã de Aurora. Os personagens vão integrando a jornada de Aurora, aos poucos, durante a realização das missões, que vão ficando mais difíceis e precisando de mais aliados para vencê-las.

Igniculus, o ajudante principal de Aurora tem uma função muito especial no jogo. Além de seus poderes, ele vai iluminando o caminho da princesa e coletando pontos de luz que potencializam as forças da personagem. Quase como seu mentor, sem

falar nada, ele indica a princesa onde ela pode seguir, onde deve pisar, que cavernas e túneis adentrar, visto que seus caminhos são muito tortuosos, cheios de obstáculos e precipícios. Cabe mencionar também que seu nome vem do latim, significa pequena chama, reforçando a aura medieval que o jogo contém.

As missões de Aurora até a sua vitória consistem em percorrer os lugares de Lemúria, lutar contra as criaturas maléficas da Rainha Sombria, coletar itens como pontos de luz, pedras e elixires, para construir armas e poderes de ataque, defesa e cura. Aurora sempre enfrentará entre um ou três inimigos, contando com a ajuda de até dois de seus aliados.

Ao final do game, se o jogador conseguir passar por todas as missões, Aurora enfrenta a Rainha Sombria, que na verdade, é sua madrasta, numa tentativa de salvar Lemúria e seu pai que, agora, está terrivelmente doente. A madrasta perde sua forma humana e transforma-se em algo parecido com um dragão. Se Aurora sair ganhadora da batalha, o reino de Lemúria é salvo. Segundo o tempo na narrativa do *game*, a salvação virá no domingo de Páscoa.

Como já citado, *Child of light* tem várias referências da cultura judaico-cristã. É na sexta-feira Santa que Aurora é enviada a Lemúria. Se Aurora sai vitoriosa, é num domingo de Páscoa que Aurora retorna para seu reino e para seu pai. Uma ressurreição como a do messias cristão. Sua madrasta se transforma num dragão na batalha final. No livro do Apocalipse, o diabo é associado a um dragão, associação que foi consolidada no primeiro século do cristianismo ao trazer a cena do embate entre os anjos e Lúcifer, metamorfoseado em dragão (FERRAZ, 2011). Aliás, a batalha final entre Aurora e o dragão, que na verdade é sua madrasta, remete muito a essa cena. Aurora, Igniculus e seus raios, ou seja, a luz *versus* o dragão, a Rainha Sombria, sua madrasta.

Jean Delumeau, em *História do medo no ocidente* (2009), coloca que o diabo cristão, principalmente durante a Idade Média, foi considerado o agente universal de todo mal sobre o mundo. No jogo *Child of light*, o dragão, uma das representações do diabo, sintetiza o grande mal que Aurora deverá vencer para ter seu reino de volta e resgatar Lemúria da desgraça, o que podemos traduzir como mais um referencial cristão, uma visão de mundo dualista, entre o bem *versus* o mal. Já para Luther Link (1998) escreve que o diabo não é meramente uma criação literária, mas sim, que ele faz parte da realidade da civilização ocidental (LINK, 1998, p. 22).

Na Idade Média, durante a Inquisição, a mulher foi constantemente associada ao demônio, como alguém que com forte ligação com esse ente por meio de feitiços,

bruxarias, poderes sobrenaturais (FEDERICI, 2019), associação que pode ser vista em *Child of light*, já que a Rainha Sombria é uma bruxa, que faz feitiços malignos buscando aumentar seu poder, nem que para isso, tenha que levar Aurora a um sono profundo e mergulhar o reino de Lemúria na tristeza.

O dragão de *Child of light* é uma evocação ao mal, e de certa forma, ao diabo, o que é complementado com a associação à escuridão do cenário do jogo onde o dragão é encontrado, já que o diabo se apresenta também como o príncipe das trevas e é também personificado em uma mulher, a Rainha Sombria, com poder de se transformar em um dragão, como uma bruxa, uma feiticeira, o que também já foi explorado na construção dessa figura. O jogo apresenta essa leitura do mal muito embasada na mitologia cristã, como já foi colocado, contando ainda com elementos temporais, como as datas da Sexta-feira Santa e da Páscoa.

Figura 5- A Rainha Sombria, já transformada em dragão, desferindo um golpe na batalha final.



Fonte: jogo *Child of light*.

Além do embate dragão *versus* princesa, toda a atmosfera do jogo *Child of Light* corrobora para a construção de um cenário onde há uma luta entre o bem *versus* o mal, a luz *versus* a escuridão. Os nomes das personagens: Aurora *versus* Rainha Sombria. O contraste das cores entre a Áustria, o reino de Aurora, que apresenta tons claros, com vários tons de rosa, alaranjado e amarelo, com uma estética mais infantil, com traços marcados e o reino de Lemúria, com tons escuros, que traços mais próximos de pinturas em aquarela, para onde ela é mandada pela Rainha Sombria. E depois os cenários das

batalhas, em que fica evidente a oposição entre Aurora, que representa o bem e a luz *versus* a Rainha Sombria, que representa a tristeza e a escuridão.

Figura 6 - Aurora e seu pai enquanto viviam felizes na Áustria, em contraste com a escuridão de Lemúria.



Fonte: jogo *Child of light*.

Assim, Aurora, a luz da manhã precisa vencer o mal, personificado num dragão, que por sua vez é uma mulher, sua madrasta. Ou seja, a mulher como personificação do mal, outra forte evidência cristã. Toldy (1997) afirma que essa visão da mulher como ser maligno é oriunda da história judaico-cristã de que Eva, a primeira mulher, é a ocasionadora de todo o pecado da humanidade, ao comer o fruto proibido. Toldy (1997) ainda complementa que percepção

contribuiu para uma visão da mulher como ser inferior e como tentadora, à semelhança de Eva. Associada a uma biologia e estratificação social aristotélicas, esta cosmovisão ‘empurrou’ as mulheres para o domínio do privado, do lar, e para os papéis sociais relacionados com ele, universo único onde seria possível manter o seu espírito e o seu corpo, ‘inferiores e pecaminosos’, resguardados da perdição (para si e para os outros). (TOLDY, 1997, p. 230).

A mulher é associada ao mal na mitologia judaico-cristã, mas também, é associada a outras representações, sobretudo, na hagiografia católica, área que estuda as vidas dos santos católicos. Nessas histórias, percebemos que várias narrativas de mulheres canonizadas como santas encontram um arquétipo em comum, o arquétipo da donzela guerreira. A donzela guerreira é uma personagem feminina, geralmente, jovem, que é filha única ou mais velha, que tem uma forte ligação com o pai, muitas vezes, sem a presença materna, sem um amante e também sem filhos. Para se transformar nessa

donzela guerreira, corta os cabelos; usa trajes masculinos, tendo sua aparência feminina resgatada durante sua morte real ou simbólica. Há ainda outras características que podem ser adicionadas à donzela guerreira, como o poder de feitiçaria e de vidência, dotes de guerra e de luta e dotes intelectuais Walnice Nogueira Galvão (1998) descreve a donzela guerreira da seguinte maneira:

Essa personagem frequenta a literatura, as civilizações, as culturas, as épocas, a História, a mitologia. Filha de pai sem concurso de mãe, seu destino é assexuado, não pode ter amante nem filho. Interrompe a cadeia de gerações, como se fosse um desvio do tronco central e a natureza a abandonasse por inviabilidade. Sua potência vital é voltada para trás, para o pai; enquanto ela for só do pai, não tomará outro homem. Mulher maior, de um lado, acima da determinação anatômica; menor, de outro, suspensa de acesso à maturidade, presa ao laço paterno, mutilada nos múltiplos papéis que a natureza e a sociedade lhe oferecem. Os traços básicos da personagem montam sempre uma mesma configuração, privilegiada de algumas áreas da personalidade. Filha única ou mais velha, raramente a mais nova, de pai sem filhos, corta os cabelos, enverga trajes masculinos, abdica das fraquezas femininas – faceirice, esquivança, medo -, aperta os seios e as ancas, trata seus ferimentos em segredo assim como corpo é desvendado; é guerreira; e morre. Entretanto, a imolação da personagem está associada a sua atuação na vida pública. Destina-se à morte, real ou simbólica; mas, ao irromper da esfera privada de atuação, ganha outras dimensões, crescendo cada vez mais até atingir a grandeza e provocar um terremoto em nossa estreita conformidade (GALVÃO, 1998, p. 8 e 9).

Essa mulher, por transitar entre o feminino e o masculino, sem abalar fatalmente esses dois paradigmas, visto que ela os subverte, mas não os confronta em suas bases, tem servido como um modelo para a criação de muitas narrativas. No entanto, ela não é somente um paradigma literário bastante recorrente, mas também uma figura histórica, como lembra Vania Vasconcelos (2010, p. 249), ao destacar que donzelas guerreiras “de carne e osso” habitam a História de diferentes países. Nesse sentido, Walnice Galvão (1998, p. 82) diz que donzelas guerreiras sempre são recorrentes na história e na literatura que, para aquelas batalhas históricas que não temos conhecimento de uma donzela guerreira em combate, criamos uma narrativa sobre esse evento para inseri-la como personagem de ficção.

Podemos inferir que a donzela guerreira transgride as fronteiras do que se coloca como feminino, já que essa figura precisa adentrar em contexto de guerra, transitando por paradigmas femininos e masculinos ao longo de sua trajetória. Assim, sob a perspectiva de gênero, donzelas guerreiras são as mulheres que não se resignaram. Transgrediram os limites que lhe foram impostos, sobretudo, aqueles que as culturas colocam como aqueles que as mulheres podem experienciar. A esse respeito, afirma Guacira Lopes Louro:

Definir alguém como homem ou mulher, como sujeito de gênero e de sexualidade significa, pois, necessariamente, nomeá-lo segundo as marcas distintivas de uma cultura – com todas as consequências que esse gesto acarreta: a atribuição de direitos ou deveres, privilégios ou desvantagens. Nomeados e classificados no interior de uma cultura, os corpos se fazem, históricos e situados. Os corpos são “datados”, ganham um valor que é sempre transitório e circunstancial. A significação que se lhes atribui é arbitrária, relacional e é, também, disputada. Para construir a materialidade dos corpos e, assim, garantir legitimidade aos sujeitos, normas regulatórias de gênero e de sexualidade precisam ser continuamente reiteradas e refeitas. Essas normas, como quaisquer outras, são invenções sociais. Sendo assim, como acontece com quaisquer outras normas, alguns sujeitos as repetem e reafirmam e outros delas buscam escapar (LOURO, 2004, p. 89).

A construção das narrativas das donzelas guerreiras também comprova que são as representações das características sexuais que indicam o que cada sociedade entende como feminino ou masculino. Sobre isso, Guacira Lopes Louro pontua que “para que se compreenda o lugar e as relações de homens e mulheres numa sociedade importa observar não exatamente seus sexos, mas sim, tudo o que socialmente se construiu sobre os sexos” (LOURO, 1997, p. 21).

Aurora se encaixa no arquétipo da donzela guerreira, assim como diversas santas católicas. Aliás, a construção da personagem Aurora remete muito à santa católica Santa Bárbara. Bárbara, assim como Aurora, possui uma história que lembra a das princesas, pois é trancada numa torre por seu pai. E por desobedecê-lo acaba morta. Segundo a narrativa, seu próprio pai a degola e neste momento, um raio cai em sua cabeça. Assim Santa Bárbara se torna a santa dos raios, trovões e tempestades e passa a carregar uma espada, uma alusão a sua degola. Como Aurora, que também carrega uma espada e invoca raios como seus poderes.

Figura 7- Aurora e a sua espada, contando com a força dos raios para derrotar a Rainha Sombria.



Fonte: jogo *Child of light*.

Devido a esse fato, Santa Bárbara ficou conhecida como a protetora contra relâmpagos e tempestades. Ela recebeu também funções alheias à sua história, como a de vigilante do paiol de pólvora contra o perigo das explosões nos fortes e de proteger os bombeiros do fogo. A representação clássica da santa tem os símbolos do martírio: a torre e a espada. Em muitas representações Santa Bárbara traz na cabeça uma coroa em formato de torre e, na mão direita, um cálice (COUTO, 2010).

Os elementos que representam Santa Bárbara têm forte ligação com a sua vida ou com o cristianismo, como a torre, símbolo de seu aprisionamento e da tentativa de evitar que ela se tornasse cristã; o cálice, que representa a conversão de Bárbara ao cristianismo; a espada, o instrumento de sua morte; a coroa, que representa a vitória de Cristo, algumas imagens também podem apresentar a coroa em forma de torre e a túnica vermelha, que representa o sangue de Cristo e de todos os mártires do cristianismo (COUTO, 2010).

Aurora e Santa Bárbara, como donzelas guerreiras que são, possuem muitas características em comum. A juventude, a impetuosidade, a simbologia dos raios e da espada, a coroa em suas cabeças, embora por motivos diferentes e também os tons de vermelhos que ambas carregam, uma, nas roupas e a outra nos cabelos. E, no sentido de reforçarmos nossas aproximações com elementos do que Luiz Antônio Simas (2020) chama de brasilidade, brasilidade essa que possui em um dos alicerces os elementos das culturas de matrizes africanas, o vermelho também está presente em Iansã²⁵, a orixá

²⁵ Não posso deixar de abordar o conceito de *Ìyá* e matropotência, explicitado por Oyèrónké Oyèwùmí (2016), associado às orixás (ou iabás, como também são chamadas), visto que essas entidades são tidas como mães em seus itans e em toda a cosmologia iorubán e essa é a tradução que é atribuída simploriamente ao termo *Ìyá*. Entendo a força que essas entidades possuem para esses povos, com aspectos que vão além da compreensão ocidental, visto que não há como separar os conceitos filosóficos, espirituais, físicos e sociológicos desse conceito e dessa representação. As *Ìyás* e consequentemente as orixás femininas carregam o papel de e fazer, nutrir e preservar a humanidade (OYÈWÙMÍ, 2016):

Ìyá está no centro do sistema baseado na senioridade, que simboliza o que descrevo como princípio matripotente. A Matripotência descreve os poderes, espiritual e material, derivados do papel procriador de *Ìyá*. A eficácia de *Ìyá* é mais pronunciada quando considerada sua relação com a prole nascida. O ethos matripotente expressa o sistema de senioridade em que *Ìyá* é sênior venerada em relação a suas crias. Como todos os humanos têm uma *Ìyá*, todos nascemos de uma *Ìyá*, ninguém é maior, mais antigo ou mais velho que *Ìyá*. Quem procria é a fundadora da sociedade humana, como indicado em Oseetura, o mito fundador iorubá. [...] Então, nesta tradição, a figura de *Ìyá* é representativa da humanidade – elas são o ser humano arquetípico do qual todos os humanos derivam [...] *Ìyá* é um compromisso para toda a vida, e a

com a qual Santa Bárbara é sincretizada. Iansã, ou Oiá, é a senhora dos raios, trovões e tempestades. Assim como Aurora, é uma guerreira, transita por vários reinos e sempre carrega uma espada. E além da espada e do espírito guerreiro que Aurora, Santa Bárbara e Iansã possuem, cabe notar que o vermelho, cor constantemente associado à guerra, é a cor das vestes da santa e da orixá e a cor dos cabelos de Aurora.

Cabe destacar que Iansã não é Santa Bárbara e Santa Bárbara não é Iansã. O sincretismo entre santos católicos e orixás foi uma das estratégias de resistência encontrada pelos negros escravizados, proibidos de realizarem seus cultos e preservarem sua língua e seus costumes pelos senhores de engenhos e das fazendas. Claro que ainda há elementos da memória coletiva que permeiam esse processo de sincretismo, mas o que devemos evidenciar é que são entidades diferentes e que hoje podem ser cultuadas de formas e em eventos distintos. Conforme nos diz Luiz Antônio Simas (2020), os santos, os orixás, os espíritos e as entidades do catolicismo, do candomblé, da umbanda, da jurema e dos demais cultos nascidos ou trazidos para esta terra fazem parte do panteão brasileiro e é assim que devemos entendê-los²⁶.

Iansã significa ‘mãe do céu rosado’ ou ‘mãe do entardecer’, uma associação aos tons avermelhados de um fim de tarde, que também estão presentes nas vestes de Iansã, enquanto o nome de Aurora significa a claridade de um novo dia, Iansã é o lusco-fusco do dia que se vai. Tanto Aurora, quanto Iansã transitam entre a luz e a escuridão. “Iansã é relâmpagos, ventos e tempestades, culturalmente ela é a deusa guerreira, do arquétipo da tempestuosidade, da mulher indomável” (PINN, 2009, p. 129). Para Theodoro

prole permanece uma criança para a Ìyá, independentemente da idade. A importância de ter uma Ìyá que tenha uma longa vida não pode ser subestimada. (OYÉWUMÍ, 2016, p. 3-7).

Assim, os aspectos arquetípicos a serem tratados dessas entidades se relacionarão com as características das personagens que são objetos de análise desta tese, e em nenhum momento essas orixás serão reduzidas a esses atributos ou às narrativas citadas nesta pesquisa. Trata-se de um recorte, a fim de evidenciar as similaridades de diferentes construções femininas.

²⁶ Luiz Antônio Simas e Nei Lopes (2020), em seu livro *Filosofias africanas: uma introdução*, trazem o conceito de *mooyo*, a força vital, na cosmogonia dos kongos, grupo étnico banto. Para os kongos, o *mooyo* está presente em tudo o que existe, inclusive na cultura, e que pode assimilar culturas e crenças de outros povos, para fortalecer seu próprio mooyo:

portanto, incorporar símbolos, ritos, crenças e valores de outros povos pode significar aumento do nosso próprio mooyo. Quando escolhemos esse caminho, não precisamos abandonar nossas crenças originais. Desde que proporcionem saúde, fecundidade, estabilidade, harmonia e prosperidade, todas as experiências são bem-vindas. Somente quando produzem efeitos contrários é que devemos evitá-las (SIMAS e LOPES, 2020, p. 84).

(2010), Iansã é citada por como fonte de poder das lutas das mulheres negras pela valorização do povo preto, guiando e inspirando para uma continuidade.

Oya (Oiá) é a divindade dos ventos, das tempestades e do rio Níger que, em iorubá, chama-se Odòya. Foi a primeira mulher de Xangô e tinha um temperamento ardente e impetuoso. Conta uma lenda que Xangô enviou-a em missão na terra dos baribas, a fim de buscar um preparado que, uma vez ingerido, lhe permitiria lançar fogo e chamas pela boca e pelo nariz. Oiá, desobedecendo às instruções do esposo, experimentou esse preparado, tornando-se também capaz de cuspir fogo, para grande desgosto de Xangô, que desejava guardar só para si esse terrível poder (VERGER, 2002, p. 64).

Mircea Eliade (1992) associa que o arquétipo de guerreira de Oiá/ Iansã pode ter servido de “modelo exemplar” (ELIADE, 1992) para as mulheres negras em diáspora. Ressaltamos que esse papel, ao mesmo tempo em que serviu como motivante para que a mulher negra em diáspora lutasse contra as injustiças causadas pelo colonialismo, pelo racismo e pelo machismo, fortaleceu um estereótipo de mulher guerreira, desumanizando essas mulheres, que passam a serem vistas como as que aguentam tudo, são fortes, como a própria Sojourner Truth (1851) colocou:

Aqueles homens ali dizem que as mulheres precisam de ajuda para subir em carruagens, e devem ser carregadas para atravessar valas, e que merecem o melhor lugar onde quer que estejam. Ninguém jamais me ajudou a subir em carruagens, ou a saltar sobre poças de lama, e nunca me ofereceram melhor lugar algum! E não sou uma mulher? (TRUTH, 1851, em BRAH e PHOENIX, 2004, p. 664).

Essa força atribuída à Iansã se materializa, sobretudo, quando essa orixá, que tem o poder de se metamorfosear em vários animais, escolhe o búfalo como uma de suas mais recorrentes mutações. Ou seja, o oposto de Aurora que mantém uma aura de delicadeza, Iansã não teme mostrar sua força. Outra diferença latente entre as jornadas de Aurora e Iansã, dá-se na forma em que como elas adentram a um reino sombrio. Aurora é mandada pela sua madrastra para o reino de Lemúria, um reino sombrio, triste que vive também sob os desencantos provocados pela Rainha Sombria. Já Iansã conhece e entende os segredos do reino dos eguns, que são os espíritos dos desencarnados, de acordo com as crenças de matrizes africanas, e que até mesmo entre os orixás, são poucos, somente Iansã, Nanã e Obaluaê, que detém o acesso e o conhecimento sobre os eguns. Essa capacidade de conhecer dois mundos diferentes e temidos mostra-nos que Aurora e Iansã tornam-se muito poderosas em suas trajetórias. No entanto, enquanto que Aurora é enviada contra a sua vontade à Lemúria, e precisa lutar para libertar o triste reino e voltar ao seu país; Iansã ganha o acesso e o conhecimento sobre os eguns como uma dádiva, por ter sido bondosa com o orixá

Obaluaê, quando ninguém mais foi. Enquanto para uma esse conhecimento foi castigo, para a outra, foi um presente.

2.4 OS CAMINHOS DE DORA E AURORA SE CRUZAM

O destino deles mudou, tudo agora é diverso. O destino deles é outro. A luta mudou seus destinos. (Jorge Amado)

Assim como Dora, de *Capitães da areia*, Aurora no decorrer de sua jornada também precisa assumir características tidas como masculinas para executar suas missões. Ela, de uma princesa frágil e delicada, criada com muito zelo pelo pai, passa a precisar lutar e ser bastante dura consigo mesma e com seus aliados e inimigos para completar sua jornada. Há vários momentos da narrativa em que seus amigos estão temerosos de batalhar com algum monstro poderoso ou adentrar em algum novo cenário e é Aurora que passa a encorajá-los a seguir em frente.

Ela precisa encontrar esse equilíbrio entre masculino e feminino (MURDOCK, 1990) para vencer a sua jornada da heroína. No entanto, ela continua sendo extremamente delicada e ainda segue, ao longo de todo o jogo, trajando as suas roupas de princesas, inclusive com sua coroa, pois ela não abre mão da sua performatividade feminina como Dora. Para ela não é necessário. Aliás, um dos elementos que faz o jogador embarcar na história é justamente fazer com que uma princesa pequenina e frágil vença monstros muito maiores do que ela. Ao contrário de Dora, cuja sobrevivência depende de que ela se misture entre os meninos.

Asunción Rodal (2009) diz que o que entendemos por feminino relaciona-se à subjetividade baseada no conhecimento social do que se supõe “ser mulher”. Susana Funck (2008) nos lembra da necessidade de uma crítica frente a essas questões. Ela afirma que gênero é uma construção sociocultural e “são exatamente as diferentes práticas discursivas que permitem e promovem processos de subjetificação e identificação com aquelas características que em certo momento histórico são vistas como femininas ou masculinas” (FUNCK, 2008, p. 186).

Esse trânsito entre características colocadas socialmente como femininas ou masculinas é outro aspecto bastante presente no arquétipo da donzela guerreira. Nas personagens Dora e Aurora, beleza e agressividade se contrapõem de modo que essas duas características são dosadas de modo que as tornem belas e atraentes ao olhar

masculino, mas ainda sim, guerreiras capazes de lutar contra adversários, muitas vezes, mais fortes do que elas, como ocorre com Dora, em *Capitães da areia* e com Aurora, em *Child of light*.

Analisando as nossas personagens Dora e Aurora, a partir do paradigma da donzela guerreira, temos duas histórias de personagens femininas que se cruzam com o modelo de donzela guerreira. Começando por Dora, que em sua jornada de heroína, precisa se deslocar do seu contexto familiar, devido à orfandade repentina provocada pela varíola que assola as comunidades mais pobres de Salvador. Quando se vê sozinha com seu irmão mais novo, nas ruas soteropolitanas, é num bando de meninos, que cometem pequenos delitos para sobreviver e vistos como um problema para as autoridades, que Dora e Zé Fuinha encontram abrigo. Num primeiro momento, Dora assume o papel de cuidadora, sendo chamada de mãezinha pelos garotos. Somente depois, que Dora, após sua insistência, passa a acompanhar os meninos em suas batalhas diárias. Veste-se com calças, esconde os cabelos e passa a demonstrar desenvoltura e agilidade nos furtos e nas fugas. Conquista seu espaço como um deles até a sua captura. É resgatada por Pedro Bala e seu bando e, neste momento, comete seu deslize como donzela guerreira, ao entregar-se a seu amado, sendo punida com a morte, transformando-se em uma estrela para seu amado.

Já Aurora é retirada de seu reino, por meio de um feitiço e é jogada para um universo paralelo, chamado Lemúria, no qual precisa lutar com criaturas maléficas e monstros para recuperar seu direito ao trono da Áustria. Ao contrário de Dora, Aurora não troca suas vestes por outras masculinas, provavelmente porque Dora andava em bando e precisava se misturar aos meninos e Aurora e seu parceiro Ignus são os únicos pontos de claridade em meio ao cenário escuro das profundezas de Lemúria. No entanto, Aurora assume por várias vezes, posturas muito mais guerreiras do que Dora, ao empunhar sua espada com poderes de raios. Como já posto, neste aspecto, Aurora lembra muito outra guerreira, de uma cosmologia bastante distante, historicamente e geograficamente, a orixá Iansã, tanto pela invocação de raios poderosos, quanto pela escolha da espada como arma principal e também pelas cores das vestes, em tons avermelhados e rosáceos. Como já colocado, o nome Iansã, dado a ela por seu marido Xangô, significa ‘mãe do céu rosado ao entardecer’. Assim como Aurora, cujo nome significa claridade do alvorecer. Os nomes dessas duas donzelas guerreiras remetem à luz, à claridade, a tons rosados do céu enquanto a escuridão se aproxima, no caso de Iansã, ou se vai, no caso de Aurora.

Nesse sentido, resgatando duas histórias, a de Dora e a de Aurora, distantes no tempo e no espaço, mas com um ponto comum e convergente entre si, que são as mulheres fortes e lutadoras, que combatem nas ruas, em condições de miséria e nas profundezas de reinos, lotados de monstros o que comprova o quanto o arquétipo da donzela guerreira é atemporal, está nas ruas de Salvador, na década de 30, com Dora, está nos videogames no século XXI, com Aurora, a criança da luz.

Ao contrário de Dora, que não consegue escapar do trágico destino de uma criança que precisa sobreviver à dura realidade das ruas, Aurora tem a oportunidade de crescer. Quando *Child of light* chega ao final, Aurora não é mais criança, mas uma jovem. O que, de certa forma, nos traz uma indagação sobre como o aspecto do tempo é trabalhado no jogo, visto que, Aurora ‘morre’ na sexta-feira santa e ‘ressuscita’ no domingo de Páscoa. A não ser que o jogo se passe por mais de anos e Aurora passe mais tempo presa em Lemúria do que os três dias que separam a sexta-feira Santa do domingo de Páscoa, visto que, além do da citação dessas datas cristãs, não temos referência de quantos dias ou anos se passaram. Assim ela ‘morreria’ numa sexta-feira santa de um ano, e só retornaria em outro domingo de Páscoa, anos depois. Ou, o tempo corre de outra em Lemúria e toda a experiência que Aurora adquire em suas batalhas faz com que sua infância seja encerrada precocemente. Ou ainda, podemos relacionar esse crescimento da personagem com o seu amadurecimento, visto que ela deixa de ser uma princesa que vivia num reino pacífico, com uma vida tranquila e se transforma numa guerreira, cuja própria sobrevivência depende de vencer as batalhas. Lembrando que o jogo se passa num universo fantástico, então, esse retorno de Aurora como adulta é perfeitamente possível.

Antônio Candido (2009), em seu livro *O personagem na ficção* trata desse aspecto na literatura, mas que de certa forma, podemos também aplicar à história de Aurora:

Assim, pois, um traço irreal pode tornar-se verossímil, conforme a ordenação da matéria e os valores que a norteiam [...] Cada traço adquire sentido em função de outro, de tal modo que a verossimilhança, o sentimento da realidade, depende, sob este aspecto, da unificação do fragmentário pela organização do contexto. Esta organização é o elemento decisivo da verdade dos seres fictícios, o princípio que lhes infunde vida, calor e os faz parecer mais coesos, mais apreensíveis e atuantes do que os próprios seres vivos (CANDIDO, 2009, p. 62).

Assim, num universo fantasioso, repleto de magia e poderes, é perfeitamente plausível que Aurora retorne já mais madura, fisicamente, espiritualmente e psicologicamente, dado o longo percurso que ela vivenciou, as batalhas que venceu, os

ensinamentos que obteve. Além disso, podemos também supor que ela se tornará a próxima rainha, sucedendo seu pai, motivo pelo qual a Rainha Sombria manda-a para Lemúria e para isso, ela precisará estar forte e essa força ela conquista no fim de *Child of light*.

Diferente de Dora, que não tem nada de fantasioso em sua história, pois ela convive com a realidade cruel da pobreza e do abandono. E infelizmente, não sai vitoriosa ao tentar vencê-la. Dora não tem a chance de crescer e se tornar adulta. Mas não podemos deixar de destacar que se trata de uma linguagem diferente, produzida em um espaço e tempo diferentes. Enquanto os videogames exploram ao máximo a fantasia em suas narrativas, a literatura brasileira, sobretudo a fase conhecida como ‘Romance de 30’ é voltada às questões sociais, da qual o autor de *Capitães da areia*, Jorge Amado é um dos principais nomes, devido à sua atuação política e jornalística, além de sua atuação literária.

Ser alguém de seu tempo e de seu país conduz Amado ao mundo da palavra impressa tanto quanto às hostes da organização que encarnava a mais generosa utopia da era moderna. E esse duplo movimento intensifica o elo ente o militante e o homem de letras. Em sua ficção, pode-se ler tanto o relato de uma época quanto os meandros do processo histórico que faz as épocas se sucederem. O apego ao real é algo palpável, mesmo quando mesclado à idealização mais romântica, ao recurso mais fantástico ou surrealista. Amado exerce seu talento de rapsodo e enxerta em seus enredos desde histórias captadas aqui e ali a fatos reportados pela imprensa, como em *Capitães da areia* e *Subterrâneos da liberdade*. E prossegue no apego documental ao romancear figuras do mundo social e político, num movimento que abarca desde o pai de santo Jubiabá à apaixonada Ofenísia, que sai da crônica mundana de Ilhéus para as páginas de Gabriela, cravo e canela. Ou ainda os muitos coronéis, seres vivos na fala do povo; ou incontáveis personagens inspirados em figuras históricas, como o Juvêncio, de Seara vermelha, que remete a Giocondo Dias; ou Nilo Argolo e Pedro Archanjo, de Tenda dos milagres, que lembram respectivamente Nina Rodrigues e Manoel Querino, protagonistas do debate étnico e racial na Salvador dos começos do século XX (DUARTE, 2015, p. 106).

Outra diferença entre as duas personagens é a forma como se expressam. Dora cresce na periferia e se torna uma criança em situação de rua. Assim, a língua com a qual ela se comunica é aquela falada diariamente nas ruas.

- Não tá direito que vocês me dê de comer todo dia. Agora eu tomo parte no que vocês fizer. [...]
- Posso fazer outras coisa. [...]
- Tu tá tocando batuta mesmo, mano (AMADO, 2008, p. 179-182).

Já Aurora e todas as personagens do jogo falam por meio de poemas, com um vocabulário bastante vasto, todas as suas falas rimam, marcando a musicalidade do jogo e também ressaltando a característica aristocrática das personagens, que fazem parte da nobreza europeia. Se a fala é prática social (LABOV, 2008) e é também um

sistema que segue regras preconcebidas, ao mesmo tempo em que é criativa, visto que escolhemos os léxicos que mais nos agradam ou os que mais estão inseridos no meio em que vivemos (MARCUSCHI, 2005), Dora e Aurora por meio de seus diálogos exemplificam essas escolhas e também as determinações, que permeiam suas realidades.

Figura 8 - Aurora em um diálogo com sua meia-irmã, Norah.



Fonte: jogo *Child of light*.

Outro fato que chama a atenção sobre as duas personagens, desta vez, uma profunda semelhança é o fato de que nunca estão sozinhas. Dora, ao começar sua jornada, está sempre acompanhada de um elemento masculino, ora está com seu irmão, Zé Fuinha, ora está com Pedro Bala e os Capitães da areia. No momento em que fica sozinha, quando é capturada e levada para o orfanato, adoece e falece após encontrar seus companheiros. (AMADO, 2008).

Com Aurora ocorre a mesma coisa. Assim que inicia a sua jornada, ela ganha a companhia de Igniculus, a pequena luz que a auxilia, iluminando seu caminho. Por mais que seu nome signifique claridade, Aurora não é capaz de iluminar seu próprio caminho. Igniculus é tão importante na jornada de Aurora, que é possível para o jogador controlá-lo ou formar uma dupla com outra pessoa, que passa a controlar esse vagalume para derrotarem juntos à Rainha Sombria.

Essa observação comprova o quanto estar sozinha em um espaço ainda é tabu para mulheres. Conforme já mostramos, mulheres em situação de rua procuram manter-se em grupos com homens como forma de proteção, caminho escolhido (ou imposto) à

Dora. Já para Aurora, a aparente delicadeza evidente no design do jogo e da personagem, talvez tenham levado seus roteiristas a desenvolver Igniculus, que além de mentor, acompanha a personagem até que ela vença o desafio final.

Stella Maris Scatena Franco, em seu artigo *Viagem e gênero: tendências e contrapontos nos relatos de viagem de autoria feminina* (2017) aponta a luta das mulheres para provarem que se deslocar não pode ser estranho ao sujeito feminino. Ao usar os relatos de viagens de mulheres, como Nísia Floresta, Gertrudis Gómez de Avellaneda e Maipina de la Barra, Franco demonstra a preocupação dos que cruzavam com essas mulheres viajantes, sempre evidenciando o estranhamento, perguntando a elas por que não estavam em casa, cuidando da família e o que levava uma mulher a se sujeitar aos perigos de uma viagem (FRANCO, 2017).

Em outro aspecto semelhante, Márcio Markendorf (2013), ao analisar as trajetórias mulheres nos *road movie*, explica como a categoria do viajante, do aventureiro, comumente esteve associada a um homem, que precisa ser corajoso, forte e destemido.

O aventureiro, de acordo com a narrativa tradicional, é definido como alguém que irá lançar-se voluntariamente em um projeto arriscado, no qual o extemporâneo e o adventício estão presentes de modo dominante. Retratado como um sujeito dotado de curiosidade, de audácia, de espírito de combate, características que permitem a adaptação e o enfrentamento de qualquer meio, o aventureiro é historicamente representado como um homem que vai para longe. Para sobreviver em territórios inóspitos e estranhos, esse viajante empreendedor precisa, por princípio, ser dotado de força física e, também, de força psicológica, especialmente no que diz respeito ao controle do medo (MARKENDORF, 2013, p. 1).

Já Daniela Stoll, em sua dissertação *Deslocamentos urbanos na literatura brasileira contemporânea de autoria feminina* (2017), corrobora a dificuldade de encontrar mulheres que se desloquem sozinhas, mesmo que em espaços fictícios, como os de Dora e Aurora, e aponta as dificuldades das mulheres em serem *flâneuses*, visto que sempre são alvos do olhar masculino.

Assim, se é impossível para as mulheres serem invisíveis nas ruas, onde são sempre objetos do olhar masculino, seria impossível que se tornassem flâneuses. É por isso que Pollock (1998) se refere a uma política sexual do olhar, que demarca uma organização social particular do olhar e mantém a ordem social da diferença sexual. Dentro dessa política, são moldados os espaços de feminilidade, que são produtos de uma percepção de localização, mobilidade e visibilidade, nas relações sociais de ver e ser visto (STOLL, 2017, p. 91).

E Dora, conforme já apontado, não é só impedida de deslocar sozinha, como também lhe é tolhido o direito de crescer. Rojas (2017) questiona que papel teria Dora se crescesse e continuasse com Pedro Bala. Casariam, teriam filhos e formariam uma

família? Assim, segundo ele, *Capitães da areia* perderia um de seus maiores trunfos que é a luta pelas conquistas sociais, apresentada no final do romance por Pedro Bala e Professor, justificando assim a morte de Dora. Mas, como pesquisadora e leitora, creio que Dora não precisaria morrer. Nem se casar. Ela e Pedro Bala poderiam lutar juntos, sem compromisso matrimonial, pois Dora já havia subvertido a norma e não casar seria algo até esperado dela, uma garota que lutou pela igualdade, junto ao bando de Pedro Bala. Dora poderia também ter feito parte dessa busca por uma sociedade mais justa.

Ainda juntamente com o fato de não chegar até o final da história, outro ponto em que Aurora se diferencia de Dora, é seu protagonismo, em *Child of light*. A escolha por uma garota como protagonista da história, personificada numa princesa chamou a atenção dos jogadores, visto que não é um cavaleiro ou um guerreiro que empunha uma espada e luta contra diversos monstros. Juntamente com todas as demais características já apontadas aqui, *Child of light* e Aurora, apesar de remeterem muito a contos de fada, a conflitos com madrasta e a uma estética feminina eurocentrada questionam o paradigma, o estereótipo da donzela indefesa.

Dora, mesmo depois que falece, muda o rumo da história dos *Capitães da areia*. Já Aurora precisa lutar para mudar o rumo de sua história. E mesmo trazendo traços que podemos considerar um padrão ou até mesmos clichês nas representações femininas, Dora e Aurora representam mudanças de paradigmas. Dora, por ser uma menina num bando masculino, transgressora e valente, que subverte a performance do feminino para lutar lado a lado com seus amigos. Aurora por ser uma protagonista num universo predominantemente masculino, o dos games, e que mesmo sem deixar de lado a feminilidade luta com bravura para ter seu reino de volta. São pioneiras num universo de personagens femininas que está por consolidar, cada vez mais fortes e donas de si.

3 CAMINHOS DE MULHERES

3.1 OS CAMINHOS DA REPRESENTAÇÃO

Uma obra de arte é um desafio; não a explicamos, ajustamos a ela. Ao interpretá-la, fazemos uso dos nossos próprios objectivos e esforços, dotamo-la de um significado que tem a sua origem nos nossos próprios modos de viver e pensar.
(Hauser, 1988)

A infância e a adolescência são períodos conhecidos pelas transformações que passamos, sobretudo, nos aspectos físico e psicológico. Corpo e mente estão em formação, convivendo com os estímulos externos para dar origem a um adulto que deverá contribuir para a comunidade em que está inserido. Essa variação de identidades tão explícita provocada por esse período de transição, junto com a visão de que a criança e o adolescente são indivíduos que devem ser sujeitos de forma constante pela tutela do Estado, da sociedade e de seus responsáveis, tornam a representação de crianças e jovens mais difícil de ser encontrada na literatura, aspectos já apontados no capítulo anterior.

Mas de acordo com a trajetória que traçamos até aqui, a representação da mulher na literatura brasileira também foi e ainda é, de certa forma, tutelada pelos homens, visto que, eles ainda são a maioria dos escritores publicados pelas grandes editoras, conforme já vimos por meio dos dados coletados pela pesquisa da Regina Dalcastagnè (2021).

Sendo assim, como essa representação das mulheres, na grande maioria das vezes, concebida por sujeitos masculinos impacta na constituição do nosso imaginário? Para Chartier (2002), a representação é produto de uma prática. Nesse sentido, a literatura é representação, porque é o produto de uma prática. A representação é uma referência para nos aproximarmos de um fato. A representação do real é, em si, elemento de atribuição de sentido ao mundo. Já Le Goff (1988) afirma que a representação é a tradução mental de uma realidade exterior percebida. Então, o imaginário faz parte do campo de representação e se manifesta por imagens e discursos que pretendem nos dar uma definição da realidade. Lembrando que as imagens e discursos sobre o real não são o real, ou seja, não são expressões literais da realidade, como um fiel espelho. Bordieu (2011) ainda aponta que a representação se trata de um ato de apreciação, de conhecimento e reconhecimento e constitui um campo no qual os

agentes sociais se utilizam de seus interesses e de sua bagagem cultural, destacando que as representações são táticas de poder, já que são produtos de estratégias de interesse e manipulação.

Ou seja, no domínio da representação, as coisas ditas, pensadas e expressas têm outro sentido além daquele manifesto. Enquanto representação do real, o imaginário é sempre referência a um 'outro' ausente. O imaginário enuncia, se reporta e evoca outra coisa não explícita e não presente. Este processo, portanto, envolve a relação que se estabelece entre significantes (imagens, palavras) com os seus significados (representações, significações, processo este que envolve uma dimensão simbólica. [...] O imaginário é, pois, representação, evocação, simulação, sentido e significado, jogo de espelhos onde o 'verdadeiro' e o aparente se mesclam, estranha composição onde a metade visível evoca qualquer coisa de ausente e difícil de perceber. Persegui-lo como objeto de estudo é desvendar um segredo, é buscar um significado oculto, encontrar a chave para desfazer a representação de ser e parece (PESAVENTO, 1995, p. 15-24).

Hall (2016) traz aspectos bastante diversos sobre a representação, fracionando-a a partir de três perspectivas: a reflexiva, que é quando a linguagem reflete o significado da representação; a intencional, quando o foco está na intenção do autor da representação; e a construtivista, tendo o significado da representação construído na e por meio da linguagem. Indivíduos que compartilham de mapas conceituais parecidos, que para Hall (2016), consistem nos processos de organização de conhecimento, também devem “compartilhar uma maneira semelhante de interpretar os signos de uma linguagem” (HALL, 2016, p.38), sendo assim que os sentidos são intercambiados entre os sujeitos.

Dentro do escopo de poder que possuem as representações um dos modos mais fortes que criamos para representar são os arquétipos. Para Jung (2008), arquétipos são como bagagens que se encontram no inconsciente coletivo, o estrato mais baixo da psique humana. São estruturas psíquicas universais. De modo genérico, arquétipos são modelos. Fazem parte do universo mítico e se estão presentes na arte, nos sonhos e nas religiões (JUNG, 2008). Os arquétipos compreendem imagens simbólicas e representações que cada indivíduo aplica para a si mesmo e para a própria vida, já que...

“...o arquétipo representa essencialmente um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta” (JUNG, 2005, p. 67).

Jung (2001) pontua que o inconsciente coletivo é universal, sendo que a manifestação dos seus conteúdos pode ser encontrada em toda parte e que os arquétipos são imagens primordiais que habitam esse *locus*, como memórias além de

recordações individuais, estando presentes em mitos e lendas, quase que um elo hereditário que liga toda a humanidade, por meio de uma memória coletiva única. Mas Jung (2001) ressalta que "isso não quer dizer, em absoluto, que as imaginações sejam hereditárias; hereditária é apenas a capacidade de ter tais imagens, o que é bem diferente" (JUNG, 2008, p. 59).

Assim, herdamos os arquétipos de um conjunto de elementos que não provem da experiência, nem da cultura, mas de algo que é uma espécie de herança simbólica, proveniente de toda a experiência de desenvolvimento humano desde o surgimento de nossa espécie. Esse conjunto, o inconsciente coletivo é constituído por uma série de crenças, símbolos e imagens, que...

possui conteúdos e modos de comportamento, os quais são '*cum grano salis*' os mesmos em toda parte e em todos os indivíduos. Em outras palavras, são idênticos em todos os seres humanos, constituindo, portanto um substrato psíquico comum, de natureza psíquica suprapessoal, que existe em cada indivíduo (JUNG, 2001, p.15).

Nos mitos, o arquétipo encontra uma das formas mais conhecidas de sua expressão, na qual podemos perceber como agem essas representações. Nos mitos percebemos como o arquétipo difere de fórmulas historicamente elaboradas. Segundo Jung (2008), a origem dos mitos vem dos antigos contadores de histórias, que relatavam seus sonhos e suas emoções para muitos ouvintes de sua comunidade. Na busca de tentar alcançar o arquétipo, o ser humano cria formas de expressá-los, por meio de símbolos, de mitos, de lendas. Dessa forma, os arquétipos se revelam por meio dos mitos a nível mais coletivo e etnológico, mas também a nível individual.

Então, podemos pensar que possuímos um grande arcabouço de representações seja por meio de arquétipos, que carregamos conosco desde o inconsciente coletivo ou por meio dos estereótipos, que possuem um papel construído socialmente e historicamente e nos internalizam uma história única, que tende a ser replicada como a verdadeira, recaindo sobre os sujeitos de uma determinada categoria, a partir dos referenciais de Bhabha (1998) e Adiche (2009)²⁷, entre outros. Mas essas representações dizem o que somos, sobretudo como mulheres?

Histórias podem destruir a dignidade de um povo, mas histórias também podem reparar essa dignidade perdida. [...] Quando nós rejeitamos uma única história, quando percebemos que nunca há apenas uma única história sobre nenhum lugar, nós reconquistamos um tipo de paraíso (ADICHE, 2009).

²⁷ TED: Chimamanda Adichie, *o perigo da história única*. Disponível em: https://www.ted.com/talks/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story?language=pt-br#t-1056114. Acesso em: 21 de outubro de 2018.

A luta por representatividade, pela queda dos estereótipos tem ganhado destaque nas mais variadas linguagens. E uma das defesas desse ponto, que, aliás, também coloco como fundamental é a maior participação dos sujeitos representados na construção de suas representações. Ou seja, quando falamos da construção de representações mais abrangentes é crucial que mulheres escrevam suas histórias, que participem da concepção de videogames com personagens femininas, que criem campanhas publicitárias, que dirijam filmes sobre histórias de mulheres, etc. No entanto, não significa que isso bastará, visto que há de observar quem contará essas histórias, se servirão ao sistema capitalista, ou seja, não mirando e contestando as desigualdades que alicerçam a sociedade brasileira, ou seja, não teremos avanços, se essas representações não proporem, de fato, mudanças na realidade atual.

Um dos exemplos mais evidentes dos perigos desse aliciamento, que tende a desvirtuar termos e sentidos, é o que tem havido com o termo *empoderamento*. Quando falamos de empoderamento, principalmente, sob a ótica do feminismo negro, entendemos como um processo em que, por meio de com consciência política e de práticas transformadoras, proporcionamos que todas as mulheres alcancem emancipação política, social, financeira, pessoal, etc, modificando assim as estruturas das sociedades e permitindo que mulheres cooperem umas com as outras, conscientes de seus privilégios e de suas limitações, buscando sempre superar essas dificuldades (BERTH, 2018). Assim, empoderamento não é um fim, mas um processo. No entanto, a leitura que muitos têm feito desse termo, que foi cooptado pelo liberalismo, é simplista e não serve a nenhuma mudança naquilo que entendemos por representatividade. Quando vemos uma reportagem que traz a diretora de uma empresa conhecida por explorar trabalho escravo, com o adjetivo ‘mulher empoderada’, não há nada de empoderamento ali, somente porque há uma mulher no poder. Ou quando uma atriz famosa, posa de roupas íntimas, sem retoques digitais nas fotos e sem maquiagem, dizendo que aceitou suas estrias, rugas e celulites, também não temos empoderamento. Temos uma mulher com uma boa autoestima e que se aceitou como é.

Assim, a representatividade também pode passar por um processo parecido com o que houve com o termo *empoderamento*, se não ficarmos atentas e atentos. Não podemos nos esquecer de que representatividade depende de diversidade. Diversidade de experiências, de vivências, de visões de mundo dentro de uma mesma ‘categoria’. Uma história que tenha uma personagem feminina, branca, magra, heterossexual não é

uma história com representatividade. E nem UMA história que tenha como protagonista uma mulher negra, ou uma mulher com deficiência, ou uma mulher gorda, ou uma mulher lésbica, ou bissexual, ou transexual. Nem UMA história que narre a vida de uma mulher indígena, nem a de uma mulher idosa, nem a de uma mulher quilombola. Não pelo simples fato de ter essas mulheres como protagonistas nas narrativas, pois não basta UMA história. Precisamos de várias histórias, de muitas mulheres negras, com deficiência, gordas, lésbicas, bissexuais, transexuais, indígenas, idosas, quilombolas... Precisamos de todas as histórias possíveis e imagináveis para alimentar a representatividade e talvez ainda não nos satisfaçamos.

Por meio da representatividade, poderemos conhecer quem nós somos. Por ora, podemos negar ou afirmar as representações que temos, que tivemos até aqui. Devemos, portanto, criticar os símbolos e as representações que nos designaram como mulheres. E assim faremos, no próximo capítulo, por meio das representações e dos caminhos traçados por duas mulheres adultas dos cânones literário e dos games, Ana Terra e Lara Croft, que buscam a afirmação de seu lugar no mundo e em suas histórias.

3.2 OS CAMINHOS DE ANA TERRA

As mulheres não se arriscam no deserto.
Ao contrário, são prudentes.
Na morna cela dos coraçõe contentam.
Com o pão bolarento do dia a dia.
Louise Bogan, 'Women'

A próxima personagem é fortemente ligada a terra e à busca por um lugar onde habitar. Na verdade, as duas próximas personagens são ligadas às terras onde habitam e exploram. Ana Terra carrega o substantivo terra até em seu nome. Lara Croft é uma arqueóloga destinada a encontrar tesouros muitas vezes escondidos nas profundezas dos solos. Ana Terra torna-se parteira dando à luz os novos habitantes do povoado de Santa Fé. A terra é um elemento fundamental que liga essas duas heroínas. Mas Ana Terra também tem aproximação com outro elemento da natureza. Ela é movida e modificada pelo vento. Como a terra que sofre erosão eólica e vai perdendo suas camadas superficiais aos poucos. “Sempre que me acontece algo, está ventando” (VERÍSSIMO, 2007, p. 7). A frase emblemática da heroína gaúcha de *O tempo e o vento* servirá de força motriz para falarmos dessa mulher que encarna a representação da fundação do povo gaúcho, tomando como representação a tradução mental de uma realidade externa

e percebida (PESAVENTO, 1980). Os Terra tornam-se um marco na literatura gaúcha, em que história e ficção se unem para formar um povo bravo e conquistador.

Nesse sentido, temos a formação do processo da identidade desse povo. Canclini (2003) traz o termo identidade como esse ‘ser’ em que nos baseamos para termos o que dividir com aqueles com que dividimos espaço, sonhos, hábitos. “Ter uma identidade seria, antes de mais nada, ter um país, uma cidade ou um bairro, uma entidade em que tudo o que é compartilhado pelos que habitam esse lugar se tornasse idêntico ou intercambiável” (CANCLINI, 2003, p. 190). Em consonância com Canclini, Pesavento (2000) reforça o papel da literatura na construção da identidade de um povo.

História e literatura apresentam caminhos diversos, mas convergentes, na construção de uma identidade, uma vez que se apresentam como representações do mundo social ou como práticas discursivas significativa que atuam com métodos e fins diferentes. A identidade, por sua vez, é um processo ao mesmo tempo pessoal e coletivo, onde cada indivíduo se define em relação a um “nós” que, por sua vez, se diferencia dos “outros” (PESAVENTO, 2000, p. 9).

Assim, Ana Terra se torna a geradora de um povo, fadado a grandes feitos e a construir uma região brasileira forte, valente e orgulhosa de suas origens. Por isso, resgatemos Bhabha (1998) ao conceituar o significado de povo e a importância da personagem Ana Terra nesse contexto. Povo, para Homi Bhabha (1998)

consiste em “objetos” históricos de uma pedagogia nacionalista, que atribui ao discurso uma autoridade que se baseia no pré-estabelecido ou na origem histórica constituída no passado; o povo consiste também em “sujeitos” de um processo de significação que deve obliterar qualquer presença anterior ou originária do povo-nação para demonstrar os princípios prodigiosos, vivos, do povo como contemporaneidade, como aquele signo do presente através do qual a vida nacional é redimida e reiterada como um processo reprodutivo (BHABHA, 1998, p. 206).

Aqui podemos inferir a força que os personagens têm na formação da identidade de um povo. São essas personagens, em sua grande maioria, heróis e heroínas, que servirão de exemplo para os habitantes que virão geração após geração. Por isso a importância da figura do herói e da heroína. São os ensinamentos, as aprendizagens, os valores dessas personagens que guiarão os indivíduos que formarão nações. Por isso, a importância de personagens como Ana Terra e também por isso a sua permanência tão estável na tradição oral, na literatura e nas demais formas artísticas.

(...) A construção de identidades vale-se da matéria-prima fornecida pela história, geografia, biologia, instituições produtivas e reprodutivas, pela memória coletiva e por fantasias pessoais, pelos aparatos de poder e revelações de cunho religioso. Porém, todos esses materiais são processados pelos indivíduos, grupos sociais e sociedades, que reorganizam seu significado em função de tendências sociais e projetos culturais enraizados

em sua estrutura social, bem como em sua visão de tempo/espaço (CASTELLS, 2000, p. 23).

Ana Terra é uma personagem silenciosa e íntegra, que não tem medo da morte e desbrava o território do Rio Grande do Sul, primeiro a contragosto, mas depois, como uma missão em busca de sua sobrevivência e a dos seus familiares, carregando em si a força da terra e do vento. Filha de Maneco Terra e Dona Henriqueta, é paulista, nasceu em Sorocaba e veio com a família para o sul do país, um território inóspito e solitário. O pai lhes fizera, algumas vezes, a promessa de voltarem para São Paulo que nunca foi cumprida. Enquanto para sua família, a terra prometida está ao sul, tudo que Ana Terra é retornar às terras paulistas. O ano é 1777 e Ana era uma moça de 25 anos que ansiava por um bom casamento. Não queria ficar como sua mãe, D. Henriqueta, vivendo uma vida sofrida, desolada, a servir seu marido e seus filhos.

D. Henriqueta olhava desconsolada para a velha roca que estava ali no rancho, em cima do estrado. Era uma lembrança de sua avó portuguesa e talvez a única recordação de sua mocidade feliz. Casara com Maneco Terra na esperança de ficar para sempre vivendo em São Paulo (VERÍSSIMO, 2007, p. 74).

Ana tinha olhos e cabelos pretos, era uma mulher bonita, como observou o major Rafael Pinto Bandeira, em sua passagem pelo rancho dos Terra: “Nesse dia precisaremos de moças bonitas e trabalhadeiras como vossa, mercê. Deus vos guarde!” (VERÍSSIMO, 2007, p.11). A família de Ana morava no descampado, temendo invasões e levando uma vida muito difícil. O velho Maneco Terra, assim como os filhos, era analfabeto, taciturno e rude. Naquele lugar ermo, só faziam trabalhar, comer, dormir e esperar.... Não tinham calendário, nem relógio, nem vizinhos próximos.

Esse marasmo é alterado quando Ana encontra um indígena, que fora criado em uma missão jesuíta, chamado Pedro Missioneiro. Ele estava caído, machucado, próximo à sanga onde Ana lavava roupas. Assustada, correu e chamou os homens da casa. O pai e os irmãos abrigaram Pedro Missioneiro e cuidaram dele no rancho, sempre com muita desconfiança. Mesmo assim, Pedro foi ficando e se incorporando ao clã. Mas ele nunca obteve a confiança total dos homens da casa.

Durante toda a convivência de Pedro Missioneiro com os Terra, as dicotomias ‘bom x mau’, ‘puro x impuro’, ‘civilizado x selvagem’ pautaram as relações entre esses indivíduos. Dicotomias que foram cruciais para o sucesso do processo de colonização do Brasil, das Américas e da África. Como na primeira vez que Maneco Terra se refere ao forasteiro indígena Pedro Missioneiro e descreve-o como um animal: “Maneco Terra falava em voz baixa com os filhos. — O chumbo ainda está lá dentro — dizia. — Este

animal perdeu muito sangue” (VERÍSSIMO, 2007, p. 75). Ana também, não se conformava em sentir desejo por alguém que ela considerava sujo, mau, nojo, mesmo que não o conhecesse, somente pela visão que tinha dele, seus traços físicos, sua ascendência indígena. “Era um índio sujo, sem eira nem beira. Como podia ela preocupar-se tanto com uma criatura assim!” (VERÍSSIMO, 2007, p. 79).

Porque na verdade odiava-o. Pensou nos beijos úmidos do índio colados à flauta de taquara. Os beijos de Pedro nos seus seios. Aquela música saía do corpo de Pedro e entrava no corpo dela... Oh! Mas ela odiava o índio. Tinha-lhe nojo. Pedro era sujo. Pedro era mau. Mas, apesar de odiá-lo, não podia deixar de pensar no corpo dele, na cara dele, no cheiro dele — aquele cheiro que ela conhecia das camisas —, não podia, não podia, não podia (VERÍSSIMO, 2007, p. 91).

A colonização foi um processo entranhado em milhões de seres humanos “aos quais inculcaram sabiamente o medo, o complexo de inferioridade, o tremor, a genuflexão, o desespero, o servilismo”, como denunciou Aimé Césaire (1978, p. 12). E para o sucesso desse processo, os colonizadores precisaram fazer com que também os colonizados acreditassem em sua impureza, sujeira, inferioridade. Assim, de diversas formas, extremamente violentas, física e subjetivamente, o colonizador procurou reduzir o colonizado a um ser inferior que habita uma zona de não-ser (FANON, 2008), um ser com potencial para ser humano, desde que fosse convertido e domesticado, pela educação e pelo trabalho, elementos tidos como produtores das “virtudes civilizadoras eurocêntricas”. A brutalidade do processo colonial, seja em leis ou nas relações desiguais, ainda produz efeitos nas antigas colônias (MENESES, 2012). A colonização foi um sistema de negação da dignidade e da condição humana e simboliza um imenso espaço-tempo de sofrimento, opressão, resistência e luta, no território que hoje é designado de Sul global (MENESES, 2018). Sobre esses aspectos, María Lugones (2014) descreve como o processo colonial foi constituído falsamente como um benefício aos povos a serem colonizados.

A “missão civilizatória” colonial era a máscara eufemística do acesso brutal aos corpos das pessoas através de uma exploração inimaginável, violação sexual, controle da reprodução e terror sistemático (por exemplo, alimentando cachorros com pessoas vivas e fazendo algibeiras e chapéus das vaginas de mulheres indígenas brutalmente assassinadas). [...] Tornar os/as colonizados/as em seres humanos não era uma meta colonial. [...] E colocar os/as colonizados/as contra si próprios/as estava incluído nesse repertório de justificações dos abusos da missão civilizatória. (LUGONES, 2014, p. 938).

Maria Lugones (2014) critica a não historicização das relações de gênero nos estudos decoloniais. A redução do gênero ao privado, o controle sobre o sexo é uma questão apresentada como biológica para a colonialidade, pois é parte da produção

cognitiva da modernidade. Raça e gênero são aspectos fundamentais para manter a colonialidade no poder nas relações existentes nas ex-colônias (LUGONES, 2014). No discurso colonial, o corpo colonizado é visto como destituído de vontade, subjetividade, feito para servir e destituído de voz (hooks, 1995). Corpos sem alma, e enquanto o homem colonizado foi reduzido à mão-de-obra; a mulher colonizada tornou-se objeto de uma economia de prazer e do desejo. Assim, no modo de ver colonial, o corpo do sujeito colonizado foi fixado em certas identidades.

Além dessas identidades fixadas, o sujeito colonizado também foi impedido de falar. Grada Kilomba, em sua palestra-performance *Descolonizando o conhecimento* (2016) e também em seu livro *Memórias da plantação* (2019), usa a metáfora da máscara utilizada nos negros escravizados para que não comessem (e também não falassem), para que indicar como os espaços e também o conhecimento foram negados aos povos colonizados e como é preciso conhecer e entender essas estruturas e consequências para, então, descolonizarmos o conhecimento.

Na sala de estar da casa da minha avó, havia uma imagem da Escrava Anastácia, pregada acima do sofá, no lado esquerdo da parede. Toda sexta-feira, colocávamos uma vela, uma flor branca, um copo de água limpa e uma tigela de café fresquinho – sem açúcar. A minha avó costumava me contar como Escrava Anastácia havia sido encarcerada numa máscara – como isso era comum e se passava com todos aqueles/as que falavam palavras de emancipação durante a escravidão – e eu, dizia minha avó, deveria sempre me lembrar dela. Claro que me lembro, porque esta história foi memorizada. Não posso esquecer-la. O passado colonial está memorizado de tal maneira, que se torna impossível esquecer-lo. Às vezes, preferiria não me lembrar, mas, na verdade, é algo que não se pode esquecer. A teoria da memória é, na realidade, uma teoria do esquecimento. Não se pode simplesmente esquecer e não se consegue evitar lembrar. A máscara não pode ser esquecida. Ela foi uma peça muito concreta, um instrumento real que se tornou parte do projeto colonial europeu por mais de 300 anos. Ela era composta por um pedaço de metal colocado no interior da boca do sujeito Negro, instalado entre a língua e a mandíbula e fixado por detrás da cabeça por duas cordas, uma em torno do queixo e a outra em torno do nariz e da testa. Oficialmente, a máscara era usada pelos senhores brancos para evitar que africanos/as escravizados/as comessem cana-de-açúcar, cacau ou café, enquanto trabalhavam nas plantações, mas sua principal função era implementar um senso de mudez e de medo (KILOMBA, 2016).²⁸

Sendo estrutura geradora de políticas de violência, o colonialismo possui várias leituras, dependendo das relações de poder que o justificam. Enquanto nos países colonizadores, o colonialismo se justifica e se legitima para ‘contribuir’ com a expansão do projeto civilizador eurocêntrico, já para os colonizados, a partir de suas experiências,

²⁸ Palestra traduzida por Jéssica Oliveira. Disponível em: <http://www.goethe.de/mmo/priv/15259710-STANDARD.pdf>. Acesso em: 19 de novembro de 2018.

o colonialismo expressa “milhões de homens e mulheres arrancados de seus deuses, de suas terras, de seus hábitos, de suas vidas, de suas danças e de suas sabedorias” (CÉSAIRE, 1978, p. 12), resultando em atos repetidos de genocídio e epistemicídio (SANTOS, 1998, p. 103).

Durante toda a permanência de Pedro Missioneiro na narrativa de *O tempo e o vento*, temos o reforço dessa dicotomia, seja reforçando o lado ‘selvagem’ de Pedro, por exemplo, ao ser responsável pela iniciação sexual de Ana, de maneira quase inesperada, visto que, essa relação não se dá em um ambiente amoroso construído, sendo somente movida pelo impulso sexual, assim como o lado ‘civilizado’ de Pedro, que é bastante contestado pelos Terra, como nos momentos em que ele fala latim, sabe ler, tocar flauta.

Uma outra cultura bipolar se insinua na narrativa: a do confronto da civilização ou cultura com a barbárie/natureza. A começar pelo casal originário que dá início ao romance: Pedro Missioneiro e Ana Terra. Nesse mito das origens, o encontro do índio com a moça branca inverte os significados: é do lado de Pedro Missioneiro, supostamente identificado com a barbárie, que se introduz a sensibilidade e a cultura no rancho dos embrutecidos Terra. Pedro Missioneiro toca flauta e é também o narrador, que traz para aquele fim de mundo histórias de um “longe” no tempo e no espaço. Essa erupção civilizatória vai despertar também as forças da natureza: o impulso sexual se revela em Ana que, ao experimentar esta sensação de prazer, o associa a descoberta de uma salamandra. (PESAVENTO, 2001, p. 49.)

Mas Pedro Missioneiro foi ficando com os Terra, trabalhava, tocava flauta e contava estórias, numa língua misturada de português e espanhol, despertando em Ana uma mistura de sentimentos. Do relacionamento de Ana Terra e Pedro Missioneiro, vai nascer um menino, que a princípio, é muito rejeitado pelo pai de Ana Terra. Nesse momento, a personagem da mãe de Ana Terra assume uma postura fundamental ao ficar do lado da filha perante as convicções machistas dos filhos e do marido. “— E tu vai ter ele na rua ou numa estrebaria, como um animal? Não, minha filha, teu lugar é aqui. Teu pai diz que pra ele tu está morta. Mas eu sou ainda tua mãe. Teu lugar é aqui.” (VERÍSSIMO, 2007, p. 95). Logo após a descoberta da gravidez de Ana Terra, para cumprir uma espécie de código de honra, e por ordem de Maneco Terra, os irmãos de Ana, Antônio e Horácio, assassinam o indígena e enterram o corpo de Pedro Missioneiro.

O filho de Ana Terra e Pedro Missioneiro nasce em 1779. A vida continuava amarga e se torna ainda mais trágica, principalmente por ocasião da morte de D. Henriqueta, mãe de Ana Terra. E a reação de Ana não é de tristeza, mas de alívio pela mãe, que finalmente se livra da vida desgraçada que levava.

Ana não chorou. Seus olhos ficaram secos e ela estava até alegre, porque sabia que a mãe finalmente tinha deixado de ser escrava. Podia haver outra vida depois da morte, mas também podia não haver. Se houvesse, estava certa de que d. Henriqueta iria para o céu; se não houvesse, tudo ainda estava bem, porque sua mãe ia descansar para sempre. Não teria mais que cozinhar, ficar horas e horas pedalando na roca, em cima do estrado, fiando, suspirando e cantando as cantigas tristes de sua mocidade. (VERÍSSIMO, 2007, p. 100).

No entanto, Dona Henriqueta parece não descansar. Como numa metáfora dos destinos das mulheres em servir e obedecer, a roca da mãe de Ana Terra continua, lembrando à filha que seu destino também deverá ser o mesmo. “O que lhe cabe é uma vida se sacrificio e servidão, uma vida sem história própria” (DEL PRIORE, 1997, p. 403).

À noite, Pedrinho, que dormia abraçado à mãe, apertou-a de leve e cochichou: — Mãe. Ana Terra voltou-se para ele, resmungando: — Que é? — Está ouvindo? — Ouvindo o quê? — Um barulho. Escuta... Ana abriu os olhos, viu a escuridão e ouviu o ressonar de Maneco. — É o teu avô roncando — disse. — Não é, não. É a roca. Sim, Ana agora ouvia o ruído da roca a rodar, ouvia as batidas do pedal, bem como nos tempos em que sua mãe ali se ficava a fiar e a cantar. Não havia dúvida: era o som da roca. Mas procurou tranquilizar o filho. — Não é nada. Dorme, Pedrinho. Ficaram em silêncio. Mas não puderam dormir. Ana escutava o tá-tá-tá da roda, que agora se confundia com as batidas apressadas de seu próprio coração e com as do coração de Pedro, que ela havia apertado contra o peito. Devia ser a alma de sua mãe que voltava para casa à noite e, enquanto dormiam, punha-se a fiar. Sentiu um calafrio. Quis erguer-se, ir ver, mas não teve coragem. — É ela, mãe? — sussurrou Pedro. — Ela quem? — A vovó. — Tua avó está enterrada lá em cima da coxilha. — É a alma dela. — Não é nada, meu filho. Deve ser o vento. Em outras madrugadas Ana tornou a ouvir o mesmo ruído. Por fim convenceu-se de que era mesmo a alma da mãe que vinha fiar na calada da noite. Nem mesmo na morte a infeliz se livrara de sua sina de trabalhar, trabalhar, trabalhar... (VERÍSSIMO, 2007, p. 100).

Com o passar dos anos, a vida começa a se ajeitar, Maneco Terra está feliz com sua plantação de trigo e começa a estreitar laços com o neto Pedrinho, “uma tarde, ao voltar da sanga, Ana viu Maneco Terra e o neto conversando animadamente na frente da casa como dois bons amigos. Falavam do trigo. Ela sorriu e entrou em casa de olhos baixos” (VERÍSSIMO, 2007, p. 102), um bando de castelhanos invade o rancho dos Terra, matam todos os homens que moram na propriedade, e estupram Ana Terra. Nessa época, o irmão Antônio, sua esposa Eulália e a filha Rosinha moravam no rancho, com Ana, Pedrinho e Maneco. O rancho, que estava em um período próspero, é completamente destruído pelos castelhanos. Escapam ilesos da chacina Eulália, Rosinha e Pedrinho, que sobrevivem por causa da coragem de Ana que pede que eles se escondam e retorna para a casa, para que os saqueadores, ao virem as roupas femininas, pensassem que ela era a única na casa. Assim, ela impede que uma tragédia ainda maior,

e aguenta as humilhações e os abusos que sofre dos vários castelhanos, para salvar seu filho.

Após esse flagelo, Ana, Eulália e Pedrinho enterram seus familiares e Ana percebe que não é seguro para elas e as crianças permanecerem no rancho. Quando as carretas de Marciano Bezerra passam por ali, as duas mulheres e as duas crianças seguem com eles. Ana Terra segue para o rincão longínquo de Santa Fé: é a fuga da sua solidão, de sua família, do crime dos irmãos que mataram Pedro Missioneiro, de toda violência, de toda a vida sofrida que nunca lhe pertenceu. A fuga de seu passado.

Depois de longa viagem, chegam ao final do caminho e fincam raízes na nova terra. Eulália se une a um viúvo e Ana Terra cria o filho Pedro sozinha, e torna-se parteira. Lançam os alicerces de Santa Fé. Passa o tempo e o vento... Pedro, já moço, casa-se com Arminda Mello e do casamento nascerá dois filhos, Juvenal (1804) e Bibiana (1806). Então, durante a guerra para a conquista da Banda Oriental (1811), Pedro Terra parte. Pedro sabia bem o que era uma guerra. Ia sem nenhuma ilusão. Ao despedir-se de sua mãe, diz: “Mãe, tome conta de tudo...” (VERÍSSIMO, 2007, p. 99) Pressentindo que seu filho não voltaria, Ana Terra fica escutando o vento. “Estava de tal maneira habituada ao vento que até parecia entender o que ele dizia...”. Nas noites de ventania, ela pensava nos seus mortos. Anos depois, sua neta Bibiana, já mulher feita, ouvia a avó dizer, quando ventava: “Noite de vento, noite dos mortos...” (VERÍSSIMO, 2007, p. 99).

Ana, do latim *Anna*, advindo do hebraico *Hannah*, pode ser traduzido como graça. Na religião católica, Santa Ana é a avó de Jesus Cristo, mãe de Maria. Santa Ana era considerada estéril, e após rezar muito e fazer penitências, concebe a filha Maria, podendo ser considerada a geradora da mulher que viria a ser adorada como a mãe do salvador para os cristãos. Foi a segunda santa mais cultuada no Brasil Colônia, perdendo somente para a sua filha, a Virgem Maria (SOUZA, 2002). Assim como Ana Terra, que gerará e fará os partos dos descendentes que comporão os novos habitantes da região sul rio-grandense, Santa Ana é cultuada como a raiz do cristianismo: “Que a raiz seja Santa Anna, Maria Santíssima, a vara, e Christo Rei, nossa flor”, segundo o Evangelho de João (SOUZA, 2002).

Além dessa ligação com a origem do cristianismo, Santa Ana também é muito relacionada à pureza e à castidade. Santa Ana, após muito pedir por um filho, visto que no judaísmo a esterilidade era vista como uma maldição, é instruída a encontrar seu marido na Porta Dourada de Jerusalém, e ao abraçá-lo é concebida, mantendo-se casta

durante o resto de sua vida (SOUZA, 2002). Ana Terra, embora por motivos diferentes, também se torna casta após o episódio do estupro coletivo. Não se casa novamente, não se envolve mais com homem nenhum. Assume a postura de mulher resignada ao sofrimento, à castidade, à dura labuta de criar um filho sozinha e ao trabalho de parteira.

Simone de Beauvoir em sua emblemática frase: ‘Não se nasce mulher, torna-se’, também concordaria que nenhuma mulher nasce mãe, mas sim, torna-se, visto que mãe, é um dos papéis mais ligados à mulher. Beauvoir também afirmava que ser mãe não é missão essencial da vida da mulher. Que essa capacidade biológica não implica obrigatoriamente o dever social da maternidade. Que nas condições atuais, ela reduz a mulher a uma espécie de escravidão, aprisionando em casa e ao papel de mãe. Que por esses motivos é necessário refutar a ideologia da maternidade, [...]. E que foram os homens que inventaram e atribuíram às mulheres esse ‘papel maternal’ (BEAUVOIR, 2016, p.17). No entanto, a figura da mãe foi durante a construção da história recente concebida como algo inerente à mulher. Como se toda mulher tive a obrigação de gerar crianças. De ser mãe. De abdicar de sua vida, de seus objetivos para se dedicar a filhos.

A filósofa francesa Elisabeth Badinter (1985), na década de 80 revolucionou os estudos na temática da maternidade ao publicar *Um amor conquistado: o mito do amor materno*, em que ela contradiz o discurso dominante, que afirmava que o amor materno se dá instintivamente, é algo inerente, natural e espontâneo a todas as mulheres. Badinter desconstrói essa ideia com sua pesquisa ao trazer a ideia de que o amor materno é uma construção, uma conquista que precisa de condições para que exista.

Badinter (1985) desvincula a ideia de que o amor materno é uma condição natural presente na mulher, devido à sua capacidade de gerar filhos, colocando que esse amor é um sentimento humano como qualquer outro, que pode existir ou não, aparecer ou desaparecer. É nesse sentido que o amor materno é um amor conquistado, construído a partir da convivência mãe e filho, influenciado pela experiência de cuidado que essa mulher, agora mãe, vivenciou no papel de filha, e que pode sofrer interferências da cultura e dos ideais sociais.

Um dos fatores que reforça os estudos de Badinter (1985) é o fato que esse ideal de amor materno e de mãe perfeita é algo relativamente novo no ocidente. Em sua pesquisa, a filósofa traz que na França dos séculos XVII e XVIII, as crianças eram entregues a amas, desde o nascimento, para que fossem criadas e garantida sua sobrevivência física. Essas crianças passavam sua primeira etapa de desenvolvimento na casa dessas amas e seu retorno para a família só acontecia depois dos cinco anos de

idade, caso sobrevivessem, pois as condições de higiene eram extremamente precárias. Nesse momento, a amamentação não era muito bem vista para as mulheres de classes mais altas e as amas eram as responsáveis por amamentar as crianças.

os cuidados, a atenção e a fadiga que um bebê representa no lar nem sempre parecem agradar os pais. Foi no século XVII, principalmente entre a burguesia, que se disseminou o hábito de deixar a criança na casa das amas, como a sociedade que valoriza o homem, e portanto o marido, é normal que a esposa dê prioridade aos interesses deste sobre os do bebê (BADINTER, 1985, p. 64 e 77).

Além disso, dentre os motivos que fizeram parte do nascimento do discurso de estímulo à maternidade e a exercer esse papel estão o contingente altíssimo de crianças abandonadas que precisaram ficar sob a tutela do Estado. Forna (1999) conta que esse estilo de maternagem, com a idealização do amor de mãe, teve início em 1762, a partir da publicação de *Émile*, por Rousseau, que criticou as mães que enviavam os filhos para as amas nos primeiros anos de vida. Rousseau afirmava que as próprias mães amamentassem e criassem seus filhos e recriminava-as por darem preferência a outros interesses. Segundo Badinter (1985) dá-se, nesse momento, o início à obrigatoriedade do amor materno. Serrurier (1993) também afirma que a partir de *Émile*, que as mulheres estão condenadas a ser mães e devem ser boas mães. Não há nenhuma alternativa para a mulher: ser mãe é natural e instintivo.

A maternidade torna-se um papel gratificante, pois está agora impregnado de ideal. O modo como se fala dessa 'nobre função' [...] indica que um novo aspecto místico é associado ao papel materno. A mãe é agora usualmente comparada a uma santa e se criará o hábito de pensar que toda boa mãe é uma 'santa mulher'. A padroeira natural dessa nova mãe é a Virgem Maria, cuja vida inteira testemunha seu devotamento ao filho (BADINTER, 1985, p. 223).

Aqui se faz analogias e comparações entre a boa mãe e a Virgem Maria, de quem se exige sacrifício e reclusão, assim, sendo associada a uma santa. Assim, "adquiriu-se o hábito de falar da mãe e de suas funções em termos místicos. Afirmava-se com o mesmo ardor que o sacrifício materno estava enraizado na natureza feminina e que a boa mãe era uma santa" (BADINTER, 1985, p. 269). E a religião católica se apega a esse exemplo de mulher abnegada que passa a ser associada à Virgem Maria e endossa essa comparação, pois como portadoras do pecado original, as mulheres deveriam pagar por pecado através da dor e da glória dada por Deus de serem mães. Sobre o sofrimento se afirma: "a mulher é feita tão somente para ser mãe e para amar os sofrimentos que acompanham sua vocação [...] Suas dores são a condição de sua purificação [...] ela não deve esperar recompensas neste mundo" (BADINTER, 1985, p.

267). O sofrimento passa a ser considerado inerente à condição feminina, e por possuir ela um amor incondicional, este lhe parece satisfatório.

Feita para sofrer e gostando disso, a mulher não pode encontrar melhor ocasião de exercer seus dons do que na maternidade. [...] Para que uma mulher cumpra sua vocação, é preciso que seja mãe, não como outrora, de maneira esporádica e irregular, mas constante, vinte quatro horas por dia” (BADINTER, 1985 p. 249).

A Igreja divulgava o discurso de que as mulheres não poderiam fugir do dever do aleitamento e da maternidade sem pecar e “o abandono do aleitamento materno é apresentado por todos, não apenas como um erro de regime, mas também e, sobretudo, um pecado contra Deus, uma ação imoral.” (BADINTER, 1985, p. 197). Então, a função de ser mãe e o instinto materno passam a ser referenciais para mulher desde a infância, buscando despertar o interesse pelo papel de mãe desde o início da vida da menina.

Bourdieu (1996, p. 29) diz que a ordem masculina “legitima uma relação de dominação inscrevendo-a na natureza biológica, que é ela mesma uma construção social naturalizada”. Tomando como essa natureza biológica feminina, a capacidade de gerar filhos é colocada como essência da feminilidade e justifica as construções sociais dos papéis de gênero, como aquelas que afirmam que as mulheres têm a necessidade de serem mães. Essa ordem é alimentada numa relação circular, ou seja, a visão social constrói a diferença anatômica, depois, essa diferença socialmente construída torna-se o fundamento e a justificativa do que é tido como natural de uma visão social que a fundamenta.

O projeto de domesticação da mulher pela maternidade serviu muito bem também a outro objetivo do Estado: gerar filhos para produzirem as riquezas, trabalharem nas fábricas que começavam a surgir e também no trabalho do campo. Nas colônias, como o Brasil, colônia de Portugal nesse período, o estímulo à maternidade também pretendia preencher as lacunas demográficas das terras brasileiras. Esse propósito é ainda reforçado pela oposição que a Igreja fazia contra o aborto e qualquer método contraceptivo. E todo esse contexto em torno da maternidade estimulado pela Igreja potencializou nas mulheres problemas de saúde e até risco de perder a vida com sucessivas gestações em um curto espaço de tempo (DEL PRIORE, 2009).

Silvia Federici em seu livro *O ponto zero da revolução* (2019) debruça-se sobre esse papel da mulher na sociedade de gerar filhos, de gerar, sobretudo, trabalhadores. Federici (2019) destaca que esse trabalho, que ela chama de trabalho reprodutivo, no

qual ela inclui a obrigatoriedade de manter relações sexuais, ainda, infelizmente, muito cobrada das mulheres, de estar sempre disponível sexualmente para os maridos, também inclui os processos de gravidez e amamentação, e vai mais além, inclui o trabalho de cuidar das crianças e também dos idosos. Ou seja, a mulher é responsável por ‘fornecer’ trabalhadores para o sistema capitalista, e também para as colônias, visto que o colonialismo possui uma relação estrutural com o capitalismo. Assim, a mulher é colocada na base do sistema, sendo responsável por gerar trabalhadores e ao passo que também é encarregada das tarefas domésticas o que permite que os homens se dediquem a ser força do trabalho nas colônias e, mais atualmente, na sociedade capitalista.

E a comparação que Pedro faz de Ana, com sua mãe, que ele nem chegou a conhecer e com a Nossa Senhora da Rosa Mística corrobora com a associação de Ana Terra e sua maternidade com a santidade, a idealização e a pureza da Virgem Maria. Vale destacar que a primeira aparição de Nossa Senhora da Rosa Mística foi noticiada em 1947 na Itália e o livro *O tempo e o vento: o continente* é publicado em 1949, ou seja, Érico Veríssimo, transpõe esse acontecimento relativamente aatua e o coloca como se Pedro Missioneiro tivesse sido o primeiro a presenciar a aparição dessa Nossa Senhora, já que a história de Pedro e Ana se passa no século XVIII.

— Então, Pedro, tua mãe é Nossa Senhora?
— Mas não é?
— Bom... E tu a vês todos os dias no cemitério?
— Vejo.
— Como é ela?
— Bonita... branca... vestida de azul.
— De onde vem?
— Do céu.
— Sozinha?
— Vem numa nuvem puxada por anjos.
— E a nuvem desce sobre o cemitério?
— Primeiro faz uma volta ao redor da torre da igreja, depois desce devagarinho e se some. E então Nossa Senhora fica ali no meio das cruzes. (VERÍSSIMO, 2007, p. 51).

Nossa Senhora da Rosa Mística se apresenta como uma santa de pele clara e cabelos pretos, como Ana Terra. Veste-se com uma túnica púrpura e um véu branco. Na primeira aparição, à enfermeira italiana Pierina Gilli, traz três espadas furando seu coração. Ela chora e diz à enfermeira as seguintes palavras: “Oração, penitência e expiação”. Na segunda aparição, as espadas se transformar em rosas: uma cor-de-rosa, uma branca e uma dourada. Atribui-se as espadas aos pecados e às rosas ao pedido feito pela santa durante a aparição: “Oração, penitência e expiação”.

De repente Ana desatou a chorar. Estavam ambos sentados no chão lado a lado. Pedro enlaçou-a com os braços, estreitou-a contra si e as lágrimas da

rapariga rolaram-lhe mornas pelo peito. Ana sentia contra as faces as carnes elásticas e quentes do homem, e o bater regular de seu coração. Chorou livremente por algum tempo. Pedro nada dizia, limitou-se a acariciar-lhe os cabelos. E, quando ela parou de chorar, pôs-lhe a mão espalmada sobre o ventre e sussurrou:

— Rosa mística.

Ana franziu a testa.

— Quê?

— Rosa mística.

— Que é isso?

— Nossa Senhora, mãe do Menino Jesus (VERÍSSIMO, 2007, p. 92).

Oração, penitência e expiação. Com exceção da primeira, já que Ana Terra não é religiosa, penitência e expiação serão parte constante de sua vida durante todo o tempo em que ela viver com o filho de Pedro Missioneiro, Pedrinho, no rancho dos Terra. Ela terá o pai de seu filho assassinado pelos seus irmãos e será rejeitada, juntamente com seu filho. E vê-se obrigada a aceitar essa situação com bastante resignação, visto que não haveria muitas opções para uma mulher grávida e solteira em 1779.

Assim, como a história contada sobre a Virgem Maria e sobre Nossa Senhora da Rosa Mística, Ana, após o nascimento do filho não se envolve mais amorosamente com ninguém. Ao contrário de sua cunhada Eulália, que se casa novamente. E após a expiação que sofre, ao ser estuprada pelos castelhanos, a ideia de se envolver amorosamente ou sexualmente com outro homem causa-lhe ainda mais repulsa.

Rubin (1984) afirma que, ao se tornar mãe, a mulher incorpora as representações de mãe previamente construídas e que servirão como base para a construção de sua própria identidade materna. Os estudos mostram que a mulher constrói a forma de ser mãe como alguém divina, imaculada, paciente e cheia de abnegação ao filho. No que se refere à sua identidade e à sua própria individualidade, acabam simbolicamente mutiladas em sua capacidade de sentir prazer no exercício de outras funções que não as maternas, carregadas de sentimento de culpa, sobretudo, em suas atividades sexuais (SHIMO e NAKANO, 1999; BADINTER, 1985).

Na cultura ocidental, a identidade materna é fortemente influenciada pelas religiões judaico-cristã. Duas mulheres, personagens do Antigo e do Novo Testamento, permeiam as características femininas que nortearão a forma como as mulheres devem se comportar, principalmente, como esposas e mães. Eva, como primeira mulher criada por Deus, citada no Gênesis, traz características como: desobediência, inferioridade e malícia tratadas como naturais, e por isso atribuídas a todas as mulheres. No cristianismo, Eva representa todas as mulheres e suas descendentes seriam as “filhas pecadoras de Eva”, (TOLDY, 1997, p. 230). Assim, grande parte das imagens femininas

difundidas ao longo de vários séculos deriva dessa generalização (RIBEIRO, 2004, p. 8). O mito da Criação tornou-se um dos maiores empecilhos na história das mulheres (SCHIMITT-PANTEL, 2003, p. 136), pois os argumentos desses textos contribuíram para fundamentar as representações cristã, judaica e muçulmana sobre a diferença entre os sexos, tendo alimentado a misoginia, da qual a própria Igreja Católica é herdeira.

Na Idade Média, a Igreja introduz uma segunda mulher em seu discurso. Trata-se de Maria, figura antagônica a Eva, já que nega o que a primeira mulher tinha feito. A mãe de Jesus é fundamental para a teologia cristã, com a sua fé e a sua obediência, trouxe a vida e a salvação ao mundo, ao contrário da sua antepassada, que tinha trazido desgraça para toda a espécie humana. Maria foi obediente e, principalmente, fez-se escrava dos desígnios divinos. Ela seria a anti-Eva: a Ave. Foi concebida sem pecado e concebeu sem pecado, tornou-se a idealização do ser feminino: pureza sexual e primor materno, remissão para as ‘filhas de Eva’. Por intermédio da Virgem Maria, a Igreja consegue oferecer às mulheres uma espécie de saída da condição pecaminosa instaurada pela primeira mulher e mãe, Eva. Seja como Maria e não como Eva, que você será salva. Para isso, Maria tem um papel importante de novo modelo de mulher, ideal e idealizado: a de mãe, esposa e virgem (LIMA, 2010).

Na personagem de Ana Terra, podemos ver esses dois momentos, de Eva a Maria. No despertar de sua sexualidade, nos momentos em que anseia por relações sexuais. E ao mesmo tempo em que se imagina fazendo sexo, a culpa, embutida pela religião católica ainda aparece. No entanto, como uma mulher, ‘filha pecadora de Eva’, Ana cede aos desejos e entrega-se a Pedro Missioneiro, ainda que nutra por ele um misto de sentimentos que vai de atração, desejo, nojo, repulsa...

A sanga era para Ana uma espécie de território proibido: significava perigo. A sanga era Pedro. [...] Meio sem saber o que fazia, atirou as pernas para fora do catre e ergueu-se. Sentindo na sola dos pés a terra morna do chão, caminhou sem ruído para a porta, abriu-a devagarinho e saiu. Fora, o sol envolveu-a como um cobertor de fogo. Ana Terra começou a descer a encosta que levava à sanga. A luz ofuscava, e havia no ar um vapor trêmulo que subia do chão escaldante. As rosetas lhe picavam os pés nus, mas ela continuava a andar. Quando viu a corticeira, precipitou-se a correr. Deitou-se à beira da sanga, puxou a saia para cima dos joelhos, mergulhou as pernas na água, com um débil suspiro de alívio, e cerrou os olhos... [...] Ana então sentiu, mais que viu, que era Pedro. Quis gritar, mas não gritou. Pensou em erguer-se, mas não se ergueu. O sangue pulsava lhe com mais força na cabeça. O peito arfava-lhe com mais ímpeto, mas a paralisia dos membros continuava. Tornou a fechar os olhos. E ouviu Pedro caminhar, aproximar-se num ruído de ramos quebrados, passos na água, seixos que se chocam. Apertava os lábios já agora com medo de gritar. Pedro estava tão perto, que ela sentia sua presença na forma dum cheiro e dum bafo quente. Sentiu quando o corpo do índio desceu sobre o dela, soltou um gemido quando a mão dele lhe pousou num dos seios, e teve um arrepio quando essa mão lhe escorregou pelo

ventre, entrou-lhe por debaixo da saia e subiu-lhe pelas coxas como uma grande aranha caranguejeira. Numa raiva Ana agarrou com fúria os cabelos de Pedro, como se os quisesse arrancar (VERÍSSIMO, 2007, p. 89-90).

Após a maternidade, a Eva dentro de Ana Terra, cede lugar à Maria. Eva torna-se Ave. Claro, que ela passou por acontecimentos horríveis, como o assassinato de Pedro Missioneiro, ordenado por seu pai e executado por seus irmãos, a morte de sua mãe, embora ela veja essa morte como um livramento, o estupro coletivo que sofre na invasão do rancho. Ana reconstrói sua vida, fugindo do rancho, pensando, em primeiro lugar, na segurança de seu filho. Garantir a sobrevivência de Pedrinho torna-se o único objetivo de vida. Ana incorpora o papel de mãe, aceita-o com abnegação e resignação. Esperar por Pedrinho, quando este vai para batalhas, e aceitar esse destino torna-se a base da vida de Ana Terra, ao passo que ajuda outras mulheres se tornarem mães, no seu trabalho como parteiras. Como Maria, que aceita o destino de Jesus. Ana perde o filho na guerra e sofre as dores de mãe, assim como Maria. E embora aceite esse destino imposto às mulheres, Ana não se alegra dele. Isso fica claro, quando Ana afirma que a morte da mãe Henriqueta foi um livramento e também ao fazer o parto de sua segunda neta. Bibiana: “Ao ver-lhe o sexo, a avó resmungou: Mais uma escrava” (VERÍSSIMO, 2007, p. 124). Ou ainda, nas lembranças que deixou em sua neta, Bibiana: “Em certos dias em que o Minuano soprava,(...) Bibiana pensava na avó, que costumava dizer-lhe que o destino das mulheres da família era fiar, chorar e esperar” (VERÍSSIMO, 2007, p. 257).

Ana, ao não se casar mais, nem manter relacionamento estável com nenhum homem, encarna o papel de mãe e torna-se uma das tantas mães solitárias que existem no mundo. Embora na época de Ana já houvesse mulheres mães e sozinhas, visto que seus maridos e companheiros morriam em guerras e de outras causas, e também, de mulheres não casadas, esse não era um tema importante para a sociedade brasileira. Diferente de hoje, em que as pesquisas mostram que o número de mulheres que cria os filhos sem ajuda dos pais é enorme no Brasil.

De acordo com o Censo Escolar de 2011²⁹, há 5,5 milhões de crianças no país, matriculadas nas escolas, sem o nome do pai na certidão de nascimento. Já segundo dados colhidos pelo IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, de 2015, o

²⁹ Censo Escolar do ano de 2011. Disponível em: http://download.inep.gov.br/educacao_basica/censo_escolar/resumos_tecnicos/resumo_tecnico_censo_educacao_basica_2011.pdf. Acessado em 20 de junho de 2020.

Brasil ganhou mais de um milhão de famílias compostas por mãe solo, em um período de dez anos. Entre 2005 e 2015, o número de famílias compostas por mães solo subiu de 10,5 milhões para 11,6 milhões, segundo dados do IBGE divulgados em 2017.

Corroborando esses fatos, o número de lares brasileiros chefiados por mulheres passou de 23% para 40% entre 1995 e 2015, segundo a pesquisa Retrato das Desigualdades de Gênero e Raça³⁰, divulgada em março de 2017 pelo Ipea (Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada, com base nos números da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad).

No Distrito Federal, a pesquisa de Ana Liése Thurler, intitulada *Em nome da mãe* (2009), do Departamento de Sociologia da Universidade de Brasília (UnB), em 2007 estimou que 12% das crianças nascidas na região não sejam reconhecidas pelos pais, com base em dados de cartórios. Thurler estima que uma em cada quatro crianças brasileiras não tem o nome paterno no registro de nascimento. Para Thurler, um dos motivos dessa ausência é o machismo presente em nossa sociedade: "Ainda vivemos em uma sociedade patriarcal, sexista, na qual o homem não se sente comprometido a assumir os filhos tidos fora do casamento ou em uniões não-estáveis". Ela também ressalta a dificuldade de acesso a métodos contraceptivos para mulheres de renda mais baixa: "Como as mulheres de extratos sociais mais baixos muitas vezes não podem escolher entre engravidar ou não, acontecem muitas gestações indesejadas" (BENSUSAN e THURLER, 2012, p. 323).

Assim, sozinha, como tantas mães, Ana Terra segue seu caminho para garantir a sua sobrevivência e a de seu filho. E é em terras longínquas que Ana busca a segurança de um povoado para reconstruir sua vida. Como uma matilha de lobos, Ana Terra, seu filho Pedrinho, sua cunhada e sua sobrinha partem juntamente com as carretas de Marciano Bezerra para o povoado de Santa Fé. Resgatando a ligação que Clarissa Pinkola Estés (2014) faz das mulheres com lobos, Ana Terra e o que sobrou de sua família passam a personificar esses animais que vagam instintivamente por inúmeros territórios em busca de alimento para garantir a continuidade de sua espécie.

Os instintos são algo difícil de definir, pois suas configurações são invisíveis e, embora pressintamos que eles fazem parte da/ natureza humana desde o início dos tempos, ninguém sabe precisamente onde eles se localizariam em termos neurológicos nem de que modo exato eles nos influenciam. À luz da psicologia, Jung propôs que os instintos seriam derivados do inconsciente psicóide, aquela camada da psique na qual a biologia e o espírito talvez se encontrem. [...] Etimologicamente, a palavra instinto deriva do latim

³⁰ Pesquisa *Retrato das Desigualdades de Gênero e Raça*. Disponível em: <https://www.ipea.gov.br/retrato/pdf/revista.pdf>. Acessado em 20 de junho de 2020.

instinguere, que significa incitar ou induzir uma inspiração inata, bem como de instinctus, que significa "impulso". A ideia do instinto pode ser valorizada como alguma coisa interna que quando mesclada com a previsão e a consciência, orienta os seres humanos no sentido de um comportamento integral. [...] a união com o lado selvagem, a esperança no futuro, uma corrente de energia, a paixão pela criação, um jeito de ser, de fazer... [...] Há muitos modos de se estar impedida de prosseguir (ESTÊS, 2014, p. 174).

Essa viagem revigora Ana Terra, faz com que ela resgate a vontade de viver, a perspectiva de uma nova vida, de deixar para trás a vida solitária e infeliz que viveu no rancho dos Terra, juntamente com as mortes trágicas de Pedro Missioneiro, de sua mãe D. Henriqueta, de seu pai e de seu irmão. Deixar para trás seus segredos, a paternidade que lhe trouxe desonra de seu filho e o frio assassinato do único homem que conheceu. A possibilidade de fazer parte de uma nova comunidade, de um povoado que está se formando impulsiona Ana na busca pela luta pela vida. E mais, impulsiona a ânsia de viver essa nova vida.

Pelas manhãs as carretas viajavam através da cerração, e Ana temia que os bois resvassem e caíssem todos naqueles precipícios medonhos. Não queria mais morrer. Viver era bom: ela desejava viver, para ver o filho crescer, para conhecer os filhos de seu filho e, se Deus ajudasse, talvez os netos de Pedrinho (VERÍSSIMO, 2007, p. 112).

Ana Terra já havia deixado as terras paulistas e sempre se lamentava por isso. Mas deixar o rancho dos Terra foi algo que ela fez com certo alívio. Assim, ao mesmo tempo em que Ana Terra deixa para trás seus segredos enterrados, a protagonista tem sua identidade transformada durante a longa viagem para Santa Fé. Lá, Ana Terra torna-se parteira, sendo responsável pelo nascimento da maior parte dos habitantes de Santa Fé e dessa forma, continua a viver e a viajar por meio daqueles que coloca no mundo. Com sua tesoura, que separa os bebês das barrigas das mães, Ana lança novos frutos ao mundo.

Muitos anos depois, sentada uma tardinha à frente de seu rancho, Ana Terra conversava com o filho e dizia-lhe, mostrando meninos e meninas que passavam:— Aquele que ali vai eu ajudei a botar no mundo. Por sinal que o diabinho saiu berrando como bezerro desmamado (VERÍSSIMO, 2007, p. 116).

Tanara Mantovani (2002), em sua dissertação de mestrado intitulada *Entrelaçamento da História com a Literatura em Ana Terra de Érico Veríssimo*, analisa as referências biográficas da vida de Érico Veríssimo presentes na obra *O tempo e o vento* do escritor. Uma dessas referências fortes é o objeto da tesoura, lembrança associada à mãe do escritor. “Esta tesoura de podar, remete o leitor a associar com a tesoura que a mãe de Érico Veríssimo, Dona Abegahy, usava para cortar tecidos, pois era costureira, e esta tesoura a acompanhava” (MANTOVANI, 2002, p. 135).

Entre as imagens e impressões que ficaram gravadas na memória de Érico Veríssimo estão o ruído da máquina de costura, o cheiro dos tecidos e principalmente a figura da mãe com uma tesoura da mão, cortando moldes e costurando. Tal é a importância dessas lembranças da infância que, entre outros objetos, Érico relaciona “a máquina Singer em que D. Bega cosia, e sua grande tesoura de ferro, que apareceria trinta anos mais tarde em *O tempo e o Vento*, nas mãos de Ana Terra, que com ela cortava o cordão umbilical dos recém-nascidos que partejava” (MANTOVANI, 2002, p. 52).

A tesoura como um objeto que representa o corte de vínculo do corpo da mãe que nutria o bebê e marca a entrada no mundo, como um gaúcho que precisará assim como os descendentes de Ana Terra ser forte e resistente para ajudar na formação desse povo que está surgindo. E Ana, como responsável pelo primeiro contato das crianças de Santa Fé com o mundo, passa a viver nesses novos habitantes.

Rodrigues e Barbosa (2016), em seu artigo *A construção da memória e da identidade das personagens Ana Terra, Bibiana e Maria Valéria a partir das suas relações com seus objetos biográficos em O tempo e o vento* exploram a importância da tesoura e da roca para a personagem Ana Terra e como esses objetos são relacionados ao gênero feminino.

A tesoura como objeto biográfico da construção identitária de Ana Terra e de Bibiana centra na funcionalidade da tesoura para a perpetuação da família como instrumento de voz feminina. A roca como objeto biográfico e misto identitário das personagens Terra foca na relação das mulheres com esse objeto de trabalho e de espera de seus homens (RODRIGUES e BARBOSA, 2016, p. 93).

As pesquisadoras ainda trazem a importância do trabalho das parteiras e de suas tesouras na História do ocidente, tido como um ofício, uma profissão. Era um saber acumulado ao longo do tempo. Era dirigido apenas às mulheres, porque o conhecimento dessa prática era apenas transmitido entre elas. A parteira era considerada uma sábia, dotada de um conhecimento adquirido tradicionalmente. Era comum, até o século XVIII, os partos serem efetuados por mulheres que possuíam essa experiência (SILVA, 2005). Assim, a tesoura, durante séculos, teve a função de objeto biográfico. Só tinham acesso a ela as mulheres que acompanhavam os partos de perto. As filhas ou parentes dessas parteiras, que usufruíam dessa troca de experiências, recebiam-na como uma herança familiar ou experiencial. Quando se recorrem aos fatos históricos, não se tem um “parteiro”, há sempre a lembrança de uma mulher experiente, tida como comadre, que possua confiança e valorização da família. Por isso, a tesoura é uma ferramenta de autonomia, tornando-se símbolo da independência feminina, pois o seu uso e o ato de ser parteira é algo alheio aos homens (SILVA, 2005).

A primeira referência à tesoura em *O tempo e o vento* aparece no nascimento de Pedro Terra, filho de Ana Terra. Por isso, a relação de Ana Terra com a tesoura é de afeto e companheirismo, como se observa nesse trecho “Ana conservava sempre junto de si, à noite, a velha tesoura, pensando assim: Um dia inda ela vai ter a sua serventia” (VERISSIMO, 2007, p.174). Infere-se que ela tinha consigo a certeza de que esse objeto seria uma alavanca em sua vida. E a prova de que ela estava certa é seu estabelecimento como parteira em Santa Fé.

Há ainda a roca que se destaca por ser um símbolo da sina do trabalho e da espera. Enquanto trabalhava na roca, Ana lembra os fatos ocorridos, construindo a sua identidade de mulher, que lutou para manter a memória da família viva. Ana Terra é, portanto, a primeira e a principal matriarca da família Terra Cambará, cuja persistência de sua imagem na memória das mulheres garante a permanência e o futuro dos seus descendentes, sem fugir dos traços familiares do passado (RODRIGUES e BARBOSA, 2016, p. 100). Para Ana Terra, a roca representa a rotina e a jornada de trabalho, um meio de rememorar a vida dura que teve no rancho dos Terra:

Olhava para a roca e lembrava-se dos tempos lá na estância, quando a alma de sua mãe vinha a fiar calada a noite. A roca ali estava, velha e triste, e Ana Terra sentia-se mais abandonada do que nunca, pois agora nem o fantasma da mãe vinha fazer-lhe companhia (VERISSIMO, 2007, p. 181).

Ana carrega a imagem feminina como alicerce da família, transformando-se em mais uma matriarca que se utiliza da roca para a fiar e entrelaçar o passado de seus ancestrais e o futuro de seus descendentes. Ana repete a tradição das mulheres Terra de usar a roca enquanto ferramenta de trabalho, mas quer acabar com essa sina, quando diz que não quer voltar depois de morta para fiar na roca e pede para que sua neta Bibiana enterre a roca após sua morte (VERISSIMO, 2007, p. 224). A roca permanece na família e Bibiana a utiliza quando está sozinha a fiar esperando pela volta de seu marido: “(...) em certos dias em que o minuano soprava, enrolada num xale e pedalando na roca, Bibiana pensava na avó, que costumava dizer-lhe que o destino das mulheres da família era fiar, chorar e esperar” (VERISSIMO, 2007, p. 305). Logo, a roca é tida como um acalento para a solidão da personagem. Esperar pedalando é acreditar em um futuro melhor, apesar de saber que a roca representava a voz de uma tradição que perpassou o tempo e chegou até ela. E isso era algo traçado do qual não se podia fugir (RODRIGUES e BARBOSA, 2016, p. 100).

Como uma referência ao cristianismo, há a cruz que cada um deve carregar, pois, além da roca e da tesoura, Ana Terra deixa um crucifixo à sua neta. “A roca e o

crucifixo eram um dos poucos objetos que tinham vindo da estância do bisavô, juntamente com a velha tesoura enferrujada que pertencera a Ana Terra” (VERISSIMO, 2007, p. 232). Oração, penitência e expiação reafirmados pela matriarca dos Terra. A roca e a cruz exprimem o sofrimento imposto a Ana Terra. Sua força e resignação são inegáveis, mas também é inegável o quanto a personagem padece com as imposições e as atribulações inerentes ao seu lugar de mulher numa região pouco povoada de Brasil no século XVIII. Seus descendentes e aqueles que ela ajudou vir ao mundo triunfarão, mas precisarão vencer a sina, o sofrimento para serem livres.

Assim, é através de Ana que os novos habitantes de Santa Fé chegam ao mundo e é através deles que Ana continuará a existir. “Eu penso nela como uma espécie de sinônimo de mãe, ventre, terra, raiz, permanência, paciência, espera, perseverança, coragem moral” (CHAVES, 1981, p. 76). Ana continuará neste mundo por meio daqueles que trouxe à vida. Ana torna-se aquela que traz as novas riquezas para Santa Fé. Pode haver maior riqueza para um povoado que está se formando do que novos habitantes dispostos a dar vida pelas terras que habitam?

Ana tem a terra no nome e é por terra que Ana e o seus seguem buscando. Ana sabe a importância do vento, sabe que os ventos sempre trazem mudança. O vento modifica a terra, provocando erosões. O vento modifica Ana Terra e ela sabe disso. Sabe que o vento é o prenúncio de que algo está para acontecer. Mas como uma matriarca, também sabe que o vento não leva tudo. A terra sempre permanece. Os Terra sempre permanecem. Em busca de sua terra, seu lar, sua casa, pois como dizia Maneco Terra: “Pátria é a casa da gente” (VERÍSSIMO, 2007, p. 72). E a casa de Ana Terra é pátria de seus filhos, de seus netos, e de todos que ela ajudou a nascer neste mundo.

Então, como fizemos com Aurora, Santa Bárbara e Iansã, traçaremos agora um caminho que nos levará a discutir a personagem Ana Terra, a partir de Nanã, a matriarca dos orixás. Nanã é a orixá sincretizada com Santa Ana. Nanã é considerada a mais antiga de todos os orixás, possui uma personalidade forte, ranzinza e que a afasta os homens, pois eles têm medo dela. Nanã fornece o barro primordial que dá a vida e força física a toda a humanidade. Nanã é justiceira, e também aquela que acolhe e auxilia a todos com sua sabedoria. Nanã é a avó que acalenta as dores de todos. Aquela que aconselha e trabalha, mesmo no declínio físico da vida, ajuda o outro; aconselhando-o, advertindo-o e dirigindo-o.

Assim, a escolha por associar Nanã à Ana Terra não foi à toa. Nanã participou da criação do mundo junto a Oxalá, emprestando-lhe o barro que seria utilizado para a

confeção do ser humano, sendo a condição que ao final das vidas de cada pessoa, seu barro sagrado fosse devolvido aos seus domínios. De acordo com as religiões de matrizes africanas, o barro é a matéria original da qual o ser humano foi criado e à qual será devolvido ao fim de suas vidas. Por isso, Nanã é mãe e morte ao mesmo tempo, está ligada ao começo e ao fim (BERKENBROCK, 2012). É mãe e morte ao mesmo tempo, em um ciclo no qual a vida é possibilitada e renovada pela morte. Por essa forte ligação com o barro, Nanã também é relacionada com a fertilidade, com a agricultura e com as colheitas. Na tradição iorubá, a terra é invocada como testemunha de alianças ou juramentos feitos. E ainda, como foi uma das divindades presente no momento da criação do ser humano, Nanã também é associada à ideia de maternidade.

Nanã foi a orixá sincretizada no catolicismo com Santa Ana, devido a essa relação com maternidade, o início do cristianismo, a sabedoria dos mais velhos. Assim como a personagem Ana Terra, que também associamos à Santa Ana, por sua trajetória ligada ao início do povoamento do Rio Grande do Sul, a sua sabedoria como uma das formadoras do povoado de Santa Fé e sua forte convergência com a maternidade. Ana Terra não é somente mãe, mas também é a que traz os filhos dos outros ao mundo, assim como Nanã, que possibilita que todos tenham vida ao emprestar sua matéria, o barro gerador.

Assim como Santa Ana, que gera a mãe de Cristo, Nanã participa da criação do ser humano e Ana Terra envolve-se ativamente no nascimento de todos os habitantes de Santa Fé. Mulheres ligadas ao início dos seus. São as mais velhas, as primeiras a estarem, as pioneiras nos ensinamentos dos seus. Nanã e Santa Ana representam fielmente o arquétipo da mãe que providencia calor, proteção, alimento. “A mãe é também a roça fértil e o seu filho é o grão divino, o irmão e amigo dos homens, a mãe é a vaca leiteira e o rebanho” (JUNG, 1993, p. 39).

Também cabe destacar a conexão de Ana Terra e com a terra. É a terra que move Ana e sua família. É a busca pelo seu lugar, onde fincar raízes. Nanã também é ligada a terra, mas a sua conexão é com a terra em sua forma úmida, maleável, o barro, que pode ser moldado para formar os seres humanos durante sua existência no mundo. Ana, como já foi dito, tem a terra no nome. É seu propósito de vida. Que se torna ainda maior depois que perde a maior parte de sua família e só lhe resta Pedrinho. Nanã também tem essa necessidade de se fixar em um lugar ligada a seu nome, já que o termo “nanan” significa raiz em iorubá, aquela que se encontra no centro da terra. Nanã é a orixá dos mangues, do pântano, senhora responsável pelos portais de entrada (reencarnação) e

saída (desencarne) das almas. Protetora dos idosos, dos desabrigados e das crianças (ARAÚJO, 2017).

Nanã também é considerada uma defensora das mulheres, justa, mas cuja justiça entendia que as mulheres estavam sujeitas a outras agruras pelas quais os homens não passavam, e que muitas vezes eram provocadas por eles. O que lembra muito a fala de Ana Terra, por ocasião do nascimento da neta Bibiana, mostrando que sabe o quanto as mulheres são sujeitas a opressões pelas quais os homens não passam: “No inverno de 1806, Ana ajudou a trazer para o mundo seu segundo neto, uma menina que recebeu o nome de Bibiana. Ao ver-lhe o sexo, a avó resmungou: Mais uma escrava” (VERÍSSIMO, 2007, p. 124).

Nanã era considerada grande justiceira. Qualquer problema que ocorresse, todos a procuravam para ser a juíza das causas. Mas sua imparcialidade era duvidosa. Os homens temiam a justiça de Nanã, pois se dizia que Nanã só castigava os homens e premiava as mulheres. Nanã tinha um jardim com um quarto para eguns que eram comandados por ela. Se alguma mulher reclamava do marido, Nanã mandava prende-lo. Batia na parede chamando eguns (espíritos que habitam o reino dos mortos). Os eguns assustavam e puniam o marido. Só depois Nanã o libertava (PRANDI, 2001, p.198).

Assim, como Ana Terra também traz à vida, em sua função de parteira, a orixá Nanã faz o mesmo com seu barro gerador. As duas são mães de seus filhos, mas também dão vida a outros filhos. Aos seres humanos que comporão o Rio Grande do Sul. Aos seres humanos que comporão o Aiyé, o mundo físico, segundo os iorubás. A todos nós que compomos o território e a cultura deste país chamado Brasil. Muitos homens e mulheres de barro (EVARISTO, 2003, p. 128) e de carne, que choram, riem e escrevem e reescrevem as histórias dos seus.

3.3 OS CAMINHOS DE LARA CROFT

Desbrave mundos extensos. Acompanhe a intrépida
Lara em expedições por selvas tropicais e desertos gelados.
Prepare-se para fortes emoções! (Dizeres iniciais do jogo
Tomb Raider IV)

Assim como Ana Terra, Lara Croft tem uma relação muito próxima com a terra, com o lugar. Enquanto Ana Terra busca seu lugar, para firmar suas raízes, Lara Croft deixa suas raízes, seu país para se tornar uma exploradora, para revirar os segredos e descobrir os tesouros enterrados na terra. Lara é considerada como uma das personagens femininas mais significativas dos videogames, sobretudo, quando o assunto

é representação das personagens femininas. É uma heroína de ação, sendo explicada de uma maneira mais comparativa, como uma versão feminina do personagem Indiana Jones, pois explora locais perigosos e entra em combate contra diversos inimigos. No entanto, Lara Croft muitas vezes é reduzida a seus atributos físicos, como os seios grandes e suas roupas coladas e curtas (IZUKAWA, 2015).

Croft, sobrenome de Lara, pode ser traduzido como campo murado. E é mesmo essa a sensação que temos quando falamos dessa personagem. Quando falamos de Lara não podemos deixar de falar das características que exprimem uma performance feminina bastante acentuada, que contribui para que a personagem tenha uma aura bastante sensual, construída evidentemente para atrair jogadores do sexo masculino, que compunham a maioria do público quando Lara Croft surge pela primeira vez, em 1996. As características que vemos para fora do muro. Entretanto, não podemos deixar de analisar o fenômeno que Lara se tornou uma possibilidade para que meninas e mulheres se enxergassem como protagonistas nos games. Como o avatar protagonista em *Tomb Raider*, Lara atraiu meninas e mulheres para os jogos virtuais, que passaram não só a jogar, mas também a contestar os exageros nos trajes, trejeitos, nas vestimentas de Lara Croft, como o fato da personagem permanecer com roupas curtas mesmo em lugares frios, nas duas primeiras franquias do jogo, o que só mudou depois de muitas reclamações das jogadoras. A parte de dentro do muro.

Schleiner (2001) aponta que Lara possui as mesmas proporções que a boneca Barbie, extremamente idealizada e estereotipada, principalmente nas primeiras versões. Ou ainda como um Frankenstein, que foi montada para agradar ao público masculino. O que é esperado, pois ela foi criada por homens e é direcionada ao olhar deles. No entanto, Lara foi a primeira personagem com a qual muitas mulheres conseguiam se identificar. Ela unia inteligência, independência e personalidade com a sensualidade (FORTIM, 2008). Mesmo estando em um cenário tipicamente masculino, ela consegue vencer os desafios propostos sem perder sua feminilidade (KAFAI, 1999).

Correa, Carvalho, Spohr e Biazus (2013) concordam com essa dualidade quando destacamos a personagem Lara como o começo de mudanças nas representações femininas nos videogames. Ela ocupa uma posição geralmente reservada aos personagens masculinos, desempenhando o papel de um herói em ação. Porém, ela é ‘autorizada’ a desempenhar esse papel por possuir um corpo que é considerado o ideal de beleza feminino, ou seja, ela ainda é vista como um objeto de desejo para o olhar masculino (CORREA, CARVALHO, SPOHR e BIAZUS 2013).

Figura 9 – Várias versões da personagem Lara Croft.



Fonte: site do jogo *Tomb Raider*³¹.

Outro aspecto desta ‘autorização’ é a cor da pele de Lara Croft. Lara é branca. Jansz e Martis (2007) também destacam o quantitativo de personagens brancos nos videogames. A partir da análise dos conteúdos dos filmes introdutórios das edições recentes de *Tomb Raider*, os autores coletaram resultados que mostram que as personagens femininas apareceram com tanta frequência nas partes principais quanto as masculinas, mas elas foram retratadas com uma ênfase sexualizada nos traços femininos. A maioria dos personagens do jogo pertencia à raça branca dominante, os heróis exclusivamente (JANSZ e MARTIS, 2007).

O exemplo de Lara também pode ser utilizado para problematizar outro ponto bastante explorado nos estudos sobre as personagens femininas dos videogames. Grande parte dos estudos feitos sobre estereótipos femininos nos videogames focam nas diferenças entre dois tropos: a Princesa, a personagem que agrega diversos tropos sobre o feminino, como a fragilidade e inocência, e a *Vixen* - termo inglês para definir a raposa fêmea, uma alusão ao comportamento dúbio atribuído às raposas - uma personagem agressiva e sensual, deixando pouco espaço para a discussão de outros estereótipos. As personagens são incluídas em uma dicotomia anterior aos games, a da virgem/prostituta, que atualizada se transforma em princesa/matadora (IZUKAWA,

³¹ Site da franquia *Tomb Raider*. Disponível em <https://tombraider.square-enix-games.com/en-us>. Acessado em 20 de junho de 2020.

2015). Lara Croft, nesse contexto, acaba sendo relacionada à *vixen*, ou à matadora, conforme o que já explanamos aqui. Portanto, de certa forma, certos padrões narrativos muitas vezes se repetem, sendo apresentados à medida que a história se desenvolve, conforme o jogador avança num videogame.

Além disso, como as narrativas são um instrumento para a compreensão de nossas vivências, ao serem repetidas muitas vezes elas podem modificar a maneira como entendemos a realidade. Um dos tantos exemplos de como essa repetição modifica a realidade é citado por Branca Alves e Jacqueline Pitanguy, em seu livro *O que é feminismo?* (1981) no qual elas nos contam que, na Europa, na Idade Média, existiam inúmeras mulheres que se dedicavam a várias funções, como sapateiras e ferreiras, porém a imagem que prevaleceu foi a da mulher à espera de um marido, restrita ao ambiente doméstico (ALVES e PITANGUY, 1981, p.19). Devemos lembrar, ainda, que havia (e ainda há) outras formas de ser mulher, para além da Europa, como as mulheres bastante ativas e presentes nas decisões de diversas comunidades ameríndias e africanas. No entanto, o padrão da donzela da Idade Média acabou prevalecendo no ocidente. Esses exemplos demonstram como os padrões podem modificar nossa percepção sobre alguns grupos, situações e pessoas. E até mesmo distorcer a realidade.

Os games atualmente fazem parte da cultura popular de massas e têm o poder de divulgar conceitos ao seu público com suas narrativas, da mesma maneira que as histórias românticas de cavalaria. É importante notar que, o poder modificador dos padrões narrativos não é imediato, estes são construídos pela repetição, ou seja, existia a necessidade de que tal papel social fosse imputado. E conforme os padrões vão se consolidando nas narrativas, estes são reproduzidos sem que haja um questionamento dos conceitos por eles apresentados, e esta falta de questionamento propaga um posicionamento político em relação à sociedade. As narrativas dos games, portanto, também podem ser veículo para construções culturais, incluindo-se aí os tropos. Uma muito comum é a divisão de interesses por sexo, que é bastante explorada na indústria de brinquedos. Como já mostrado, assim como as crianças apreendem valores e experiências através de brincadeiras e brinquedos, os games e outras formas de mídia têm impacto semelhante na constante apreensão da cultura (IZUKAWA, 2015, p. 22).

Jansz (2007), em seu artigo *The Lara Phenomenon: powerful females characters in videogames*, faz um levantamento das personagens femininas presentes nos videogames antes e depois do surgimento de Lara Croft. Ele conclui que os personagens brancos predominantemente povoam videogames e geralmente do sexo masculino, mas que papéis de homens e mulheres nos videogames mudaram nos últimos anos. E como personagens principais, as mulheres têm ocupado uma posição nunca vista antes. Já a representação dos homens tem sido menos sujeita a alterações, embora alguns dos

personagens masculinos tenham ocupado recentemente posições não tão dominantes. Os homens ainda estão representados como hipermusculosos e as personagens femininas como personagens hipersexualizados.

Em outras palavras, algumas mulheres se tornaram líderes nos jogos, mas continuam sendo apresentadas de forma sexualizada. Como resultado, essas mulheres poderosas são descritas como objetos sexuais. (LABRE e DUKE, 2004). Jansz (2007) rotula essa tendência como "fenômeno de Lara" isto é, a aparência de uma mulher forte e competente personagem em uma posição dominante nos videogames.

Nessa análise, Jansz (2007) foca nos personagens principais. Geralmente, esse é o personagem jogável. Na verdade, interpretar o personagem principal fornece meios para que nos identifiquemos com ele. Dada a abundância de homens hipermusculosos e mulheres hipersexualizadas nos videogames, não é difícil entender por que videogames conquistam tantos homens jovens. O elenco de muitos jogos permite que homens e adolescentes simulem formas extremas de masculinidade que são inatingíveis em suas vidas diárias (JANSZ, 2007). Esses homens também são atraídos pela objetificação das mulheres nesses jogos. Já para as mulheres, a situação é diferente, os estereótipos de gênero em videogames provavelmente são um incômodo para elas. (WILLIAMS, 2006). Já as mulheres que jogam videogame vivenciam sentimentos conflitantes. Num primeiro momento, encantam-se com a posição poderosa da personagem. Por outro lado, essas personagens são em sua maioria desproporcionalmente magras e com características exageradas que podem ensiná-las sobre ideais de feminilidade e beleza possivelmente prejudiciais à saúde (BOTTA, 1999; LABRE e DUKE, 2004; SMITH, 2006).

Juntamente com essa discussão, se Lara teria sido criada para o público feminino ou ela foi criada para o olhar masculino (KENNEDY, 2002), o que na verdade, considerando o contexto em que foi criada, podemos apostar mais na segunda alternativa, não há como negar que Lara Croft representa uma mudança de paradigma no contexto dos jogos digitais, não só pelo seu protagonismo em *Tomb Raider*, mas também pelas mudanças que a personagem vem passando ao longo das novas versões do jogo.

Ela certamente é uma personagem importante, pois foi uma ruptura em relação às personagens existentes até então, foi uma das primeiras a colocar as mulheres em um papel ativo e central em um game, e iniciou um fenômeno que trouxe muitas outras personagens ativas (IZUKAWA, 2015, p. 42).

Izukawa (2015) ainda afirma que Lara é uma mulher que ocupa uma posição geralmente reservada aos personagens masculinos, desafiando os padrões culturais que são esperados de um herói masculino de ação. Porém, como ela possui um corpo que é considerado o ideal de beleza feminino, ela é vista como um objeto de desejo para o olhar masculinos e isso a torna menos ameaçadora.

O primeiro jogo da franquia *Tomb Raider*, da qual Lara Croft é protagonista, foi lançado em 1996 pela *Eidos Interactive* para plataformas de 32 bits (*PlayStation* e *Sega Saturn*) e MD-DOS, vendendo mais de 7 milhões de cópia mundo afora. Em sua primeira versão, Lara Croft possui uma estrutura corporal anatomicamente impossível de existir, composto por uma cintura extremamente fina e seios avantajados, que logo virariam a ser marca registrada da personagem junto de seus lábios carnudos. A estrutura física da personagem em nada condiz com as habilidades dela em jogo: Lara Croft salta, escala montanhas, se pendura em parapeitos. Um corpo mais atlético seria muito mais adequado para lidar com esses cenários hostis. Lara é branca, com cabelos castanhos amarrados em um coque atrás da nuca, tem suas sobrancelhas finas e arqueadas. Veste uma blusa regata azul piscina bem colada junto ao corpo e um short marrom bem curto um pouco abaixo da virilha, com um cinto preto de fivela dourada, que demarcam os contornos das pernas, cintura e quadris. Amarrada a cada coxa, há dois suportes nos quais a personagem carrega pistolas. As botas são marrons e de cano alto, nas mãos, luvas pretas e nas costas carrega uma pequena mochila. O objetivo por trás dessa imagem de Lara é evocar uma *femme fatale* sensual, que tem por desígnio produzir um efeito de erotismo e sensualidade sobre o consumidor do gênero masculino.

Não há dúvidas de que *Tomb Raider* marcou uma mudança significativa do papel típico das mulheres dentro dos jogos populares de computador. Embora muitos jogos de luta ofereçam a opção de uma personagem feminina, o herói é tradicionalmente masculino, com mulheres geralmente moldadas em um papel de apoio. Mesmo sendo uma visão masculina do feminino, Lara foi um dos primeiros passos para a inclusão de jogadoras nos games no papel de protagonista nos jogos.

A popularidade de Croft pode representar o sucesso de uma mulher protagonista, mesmo que essa personagem tenha sido concebida nos moldes do *male gaze* (MULVEY, 1975) para o prazer visual dos jogadores heterossexuais do sexo masculino (CASSEL e JENKINS, 2000, p. 30). Lara Croft chegou a ser capa da revista *The Face* em 1997, sinalizando sua penetração dentro de um amplo cenário cultural, rompendo o mercado de games que era até então, quase que exclusivamente formado pelo público

masculino. Em 2006, Lara Croft foi escolhida pelo *Guinness Book of World Records* como a “Heroína de Games de Maior Sucesso”. O record reconheceu a personagem por “transcender a barreira dos videogames e se tornar uma figura reconhecida na sociedade mainstream”.

Lara já esteve em mais de 200 capas de revistas em todo o mundo, incluindo as revistas *Time*, *Newsweek* e *Rolling Stone*. Entrou na lista das cinquenta “ciberpersonalidades” da *Time Digital*, classificando-a entre Bill Gates, Steve Jobs e George Lucas. Foi indicada como embaixadora britânica para assuntos tecnológicos. Esteve em comerciais de televisão nos EUA, na Europa e na Ásia. Possui mais de 1.000 sites de fãs na internet. Já esteve na lista das celebridades mais ricas da *Forbes*. Assim, podemos afirmar que a Lara Croft, uma personagem criada digitalmente, é um fenômeno cultural, ganhando mais fama, dinheiro e poder do que muitas pessoas reais.

Se essas histórias são tão poderosas, se essas personagens podem ter tanto impacto, precisamos nos perguntar como criar personagens atraentes sem características tão estereotipadas. A dimensão física é mais fácil. Isso também significa que é fácil uma personagem de videogame depender muito dos aspectos físicos. Precisamos também ressaltar as dimensões psicológicas e sociológicas, para que a dimensão física não seja a com maior destaque e tenha seu grau de importância adequado, igual às outras (SHELDON, 2004, p. 101).

De acordo com Sheldon (2004), uma personagem é construída seguindo três aspectos centrais: o físico, que reúne todo o conceito visual; o psicológico composto por sentimentos, opiniões e atitudes; e o social, a relação da personagem com o meio em que está inserida. E no caso de Lara, a roupa tem um papel fundamental, que inclusive já foi alvo de muitas discussões, pois nas primeiras versões do game, Lara não vestia roupas adequadas para as suas missões. Na primeira versão de *Tomb Raider*, Lara usava shorts curtíssimos em ambientes com neve. Segundo Stefani (2005), o uso da indumentária ocorre por três motivos, sendo dois deles instintivos: proteção e pudor. As vestimentas servem para proteger-se da natureza, do frio, de elementos cortantes entre outras coisas. Em determinadas civilizações, o nu constrange o ser humano ao ser visto por seus semelhantes e, devido a alguns dogmas morais e religiosos, esse pensamento é fortalecido pelo pudor. O terceiro fator seria o uso de vestimentas enquanto adorno, essa motivação tem caráter tanto social quanto psicológico. Roupas, portanto, é um dos meios pelos quais o ser humano se expressa e produz significação. Pelas roupas, nós e os personagens que criamos inserem-se na cultura. Lara tem suas roupas escolhidas

inicialmente devido a esse terceiro fator, a motivação social e psicológica. É pelas roupas curtíssimas e justíssimas num corpo identificado como o padrão de beleza feminino que a personagem Lara obtém destaque, principalmente, com o público masculino.

Então, ao mesmo tempo em que Lara era uma personagem com quem as mulheres se identificavam como uma mulher forte, corajosa, protagonista em *Tomb Raider*, Lara passa a ser um problema, pois sua sexualização exagerada não combina nem com os ambientes hostis pelos quais ela passa em *Tomb Raider*, nem com o mundo real que ainda, muitas vezes, julga a mulher pela roupa que ela veste.

“A objetivação de Lara se opõe a seu papel de arqueóloga destemida” (CARR, 2002, p. 171). No entanto, seria enganoso e precipitado descartar Lara como uma invenção hipersexualizada. Seus aspectos físicos e trejeitos convidam à objetificação, no entanto, ela opera como um sujeito protagonista dentro da narrativa. Essa dualidade envolve agência dentro e fora da tela (CARR, 2002). Pinchefsky (2013) é ainda mais incisiva com a personagem ao colocá-la como um herói de ação com seios grandes e cintura fina, o que a tornou um símbolo sexual feminino e um padrão virtual a ser alcançado pelas mulheres reais. “Desde a sua criação em 1996, Lara é uma heroína de ação que explora, resolve quebra-cabeças e até mata. Mas ela fez isso com um excesso de recursos glândulas mamárias e sem um bom sutiã de apoio” (PINCHEFSKY, 2013, p. 3).

Lara Croft ocupa o espaço em uma paisagem particularmente masculinizada - o deserto, paisagens urbanas escuras, cavernas e tumbas - e, ao fazê-lo, oferece uma imagem poderosa da absoluta alteridade da feminilidade nesse espaço. O gênero de ação é tipicamente masculino. A ausência geral de tais personagens explica as razões pelas quais os fãs se tornam fascinados por essa personagem e ajuda a explicar por que a crítica (popular e acadêmica) costuma ser tão polarizada. Sua ocupação de um mundo tradicionalmente masculino, sua rejeição aos valores patriarcais particulares e às normas de feminilidade e os espaços físicos que ela atravessa estão em contradição direta com a localização típica da feminilidade no espaço privado ou doméstico. Se as mulheres aparecem dentro desses espaços masculinos, seu papel é geralmente o de interesse amoroso (geralmente necessitando de resgate) ou vítima. A presença de Lara e sua familiaridade com um espaço tipicamente masculino é por si só transgressivo. Só por estar lá, já perturba a simbologia natural da cultura masculina (KENNEDY, 2002).

Kennedy (2002) ainda aprofunda sua visão de Lara, trazendo outra abordagem feminista dos estudos cinematográficos que é muito menos inclinada a celebrar a presença de corpos femininos masculinizados. Essas abordagens se desenvolveram a partir das ideias oferecidas por Laura Mulvey (1975) sobre a função das mulheres na narrativa cinematográfica e têm uma visão muito diferente dos aspectos desse tipo de imagem. Duas ideias importantes que parecem relevantes para o caso de Lara são o argumento de Mulvey (1975) de que o corpo feminino opera como um objeto erotizado do olhar masculino e os prazeres fetichistas que isso proporciona ao espectador masculino. O segundo argumento é que personagens femininas ativas e fortes significam uma ameaça potencial à ordem masculina. Esse é um argumento mais complexo, dependente de uma leitura psicanalítica de processos inconscientes. Dentro dessa narrativa, o corpo feminino é um corpo castrado e, como tal, representa a ameaça da própria castração. Essa ameaça é negada ou tornada segura pela falicização do corpo feminino. Pode-se argumentar que a feminilidade de Lara, e, portanto, sua castração, são negadas pelas camadas pesadas de significantes fetichistas, como seus óculos, suas armas, seu coldre, seus cabelos balançando.

Se vamos incentivar mais meninas a adentrarem a cultura dos videogames, precisamos incentivar a produção de uma gama mais ampla de representações da feminilidade do que aqueles atualmente oferecidos. (KENNEDY, 2002). É preciso tomar cuidado com representações que tentam se expressar como "personagem feminina forte" quando, realmente, essas personagens servem ao olhar masculino. Lejacq (2013) vai além ao afirmar que há a necessidade de mais mulheres protagonistas, mas é necessário personagens de diferentes etnias, idades, orientações sexuais, habilidades, etc (LEJACQ, 2013).

Começamos a ver mudanças em Lara Croft a partir da versão de 2013 de *Tomb Raider*, que é quase uma espécie de reinicialização da representação de Lara. O que foi um golpe arriscado, pois poderia perder o público e o sucesso já conquistado nas outras franquias do jogo, mas que também poderia ser uma boa jogada, se conseguisse atrair ainda mais pessoas para a saga de Lara Croft. Além de gráficos extremamente avançados para a época, Lara surge com roupas mais adequadas para uma arqueóloga exercer seu trabalho, vestindo calças, com o corpo mais atlético, compatível com a função de exploradora, embora ainda bastante aproximado do padrão de beleza feminino.

Lara é uma mulher rica, que tem residência fixa em Londres e órfã. Suas aventuras começam quando ela perde o pai, a mãe já havia morrido quando ela era criança. Assim, Lara parte em busca de artefatos perdidos que escondem segredos da humanidade, como se na verdade buscasse seu pai. Lara Croft não aceita perdê-lo e o objetivo de suas buscas é suprimir a falta que ele lhe faz, uma maneira de trazer o pai de volta à vida, de continuar o seu trabalho. A ausência de qualquer intriga romântica ou sexual dentro da narrativa do jogo potencializa essa possibilidade, nesse sentido, o único homem que segue presente na vida de Lara é seu pai. Desse modo, deixa a sexualidade de Lara potencialmente aberta à apropriação por parte dos jogadores. Então, Lara pode ser a representação do par romântico para os jogadores masculinos heterossexuais, atraindo, assim, ainda mais jogadores para a sua narrativa.

Corroborando essa construção de estratégias para tornar Lara uma personagem atraente para a maior gama de jogadores possível, Mendes (2008) em seu artigo *Quem pode resistir a Lara Croft? Você?*, publicado na *Revista Estudos Feministas*, faz uma análise sobre as estratégias de criação da Lara Croft que a fazem ser tão atrativas para jogadores e jogadoras a partir das problematizações de Ellsworth (2001) sobre modos de endereçamento, assim, podemos entender como o entrelaçamento de certas características que Lara Croft possui faz com que ela seja uma personagem cujo sucesso é sempre renovado e quase imbatível, mesmo que ultimamente tenham surgido personagens semelhantes a ela. Para explicar as estratégias de endereçamento, Mendes (2008) concatena as características de Lara e como ela foi moldada para que suas estratégias de endereçamento funcionassem:

A proveniência de Lara foi sendo montada com base em marcas biológicas: mulher, com inteligência, habilidade que ‘naturalmente’ tinha desde que nasceu. Além dessas proveniências ‘naturais’, outras de origens familiares e pessoais a levaram a ser o que ela é. Nos diferentes jogos da série, são apresentadas facetas de cada história e de Lara. Em *Tomb Raider I*, é apenas uma arqueóloga famosa. No segundo número, é descrita como uma eterna aventureira. No terceiro game, é colocada como a “maior estrela do mundo dos jogos”. Em *Tomb Raider IV*, é apresentada uma versão de sua infância. Nos três números seguintes, nenhuma mudança muito radical [...]. Apoiada em supostas marcas que estruturam a vida de um ser humano, a história pessoal de Lara foi sendo construída e reconstruída em concatenação com a história de cada número da série. Não é por acaso que, “desde sua tenra idade, a exploradora de tumbas já se revela”, em *Tomb Raider IV*, [...] (MENDES, 2008, p. 48).

Essa projeção mostra que Lara foi projetada com base em características que a identificariam como um ser humano. Entretanto, não é um ser humano qualquer. Lara é aventureira e arqueóloga, tem uma vida surpreendente, com muitas histórias,

conhecimentos, vivências, experiências e habilidades que traçam um perfil real, e ideal, de quem é considerada, muitas vezes, a mais perfeita personagem virtual já criada no universo dos videogames (MENDES, 2008). Então, com toda essa ‘perfeição’ Lara parte para conquistar tantos jogadores masculinos quanto femininos, que são um público que os videogames buscam atrair a partir dos anos 90.

Para um ‘você’ enquadrado em uma proveniência masculina, estavam endereçadas táticas com base em traços sensuais e, ao mesmo tempo, heroicos. [...] O exercício de relações de poder se dá por marcas que moldariam uma personagem ‘irresistível’ aos interesses masculinos e heterossexuais. Com isso, por um lado, o exercício de poder dar-se-ia pelos jogadores que vão controlá-la. Por outro lado, e ao mesmo tempo, o exercício das relações de poder baseia-se em marcas heterossexuais consagradas culturalmente para capturar o ‘sexo oposto’. Parece-me que essas marcas dão base para modos de endereçamento orientados a sujeitos-jogadores identificáveis com uma cultura masculina e heterossexual. Para um ‘você’ de uma cultura feminina, as mesmas marcas foram usadas para capturar as jogadoras. O uso estratégico, porém, é distinto. Os modos de endereçamento se apoiaram mais em táticas orientadas em fazer com que as mulheres se tornassem Lara. Elas não devem apenas querer jogar com Lara. Elas devem querer ser Lara. Lara é um modelo de mulher a ser imitado. Ela é colocada como a norma a ser alcançada ou, no mínimo, representada da maneira mais fidedigna possível (MENDES, 2008, p. 52).

É possível, então, perceber que Lara foi criada quase com o objetivo de unir homens e mulheres em torno do universo ficcional de *Tomb Raider*. Não que essa construção foi estrategicamente e minuciosamente pensada. As características de Lara foram sendo incluídas e apresentadas à medida que cada versão do jogo era lançada. E conforme faziam sucesso, foram sendo destacadas e realçadas. Assim como as características de um sujeito, ninguém nasce com a identidade já totalmente construída, como já vimos em Hall (2004), ao afirmar que a identidade é móvel e pode ser redirecionada. É isso que observamos em Lara Croft. Uma identidade que foi e é redirecionada em busca de mais jogadores. Quando surge, é extremamente sexy. Atrai um grande público masculino. Por ser uma personagem feminina e protagonista, atrai também um bom público feminino. Mas, que com o passar dos anos, começa a questionar a hipersexualização da personagem. E assim, Lara veste calças, tem os seios diminuídos, cintura menos acentuada...

[...] marcas de gênero e sexualidade, contudo, são muito mais contestadas e atualizadas. Os modos de endereçamento, pautados em questões de gênero e sexualidade, mesmo obtendo sucesso em capturar vários sujeitos-jogadores, são problematizados, questionados e colocados em xeque pelas limitações que carregam para capturar a todos. Mas a luta pela constituição de modos de subjetivação não termina. A indústria dos games absorve algumas das críticas sobre como vem empregando as imagens femininas e a definição de proveniências e marcas de gênero e sexuais, propondo, assim, novas personagens. Essas, porém, podem ser igualmente problematizadas e atualizadas (MENDES, 2008, p. 59).

Bernava (2010), em sua dissertação *Violência e feminino no cinema contemporâneo*, aponta Lara Croft como uma espécie de dominatrix. Ele faz essa analogia à personagem no cinema, mas ela também se encaixa à personagem dos games, já que a Lara dos videogames é quem dá origem à Lara do cinema. Resgatando o que diz o pesquisador Jeffrey A. Brown (2004), Bernava (2010) reitera que “há um espectro da dominatrix em todas as personagens femininas violentas da cultura contemporânea” (BERNAVA, 2010, p. 139). Nesse sentido, a dominatrix tal qual concebida por Brown é “um símbolo complexo, que combina e explora poderes físicos e sociais ao longo de um eixo de gênero que é tanto masculino quanto feminino” (BROWN, 2004, p. 69).

Tanto a dominatrix quanto a heroína de ação combinam signos contraditórios: feminino e masculino, sujeito e objeto, potente e impotente, prazer e punição. (...) E tanto a dominatrix, como a heroína de ação (...) não apenas se vestem como homem ou simplesmente apresentam-se como masculino. Ela veste-se como homem e mulher, representando masculinidade e feminilidade. Assim, essa personagem nos mostra que não apenas o gênero é primordialmente uma performance de determinados atributos e convenções culturais, mas também, que estes atributos e convenções estão atrelados a diferenças sexuais (BUTLER, 2003). Os signos referentes à masculinidade e à feminilidade não são conjuntos completos, mas peças singulares com as quais se pode jogar (BROWN, 2004, p. 70).

Desse modo, a figura que surge dessa junção, portanto, “é tanto sujeito quanto objeto, tanto olha como é olhada, é tão violenta quanto é objeto sexual, mesclando, deste modo, características que seriam atribuídas ao feminino e ao masculino de forma exclusiva” (BROWN, 2004, p. 52). Personagens como Lara Croft carregam a miscelânea de simbologias de desejo e de temor, por meio da presença concomitante de um apelo sexual convencional e de habilidades violentas (BROWN, 2004).

Quando lemos uma personagem como uma dominatrix, a exclusividade dos atributos do gênero masculino, como músculos, independência, competência e controle é problematizada, porque um conjunto de signos de gênero não substitui o outro, em vez disso, as fronteiras do masculino e do feminino confundem-se porque são combinadas.

Para Hills (1999), personagens, como Lara Croft, representam um desafio às lógicas binárias, porque reúnem uma série de emoções, atributos, características, dons e habilidades que foram definidas como essencialmente masculinas ou femininas numa figura feminina, cujo corpo passa a ser o lugar do novo, da ação e da invenção (HILLS, 1999). Assim, busca-se analisar o percurso que permite que Lara se apresente- como heroína, sem ignorar as contradições e ambiguidades que a aproximam da figura da dominatrix (BERNAVA, 2010).

Lara Croft, como podemos perceber, desperta muitas opiniões, muitas análises, muitos estudos. Esse é o peso de ser a primeira protagonista de um jogo de sucesso que Lara terá que carregar. Com certeza, Lara Croft ainda será tema de muitas pesquisas após esta tese. E a partir deste momento, oferecemos mais uma análise sobre Lara Croft, olhando-a através de um viés comparativo com a personagem Ana Terra, buscando semelhanças e convergências nas histórias dessas duas personagens.

Para isso, o jogo da franquia de *Tomb Raider* que será foco de nossas reflexões será o que foi lançado em 2015: *Rise of the Tomb Raider*. Escolhemos essa narrativa por dois motivos principais. O primeiro é a proximidade de data de lançamento do outro game analisado nesta pesquisa, *Child of Light*, que foi lançado em 2013. Como o mercado de games, a ágil evolução das tecnologias influencia muito as evoluções dos jogos, é importante buscarmos uma simultaneidade nas datas dos lançamentos, já que, de certa forma, o design, os gráficos e a jogabilidade podem interferir na narrativa, nas personagens e nas ações que elas podem executar no enredo do game. O segundo foi a recepção que *Rise of the Tomb Raider* teve, tanto da parte dos jogadores, quanto pela crítica especializada em games³². O jogo é considerado um sucesso, nos aspectos de enredo, jogabilidade, evolução, trilha sonora, design e gráficos. É considerado um jogo muito mais atrativo até quando comparado com o lançamento de 2018 de *Tomb Raider: Shadow of the Tomb Raider*. Está na lista da *Time Magazine* como um dos 50 melhores games já lançados³³, ocupando a 18ª posição, junto com clássicos como *Tetris*, *Pong* e *Ms. PacMan* e jogos mais atuais, como *Minecraft* e *Call of Duty 2*.

Lara, logo no começo do jogo, é classificada como alguém que nunca se acomoda, que busca o desconhecido. Jonah, amigo de longa data de Lara, tenta desestimulá-la a partir em mais uma busca. Mas Lara insiste, dizendo que precisa encontrar as respostas que seu pai procurava. É quase uma obsessão, honrar o nome de seu pai, que morreu afirmando existir uma fonte divina da imortalidade escondida em uma cidade antiga.

Um aspecto que é muito inovador e bastante ressaltado no jogo *Rise of the Tomb Raider*, é o fato de que na tela, ficam somente a personagem e o cenário do jogo,

³² Crítica da série de jogos *Tomb Raider*, protagonizada por Lara Croft. Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/tomb-raider-games-pior-melhor/>. Acessado em 10 de maio de 2020.

³³ Notícia: Revista *Time* publica lista dos 50 melhores jogos de todos os tempos. Disponível em: <https://br.ign.com/tetris-pc-1/36610/news/revista-time-publica-lista-dos-50-melhores-jogos-de-todos-os-tempos>. Acessado em 10 de maio de 2020.

passando a sensação de que estamos assistindo a um filme. Nada de escala de vida, inventários de armas, ou outros itens que costumam ficar nos cantos da tela para orientar os jogadores em suas decisões. Esses itens só aparecem nos momentos em que Lara para e faz uma espécie de balanço dos itens que conseguiu coletar, o que no jogo *Rise of the Tomb Raider* é feito quando Lara estabelece acampamentos para descansar e pensar nas próximas estratégias. Junto com esse fator, *Rise of the Tomb Raider* também se destaca pelo realismo nos gráficos do jogo, com paisagens com neve na Sibéria, deserto na Síria e chuva e frio na Inglaterra.

O jogo inicia com Lara, conversando com Ana, namorada de seu pai, já falecido. Lara comunica a Ana que partirá de Londres para a Síria, determinada em encontrar a cidade perdida que contém a Fonte Divina, um artefato que seu pai morreu tentando provar que existia. Chegando à Síria, Lara descobre uma espécie de seita, que também está atrás da Fonte Divina. A organização Trindade é uma seita de fundamentalistas religiosos, que se assemelha a uma ordem dos cavaleiros templários, mas com tecnologias modernas.

Lara consegue despistar os homens da Trindade e já na Síria, encontra onde ficava a antiga cidade e descobre que houve um profeta, que era o guardião-mor da Fonte Divina e que junto com seu povo, construíram uma cidade justa e solidária. Mas, a Fonte Divina despertou interesses dos gananciosos, entre eles, a seita Trindade, e para proteger esse bem, o profeta e seu povo fugiram, para recriar a cidade em outro lugar. Uma história que lembra muito a história de Moisés fugindo do Egito com seu povo ou a de Antônio Conselheiro, ao liderar o povoado de Canudos, caso desejemos aproximar nossas comparações com as narrativas brasileiras.

Figura 10 - Lara Croft, quando localiza as ruínas da cidade perdida na Síria.



Fonte: jogo Rise of the Tomb Raider.

Assim, Lara parte para o lugar onde o profeta e seu povo fugiram com a Fonte Divina, para criar um novo povoado. A nova cidade é denominada Kitej e pelo o que Lara descobre em sua jornada na Síria, está localizada no território russo da Sibéria. No decorrer da jornada, Lara aprende línguas, como russo e grego, para poder decifrar os artefatos que encontra pelo caminho. O jogador deve conduzir Lara para esses aprendizados, para, só então, conseguir entender o que está escrito e poder prosseguir com as missões.

Lara, então, parte para a Sibéria, junto com seu amigo Jonah. Lá, além do clima ártico e inóspito, ela descobre que Konstantin, atual chefe da Trindade, também está atrás da Fonte Divina e está usando-a para chegar até o artefato. Após muitos obstáculos, ela e Jonah acabam se separando durante uma difícil escalada numa montanha muito alta e Lara decide que não pode arriscar a vida de seu amigo e pede que ele fique no acampamento localizado na base da montanha. A partir desse momento, o jogador assume o total controle de Lara.

No decorrer das missões do jogo, Lara descobre que Ana, a namorada de seu pai é irmã de Konstantin, e é ela que motiva a busca dele pela Fonte Divina, pois Ana sofre uma doença em estágio terminal e precisa da Fonte para sobreviver. Simultaneamente, Konstantin também se intitula um enviado de Deus para ser o protetor da Fonte Divina e

se Lara Croft tem a obsessão de encontrar a Fonte para terminar a busca de seu pai, Konstantin e Ana também têm motivações fortíssimas.

Nas redondezas do local onde se localiza Kitej, Lara encontra o povo descendente do profeta que ainda vive lá e luta para proteger a Fonte. Lara passa a contar com dois aliados, Jacob e Sofia, pai e filha que lhe contam que muitos buscam a Fonte, inclusive inimigos poderosos, como o Exército Soviético, mas que eles sempre resistiram e venceram. Jacob e Sofia levam Lara ao encontro de Jonah e ela fica muito feliz ao encontrar seu amigo bem.

Já na porta da cidade escondida de Kitej, os homens da Trindade, Ana e Konstantin encontram Lara, Jacob, Jonah, Sofia e os demais habitantes que guardam a Fonte Divina. Tem-se início o embate final. Jonah é gravemente ferido e Lara descobre que o profeta é Jacob, que usou os poderes da Fonte Divina para ser imortal. Jacob tem o poder da cura e restaura a saúde de Jonah. Lara se desvencilha dos tiros e granadas e consegue adentrar o local onde a Fonte está escondida. Esse momento do jogo é extremamente difícil, pois Lara tem em seu encalço os homens da Trindade e os guerreiros imortais, seres que existem desde a primeira formação do povoado, na Síria e que guardam a Fonte Divina.

Se conseguir passar por essa etapa, Lara, e conseqüentemente o jogador, enfrentam uma batalha final contra Konstantin, que lhe conta que quem matou Richard Croft, o pai de Lara, foram os homens da Seita Trindade. Após vencer Konstantin, Lara finalmente encontra a Fonte Divina, que consiste numa pedra, uma grande joia. Mas Ana chegou primeiro e está com elas nas mãos. Nesse momento, chegam Jacob e seus homens e Jacob alerta sobre o poder da joia. Lara consegue recuperar a joia e, com o consentimento de Jacob, opta por destruí-la. Com isso, Jacob morre, feliz por poder descansar. Ana também morre, assim como todos os guerreiros, até então imortais, que viviam para guardar a joia.

Depois de finalizar a trajetória de Lara no jogo, um dos aspectos que podemos destacar é o quanto Lara sofre no game. Há momentos de total aflição, como as batalhas contra os animais na Sibéria. Lobos e ursos partem para cima da personagem de uma maneira brutal e acabam machucando-a muito. Lara é quase uma mártir do desbravamento e em *Rise of the Tomb Raider* isso é bastante ressaltado. Muitos gemidos, gritos de dor, machucados. Não só com Lara, mas também outros personagens, principalmente Konstantin. E isso é reforçado pela aura de paranoia religiosa que envolve a busca por artefato divino que traz a imortalidade, por um profeta

que conduz seu povo por um longo caminho da Síria a Sibéria e pela seita fanática Trindade. Esse sofrimento, quase um martírio, que Lara sofre durante sua jornada em *Rise of the Tomb Raider*, reforçam a sua imagem como uma heroína. Para Freud (2016), o herói é aquele que passa por experiências que não são possíveis sem dores, sofrimentos e graves temores (FREUD, 2016, p. 363). Heróis são personagens vistos como modelos de enfrentamento vitorioso da dor e do sofrimento. E esse sofrimento, no final da jornada, transforma-se em fortalecimento, transformação pessoal/coletiva/cultural e superação das adversidades (YUNES, 2015). É exatamente assim que Lara Croft termina *Rise of the Tomb Raider*: mais forte, vitoriosa e transformada.

Se o jogador atingir o objetivo final em *Rise of the Tomb Raider*, Lara encontrará a Fonte Divina e a destruirá. Além disso, ela, de certa forma, extermina a seita Trindade, matando Konstantin e Ana e salvando os habitantes remanescentes da cidade Kitej. E também prova que seu pai estava certo, que existia mesmo uma fonte da imortalidade escondida. Um dos significados atribuídos ao nome Lara, originário do nome Laura, a partir do latim *laurus*, que significa louro, erva que compunha as coroas dos vitoriosos nas primeiras Olimpíadas e nas batalhas que ocorriam na Grécia e Roma. Apolo, deus do Sol, um dos deuses mais importantes da mitologia greco-romana, usa uma coroa de louros. O louro, então, é uma erva associada à vitória, ao triunfo, à glória, à apoteose. É isso que Lara busca, a vitória, o triunfo. Sobre seus medos, seus segredos do passado e seus inimigos. A partir da conquista de *Rise of the Tomb Raider*, Lara continuará suas missões, não mais pelo pai. Mas por si mesma. E essa é grande conquista de Lara ao final do jogo. A sombra do pai não mais ofusca o brilho de Lara. E agora ela pode receber os louros da vitória. Louros que conquistou sozinha. Ao longo dos vinte anos de história de *Tomb Raider*. Os louros são dela. E ela os merece.

3.4 OS CAMINHOS DE ANA E LARA SE ENCONTRAM

Temos, então, duas mulheres, que separadas pelo tempo, pela localização geográfica e pela linguagem em que suas narrativas se passam se encontrarão neste momento desta tese, no qual veremos as semelhanças e divergências dos caminhos dessas personagens. Duas personagens cujos deslocamentos forjam suas trajetórias, assim como as relações familiares.

Quando falamos da família das personagens Ana Terra e Lara Croft, o pai ocupa um papel central nas narrativas dessas personagens. Enquanto Ana Terra mantém uma

relação bastante distante, para não dizer hostil, com o pai Maneco Terra, Lara mantém uma relação de extremo amor com seu pai, Lord Croft. Lara o admira tanto que segue a mesma profissão do que ele, arqueologia. É seu pai quem a motiva em suas missões. Em *Rise of the Tomb Raider*, fica evidente que Lara está muito abalada com a morte de seu pai. E sua busca por uma fonte da imortalidade representa seu paradoxo. E ela sempre afirmando, falando sozinha, mas citando: “É por você, pai...”, “Você estava certo, pai.”, “Você ficaria muito feliz se estivesse aqui, papai.”. Jonah tenta dissuadi-la de seus sacrifícios pelo pai, mas Lara persiste. Lara, em *Rise of the Tomb Raider*, não busca exatamente a Fonte Divina, mas reencontrar-se com seu pai, ao fazer o caminho que ele sonhou em fazer e localizar o artefato que poderia evitar sua morte. Cristina Álvares (2010) coloca que essa busca incessante de Lara Croft pelo pai é uma busca pelo pai-objeto. Lara é a menininha do papá (ÁLVARES, 2010), que não aceita perdê-lo e parte em uma busca constante por aventura, que acaba mantendo a ligação entre pai e filha. Com essa busca, Lara visa a um retorno constante no tempo, um tempo em que seu pai lhe contava sobre suas pesquisas, para trazer o pai de volta à vida (ÁLVARES, 2010).

Além dessa forte influência das relações paternas, sejam elas positivas ou não, Ana Terra e Lara Croft se aproximam pela representação de pioneirismo que elas carregam. Lara Croft é considerada uma das primeiras personagens femininas e protagonistas nos games. Não que não houvesse personagens femininas jogáveis antes do surgimento de Lara, mas nenhuma tinha o protagonismo e as possibilidades de ação e desbravamento que ela possui. Lara representa, de certa forma, o mito fundante das personagens femininas e suas potencialidades no universo dos jogos digitais, potencialidades tão grandes que Lara extrapola suas influências para o mundo real, sendo capa de revistas, personagem de filmes e figurando em listas, junto com celebridades reais. Assim como Ana Terra, que faz parte do mito fundante dos primeiros gaúchos que habitaram as terras do Rio Grande do Sul, das mulheres fortes e corajosas que não esmoreceram ao lado de seus maridos e filhos, frente aos perigos das novas e inóspitas terras, Lara representa o mito fundante das personagens femininas dos games. A personagem que, aparentemente foi criada para agradar o público masculino, atraiu, como efeito colateral, um imenso público feminino, disposto a reivindicar por personagens femininas menos idealizadas, menos sexualizadas e menos objetificadas nos jogos.

Então, assim como Nanã, que já estava aqui, quando da criação da humanidade e é a responsável pelo barro que servirá de corpo material durante sua passagem pela Terra, Ana Terra é a representação dos primeiros habitantes do Rio Grande do Sul, sendo mãe e a responsável por trazê-los à vida, por meio de seu trabalho como parteira; e Lara é a pioneira de muitas personagens femininas das narrativas dos jogos, mas que mesmo após mais de vinte anos não perdeu sua relevância. Desde 1996, novos jogos e filmes da franquia *Tomb Raider* são sempre aguardados com muita expectativa, comprovando que Lara segue firme como uma personagem de sucesso, com infinitas possibilidades de missões para serem desbravadas.

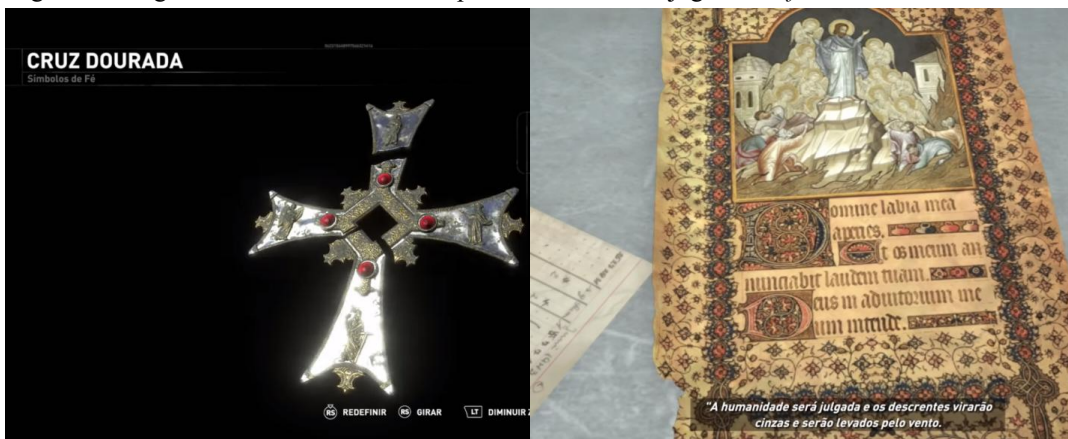
Neste atravessamento entre a orixá criadora Nanã, Ana Terra e Lara Croft, o elemento convergente entre as três é a relação com a terra. No caso de Nanã, ela é a senhora da fertilidade, da lama, dos mangues, do barro, responsável pelo barro que nos dá a vida, e que deve ser devolvida ao fim de nossa passagem terrena. Ana Terra tem a terra no nome e é a terra que move sua busca. A busca por uma terra para chamar de sua, onde fincar suas raízes e criar seu filho com segurança. Já Lara Croft explora a terra. É arqueóloga e é das profundezas de montanhas, grutas e cavernas que Lara arranca tesouros, histórias, segredos e passados escondidos. Ana e Lara arriscam suas vidas pelas possibilidades que a terra dá. Enquanto Nanã fornece à terra uma humanidade feita de barro.

Outro aspecto que aparece fortemente nas histórias de Ana e Lara é a presença da religião cristã em suas trajetórias. Ana Terra é comparada o tempo todo com a Nossa Senhora da Rosa Mística por Pedro Missioneiro, além de também ter o nome de Santa Ana, a avó de Jesus Cristo. Já em *Rise of the Tomb Raider*, a seita Trindade é obviamente uma seita fundamentalista de teor religioso, como mercenários modernos repetindo a história das Cruzadas em busca do Santo Graal e embora não fique claro que a Trindade é cristã, vemos vários traços do cristianismo. Konstantin, a todo o momento, murmura pedindo perdão a Deus pelos seus pecados, menciona um mundo sem pecados, pensamentos relacionados à crença cristã. Há ainda o nome da seita, Trindade, embora não seja dito em nenhum momento, é impossível não associá-lo à trindade católica: Pai, Filho e Espírito Santo.

Assim, também como a própria história do profeta, sua fuga com seu povo que lembram a história bíblica de Moisés. Junto com o fato de que a estrutura tanto da cidade perdida na Síria, como a cidade escondida de Kitej lembra muito templos cristãos. Lara, durante a sua jornada, encontra ainda muitos artefatos, como cruzes e

textos com imagens que se assemelham à narrativa cristã, conforme demonstram as figuras a seguir. A história de um profeta, um messias que leva seu povo a uma terra prometida que está presente em várias narrativas bíblicas, também permeia a trajetória de Lara Croft durante todo o jogo.

Figura 11- Alguns dos elementos cristãos presentes durante o jogo *Rise of the Tomb Raider*



Fonte: jogo *Rise of the Tomb Raider*.

E não haveria como ser diferente. Tanto *O tempo e o vento*, quanto *Rise of the Tomb Raider* são histórias que descendem da cultura eurocêntrica. E no eurocentrismo, a mitologia judaico-cristã se faz presente em quase todos os aspectos. O cristianismo floresce junto com o nascimento de uma ideia de Europa. A Europa se consolida como projeto de vida em seu projeto de colonização e leva consigo a religião cristã, buscando a devastação de outras mitologias e religiões em todos os lugares onde o colonizador europeu pisa. Entendendo o colonialismo como o projeto em que diversos países, sobretudo os europeus, ocupam e passam a exercer autoridade e administrar territórios de outros continentes e/ou países. Esse processo é violento, seja pela violência militar e física que é utilizada na dominação dos habitantes desses lugares a serem conquistados, seja pela violência epistemológica, pois a colonização vem geralmente acompanhada da implantação de saberes, costumes, crenças, religiões, formas de governo e sociedade, obrigação do uso do idioma do colonizador, etc, provocando assim o apagamento dos saberes, costumes, relações, línguas dos povos ancestrais/ tradicionais das regiões colonizadas.

Stuart Hall (2003) também corrobora essa ideia da violência imposta por meio da dominação, não só física, mas também cultural e de como a partir do processo de colonização, foram necessários inúmeros processos e estratégias de resistências para

que essas culturas e esses saberes sobrevivessem e se resignificassem sob o jugo do dominador, fazendo com que surgissem novas formas de ser. O povo que passa pelo processo de colonização nunca voltará a ser o que era antes do primeiro passo do invasor.

(...) Nossas sociedades são compostas não de um, mas de muitos povos. Suas origens não são únicas, mas diversas. Aqueles aos quais originalmente a terra pertencia, em geral, pereceram há muito tempo – dizimados pelo trabalho pesado e a doença. (...) Longe de constituir uma continuidade com os nossos passados, nossa relação com essa história está marcada pelas rupturas mais aterradoras, violentas e abruptas (HALL, 2003, p. 30).

Outro aspecto em comum dessas duas personagens é que ambas não são casadas. Não são mulheres que contam com um companheiro para auxiliá-las em sua jornada. O casamento foi construído socialmente para ser um dos maiores objetivos de uma mulher. No Brasil colônia, o casamento passa a ser um dos principais meios para prover o povoamento e conquista das ‘novas terras’ pelos portugueses. Tanto que havia a prática de vender mulheres jovens para casar, como uma transação, cujo objetivo era a geração de filhos para a colônia portuguesa. Além disso, o casamento também previa que os bens, as terras e possíveis heranças continuassem nos mesmos grupos mantenedores de poder, assim, garantia-se a sucessão patriarcal entre os envolvidos. Para as mulheres, durante boa parte da História brasileira, não houve a opção de permanecer sozinha. Em uma sociedade conservadora, escravista e patriarcal como a nossa, e em que, durante a sua formação, essas características eram ainda mais fortes, as mulheres que vinham para cá, com hábitos mais libertos, mesmo que os mais simples e casuais, como sair à rua sem a companhia de um homem da família, eram mal vistas e chamadas de “mulheres da vida”. E mesmo mais recentemente, já durante a luta das mulheres pelo direito ao voto, umas das maneiras encontradas para hostilizar e ridicularizar as mulheres que lutavam pelo sufrágio era o fato de serem ou não casadas, cabendo destacar que tanto as solteiras eram humilhadas, como as casadas, acusadas de quererem abandonar marido e filhos para se dedicarem a assuntos de homem (DEL PRIORE, 2005).

Embora hoje seja mais comum para mulheres não se casarem, aquelas que optam por seguir a vida sem um companheiro, ou companheira, ainda costumam ser apontadas pela sociedade como se algo lhe faltasse. Nesse sentido, Ana Terra é uma personagem que destoa bastante dos ideais de sua época (século XVIII), já que a menção de qualquer casamento passa a ser pavorosa, depois do nascimento de seu filho

Pedrinho, e, sobretudo, após o estupro coletivo em que sofre durante a invasão dos castelhanos ao rancho em que morava com a família.

De certa forma, o corpo de Ana Terra e o domínio sobre ele permeiam sua trajetória. Veríssimo (2007) coloca que o corpo de Ana a leva a se encontrar com Pedro Missioneiro na sanga, quase como um chamado instintivo, biológico. É talvez nesse momento, um dos poucos em que ela desafia as normas tão rígidas da época e assume os desejos que seu corpo vinha sentindo. Ao ficar grávida, o corpo volta ser um problema, pois é o que evidencia sua desonra, o que prova que ela desafiou o domínio de seu pai, da sociedade patriarcal, resultando no terrível assassinato de Pedro, pai de seu filho. Depois, seu corpo passa a servir única e exclusivamente para a labuta, sendo somente instrumento de trabalho. Ana só vai tomar domínio de seu corpo novamente, após a morte da família, quando resolve partir para outras terras e lá, no povoado de Santa Fé, põe seu corpo para servir, dessa vez a outras mulheres, que darão à luz a outros corpos.

Já, em Lara Croft, seu corpo ocupa quase que a totalidade da discussão sobre a personagem, na qual Lara é muitas vezes reduzida a um par de seios grandes, cintura fina e posturas sensuais, sendo que a personagem é e representa muito mais do que isso, o mesmo se dá também com Ana Terra, em que a cena do estupro em sua história acaba por vezes tendo um destaque, além do que ele representa na trajetória de Ana. Ana Terra não fala mais do episódio assim que lembra. Seu foco é a sobrevivência de seu filho, de sua cunhada e de sua sobrinha e a busca por uma nova vida. Claro que não é possível afirmar que isso não segue presente na narrativa de Ana, até porque ela passa a recusar qualquer envolvimento com outro homem até o fim de sua vida.

Perrot (2007) reforça como o corpo feminino está sempre em perigo, como um ser que deve ser dominado, inclusive sexualmente: “corpo desejado, o corpo das mulheres é também, no curso da história, um corpo dominado, subjugado, muitas vezes roubado, em sua própria sexualidade.” (PERROT, 2007, p. 76) Então, trata-se de repensar o que sentimos e como interpretamos as violências sexuais que surgem nas narrativas. Para além de entendermos esse fato como parte da realidade e, portanto, também da ficção, pensemos: “quais são as questões éticas ao lermos e assistirmos representações de estupro? Somos nós meras testemunhas de um crime terrível ou estamos participando de uma vergonhosa atividade voyeurística?” (HORECK, 2004, p. 60). Afetamo-nos e ficamos revoltados que lemos ou assistimos a algo assim ou simplesmente seguimos em frente?

Nunca saberemos as reais consequências do estupro sofrido por Ana Terra sobre a personagem. Ela não se abre com nenhum outro personagem, ela não pensa sobre isso. Só podemos saber o que faremos e fazemos sempre que nos depararmos com estupros nas narrativas. Cuidar para que essa forma de opressão não seja utilizada sem escrúpulos e sempre que isso ocorrer, denunciar e mostrar que as personagens femininas não precisam sofrer o tempo todo para só então se tornarem protagonistas de suas histórias. Mas, no entanto, não podemos deixar de notar o quanto a sociedade patriarcal busca manter o poder sobre os corpos das mulheres, mesmo os de personagens fictícias, e como precisamos continuar denunciando essas tentativas de dominação.

Já para Lara, o fato de não ter um companheiro ou envolvimento romântico está muito mais relacionado a manter o vínculo erótico/romântico com os jogadores para os quais foi imaginada. Uma espécie de *male gaze* (MULVEY, 1975) inconsciente, invisível e subjetivo, Lara Croft sozinha cria uma expectativa de que Lara, de certa forma, pode ser ‘algo a mais’ desse jogador, a ‘recompensa’ que ele gostaria de ter, mas nunca terá, ao conseguir vencer *Rise of the Tomb Raider* e os outros games da franquia *Tomb Raider*. Imagine se ao final do jogo, Lara fosse para os braços de um marido ou namorado? Dificilmente, ela faria tanto sucesso como protagonista entre o público masculino.

Há mais outro ponto em comum entre Ana Terra e Lara Croft. De certa forma, a missão das duas personagens é trazer luz ao mundo. Ana Terra o faz sendo parteira, dando à luz a inúmeras pessoas do povoado onde habita. Lara Croft o faz trazendo à tona segredos escondidos, buscando dar luz às verdades, que ficaram escondidas por anos, décadas, séculos, em cada missão de *Tomb Raider*. Essa é a missão de ambas na Terra, dar à luz, seja a novos seres humanos que habitarão esse país, chamado Brasil, seja a segredos que estavam escondidos da humanidade. E é por meio dos novos habitantes de Santa Cruz, que Ana Terra permanecerá imortal. Enquanto isso, Lara busca um artefato que trará cura e imortalidade para a humanidade na Terra. Cada uma buscando a sua luz, a sua forma de permanecer neste planeta e pertencer à sua época, parafraseando Nise da Silveira.

4. CONCLUSÕES: CAMINHOS CRUZADOS

4.1 QUATRO MULHERES SE ENCONTRAM

Como uma tartaruga, onde quer que eu vá, carrego o lar em minhas costas. (ANZALDÚA, 1987, p. 21)

Ao longo desta tese, percorremos um trecho da história das representações da mulher. Delimitamos esta jornada, a partir de quatro personagens, duas pertencentes ao cânone literário brasileiro e duas que fazem parte de dois jogos de videogame bastante reconhecidos. Com a proposta de entender e analisar as representações, os estereótipos e os arquétipos que circundam as personagens femininas em diversas narrativas buscou-se, ao tomar como parâmetro as histórias de Dora, Aurora, Ana Terra e Lara Croft, vislumbrar os pontos de convergência e de divergências nas características e trajetórias dessas personagens, apesar das distâncias temporal, geográfica e cultural que as separam. Além disso, para embasar essas aproximações, corroborando que certas representações femininas permeiam o inconsciente coletivo da humanidade, utilizamos como ponto de encontro, como num cruzamento com as histórias das personagens analisadas, as histórias das santas católicas Santa Bárbara e Santa Ana e das orixás de religiões de matrizes africanas Iansã e Nanã, tão presentes na cultura brasileira.

No primeiro capítulo, além das motivações que levaram à proposição e à concepção desta tese, delineamos alguns aspectos relevantes à nossa investigação, iniciando pela trajetória dos livros, na qual pontuamos o quanto é intrínseca a história das narrativas com a história da humanidade e das mais diversas civilizações. A partir, sobretudo, dos estudos de Harari (2015) e de Barthes (1997) foi exposto o quanto precisamos de histórias para que nos motivemos a buscar avanços para a humanidade e para que não nos esqueçamos de nossas derrotas ao longo de nossas jornadas. Ao entendermos a importância das representações na cultura, não só como um meio de materialidade do que uma civilização, povo ou nação já viveu, acreditou ou admirou é importante salientar que a cultura é um processo em constante revisão e revisitação, e que as representações que ela carrega impactam o dia a dia das pessoas, a maneira como elas enxergam e como atuam com os demais sujeitos, o valor que damos a determinadas ações, produtos e até aos outros seres.

(...) a cultura não é apenas uma viagem de redescoberta, uma viagem de retorno. Não é uma “arqueologia”. A cultura é uma produção. (...) Mas o que esse “desvio através de seus passados” faz é nos capacitar, através da cultura, a

nos produzir a nós mesmos de novo, como novos tipos de sujeitos. Portanto, não é uma questão do que as tradições fazem por nós, mas daquilo que nós fazemos das nossas tradições. Paradoxalmente, nossas identidades culturais, em qualquer forma acabada, estão à nossa frente. Estamos sempre em processo de formação cultural. A cultura não é uma questão de ontologia, de ser, mas de se tornar (HALL, 2003, p. 44).

Nos últimos séculos com os avanços tecnológicos e sua expansão para nosso cotidiano, acompanhou-se o surgimento e o desenvolvimento de uma cultura dita digital, também chamada de cibercultura (LEVY, 2010). A definição de cultura digital, para Castells (2011), engloba habilidades para comunicar ou mesclar qualquer produto baseado em uma linguagem comum digital, para comunicar informações locais ou globais em tempo real em múltiplas modalidades de comunicação caracterizadas por redes interconectadas. A cultura digital refere-se também à capacidade de se criar construções coletivas em rede (CASTELLS, 2011).

Não que essas construções coletivas em rede não existissem antes da cultura digital, mas, de certo modo, elas podem ser potencializadas pelas mídias digitais. Um exemplo a ser observado é como os mitos foram revistos, revisitados e redimensionados na cultura digital, sobretudo nos videogames. Com o avanço e a grande demanda por mais jogos, os mitos e as jornadas de heróis e heroínas foram recontados de muitas formas, como as histórias que vimos nesta tese, de Aurora e de Lara Croft.

Corroborando essas ideias, Barthes (1997) considera os mitos como um processo de significação para transformar um significado histórico específico em um valor universal. Em outras palavras, o processo de caracterização dos protagonistas das histórias, principalmente dos heróis, reflete os valores de uma época e carrega (e recarrega) as ideologias do período em que a história é contada, o que também vale para as protagonistas femininas nos videogames.

[...] aquilo que os seres humanos têm em comum se revela nos mitos. Mitos são histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos. Todos nós precisamos contar nossa história, compreender nossa história. [...] Precisamos que a vida tenha significação, precisamos tocar o eterno, compreender o misterioso, descobrir o que somos (CAMPBELL, 2014, p. 16).

E este foi o objetivo desta tese, ao trazer como pontos de convergência com as personagens as santas e orixás. Bárbara, Ana, Iansã e Nanã carregam mitos poderosos. Não se trata aqui de colocar elementos religiosos como o cerne da questão, mas sim, a representação das mulheres nessas religiões, que são tão formadoras da cultura brasileira. Quando é apontado que Nanã e Santa Ana têm características similares as de Ana Terra e Lara Croft; e Iansã e Santa Barbara apresentam aspectos parecidos aos de

Aurora, buscamos utilizar essas santas e orixás como intersecção com as personagens e o que há de referenciais da cultura brasileira existente nelas, principalmente nas personagens literárias. Já para as personagens dos games, a aproximação com as santas e as orixás brasileiras revela que representações femininas carregam trejeitos e narrativas que cruzam as mais longínquas fronteiras.

Analisamos como as representações femininas perpassam da literatura para os jogos e que apesar das linguagens serem diferentes e proporcionarem experiências distintas, as representações das personagens femininas ainda mantêm muitos pontos em comum, como se houvesse uma fórmula de ser mulher que existisse e resistisse muito tempo sendo contada nas nossas histórias. Fórmula que apresenta aspectos convergentes com as histórias que nós, mulheres (e homens também), precisamos ouvir e jogar, mas que também conta com aspectos que divergem daquilo que a realidade nos apresenta, trazendo consequências negativas para a vida das mulheres, pois como já discutimos, as representações reverberam nos apresentando modelos a seguir. Se esses modelos são distantes demais da realidade, mas se apresentam como ‘reais’, geram angústia, sentimento de negação e de não aceitação entre as meninas, adolescentes e mulheres.

Foram expostos também alguns aspectos e atributos dos jogos, espaço em que se passam as histórias de duas das personagens analisadas nesta tese. Jogos, principalmente os videogames, também incorporam narrativas, assim como livros, permitindo que aqueles que os jogam, além de serem leitores e espectadores das histórias, também guiam as personagens pelos fatos e missões, modificando o curso de histórias. Aliás, é o jogador que decide se a personagem num videogame chega ao final da história, ou se fica ‘no meio do caminho’. Sobre esses pontos, Kapp (2012), Jenkins (2008) e Campbell (2007) declaram o quanto a construção das narrativas dos jogos absorve conceitos daquelas narrativas que nos acompanham desde os primeiros seres humanos que desenvolveram a linguagem e começaram a fabular sobre o mundo ao seu redor, tais como: abstrações da realidade, a busca pela realização dos objetivos e a jornada do herói, este último, fundamental para que cunhemos personagens emblemáticas que inspiram as pessoas, tanto cotidianamente, como na tessitura de novas histórias, com heróis e heroínas.

A seguir, analisamos a presença ou a não presença das mulheres nas histórias presentes na literatura, sobretudo, na literatura brasileira, visto que as personagens que são o objeto desta pesquisa são do cânone literário nacional. De fato, a escolha por personagens que fazem parte do cânone deu-se para que discutíssemos como a literatura

selecionada por críticos e estudiosos para compor o que nossa literatura tem de fundamental traz as personagens femininas, visto que, sabemos da importância dessas obras, não só para entendermos os contextos de cada época, mas que, ainda hoje, são as obras indicadas para que os alunos estudem para os vestibulares e que são constantes nos currículos das escolas e universidades, sendo ensinadas, lidas e comentadas nesses espaços.

Depois, fez-se necessário percorrer a trajetória das mulheres nos videogames, principalmente como elas são representadas nas narrativas incorporadas aos jogos. Evidenciamos a forma hipersexualizada como as mulheres são representadas, sobretudo, naqueles videogames em que habilidades estigmatizadas como masculinas são destacadas, como os jogos de luta e de velocidade. Também notamos que outra representação bastante comum das mulheres nos videogames é aquela herdada dos contos de fadas, a da donzela indefesa, que é praticamente um troféu do jogador que atinge os objetivos e as missões do jogo. Izukawa (2015) ao pesquisar as personagens femininas de jogos independentes pontua esse trajeto das mulheres nas narrativas dos jogos digitais, que já havia sido evidenciado no cinema pela Mulvey (1975), com a concepção do *male gaze*.

A primeira personagem que analisamos ao longo desta tese foi Dora, de *Capitães da areia*, a menina que fica órfã devido à doença que assola mais ferozmente os mais pobres na favela e sem ter onde morar, acaba por se juntar aos meninos que, mais uma vez por descaso (ou seria política?) do Estado, precisam cometer pequenos delitos para sobreviver. Dora, que no começo é observada com desconfiança e distanciamento, torna-se verdadeiramente um dos integrantes dos capitães, ao começar a se vestir como menino e a praticar os delitos junto com eles, tornando-se até manchete no jornal ‘Uma menina no bando’.

Abordamos gênero e raça no processo de construção da personagem. Dora, uma menina loira, no meio de um bando formado só de meninos, na cidade com a maior porcentagem de população negra fora do continente africano. Dora que luta, corre e foge dos policiais como os meninos, em dado momento da história precisa ser salva como uma donzela fragilizada dos romances românticos e acaba por falecer de uma febre misteriosa, o que destoa de toda a construção da narrativa da personagem. Da menina que desceu o morro com seu irmão pequeno após a morte dos pais, que foi procurar emprego na casa da ex-patroa da mãe, que enfrentou um bando de meninos que

queriam molestá-la, que decide participar dos furtos e roubos, mesmo perante as contestações dos meninos do bando.

À medida que se integra mais ao bando de Pedro Bala, Dora passa a participar das atividades de roubos feitas pelos Capitães da Areia, consideradas como uma atividade exclusivamente "de homem", deslocando-se, então, para o campo das ocupações masculinas do romance. E como já assinalamos, para isso, Dora passa a adotar o vestuário masculino: "o vestido servia de blusa e como ela queria ser totalmente um dos Capitães da areia, o trocou por umas calças" (AMADO, 2008, p. 244). A partir desse momento, Dora passa a compartilhar dos valores e a ter domínio das habilidades às quais Jorge Amado imprimiu o sentido de aventura, liberdade e destreza (ROSSI, 2008, p. 193). Assim, Dora torna-se uma heroína, junto com os heróis dos Capitães da areia:

andava como eles pelas ruas, igual a um dos Capitães da Areia. Já não achava a cidade inimiga. Agora a amava também, aprendia a andar nos becos (...) a pongar nos bondes (...) Era ágil como o mais ágil (...) Quase a achavam tão valente como Pedro Bala (...) É valente como um homem (AMADO, 2008, p. 246).

Para Rossi (2004), à medida que Dora ganha um papel ativo e uma posição de maior prestígio no grupo e, ao mesmo tempo, abandona valores femininos e passa a adotar atributos masculinos no romance. No entanto, no final de sua trajetória, ela volta a ser a menina frágil, que precisa ser resgatada, e acaba por falecer. Minha pergunta como leitora (e também como pesquisadora): Dora precisaria mesmo morrer? Ela não poderia ter sido retirada do orfanato e ter vivido muitas aventuras ainda? Dora seria como uma Lara Croft, claro que resguardadas as devidas diferenças, sobretudo, a de classe social. Mas, ademais, seria como uma Lara, ao lado de Pedro Bala, pelas ruas de Salvador, guerreira, aventureira, destemida e com um forte senso de justiça.

Mas não. Dora não tem a oportunidade de tornar-se adulta e traçar seus caminhos. Não tem a chance de crescer. Morre, vítima da necropolítica (MBEMBE, 2019) do Estado, que molda o direito de matar relacionado às "relações de inimizade" criando de forma ficcional grupos inimigos. Mbembe (2019) também afirma que se mata mais esses 'inimigos' pela falta de políticas públicas de saúde, educação e assistência social, por exemplo. O que resume fielmente a história de Dora, e de tantas outras crianças, seus pais não tiveram acesso à vacina, ela não foi acolhida pelo Estado, após a morte deles, não teve acesso à escola, é vista como uma ameaça, junto com os demais meninos do bando dos Capitães da areia e por fim, quando Dora adoece no

orfanato, novamente lhe é negada a possibilidade de um tratamento de saúde e, com isso, a chance de viver. O mesmo projeto racista e colonial presente no romance de Jorge Amado segue provocando a morte de muitas crianças na vida real, depois de tantos anos da história de Dora contada no universo ficcional. Até porque Jorge Amado se inspirou na realidade de tantas crianças em situação de rua ao criar o romance, segundo sua esposa, Zélia Gattai, ele conviveu e chegou a dormir com esses meninos na rua (AMADO, 2008).

Em contraponto à Dora, analisamos a princesa Aurora, que percorre uma jornada fantástica no reino de Lemúria lutando contra monstros e um poderoso dragão para recuperar seu reinado na Áustria. As duas personagens, apesar de separadas por tempo, espaço e linguagem, possuem muitas características em comum. As feições delicadas, a pele clara, a postura aguerrida, a separação da família, como fato crucial para o início de suas jornadas, entre outros aspectos.

No entanto, diferentemente de Dora, a personagem Aurora do jogo *Child of light*, não enfrenta as estruturas da necropolítica. As disputas pelo poder que envolvem Aurora e o reino da Áustria, onde seus pais os monarcas, são justamente aquelas inventadas pelo colonizador. Disputas por territórios, por reinos que movem a madrasta de Aurora a se casar com um homem que não ama para alcançar o poder que anseia. Nesse caso, Umbra, a madrasta, usa o casamento como um contrato que lhe garantirá o acesso ao cargo de rainha da Áustria que tanto almeja. Prática comum durante muitos séculos em que o sentimento não era o mote das uniões matrimoniais, mas sim, o garantimento ou a ascensão ao poder, a bens, às terras. O casamento por sentimentos amorosos era algo desmotivado e quase que proibido entre pessoas que não estivessem dentro dos mesmos grupos mantenedores de poder ou com os mesmos objetivos financeiros, pois assim, garantia-se a sucessão patriarcal entre os mesmos grupos” (DEL PRIORE, 2005).

É interessante analisar também o papel da família nas histórias de Dora e Aurora. É nas famílias das duas onde começam seus problemas. Devido ao adoecimento, seguido do falecimento dos pais de Dora, ela se vê obrigada a sair de sua casa, com seu irmão pequeno e a encontrar outras maneiras de sobreviver, até que acaba se juntando ao bando dos Capitães da areia. É também na família de Aurora, filha do rei da Áustria, no universo ficcional de *Child of light*, que se iniciam as dificuldades que desembocarão em sua chegada à Lemúria. A mãe de Aurora também adocece, tal como a de Dora e acaba por falecer. Como já colocado, a orfandade é uma experiência

constantemente compartilhada entre heróis e heroínas, e no caso de Dora e Aurora, isso se repete. O pai de Aurora decide se casar com outra mulher, Umbra, que, aparentemente é uma boa mulher, mas, na verdade, ela busca assumir o trono da Áustria. E, para isso, ela envia Aurora, por meio de um encantamento que a faz cair num sono profundo, para uma espécie de reino paralelo, Lemúria, onde os habitantes vivem sob uma maldição. A partir desse momento, Aurora assume a missão de livrar Lemúria dessa maldição, tendo que lutar contra criaturas sobrenaturais e muito poderosas.

E, é desse ponto que se inicia a jornada das duas com seus amigos. É depois de ficar sem sua família que Dora se junta com os meninos do trapiche, Pedro Bala, Professor, Volta-Seca, Sem-pernas, João Grande e sua jornada com os Capitães da areia tem início. O mesmo se dá com Aurora que, após se ver sem sua família em Lemúria, tem o apoio de Igniculus, Rubella, Finn, Norah, Robert e Tristis para livrar-se da maldição de Umbra e poder voltar para Áustria, e também livrar Lemúria da triste danação que se arrasta pelo povoado.

Por fim, tanto Dora quanto Aurora têm como último desafio enfrentar mulheres de vestes escuras. Dora, já muito debilitada no orfanato e prestes a ser resgatada por Pedro Bala, quase tem sua fuga impedida por uma das irmãs que tomavam conta das crianças.

Era sempre crepúsculo na enfermaria. Era como uma antessala do túmulo com as pesadas cortinas que impediam a luz de entrar. O médico que a vira balançara a cabeça com tristeza.

Mas a luz entrou com eles. Como Pedro Bala estava magro, pensou Dora ao se pôr ao seu lado. João Grande, o Gato, Professor, estavam com ele. Professor mostrou a navalha à Irmã que abafou um grito. A menina que estava com catapora na outra cama tremia sob os lençóis. Dora queimava de febre, mal podia estar em pé. A Irmã murmurou:

— Ela está muito doente.

Dora respondeu:

— Eu vou, Pedro.

Saíram pela porta (AMADO, 2008, p. 278-279).

Freiras no imaginário popular usam hábitos escuros. A escolha dessa tonalidade de cor se dá pelo fato de que tons escuros indicam a ausência de cores, o nada, o que simboliza a ausência mundana, a morte para as coisas terrenas, pois as freiras precisam renunciar a tudo em suas vidas e viverem pela Igreja. Além disso, consta também que os tecidos escuros eram os mais baratos entre os séculos VI e X, que foi o período em que surgiram grande parte das ordens religiosas. Se em *Capitães da areia*, Jorge Amado imaginou o orfanato Nossa Senhora da Piedade, onde Dora esteve internada, ligado ao

Convento Nossa Senhora da Piedade, localizado realmente em Salvador, isso significa que a ordem responsável pelo orfanato seria a Ordem das Irmãs Clarissas Capuchinhas, que constitui o ramo feminino da ordem franciscana, conhecida pelo voto de pobreza que seus integrantes fazem. As Irmãs Clarissas Capuchinhas usam hábitos escuros, com detalhes brancos, cor símbolo da pureza.

Aurora também tem como último desafio enfrentar sua madrasta Umbra, que se transforma num poderoso dragão, animal associado ao diabo na religião cristã, como já dissemos aqui. Aliás, o diabo é uma mais das referências judaico-cristãs presentes na história de Aurora, assim como o fato da princesa cair em sono profundo na Sexta-feira Santa, dia da Paixão de Cristo e de ‘ressuscitar’ no domingo de Páscoa, como acontece com o messias cristão. A ligação do diabo, com a serpente, com o dragão, se dá no capítulo do Apocalipse da Bíblia, escrito pelo discípulo João. “E foi expulso o grande dragão, a antiga serpente, que se chama diabo e Satanás, o sedutor de todo o mundo, sim, foi atirado para a terra, e, com ele, os seus anjos” (Apocalipse 12:7-9). Transformar o diabo, um ser que visível e a ser temido, como o dragão ou a serpente, auxilia no processo de construção da narrativa de que o bem (Jesus Cristo e a religião que estava se consolidando) vence o mal (tudo de ruim que há no mundo, sintetizado na figura do diabo).

Precisaram, assim, casar a história da serpente com a do rebelde, do tirano, do tentador, do sedutor concupiscente e do dragão todo poderoso. Um autor declarou recentemente que a vitória do cristianismo neste domínio consistiu em tomar emprestado um dos mais importantes modelos narrativos do Oriente Próximo: o mito cósmico do combate primordial entre os deuses, que tem na condição humana seu desafio fundamental. Esta versão pode, segundo ele, ser assim resumida: um diabo rebelde ao poder de Jeová faz da terra uma extensão de seu império para nela reinar pelo poder do pecado e da morte. “Deus deste mundo”, como o denomina São Paulo, ele é combatido pelo filho do Criador, o Cristo, por ocasião do mais misterioso episódio da história cristã, a Crucificação, que combina uma derrota e uma vitória simultâneas. A função de Cristo no decurso dessa luta, que só terminará no fim dos tempos, é ser o libertador potencial da humanidade, em confronto com Satã, seu adversário por excelência (MUCHEMBLED, 2001, p. 19).

Umbra se veste com roupas escuras, combinando com seu nome, que em latim significa sombra total. Esse último embate de ambas está relacionado com o confronto com a morte, com a escuridão. No entanto, se Aurora sai vitoriosa do desafio, derrotando Umbra e seu alter ego dragão, caso o jogador consiga vencer o embate, liberta Lemúria trazendo luz e alegria para o povoado e também liberta a si mesma do sono profundo no qual Umbra a prendeu e consegue retornar para a Áustria. Já Dora,

apesar de conseguir fugir do orfanato e de toda a tristeza que esse período lá lhe causou, morre logo em seguida.

Duas meninas, tão parecidas e tão distantes. Enquanto para Aurora uma vida cheia de riqueza, conforto e poder a espera, para Dora, vítima de uma vida de desigualdades, sofrimento e desprezo da sociedade, o que lhe sobra é a morte e o fato de se transformar numa espécie de estrela-guia para os ideais de seus amigos. Uma vira rainha e a outra vira estrela. Bonito e comovente na literatura, mas muito cruel na vida real. No Brasil, meninos e meninas pobres, como Dora, morrem todos os dias vítimas do Estado e da sociedade que os ignoram.

A terceira personagem analisada nesta tese é Ana Terra, referência no mito fundador do Rio Grande do Sul. A resignação e a força de Ana Terra em sua jornada para criar seu filho Pedrinho e sua função como parteira no povoado de Santa Cruz são as marcas de resistência dessa personagem. À luz da narrativa de Ana Terra, analisamos a jornada de Lara Croft, personagem que é sempre lembrada quando falamos da inserção das personagens femininas como protagonistas nos videogames. Lara que surge como uma personagem sensual e voltada ao *male gaze*, aos poucos, devido, sobretudo, após as reivindicações de mulheres que jogam Tomb Rider, Lara vai ganhar contornos, características, vestimentas mais próximas da realidade das situações que ela enfrenta no jogo. Lara Croft, assim como Ana Terra, é referência na fundação das personagens femininas protagonistas e fortes dos videogames. Se Ana Terra representa a força da mulher gaúcha, Lara Croft representa o poder das personagens femininas protagonistas nos jogos.

Assim como foi feito com as personagens Dora e Aurora, buscamos ainda, nas histórias de Santa Ana e de Nanã, aspectos que se assemelham às narrativas de Ana Terra e Lara Croft. A ligação com a terra, a representação do mito fundador em seus contextos, seja na história do Rio Grande do Sul, no protagonismo feminino nos videogames, ou nas suas religiões católica e de matrizes africanas, a obstinação, a capacidade de traçar estratégias para sobreviver e para perpetuar que suas memórias e as memórias dos seus também permaneçam são alguns desses aspectos e atributos que podemos citar dessas personagens.

Em *O Tempo e o vento*, Ana Terra poderia muito bem ocupar o lugar de rainha, como Aurora ocupará na Áustria, ao retornar de Lemúria, se estivéssemos num reino do Rio Grande do Sul. Para a professora Regina Zilberman (2010), Veríssimo cria essa narrativa cheia de feitos de Ana Terra e de seus descendentes influenciado por um

período de fim de ditadura no Brasil (o país recém saía da Era Vargas) e também pelo fim da Segunda Guerra Mundial, com a derrocada do nazismo e do fascismo. Havia uma atmosfera de esperança em dias melhores.

Quando Érico Veríssimo começou a redigir *O Continente*, o Brasil saía de uma ditadura, e o Ocidente assistia à derrocada do fascismo sob suas diferentes expressões. Poucas nações, como Portugal e Espanha, na Europa, e Argentina, na América do Sul, mantiveram regimes autoritários após a vitória das forças aliadas sobre o Eixo. O sentimento de vitória da democracia deve ter entusiasmado o romancista gaúcho, que se dispôs a narrar o penoso percurso dessa forma de governo no Rio Grande do Sul. A região, dessa vez, não correspondia a um microcosmo, capaz de sintetizar o Brasil; respeitando sua história particular, a colônia, depois província e, enfim, Estado, aparece como o berço de forças autoritárias que se tornam, no século XX, modelares para o país, a que se integra e ao qual acaba por se submeter. Eis o alimento político que nutre *O tempo e o vento*, romance que atesta a maturidade, de um lado, do artista, de outro, do intelectual e pensador, todos identificados por um mesmo nome, Érico Veríssimo (ZILBERMAN, 2010, p. 150).

Ana Terra, se tivesse sua história contada no Romantismo, poderia se encaixar perfeitamente como a heroína romântica, que personificaria o mito e o ideário fundante do Rio Grande do Sul. No entanto, mesmo influenciado pelo otimismo das décadas de 40 e 50, Veríssimo (2007) não cria uma heroína fantasiosa, mas, sim, uma personagem do segundo momento da Literatura Brasileira Modernista, que conforme descreve Afrânio Coutinho (1988), possui características que colocam seus personagens em antítese com os imaginados em épocas passadas, como o Arcadismo e o Romantismo.

Em vez da universalidade e do absoluto, o que lhe importa é o particular, o local, a circunstância, o pessoal, o objetivo, o relativo, o detalhe, a multiplicidade; em lugar da permanência, é a mudança, a diversidade, a variedade; ao absoluto, prefere o relativo, à Verdade, muitas verdades; às normas absolutas, o relativismo e a diversidade de experiência artística e dos casos individuais; à estabilidade, o movimento; à Natureza, a natureza humana; (...) à descrição e revelação do mundo exterior, o sentimento da existência subjetiva; fugindo à tradição da nobreza, dignidade e decoro, incorporou os assuntos baixos e sujos, a realidade cotidiana, o terra-a-terra, o circunstancial e o particular (COUTINHO, 1988, p. 244).

E podemos encontrar na história de Ana Terra várias desses aspectos. Por exemplo, Ana Terra e sua família eram extremamente pobres, sem nenhuma instrução, sem objetos que consideramos básicos, como relógio, calendário, espelho, passando por situações de dificuldade de sobrevivência desde que chegou com sua família nas terras sulistas e instalaram-se no rancho. Essa dificuldade é intensificada pelo frio característico da região sul do Brasil.

Ali na estância a vida era triste e dura. Moravam num rancho de paredes de taquaruçu e barro, coberto de palha e com chão de terra batida [...] No inverno tudo ficava pior: a água gelava nas gamelas que passavam a noite ao

relento; pela manhã o chão frequentemente estava branco de geada e houve um agosto em que, quando foi lavar roupa na sanga, Ana teve primeiro de quebrar com uma pedra a superfície gelada da água (VERÍSSIMO, 2007, p. 70-98).

Corroborando esse cenário, a história de Ana Terra não idealiza o cotidiano, no qual os afazeres do dia a dia preenchem a narrativa com pequenos detalhes, conforme a estética do segundo momento modernista brasileira, que buscava aproximar a literatura das realidades brasileiras. Detalhes aparentemente inofensivos como a pausa após o jantar dos Terra, podem revelar o modo grosseiro como Maneco Terra tratava D. Henriqueta, ao passo que ela e Ana Terra viviam para servir aos homens da casa e ajudam-nos a dimensionar o sentimento de solidão que acompanha essas duas mulheres, pois além da solidão geográfica em que se encontravam, já que o rancho se situava longe de povoados e cidades, havia também a solidão perpetrada pelo próprio marido, sempre seco, ríspido e de pouquíssimas palavras.

Antônio e Horácio conversavam em voz baixa sobre o que tinham de fazer no dia seguinte. De quando em quando d. Henriqueta suspirava baixinho. E de repente, em meio dum silêncio picado pelo cricrilar dos grilos, ela disse:

— Precisamos dum cachorro.

Tinham tido um perdigueiro que, fazia muito, havia morrido duma mordida de cobra-coral. Desde então Maneco vivia a prometer que mandaria buscar um ovelheiro no Rio Pardo, mas nunca mandava. E agora, ouvindo a observação da mulher, ele perguntou:

— Quem foi que falou em cachorro?

— Ninguém. Eu é que me lembrei. Sinto falta de cachorro aqui em casa (VERÍSSIMO, 2007, p. 86).

Outro aspecto destacado por Coutinho (1988) é forma como a natureza é retratada no segundo momento do Modernismo brasileiro. Em *O Tempo e o vento*, a natureza é uma constante, mas não como uma entidade idealizada, nem idealizadora daqueles que a rodeiam, mas sim como um fator contribuinte para as atitudes dos personagens. Na narrativa de Ana Terra, podemos destacar a sanga e o vento. A sanga como um local onde Ana Terra passa boa parte do seu tempo, já que é sua responsabilidade lavar as roupas da família. É a sanga que lhe refresca nos ardentes verões do Rio Grande do Sul. É a sanga que aumenta o sofrimento dos gélidos invernos ao ter que lavar as roupas nas águas, por vezes congeladas. É na sanga que Ana encontra Pedro Missioneiro. É na sanga que Ana passa a se encontrar com ele e acaba engravidando³⁴.

³⁴ A escolha desse elemento é muito fortuita, pois a água tem uma simbologia muito expressiva. As primeiras civilizações sempre buscavam se estabelecer próximas aos cursos d'água, rios, riachos para que os habitantes tivessem água para beber, alimentar-se, alimentar os animais, irrigar as plantas. Os rios também sempre serviram como meio de transporte e escoamento de

Ana, pressentindo que, após o surgimento do Pedro Missioneiro, continuar a frequentar a sanga seria entregar-se àquele homem desconhecido, tenta resistir, mas não conseguiu. “A sanga era para Ana uma espécie de território proibido: significava perigo. A sanga era Pedro. Para chegar até a água teria de passar pela barraca do índio, correria o risco de ser vista por ele.” (VERÍSSIMO, 2007, p. 86) E é a sanga e suas águas que trarão à Ana Terra o despertar para a sua vida sexual e será na água que ela conceberá Pedrinho, criando um novo cenário em sua vida, como o aumento do afastamento de seu pai e deus irmãos, a responsabilidade de ser mãe sozinha, a busca pela sobrevivência, tendo como prioridade a vida de Pedrinho. A água antes onde exercia o papel de lavadeira lhe traz o papel de mãe, o de gerar uma vida.

Outro aspecto da natureza que percorre a trajetória de Ana Terra como o curso de uma sanga, é o vento. A primeira frase que temos na narrativa de Ana é “Sempre que me acontece alguma coisa importante, está ventando” (VERÍSSIMO, 2007, p. 70). Ana tem quase um pacto com o vento, sabe que ele está presente, mesmo sem o escutar: “E mesmo sem ouvir o barulho do vento Ana sabia que estava ventando, pois seus nervos adivinhavam...” (VERÍSSIMO, 2007, p. 90). Já com o filho adulto, quando Pedrinho parte para a guerra, Ana triste, mas resignada com a partida do filho, observa: “Foi só então que Ana Terra percebeu que estava ventando.” (VERÍSSIMO, 2007, p. 120). Podemos entender os ventos como o que leva o velho e traz o novo, como o ente que derruba as folhas velhas das árvores, para que nasçam as novas, como o portador das mudanças e transformações na vida de Ana Terra. O vento era uma espécie de regulador do tempo para a Ana Terra: Ana Terra era capaz de jurar que aquilo acontecera na primavera, porque o vento andava bem doido, empurrando grandes nuvens brancas no céu, os pessegueiros estavam floridos [...] (VERÍSSIMO, 2007, p. 70).

É pelo e com o vento que Ana conhece sua ancestralidade, que através dos ventos que os mortos, os de sua família que ficaram para trás, junto com toda a vida sofrida no rancho, falavam com ela. Ana tem a terra no nome, mas é o vento que a transporta por toda a sua narrativa, do início ao fim:

E nas noites de ventania ela pensava principalmente em sepulturas e naqueles que tinham ido para o outro mundo. Era como se eles chegassem um por um

bens e alimentos. Para além da utilidade prática dos rios, a água “[...] por ser um dos elementos vitais para todas as sociedades, era revestida por um vasto conteúdo simbólico, demonstrando a sua importância na organização das primeiras civilizações situadas nas bacias de grandes rios e nas costas mediterrâneas”. A água sempre foi “motivo de veneração em diferentes culturas antigas” (RODRIGUES, 1998, p.19).

e ficassem ao redor dela, contando casos e perguntando pelos vivos. Era por isso que muito mais tarde, sendo já mulher-feita, Bibiana ouvia a avó dizer quando ventava: “Noite de vento, noite dos mortos...” (VERÍSSIMO, 2007, p. 126).

Caminhando para o encerramento da análise de nossas personagens, Lara Croft, nossa última personagem analisada apresenta grandes nuances. Esse fenômeno se dá porque Lara tem um alcance maior do que as outras personagens que vimos durante essa trajetória. Lara é a primeira protagonista dos videogames a alcançar um sucesso estrondoso. É um fenômeno mundial. Lara extrapola os limites dos videogames. Lara é a personagem de videogames que mais foi capa de revistas no mundo, inclusive entrou no *Guinness World Records* por esse mérito³⁵. Há casos de pessoas que colocaram o nome de Lara em suas filhas, devido à Lara Croft. Eu os conheço pessoalmente.

Mas isso não significa que Lara seja uma personagem ideal para inspirar as pessoas, conforme já colocamos no subcapítulo específico para a personagem, Lara carrega uma série de estereótipos perigosos para as meninas, mas também, é inegável seu destaque e seu papel, especialmente para o público feminino dos videogames. Não se trata aqui de responder ao questionamento se Lara é uma personagem benéfica ou não quando falamos de representação feminina nos videogames?

Até por que é impossível responder essa pergunta e talvez essa seja um dos grandes ensinamentos da trajetória desta tese. Nenhuma das personagens que fizeram parte dessa trajetória podem ser apontadas como isentas de críticas quando falamos de representação e de representatividade, pois elas foram produzidas por aqueles que até este momento ditaram o saber, o conhecimento e a cultura hegemônicos. Foram homens brancos que as criaram.

Para Cassell e Jenkins (2000, p. 30), Lara Croft foi projetada para ser uma mulher forte, autossuficiente e inteligente. Para eles, Lara confunde o clichê machista pelo fato de ser um tipo de figura que era (e ainda é) mais atribuída a personagens masculinos do que a personagens femininas nos videogames. Para Zoe (1993), Lara e a experiência de simular seus feitos funciona como uma espécie de "segundo eu" e pode servir uma função subversiva contra as restrições do mundo real (ZOE, 1993).

Flanagan (1999, p. 78) corrobora a ideia de que Lara ultrapassa barreiras dos personagens de videogames ‘comuns’ ao dizer que Lara Croft pode ser comparada a

³⁵ Notícia: *Tomb Raider* conquista dois novos recordes. Disponível em: <https://laracroft.com.br/noticias/tomb-raider-conquista-dois-novos-recordes-no-guinness>. Acessado em 10 de maio de 2020.

uma pessoa, mas ela é muito mais. Lara possui uma destreza física incrível, sendo capaz de qualquer atividade física exigida pelas situações dos jogos: escalar edifícios, nadar, lutar com animais selvagens e com seus inimigos. Além de suas características sobre-humanas, Lara tem uma mira precisa, dirige muito bem e, a menos que o usuário erre, ela nunca precisará repetir as ações que executa.

Voltando à representatividade feminina nos jogos, Han e Song (2014) afirmam que a falta de representatividade nos videogames se dá pelo fato de que como os videogames são projetados para atingir jogadores de todo o mundo, seus personagens tendem a obedecer aos “padrões globais”. Apesar de Lara Croft ser uma personagem marcante e desafiadora e seu surgimento implicar uma mudança no conceito de personagem feminina nos videogames, sua representação ainda compreende um feminino estereotipado em um jogo de ação e aventura. Apenas aumentar o número de personagens femininas nos videogames não resolve os problemas de representação e representatividade de gênero. É fundamental que os designers de jogos criem representações positivas das mulheres e projetem jogos que contenham diversidade nas identidades de gênero.

Essa padronização se repete também no tipo de heroísmo que Lara desempenha. Han e Song (2014), Lara Croft imita a aparência e as estratégias de vários protagonistas masculinos existentes e empresta elementos dos heróis masculinos com os quais os jogadores estão familiarizados e que são também reconhecidos como uma espécie de significante mitológico (HAN e SONG, 2014). Essas narrativas envolvendo heróis masculinos definem a dinâmica do caráter através do simbolismo das relações pai-filho, nas quais a sucessão do pai pelo filho reforça o domínio masculino. Em *Rise of the Tomb Raider*, é evidente que a figura central do passado de Lara seja seu pai, e não sua mãe. Como Atena na mitologia grega, ela se identifica como seu pai, torna-se arqueóloga por causa dele, e segue buscando completar suas missões inacabadas. É a filha que segue os passos de seu pai. Para Han e Song (2014), Croft se torna uma heroína, imitando o herói masculino e seus comportamentos. Podemos atribuir esse processo como mais uma evidência de que Lara foi criada para o público masculino, mais familiarizado com heróis masculinos. Nesse processo, sua violência e ferocidade são fortemente enfatizadas.

E apesar de se tornar uma heroína, Lara Croft, em alguns momentos, assume o papel de uma donzela em perigo, ao contrário dos protagonistas masculinos. Enquanto os homens adultos atuam como guardiões absolutos da força e da virilidade, Croft

torna-se quase uma donzela em perigo a cada desafio/ missão de *Rise of the Tomb Raider*. À medida que os desafios vão ficando mais complexos e a personagem vai passando por mais dificuldades, Lara passa a gemer excessivamente e a carregar mais marcas e machucados que evidenciam esse os perigos que ela está correndo. Lara não fala palavras de força, mas tão somente geme, o que de certa forma destoa de uma personagem que é forte, destemida e corajosa.

Para Han e Song (2014), a oposição binária dos valores femininos e masculinos em Lara consolida a ordem existente estabelecida pelos heróis do sexo masculino. Por meio de sua feminilidade, Croft busca permanecer um objeto de desejo. Mais importante ainda, ela não tenta cooperar com outras mulheres em *Tomb Raider*, nem mesmo com a mãe, o que fortaleceria seus ritos para o renascimento da personagem como uma heroína. Ao contrário de Ana Terra, a personagem da literatura brasileira com a qual traçamos a aproximação com Lara, que tece relações de companheirismo e sororidade com outras mulheres, com sua mãe, durante o tempo em que viveu com sua família, com a cunhada, durante o ataque dos castelhanos e a fuga para Santa Fé e com as mulheres de Santa Fé, ao se tornar a parteira do povoado que está se formando.

Lara Croft, de certa forma, internaliza uma identidade masculina. E seu pai serve como uma voz de ordem para evocar sua masculinidade. Em *Rise of the Tomb Raider* é de seu pai que ela se lembra o tempo todo, é a voz dele, são as lembranças dele em sua infância, é a missão inacabada dele que a leva à Síria e à Sibéria. É o nome dele que ela busca livrar da vergonha. É a memória dele que ela quer honrar. Embora quase nem apareça ‘fisicamente’ no jogo, Lord Croft é um dos protagonistas, como força motriz de Lara.

Assim, para além do quanto essas personagens são representantes femininas que trazem benefícios para as representações femininas na literatura e nos games, ou não, as quatro personagens possuem pontos positivos e negativos e foram e são muito importantes para os contextos em que estão inseridas. Os caminhos para abordar as trajetórias de Dora, Aurora, Ana Terra e Lara Croft são tantos e nesta tese, busquei analisar esses pontos, com suas convergências e divergências. O que proponho, a partir deste momento é pensarmos em outros caminhos, pois precisamos nos questionar por que outros personagens que não aparecem em suas histórias, ou se aparecem, não tem destaque, não são protagonistas. As quatro personagens que investigadas nesta tese são brancas, possuem beleza física, são destemidas, corajosas e passam por muitos acontecimentos tristes ligados às suas famílias e precisam enfrentar uma jornada penosa

em suas histórias. Então, nosso questionamento a partir deste momento é por que as quatro reúnem características como: pele branca, magreza e uma linha tênue entre a feminilidade/ sensualidade e a coragem/força?

O ciberespaço incorporado nos videogames é um "espaço híbrido" e isso permite homogeneidade e alteridade, é um espaço para infinitas possibilidades, além da ordem do mundo real (CASTRONOVA, 2005, p. 7). Assim como a literatura. As mulheres nos mundos virtual e literário devem ser capazes de examinar novas possibilidades, superando as limitações impostas pelo real (CORNELIUSSEN e RETTBERG, 2008). A reprodução repetitiva de uma personagem heroica feminina, codificada como um elemento da ideologia patriarcal, como Dora, Aurora, Ana Terra e Lara Croft, é problemática na eliminação de tais possibilidades (HAN e SONG, 2014).

Com base no que vimos ao longo desta pesquisa, percebemos que as personagens Dora, Aurora, Ana Terra e Lara Croft carregam características similares. São corajosas, destemidas, passam por dificuldades familiares, sofrem bastante, ocupam lugar de destaque em suas narrativas, Enfim, representam, de certa forma, mudanças nos papéis femininos que as mulheres por muito tempo ocuparam na literatura e nos videogames. No entanto, elas ainda não representam a ruptura necessária para quebrar com idealizações e estereótipos que vemos em personagens femininas. As quatro são brancas, magras, heterossexuais (ou sem a sexualidade declarada), de origem europeia. Ou seja, apesar de apresentarem mudanças, sobretudo de atitudes, mais próximas de mulheres voluntariosas, elas ainda servem a um padrão eurocêntrico. Há quase uma fórmula repetida pelas quatro personagens: são brancas, magras, delicadas, mas corajosas e destemidas. Mesmo com idades diferentes, morando em regiões diferentes, sendo concebidas em diferentes épocas, para linguagens distintas (literatura e videogame), elas carregam ainda muitas semelhanças. E essa fórmula de representação feminina tem sido replicada há tempos também em outras linguagens e se constituindo no ideal feminino vigente de nossa época. Lembra muito a fórmula já citada por Chimamanda Ngozi Adichie, na palestra *Todos devemos ser feministas*, proferida em 2012: “Nós ensinamos às moças que elas podem ter ambição, mas não muita... Que podem ser bem-sucedidas, mas não muito...” (ADICHIE, 2012)³⁶. Assim, como acontece com nossas personagens. Há uma linha invisível que elas não cruzam.

³⁶ TED: Chimamanda Adichie, *Todos devemos ser feministas*. Disponível em: https://www.ted.com/talks/chimamanda_ngozi_adichie_we_should_all_be_feminists?language=pt-br. Acessado em 20 de outubro de 2019.

Dessa forma, observando as cor da pele das personagens presentes no entorno de nossas protagonistas, podemos observar ainda que não há personagens negros em *Child of light*. Nenhum. Podem alegar que o jogo se passa na Europa, dizendo que a maioria da população é branca. Não há negros na Europa? Não havia negros na Europa em 1895, ano em que se passa o jogo? Nós sabemos que sim, sabemos que a Europa já havia lucrado muito à custa das vidas das pessoas negras, mas a história delas parece que não merece ser contada em *Child of light*. Já em *Rise of the Tomb Raider*, há um único personagem negro Jonah, amigo de Lara Croft, cuja principal missão é escutar as lamentações de Lara sobre seu pai e suas afirmações de que não vai desistir de achar a Fonte Divina.

Esse fenômeno chamado de tokenismo é constantemente apontado no cinema pelos críticos para designar, muitas vezes, o amigo negro que mostra que a personagem principal branco é, na verdade, muito aberta, muito progressista com relação à raça, já que ela tem um amigo negro (GELEDÉS, 2017). Tokenismo vem do inglês *token*, cuja tradução seria algo como marca, símbolo, e trata-se na prática de fazer pequenas concessões e inserções a grupos minoritários para evitar acusações de preconceitos ou discriminação. O token é o elemento que parece garantir a inclusão, muitas vezes fetichizada, dos grupos esquecidos. Esse fenômeno pode ocorrer em vários setores, no mercado de trabalho, na publicidade, na música.

O tokenismo cria uma falsa sensação de integração social e ocultar as maneiras mais amplas de discriminação, sendo denunciado pelos estudiosos negros como um poderoso recurso político utilizado pelos brancos para ocultar a discriminação, tanto nas instituições e organizações privadas quanto nas arenas políticas através de políticas públicas. A presença de um negro ou poucos negros num espaço institucional dominado pelos brancos não significa ausência de discriminação ou que o ambiente fornece condições de paridade entre negros e brancos. Essa prática cria uma função retórica de uma imagem de igualdade racial, no entanto, permanecem as hierarquias raciais (CASHMORE, 2000).

O que o tokenismo sugere é que a presença de indivíduos negros proeminentes ou que ocupam posições de evidência em meios institucionais brancos não indica necessariamente que: a) tais indivíduos tenham um desempenho significativo ou papéis influentes no progresso dos negros como grupo; b) que a presença de tais indivíduos reflète a paridade social entre os negros como grupo e os brancos na sociedade (CASHMORE, 2000, p. 535).

Em *O Tempo e o vento* (2007), os personagens negros que participam da história da Ana Terra são os dois negros escravizados que são comprados por seu pai. São os

únicos. Não tem falas. Sua única ação explícita na narrativa é morrer junto com os homens do rancho durante o ataque dos castelhanos. Durante muito tempo esse foi o papel empregado e impregnado às pessoas negras na literatura, no cinema, nas novelas e nas artes brasileiras em geral. Pessoas negras eram sempre os escravos da família e mesmo a após a abolição da escravatura, o papel dessas pessoas ainda era o de servir às pessoas brancas. É como se os quadros de Debret persistissem como único modo de representar a população negra na cultura brasileira.

Outro personagem racializado em *O Tempo e o vento* é o indígena Pedro Missioneiro, que apesar de ter um papel crucial na narrativa é humilhado, animalizado e inferiorizado pela família de Ana Terra e até pela própria Ana, mesmo durante o envolvimento amoroso dos dois. Cabe chamar atenção para o fato de que Pedro Missioneiro sabia ler, era instruído, tocava instrumentos musicais e tinha conhecimentos formais, algo que os Terra não possuíam. No entanto, isso não era suficiente para que Pedro ‘provasse’ seu valor. Pelo contrário, era motivo de desconfiança. Como esse indígena sabe ler e tem conhecimentos que nós brancos não temos?

O projeto colonial é um projeto de dominação racial, que na América tem início com o genocídio, epistemicídio (CARNEIRO, 2005) e semiocídio (SODRÉ, 2005) dos indígenas. A morte do corpo, dos saberes, das crenças, dos símbolos, das línguas que foi perpetrada aos povos indígenas pelos colonizadores portugueses prossegue com negros que são arrancados à força para serem escravizados no território americano. O colonialismo na América nasce pautado no racismo e segue sendo um campo de batalhas, pois as consequências desse processo reverberam no racismo que ainda persiste, sobretudo na sociedade brasileira.

Em *Capitães de areia* temos outro exemplo desse racismo que são as “negrinhas do areal” (AMADO, 2008) citadas por Pedro Bala, ao revelar que pretende casar com Dora, a menina branca e loira, que ela era diferente das meninas pretas que para ele serviriam somente para praticar sexo casual. As meninas negras que eram agarradas por Pedro Bala para lhe servirem prazer sexual são o vestígio presente em *Capitães da areia* de personagens, como Dona Flor, Tieta, Tereza Batista, Gabriela, forjadas na sensualidade e na sexualidade e que pela obra amadiana perpetuaram a imagem da mulher brasileira, sobretudo da mulher de pele morena, sempre ferosa e disposta a ter relações sexuais.

A imagem da mulher preta destinada a servir, a cozinhar e a cuidar dos filhos dos brancos ou como uma parceira sexual fácil foi perpetuada no território brasileiro

desde o período da escravidão e chegou a ter apoio de estudiosos, como Gilberto Freyre, que na obra *Casa grande e senzala* (2003) não cansa de exaltar o quanto essas figuras sempre maternas, carinhosas, disponíveis e dispostas a servir o homem branco nos diversos campos de suas vidas foram importantes para a formação do povo brasileiro e consolidação da democracia racial, visto que para Freyre esses eram papéis que as mulheres negras exerciam com entusiasmo.

Para Gonzalez (1988), o racismo apresenta duas formas para manter a exploração e a opressão: o racismo aberto e o racismo disfarçado. No racismo disfarçado, “prevalecem as ‘teorias’ da miscigenação, da assimilação e da ‘democracia racial’”, e essa forma de se manifestar, impede a “consciência objetiva desse racismo sem disfarces e o conhecimento direto de suas práticas cruéis” (GONZALEZ, 1988, p. 72-74), pois a crença historicamente construída sobre a miscigenação criou o mito da inexistência do racismo em território brasileiro.

Dessa forma, com auxílio de teorias, como a de Freyre, a imagem da mulher negra que como cozinheira, babá ou amante se consolidou no território brasileiro, perpetuando o que Bueno (2020), a partir dos estudos de Patricia Collins (2009) chama de imagens de controle. Bueno (2020) diz que as imagens de controle fazem parte da forma como os grupos hegemônicos criam definições sobre as mulheres negras. Essas imagens criadas por esses grupos são um aspecto importante da matriz de opressão, pois elas buscam encaixar as mulheres negras em determinados papéis na sociedade racista, como se outros lugares não fossem possíveis a elas. Em *Capitães da areia*, fica claro que o papel de esposa, de noiva é destinado por Pedro Bala à Dora, a menina de pele, olhos e cabelos claros, nunca às meninas negras do areal.

Esse conceito de imagens de controle é uma metáfora perfeita do quanto os sistemas de representação alimentam as desigualdades sociais baseadas no racismo com as imagens de controle e a sociedade retroalimenta os sistemas de representação, mantendo as mulheres negras, no caso, em determinadas posições no cinema, na TV, na literatura, na publicidade, intensificando a estratificação racial da sociedade brasileira. As imagens de controle são como cercas, como se delimitasse os lugares, os espaços, os papéis que as mulheres negras podem ocupar para manter o *status quo* da sociedade branca e eurocêntrica.

As imagens de controle delimitam, sobretudo, corpos. Corpos que essas imagens mostram como babás, empregadas, passistas de escola de samba, costureiras, mas que dificilmente são apresentados como juízas, médicas, cientistas, executivas. Lembrando

aqui que de separar os casos de tokenismo, outra estratégia que mantém o racismo nas representações e fora delas. Os corpos das mulheres são controlados pela mídia e fora dela.

As imagens de controle são a justificativa ideológica que sustenta a continuidade dos sistemas de dominação racistas e sexistas que buscam manter as mulheres negras em situação de injustiça social. São uma forma potente de atacar a assertividade e a resistência de mulheres negras à sua objetificação enquanto o outro da sociedade. Ao retratar as mulheres negras através de estereótipos que as desumanizam, os grupos dominantes estabelecem uma miríade de justificativas que buscam perpetuar as inequidades sociais e violências que eles impõem às mulheres negras em todo o globo. As imagens de controle fazem parte de uma ideologia generalizada de dominação, que opera a partir de uma lógica autoritária de poder, que nomeia, caracteriza e manipula significados sobre as vidas de mulheres negras que são dissonantes daquilo que elas enunciam sobre si mesmas (BUENO, 2020, p. 73).

Podemos relacionar, de certa forma, as negrinhas do areal de *Capitães da Areia* de Jorge Amado com a imagem de controle da imagem de controle da *welfare mother*, termo que pode ser traduzido como mães da assistência social ou mães beneficiárias do Estado, oriunda de outro estereótipo controlador utilizado durante a escravização de pessoas negras, o estereótipo da mulher negra reprodutora. Digo isso, pois essa imagem de controle foi central para a manutenção da economia escravocrata após o término do tráfico internacional de escravos, pois a capacidade reprodutiva das mulheres negras passou a ser vista como uma mercadoria a ser explorada. Tratar as mulheres negras enquanto reprodutoras naturalmente mais hábeis, portanto como mulheres sempre dispostas ao sexo, justificava inclusive a exploração sexual de que as mulheres negras escravizadas eram vítimas. A consolidação desse estereótipo no imaginário coletivo contribuiu para os altos índices de violência sexual experienciados por mulheres negras trabalhadoras domésticas (BUENO, 2020, p. 94).

Angela Davis (2016) nos contextualiza historicamente sobre o nascimento desse estereótipo, e conseqüentemente também da imagem de controle *welfare mother* ao pontuar que a abolição do tráfico internacional de mão-de-obra escrava africana dá início de um período de exploração sexual e reprodutora ainda maior das mulheres pretas escravizadas:

Quando a abolição do tráfico internacional de mão de obra escrava começou a ameaçar a expansão da jovem e crescente indústria do algodão, a classe proprietária de escravos foi forçada a contar com a reprodução natural como o método mais seguro para repor e ampliar a população de escravas e escravos domésticos. Por isso, a capacidade reprodutiva das escravas passou a ser valorizada. Nas décadas que precederam a Guerra Civil, as mulheres negras passaram a ser cada vez mais avaliadas em função da sua fertilidade (ou da falta dela): aquela com potencial para ter dez, doze, catorze ou mais filhos era cobiçado como um verdadeiro tesouro. Mas isso não significa que,

como mães, as mulheres negras gozassem de uma condição mais respeitável do que a que tinha como trabalhadoras. A exaltação ideológica da maternidade – tão popular no século XIX- não se estendia às escravas. Na verdade, aos olhos de seus proprietários, elas não eram realmente mães, eram apenas instrumentos que garantiam a ampliação da força de trabalho escrava. Elas eram “reprodutoras” – animais cujo o valor monetário poderia ser calculado com precisão a partir da sua capacidade de se multiplicar. Uma vez que as escravas eram classificadas como “reprodutoras”, não como “mães”, suas crianças poderiam ser vendidas e enviadas para longe, como bezeros separados das vacas (DAVIS, 2016, p. 20-21).

A disputa pelos corpos das mulheres no território brasileiro se deu desde o início do processo colonização com a chegada do branco europeu e o estupro e genocídio de mulheres indígenas. Prosseguiu durante o processo de escravização dos corpos pretos arrancados da África, com estupros, torturas, trabalho escravo... Nesse momento, as imagens de controle começam a atuar de forma a garantir que a sociedade naturalizasse os espaços, como uma linha marcando até onde esses corpos podiam existir. Essas imagens seguiram persistindo até os dias atuais. Por isso, a personagem feminina protagonista Dora, a menina inocente, é branca, mesmo na cidade com a maior população de negros fora da África. Por isso em *O Tempo e o vento*, escrito em 1949, os únicos papéis na história que couberam aos negros foram os de escravos, sem nenhum diálogo. Por isso, em *Tomb Raider* o único negro é o amigo de Lara, cujo papel é concordar com tudo que ela diz e faz. Por isso, em *Child of light*, que se passa na Áustria e em Lemúria, lugares encantados e mágicos, negros não existem.

Assim, cria-se a ideia de histórias que não merecem ser contadas, de vidas que não importam tanto, por não fazerem parte do padrão eurocêntrico. E com o sistema de representações não colaborando, se não vemos essas pessoas nas mídias, se não lemos sobre elas, e quando lemos é estereotipado, com o arcabouço das imagens de controle delimitando os espaços que esses corpos ocupam, o simbólico e o real seguem trabalhando juntos para manter nossa sociedade injusta, desigual e racista.

Fanon (2008) nos alerta que o colonialismo produziu uma estratégia muito poderosa, chamada inferioridade do colonizado, que derrotado e dominado, acaba por aceitar e internalizar essa ideia. O colonizador se sustenta no racismo para estruturar a colonização e justificar sua exploração e intervenção, pois, por meio da suposta superioridade do colonizador, sua ação é vista como benefício, e não como violência até pelo próprio colonizado, de tão forte que é essa ideologia. Isso resultou na construção mítica do colonizador, retratado como herdeiro legítimo de valores civilizatórios universalistas, enquanto o colonizado é retratado, como selvagem e primitivo, despossuído de qualquer legado merecedor de ser transmitido, devendo aderir a tudo

que venha do colonizador. Então, com o sistema de representações corroborando ‘a inferioridade do colonizado’, já que suas histórias não são contadas, o colonialismo segue se fortalecendo.

Outra presença constante nas histórias de Dora, Aurora, Ana Terra e Lara Croft são os deslocamentos. Embora por motivações diferentes, durante as análises das trajetórias das personagens, identificamos a presença dos deslocamentos em suas narrativas. Ana sai de Sorocaba com a família, em busca de condições melhores de vida e se instalam num rancho no Rio Grande do Sul, mas depois da invasão dos castelhanos, migra com a cunha e com as crianças para o povoado de Santa Fé. Lara nasceu em Londres, mas vive a peregrinar pelo mundo em busca de descobertas arqueológicas. Dora precisa sair de seu barraco, após a morte dos pais, descendo para a região da Cidade Baixa, de Salvador, e lá, junto com seu irmão, conhece o bando dos Capitães da areia. E apesar do terem como lugar de pouso o trapiche à beira-mar, sua vida passa a ser deslocando-se por toda a cidade, em busca de sua sobrevivência. Aurora também é retirada da Áustria, por meio do feitiço realizado por sua madrasta e é transportada para Lemúria, onde precisa vencer os obstáculos que lhe são impostos para poder retornar ao seu país.

Esses deslocamentos simbolizam, de certa forma, a jornada da heroína pela qual as quatro personagens passam, sendo que Lara Croft e Aurora, ao fim dessa trajetória retornam para seus países de origem, visto que elas são personagens privilegiadas, descendentes de pessoas ricas. Já Dora, infelizmente, não sobrevive ao seu deslocamento, e sua morte torna-se aspecto propulsor do engajamento de Pedro Bala, seu par romântico e um dos protagonistas de *Capitães da areia*, na luta pela igualdade de direitos e por melhores condições de trabalho. E Ana Terra, embora manifestasse seu desejo de retornar a Sorocaba no início da narrativa, acaba por fixar-se em Santa Fé, e lá reconstrói a sua vida, sendo parteira e criando o filho Pedrinho.

Dora, Aurora, Ana Terra e Lara Croft são resultados de seus caminhos. Assim, Dora pode ser vista como uma menina ingênua, mas também uma garota valente. Aurora pode ser uma princesa delicada e também uma guerreira destemida. Ana Terra pode ser a moça que desafia sua família e engravida antes de casar, e depois ser uma casta mãe de família. Lara Croft pode ser referência feminista ao se tornar uma protagonista de sucesso nos games e também pode ser uma Barbie, perfeita, idealizada para atrair o público masculino. Todas essas visões foram apresentadas aqui. Não há como chegarmos a uma única conclusão. O que não podemos negar é a importância

dessas personagens nas narrativas e nos contextos em que estão inseridas. Com todas as suas escolhas, contradições, dilemas e transformações. Dora, Aurora, Ana Terra e Lara Croft são meninas e mulheres feitas de muitos caminhos, que se aproximam, se afastam, se cruzam e se encontram.

4.2 É HORA DE ENCONTRAR OUTROS CAMINHOS

“O que te traz aqui, viajante? Por que tomaste a minha estrada?” Alguns respondiam que andavam a esmo, a procura de um caminho; outros ouviram dizer que se rogassem a ele, o guardião da montanha e da forja, seus caminhos seriam abertos. Ele ria jocosamente e indagava: “Como posso abrir os caminhos se não tens rumo a seguir?” E então explicava: “Embora aches que me procuras, buscas a ti mesmo e não te faltarei. Mas o caminho deve ser feito por ti. Posso te conduzir em meus braços, mas a travessia será tua.” “E se eu não quiser, posso desistir?” Ele ri, dessa vez um riso estrondoso, de desdém e malícia. “Não há escolha, humano tolo e incrédulo. Quem chega aqui, é obrigado a atravessar.”
(Cidinha da Silva)

Ao longo desta tese, proporcionamos o encontro, a partir das convergências e divergências das características e das experiências de quatro personagens. Primeiramente, cruzamos os caminhos da resistência de Dora, a menina que percorria as ruas e os becos das ruas de Salvador em busca de sua sobrevivência com a coragem de Aurora, a princesa que precisa lutar contra monstros em Lemúria para recuperar seu reino e sua família. Em seguida, entrelaçamos as andanças de Ana Terra, à medida que ela constrói a história do Rio Grande do Sul e as peregrinações de Lara Croft, à procura de tesouros e de respostas sobre si mesma e sobre a humanidade.

Dessa forma, provocamos o encontro entre essas personagens separadas pelo tempo, espaço geográfico e meio em que suas histórias nos são contadas, já que Dora e Ana Terra são personagens literárias e Aurora e Lara Croft são personagens jogáveis de videogames. Por meio da aproximação de suas narrativas e de seus atributos, quebramos as barreiras temporal, geográfica e midiática e colocamos Dora e Aurora; e Ana Terra e Lara Croft lado a lado. Ainda, em conjunto com a comparação também às santas e às orixás percebemos como padrões arquetípicos têm prevalecido ao longo das representações femininas, constituindo, por vezes, uma visão unificada de personagem feminina a ser contada e reverenciada.

Além disso, buscamos entender as formas de ser e estar dessas personagens. Analisando as escolhas e as trajetórias de cada uma delas em suas narrativas, percebemos o quanto são complexas, o quanto expressam avanços nas representações femininas nas linguagens em que estão inseridas, ao passo que também parecem que são impedidas de desatar algumas amarras, visto que, como já foi explanado ao longo desta tese, ainda são personagens com características eurocêntricas e heteronormativas. Sendo assim, e mesmo que Jorge Amado e Érico Veríssimo tenham tido atuação e militância bastante progressistas em suas vidas, sabemos que Dora e Ana Terra são personagens que são reflexo do momento histórico em que foram tecidas, então, cabe-nos fazer alguns questionamentos, principalmente à luz de elucubrações de nosso tempo, de nossos avanços e de nossos retrocessos. E quando olhamos para Aurora e Lara Croft e suas histórias, essas indagações são ainda maiores, já que foram elaboradas em épocas mais atuais.

Assim, a partir da constatação das amarras que ainda atam as personagens do cânone literário brasileiro e também dos videogames produzidos por grande estúdios, acredito que um dos objetivos principais desta tese é ressaltar a importância de que precisamos de maior diversidade na produção das mídias, para que tenhamos diversidade de histórias e personagens. Precisamos de mulheres e homens pretos, de pessoas com deficiência, de pessoas gordas, de pessoas LGBTQIA+, de imigrantes e refugiados, de indígenas como escritores, redatores, designers, desenhistas, programadores, diretores. Precisamos dessas pessoas atrás das telas escrevendo livros e jogos, para que tenhamos histórias mais próximas das bilhões de vivências existentes em nosso planeta. Chimamanda Adichie (2009) nos alerta para o perigo da história única, história esta que tem se perpetuado pelos últimos 520 anos no solo brasileiro. Uma história branca, patriarcal e cristã que, por trás de uma aura conquistadora, tem se mostrado genocida e etnocida, produtora de uma monocultura, não só nas *plantations*, mas também na literatura, nas artes, na música...

A prevalência do escritor branco, masculino, heterossexual, urbano, de classe média já foi pontuada pelas pesquisas da Professora Regina Dalcastagné (2021), conforme mostramos. Ao propor um estudo comparativo para entendermos como influências e referenciais se convergem, e também se divergem, nas personagens femininas da literatura brasileira canônica e em videogames dos anos 2014 e 2015, buscamos explicitar o quanto essas quatro representações femininas ainda carregam, na maioria das situações, estereótipos e arquétipos eurocentrados.

Quando falamos do cânone literário brasileiro, a historiografia literária nacional traz majoritariamente escritores e autores que são homens brancos, que tiveram a oportunidade de cursar o ensino superior, que são heterossexuais, que transitam por espaços urbanos. Isso significa que nossas histórias literárias canônicas só foram produzidas por essas categorias de escritores?

O que dizer de Maria Firmina dos Reis que em 1860, em São Luís, lançava o romance *Úrsula*, uma crítica à escravidão, tornando-se nossa primeira romancista. Escritora, professora, negra e abolicionista, Maria Firmina dos Reis foi a responsável pela fundação da primeira escola mista, para meninos e meninas, no Maranhão. Foi uma voz dissonante na literatura do século XIX, por ser uma mulher escritora, em um período no qual a escrita pública era quase exclusivamente masculina; por produzir literatura fora do Rio de Janeiro, por ser autodidata e por escrever sobre os negros escravizados de uma perspectiva diferente de outros autores, como Bernardo Guimarães e José de Alencar (SILVA, 2011). Zahidé Muzart (2013) pontua que Maria Firmina dos Reis fez da escrita sua forma de vida e que infelizmente é provável que muito da obra dessa escritora tenha se perdido no tempo.

Maria Firmina deu vez e voz aos cativos e tentou perceber a escravidão sob a lógica social dos próprios escravos. O escravo firminiano, como já disse, não é apenas vítima passiva da escravidão, é dotado de humanidade, de caráter, e saudoso de uma mãe África ausente (SILVA, 2011, p. 17).

Trajetória similar teve a catarinense Antonieta de Barros, primeira mulher negra a assumir um mandato popular, eleita como deputada estadual em Santa Catarina. Além de sua atuação na política, Antonieta também foi professora e chegou a criar uma escola em sua casa, onde alfabetizava crianças. Na literatura, Antonieta de Barros foi cronista, utilizando o pseudônimo Maria da Ilha, publicou inúmeros textos sobre a importância da educação, da emancipação das mulheres, o valor da política e, como uma mulher negra escritora, expôs o incômodo que seu conterrâneo Cruz e Sousa, nosso maior escritor do simbolismo, causou à sociedade catarinense:

Cruz e Sousa foi um bem e foi um mal para as letras catarinenses: foi um bem porque, dando-nos versos admiráveis, tornou o nome de nosso Estado conhecidíssimo entre os demais; foi um mal porque, por ser negro, despertou em todos os negros de Santa Catarina, que acompanham a evolução literária do Brasil pelo texto dos almanaques, a veleidade de poetas³⁷.

Há ainda Carolina Maria de Jesus, mulher negra, moradora da favela Canindé, que foi a primeira escritora negra do Brasil a ter sete obras publicadas. Seu primeiro

³⁷ Revista Terra, Florianópolis, ano 1, nº 17, 24 de outubro de 1920.

livro foi traduzido para 13 idiomas e vendido em mais de 40 países. Carolina escancara em sua obra e sua trajetória a luta para fugir do destino que a sociedade brasileira colonial e racista teima a impor para mulheres negras e pobres, como ela: “Eu disse: o meu sonho é escrever! / Responde o branco: ela é louca. / O que as negras devem fazer... / É ir pro tanque lavar roupa” (JESUS, 1996, p. 201).

E se consideramos a carta de Pero Vaz de Caminha um marco inicial da literatura em nossas terras, por que não colocamos a carta de Esperança Garcia escrita em 1770 no mesmo patamar? Temos uma mulher preta, escravizada no sertão piauiense, que tem a audácia de escrever uma carta denunciando as torturas que ela e sua família sofriam e pleiteando o mínimo de tratamento humanitário para si mesma e para outras mulheres que moravam na Fazenda Algodões. Esperança expõe que sabe ler e escrever num período em que era proibido alfabetizar os negros escravizados. Conseguem imaginar tamanha coragem? Ou seria desespero? Em um dos trechos, Esperança utiliza metáforas potentes para relatar a violência que ela e seu filho sofrem: “há grandes trovoadas de pancadas em um filho meu sendo uma criança, que lhe fez extrair sangue pela boca; em mim não posso explicar que sou um colchão de pancadas” (MOTT, 1985 e LIMA, 2010). Quantas Esperanças e suas histórias não deixamos de conhecer? E por que não contamos e debatemos a história e a carta de Esperança Garcia nas escolas e universidades?

Da mesma forma, por que não destacamos em nossa historiografia literária a nossa alma encantadora das ruas, João Paulo Emílio Cristóvão dos Santos Coelho Barreto, pseudônimo de João do Rio, jornalista, cronista, tradutor e teatrólogo negro e homossexual que narrou em sua obra o pulsar da cidade do Rio de Janeiro. Temos nosso próprio Baudelaire, encarnado em um escritor que captou o flunar brasileiro, um flunar barulhento, tumultuoso, profano e plural.

A rua nasce, como o homem, do soluço, do espasmo. Há suor humano na argamassa do seu calçamento. Cada casa que se ergue é feita do esforço exaustivo de muitos seres, e haveis de ter visto pedreiros e canteiros, ao erguer as pedras para as frontarias, cantarem, cobertos de suor, uma melopeia tão triste que pelo ar parece um arquejante soluço. A rua sente nos nervos essa miséria da criação, e por isso é a mais igualitária, a mais socialista, a mais niveladora das obras humanas. [...] A rua faz as celebridades e as revoltas, [...] Oh! sim, as ruas têm alma! Há ruas honestas, ruas ambíguas, ruas sinistras, ruas nobres, delicadas, trágicas, depravadas, puras, infames, ruas sem história, ruas tão velhas que bastam para contar a evolução de uma cidade inteira, ruas guerreiras, revoltosas, medrosas, spleenéticas, snobs, ruas aristocráticas, ruas amorosas, ruas covardes, que ficam sem pinga de sangue... (RIO, 1995, p. 25).

O objetivo do resgate desses escritores é explicitar o quanto podemos e precisamos diversificar o cânone literário brasileiro. Tanto no aspecto de tomarmos cuidado para não apagar e invisibilizar os escritores e as escritoras que são negros, indígenas e/ou LGBTQIA+, pelo contrário, deve-se destacar essas características e o quanto elas impactaram na vida e na obra desses autores, mas também, em buscar conhecer e pesquisar mais escritores negros, indígenas e LGBTQIA+ que produziram em território brasileiro, desde a chegada dos primeiros portugueses nestas terras. Assim como a obra de Maria Firmina dos Reis e a carta de Esperança Garcia permaneceram tantos anos quase que desconhecidas, quantas outras histórias estamos deixando de conhecer? E ao deixar de conhecer essas histórias, deixamos também de conhecer as pluralidades e as identidades de nossos país. Como pontua Sueli Carneiro (2013), da mesma forma que precisamos enegrecer o feminismo, precisamos também enegrecer e diversificar a literatura brasileira, que é tema de análise da crítica literária e que é ensinada nas escolas e universidades brasileiras. As mocinhas contadas nas histórias do Romantismo brasileiro não se assemelham em nada com a luta e a coragem de tantas Esperanças Garcias que devem ter resistido frente às persevidades da esravidão. Nós, como professores do Ensino Médio e do Ensino Superior temos o dever de pesquisar e recontar essas histórias e reescrever a História da literatura brasileira.

Da mesma forma como ocorre na literatura brasileira, essa prevalência masculina, branca e eurocêntrica se dá também no mercado dos videogames, conforme denunciam os que atuam no mercado dos videogames. Por exemplo, por mais que as mulheres dificilmente sejam associadas a indústria dos games, elas sempre estiveram presentes desde seu surgimento. O que elas sofrem é um processo de apagamento. Um dos casos mais famosos é o de Carol Shaw, nascida em 1955, foi uma das primeiras programadoras de jogos, trabalhou por anos na Atari e desenvolveu um dos jogos mais conhecidos no mundo dos games, *River Raid* (1983), que vendeu mais de meio milhão de cópias.

Conseguimos apontar mulheres que fizeram parte da história dos games, mas para pessoas pretas, trans, indígenas é mais difícil conquistar uma oportunidade de atuar nesse mercado. De acordo com o 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, realizado pelo extinto Ministério da Cultura em 2018, 20,7% dos sócios e funcionários

de estúdios de games são mulheres, 10% são negros, 0,9% é indígena e 0,4% é trans³⁸. Na tentativa de romper essa estrutura que impede que muitas histórias negras, indígenas e LBGTQIA+ cheguem aos games, o estúdio de desenvolvimento de games *Sue The Real*³⁹ produz games que promovam a representatividade negra e periférica. Além disso, o estúdio é comandado por Raquel Motta, mulher negra e programadora.

Sue The Real possui até este momento dois jogos. Um deles é *Angola Janga*⁴⁰, um game que conta a história de Palmares e contou com a participação do professor Marcelo D'Saete, que também é mestre em História da Arte pela Universidade de São Paulo e ganhou o 60º prêmio Jabuti, com a história em quadrinhos *Angola Janga*. Ou seja, o game *Angola Janga* é uma história em quadrinhos adaptada para o videogame, como tantas que vemos de estúdios estadunidenses como a *Marvel* e a *DC comics*. No jogo, o personagem jogável, chamado Soares, é um homem negro escravizado que foge de uma fazenda e precisa conseguir chegar ao quilombo, enfrentando perigos como animais ferozes, a fome, a sede e as perseguições dos funcionários do senhor de engenho, que estão à sua procura.

Figura 12 - Personagem Soares, do jogo *Angola Janga*.



Fonte: site do jogo *Angola Janga*.

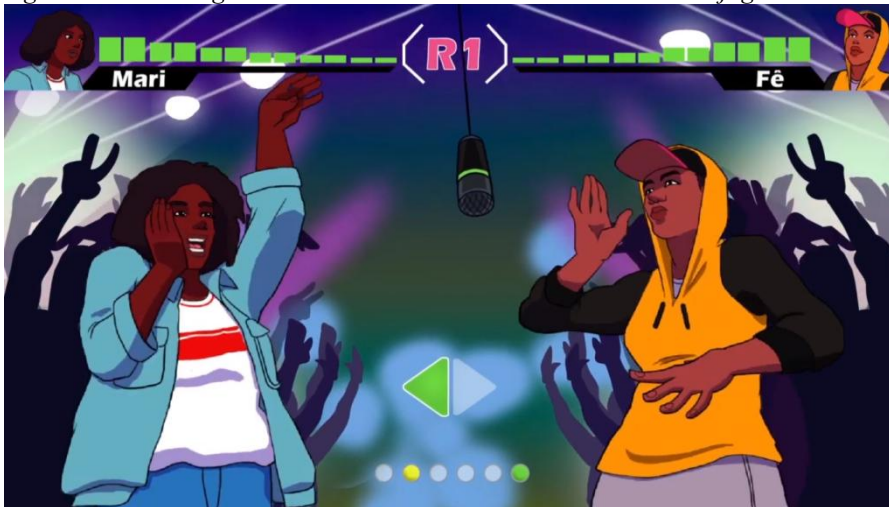
³⁸ Pesquisa 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais. Disponível em: <https://nuvem.cultura.gov.br/index.php/s/mdxtGP2QSYO7VMz#pdfviewer>. Acessado em 20 de junho de 2020.

³⁹ Site do estúdio *Sue the real*. Disponível em: <https://www.suethereal.com/>. Acessado em 20 de junho de 2020.

⁴⁰ Site do jogo *Angola Janga*. Disponível em: <https://www.suethereal.com/angolajanga>. Acessado em 20 de junho de 2020.

Já *One Beat Min*⁴¹ é um jogo do estilo de *Guitar Hero*, no qual o jogador deve criar ritmos e batidas de *Beatbox*, resgatando um dos elementos mais importantes do movimento Hip Hop. O jogo foi todo desenhado a mão e o jogador deve ir avançando para as fases, conforme for vencendo as batalhas de *Beatbox*. Há possibilidade de escolher o seu personagem, entre oito opções que também vão sendo liberadas à medida que o jogador avança. Há personagens masculinas e femininas, magras e gordas, negras e brancas.

Figura 13- Personagens Mari e Fê em uma batalha de Beatbox no jogo One Beat Min.



Fonte: site do jogo *One Beat Min*.

Outro exemplo de jogo brasileiro que rompe com os estereótipos eurocêntricos, esse já mais conhecido é *Árida*⁴², que está disponível na *Steam*, umas das mais famosas plataformas que fornece e vende jogos. *Árida* é um jogo desenvolvido pelo Aoca Game Lab⁴³, uma empresa baiana, cuja sede está localizada em Salvador. Em *Árida*, o jogador deve controlar Cícera, uma menina que precisa sobreviver no sertão nordestino, enfrentando os desafios da caatinga e da seca. Na introdução do jogo, uma breve história de Cícera é contada em forma de cordel. A equipe do Aoca Game Lab é formada de programadores baianos, que embora não morem no interior do estado, basearam-se em pesquisas, (um dos idealizadores do game, Filipe Pereira, é historiador), para criar a narrativa de Cícera e dos demais personagens, que ajudam

⁴¹ Jogo *One Beat Min*. Disponível em: <https://www.onebeatmin.com/>. Acessado em 20 de junho de 2020.

⁴² Jogo *Árida*. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/907760/ARIDA_Backlands_Awakening/#wsp. Acessado em 20 de junho de 2020.

⁴³ Site do Aoca Game Lab. Disponível em: <http://aocagamelab.games/pt/>. Acessado em 20 de junho de 2020.

Cícera em suas missões, seu avô Tião, o Padre Olavo, a curandeira Firmina e a jovem Almira. O jogo apresenta um gráfico simples e ganhou vários prêmios e, no momento, mais da metade do público que fez o download de *Árida* é formada de estadunidenses, alemães, franceses e canadenses⁴⁴, o que é muito importante, pois os jogos brasileiros precisam ganhar o mercado internacional. Somos o terceiro país que mais joga videogames no mundo⁴⁵, e precisamos também ganhar espaço como produtor de games, contando as nossas próprias narrativas.

Figura 14 - Cícera indo encontrar seu avô Tião, durante uma das missões de *Árida*.



Fonte: site do jogo *Árida*.

O sucesso de *Árida* nos mostra que há público para jogos que rompem com a cultura eurocêntrica hegemônica. Que há espaço para jogos que se passem em África, com toda a diversidade de seus 54 países e não somente como um local do inóspito, do exótico a ser explorado por Laras Crofts... Há espaço para jogos que se passem nos sertões, nas florestas, no pantanal, no cerrado, na caatinga... Não há somente espaço, mas demanda, para histórias de personagens como Cícera, a menina do sertão baiano, como Soares, o homem negro que sobrevive à escravidão, como Mari e Fê, as jovens que vivem na periferia e querem conquistar o mundo por meio do *beatbox* e do *Hip Hop*.

⁴⁴ Notícia: Game brasileiro revisita sertão baiano do século 19 com protagonista mulher. Disponível: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/09/game-brasileiro-revisita-sertao-baiano-do-seculo-19-com-protagonista-mulher.shtml> Acessado em 20 de junho de 2020.

⁴⁵ Notícia: Brasil possui o terceiro maior mercado de games do mundo. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2018/08/06/brasil-possui-3-maior-mercado-de-jogadores-de-games.htm> Acessado em 20 de junho de 2020.

De forma ainda mais independente, destaco o jogo *Sobrevivendo ao coronavírus*, criado pelos designers paulistas Rafael Braga e Andreza Delgado, em abril de 2020, no qual o jogador simula um motoboy que realiza entregas pelas ruas movimentadas da metrópole paulistana. Essa categoria de trabalhadores tão desvalorizada e mal remunerada tem sido fundamental, enquanto as pessoas precisam fazer isolamento social devido à pandemia provocada pelo coronavírus. Andreza e Rafael criaram o jogo com o intuito de arrecadar doações para a compra e distribuição de cestas básicas, itens de higiene e limpeza, e livros para famílias de baixa renda das periferias de São Paulo, que sofrem mais ainda com a crise econômica provocada pela pandemia. O jogo é simples, desenvolvido com o software *Construct 2* (ferramenta que já utilizei em sala de aula com os meus alunos para criar jogos dos conteúdos de Língua Portuguesa) e consiste em realizar as entregas, desviando dos obstáculos presentes no trânsito. O jogo é gratuito e pode ser acessado facilmente na internet⁴⁶. *Sobrevivendo ao coronavírus* lembra muito os jogos do *Super Mario* e *Sonic*. Se esses dois últimos são grandes sucessos, por que *Sobrevivendo ao coronavírus* também não pode ser?

Figura 15 - Tela do jogo *Sobrevivendo ao coronavírus*.



Fonte: site do jogo *Sobrevivendo ao coronavírus*.

Com o potencial de estúdios, como o *Sue The Real* e o Aoca Game Lab, juntamente com os talentos dos jovens brasileiros, como Raquel, Andreza, Rafael e tantos outros podemos construir histórias mais próximas da realidade nos videogames e na literatura. Assim, volto aqui a frisar a importância de quem são os corpos atrás das telas que produzem livros e videogames. Não podemos cair na estereotipação ou na

⁴⁶ Jogo *Sobrevivendo ao coronavírus*. Disponível em: <https://www.construct.net/en/free-online-games/sobrevivendo-coronavirus-13491/play>. Acessado em 20 de junho de 2020.

romantização do que nos é tão caro, como as vivências, as crenças e as experiências de quem nos últimos 520 anos já foi tão marginalizado e estigmatizado pela colonialidade do poder imposta pelo branco europeu.

Por isso o papel das escolas torna-se crucial, pois a mudança de panoramas culturais passa pelo processo educacional. Não à toa os colonizadores europeus atacaram as culturas dos indígenas e dos negros africanos escravizados. E são essas culturas, tão atacadas e marginalizadas, símbolos vivos de 520 anos resistência que buscamos trazer para o centro agora. É o que Ailton Krenak (2019) chama de guerra simbólica, ao tratar da tentativa de dizimação das culturas indígenas ao longo desses mais de 520 anos desde a invasão dos portugueses.

Abdias Nascimento (2016) já apontava há 40 anos a necessidade de resgatarmos outras memórias nas escolas e de que esse espaço é um campo de batalha fundamental para as mudanças de paradigmas, não só culturalmente, mas também nos sistemas político, educacional e midiático, no mercado de trabalho, nas relações interpessoais:

O sistema educacional [brasileiro] é usado como aparelhamento de controle nesta estrutura de discriminação cultural. Em todos os níveis do ensino brasileiro – elementar, secundário, universitário – o elenco das matérias ensinadas [...] constitui um ritual da formalidade e da ostentação da Europa, e, mais recentemente, dos Estados Unidos. Se consciência é memória e futuro, quando e onde está a memória africana, parte inalienável da consciência brasileira? Onde e quando a história da África, o desenvolvimento de suas culturas e civilizações, as características, do seu povo, foram ou são ensinadas nas escolas brasileiras? Quando há alguma referência ao africano ou negro, é no sentido do afastamento e da alienação da identidade negra (NASCIMENTO, 2016, p. 95).

É necessário negar essa miséria epistemológica (NOGUEIRA, 2020) que nos mostrou uma estrada reta e branca, mas repleta de sangue indígena e negro, como única alternativa para a cultura, para a literatura, para os videogames. Do mesmo modo que Oyèrónké Oyèwùmí (2021) conclama que os africanos, que também passaram pelos processos de colonização, precisam descolonizar suas formas de produzir conhecimento, “como uma fase de transição para reconquista da soberania intelectual. [...] A nossa produção de conhecimento deve ser soberana, livre.” (OYÈWÙMÍ, 2021, p. 241), nós também precisamos descolonizar a nossa literatura, nossas escolas, nossos videogames. Precisamos nos libertar dos olhares, das falas e das amarras que a colonização nos impôs ao longo dos últimos quinhentos anos. Não se trata de ignorar o que foi feito de nós e conosco até os dias de hoje, mas sim, de que a partir de agora precisamos contar as nossas histórias, criar os nossos videogames, relatar as nossas vivências e experiências a partir de telas e páginas criadas por nós. Nossos silêncios têm

sido como armas nas mãos dos nossos inimigos, daqueles que querem apagar, invisibilizar nossas existências (LORDE, 2019). É tempo de falar de nós, sobre nós, para nós e para todos. O caminho apontado pelo colonialismo europeu não serve para todos os humanos do planeta. Não serve para um país em que vivem ainda mais de 300 etnias e onde há mais de 200 línguas que ainda são faladas, resistindo a 520 anos de ataques. Não serve para um país cujo mais de 50% da população é negra e que detém a maior população de descendentes de africanos fora da África. Não somos um país de brancos, apesar de todo o genocídio, epistemicídio e semiocídio perpetrado desde que o primeiro colonizador europeu chegou aqui. Não somos um país de história única (ADICHIE, 2009), embora ela tenha sido nos repetida exaustivamente nos últimos cinco séculos.

Como professora, reafirmo todos os dias o papel das escolas e dos educadores para que não perpetuem mais a cultura eurocêntrica como verdade absoluta, como única forma de conhecimento válida em detrimento de outros saberes. Exemplos já temos, como as escolas Malê Debalê e krenak, citadas nesta tese. Acredito nas escolas como caminhos poderosos para fomentarmos futuros redatores e redatoras, designers, quadrinhistas, programadores e programadoras, escritores e escritoras que queiram contar as suas histórias e se sintam à vontade para fazê-lo.

Em convergência com a minha proposta de atuação, ofereci, durante o 13º Mundo de Mulheres & Fazendo Gênero 11⁴⁷, realizado em Florianópolis, de 30 de julho a 4 de agosto de 2017, já citado neste texto, uma oficina, intitulada Jogo de Meninas⁴⁸, com o objetivo de que mulheres conhecessem mais sobre os videogames, e propusessem alternativas de jogos em que se sentissem representadas.

A metodologia proposta para a oficina foi majoritariamente expositiva, visto que era importante, transmitir conhecimentos sobre jogos, sua importância ao longo da nossa história, as personagens femininas e suas narrativas presentes neles, para que a partir daí, os/as participantes imaginassem jogos que os/as representassem. No entanto, durante toda a oficina, um espaço de fala e debate foi criado, e, assim, a palavra não ficou somente com a ministrante. Houve muita conversa, muito compartilhamento de experiências sobre jogos e histórias de mulheres durante as 3h30min de oficina.

⁴⁷ Site do Fazendo Gênero 11. Disponível em: <http://www.wwc2017.eventos.dype.com.br/> . Acessado em 4 de setembro de 2018.

⁴⁸ Esta oficina resultou num artigo publicado na Revista Gênero na Amazônia, número 13, disponível em http://generonaamazonia.ufpa.br/edicoes/edicao-13/11_JOGO-DE-MENINAS..pdf. Acessado em 4 de dezembro de 2018.

Nos últimos quarenta e cinco minutos da oficina, após conhecerem a história dos jogos, fundamentos de *game design*, as principais personagens femininas dos jogos, as/os participantes foram convidados a expor os três jogos imaginados.

O primeiro jogo imaginado na oficina foi *Iara, uma aventura pela América do Sul*: esse jogo, que traz como temática aventura e exploração pela América do Sul, tem como protagonista uma menina indígena, chamada Iara, que mora com sua família no norte do país e possui poderes especiais de falar e contar com a ajuda dos seres da floresta, principalmente, de dominar as águas. A narrativa se passa no período das invasões europeias, e Iara, juntamente com outros seres e seus poderes precisam evitar que os europeus cheguem ao local sagrado de seu povo e roubem as riquezas que existem nesse lugar. Nessa jornada, Iara reconecta-se com o seu passado e conhece mais de seu povo. Além disso, a protagonista também conta com o pajé da comunidade, já falecido, que lhe aparece em sonhos e é seu mentor em sua jornada.

Depois, o segundo grupo de participantes apresentou o jogo *Lute como uma mulher*: esse jogo, tem como tema a resistência e o protagonismo da mulher negra, se passa num período de nossa história, chamado de Guerra da Independência do Brasil. Nesse período, que vai de fevereiro de 1822 a julho de 1823, o estado da Bahia, motivado por sentimentos federalistas, busca separar-se do Brasil. O jogo se passa mais precisamente no Recôncavo Baiano e tem como protagonista Maria Quitéria de Jesus Medeiros, a primeira mulher a combater no exército brasileiro, mas para conseguir esse objetivo, ela se veste de homem e alista-se como soldado Medeiros. No jogo, ela deve, além de se passar por um soldado, combater os soldados do exército em prol da liberdade da Bahia. Como recompensa por sua valentia, o jogador consegue libertar a Bahia e recebe a medalha 'Maria Quitéria'.

Finalizando, o último jogo foi *Maré de Igualdade*: esse jogo focado na violência cotidiana que a mulher sofre todos os dias, traz a história de Érika, uma jovem moradora do Complexo da Maré, no Rio de Janeiro, e tem como principal objetivo ajudar a protagonista a perceber as situações de violência contra a mulher no dia a dia e combatê-las. Tem como trilha sonora o funk, e em as fases do jogo ocorrem em situações familiares, na escola, nas festas e ao buscar um trabalho. Assim, enquanto vai crescendo e se tornando adulta, Érika precisa vencer o machismo e a violência contra a mulher e conquistar seu lugar.

Outra experiência, aconteceu no ano de 2019, quando eu atuava como professora substituta no Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC), campus Palhoça, um campus

bilíngue, onde as aulas são ministradas em Língua Portuguesa e em Língua Brasileira de Sinais, a Libras. Estava como professora no curso técnico de Comunicação Visual integrado ao Ensino Médio, ou seja, a minha atuação se dá com adolescentes e jovens de 15 a 21 anos. Havia turmas de alunos ouvintes e de alunos surdos. Para além do aprendizado de cultura surda, esse período culminou também com o desta pesquisa, e no IFSC, como docente, me propus a não só romper com a cultura ouvinte, premissa básica da atuação nesse campus, mas também romper com a cultura eurocêntrica, hegemônica e canônica em minhas disciplinas.

Uma das disciplinas que ministrei é a de Objetos de Ensino e Aprendizagem, que é uma disciplina em que os alunos devem planejar e criar alguns materiais para auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem deles e de seus pares. É uma disciplina muito rica, pois, de certa forma, invertemos o processo. Em vez de adultos propondo materiais didáticos, são os próprios alunos que propõem quais materiais facilitariam a forma deles aprenderem. E dentro da ementa dessa disciplina, há dois conteúdos que devem ser abordados: jogos e a jornada do herói de Joseph Campbell na aprendizagem. Para desenvolver esses assuntos, eu os uno, proponho que os alunos criem jogos, cujos personagens sejam os heróis e heroínas criadas por eles.

Assim, os alunos precisam criar um herói ou uma heroína e um jogo no qual eles precisam vencer uma série de desafios. Os jogos são simples, criados com ferramentas, como o *Construct 2*⁴⁹, e devido à carga horária da disciplina, na grande maioria das vezes não é possível aprofundar muito, somente dar um panorama básico da ferramenta. Mas a jornada do herói e da heroína e a criação dessa personagem que depois será transposta para o jogo no *Construct 2* é uma das partes mais ricas desse processo e comprova o que precisamos ouvir e dar voz a outras histórias.

As heroínas e os heróis criados pelos meus alunos durante essa atividade demonstram a fome de outras histórias, de outros heróis e de outras jornadas que eles têm. Houve a história de Johan, um menino negro, que ganha uma pedra mágica de um desconhecido e a partir desse momento, possui superpoderes e passa a ajudar o próximo. Houve também o surgimento da heroína Maria, uma mulher negra, química que descobre a cura da covid-19. Também conheci Cícero Nogueira, um cangaceiro nordestino que busca vingar as injustiças sociais de sua região. Foi criado também um jogo com a personagem Maria, uma mulher negra e gorda, que possui o poder de

⁴⁹ O *Construct 2* é um programa que permite a construção de jogos. Disponível em: <https://construct-2.br.uptodown.com/windows>. Acessado em 20 de junho de 2020.

liderança sobre os outros e passa a utilizá-lo para convencer os outros a ajudar os mais necessitados. Conheci a Mel, cientista, filhas de indígenas, que mora em Manaus, e com ajuda dos saberes aprendidos com seus ancestrais, possui o poder de identificar o coronavírus no ambiente. Conheci a história de Pedro, um enfermeiro negro, que com seu colar poderoso, possui o dom de imunizar as pessoas contra o coronavírus. Aprendi sobre mangás com Shin, jovem de gênero fluido, pintora famosa que possui o poder de transformar em realidade as coisas que pinta. Houve ainda Vic, mulher negra e gorda, que é química e descobriu a fórmula da invisibilidade, passando a utilizá-la para corrigir injustiças na ciência. Teve aluno que lembrou a importância do SUS (Sistema Único de Saúde), ao criar a personagem Maria que é enfermeira no SUS e seu superpoder é se mostrar resiliente e forte frente à doença de seus pacientes. Também conheci Sônia Silva, uma mulher negra, que é uma cientista brasileira que descobre a supervacina contra o coronavírus. Pratiquei Libras com Felipe, super-herói surdo que luta contra prevalência da cultura ouvinte em todos os ambientes. E também com Luiz, um garoto surdo, que possui uma agilidade extraordinária e sonha em ser um grande atleta das Surdolimpíadas. Fui até as profundezas das águas com Seline, uma mulher negra que herdou os poderes de seus pais, que são rei e rainha do submundo das águas e luta para proteger oceanos, mares e rios. Conheci a história e torci pelos irmãos Betina e Benjamin, que são negros e surdos, nasceram na Bahia e possuem poderes mágicos, como supervisão. Admirei a disciplina de Catina, uma jovem surda, lutadora de judô, que possui extrema força, mas precisa tomar cuidado para aprender a domá-la. Encantei-me com a arte de Blue, uma menina que sonha em ser pintora e que recebe de sua mentora um pincel mágico que tudo o que pinta, torna-se real. Assim, ela passa a modificar a realidade dos que sofrem com as desigualdades sociais. Fui apresentada a Raoni, uma menina batalhadora, filha de indígenas, que sai de sua comunidade para estudar medicina no Rio de Janeiro. Na cidade grande, ela une o conhecimento que herdou de seus antepassados aos estudos da medicina, para curar pacientes do covid-19.

Esses são apenas alguns dos exemplos das histórias que surgiram nas minhas aulas. É visível a variedade das histórias propostas pelas alunas e pelos alunos, se compararmos com as projetadas pela mídia hegemônica. Cabe destacar que a maioria das turmas é composta de estudantes do sexo feminino. Mas temos heroínas e heróis negros, herói do sertão nordestino, heroínas descendentes de indígenas, heroínas gordas, heróis e heroínas surdos. Observei também que temos três Marias nesta pequena

amostra. O nome mais comum entre as mulheres brasileiras, segundo o IBGE⁵⁰. O que nos diz muito sobre as histórias que nossos jovens querem contar. São as histórias das Marias, que todos os dias travam uma luta contra um sistema capitalista, racista e machista e que constroem suas histórias, desviando de tantas adversidades e traçando estratégias de sobrevivência próprias para se salvar e salvar os seus. Há uma multiplicidade de caminhos, que se divergem e se convergem, num entra e sai de ideias, experiências e conhecimentos. Não se trata de colocar um ‘ou’; alternativas que se excluem. Mas sim, de utilizarmos o ‘e’, conjunção aditiva, de somarmos as nossas vivências. As nossas e as de nossos alunos e nossas alunas.

Essa transdiscursividade que meus alunos sonham e que está presente no povo brasileiro precisa também ser vista nas telas das TVs, dos cinemas, dos videogames. Precisa também ser vista nas páginas dos livros. Entendo que estamos caminhando para isso. Mas que nós, como professores, podemos e precisamos estimular ainda mais. Conhecer e criar narrativas que transmitam a nossa diversidade, proporcionará que também comuniquemos quem somos nós para o mundo, como o exemplo do jogo *Árida*, que tem feito sucesso no exterior. Proporcionará também que nos conheçamos como um povo cuja cultura não é somente eurocêntrica, nem nunca foi.

Cabe lembrar a Lei de Diretrizes Básicas da Educação Nacional (Lei nº 9394 de 1996) institui em seu artigo 26-A que “Nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio, públicos e privados, torna-se obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena” (BRASIL, 1996), então, pautar as práticas pedagógicas em sala de aula para além de um ensino eurocêntrico não é somente garantir uma Educação mais diversa, plural e mais próxima da nossa realidade e da de nossos alunos, mas é também executar as diretrizes que todo professor e educador devem seguir. Claro que esse é um processo trabalhoso, que demanda estudos e esforços por parte dos atores e que cujas condições para que as práticas antirracistas se materializem em sala de aula devem cobradas dos gestores da área da Educação.

Estudantes não se tornam pensadores críticos da noite para o dia. Primeiro, eles precisam aprender a aceitar a alegria e o poder do pensar propriamente dito. A pedagogia engajada é uma estratégia de ensino que tem por objetivo recuperar a vontade dos estudantes de pensar e a vontade de alcançar a total autorrealização. O foco central de uma pedagogia engajada é capacitar estudantes para pensar criticamente (hooks, 2020, p. 27).

⁵⁰ Notícia: Maria é o nome feminino mais popular do Brasil. Disponível em: <https://exame.com/brasil/maria-e-o-nome-mais-popular-do-brasil/>. Acessado em 20 de junho de 2020.

Nesse sentido, devemos resgatar o conceito da práxis pedagógica, proposta por Paulo Freire em que “é fundamental diminuir a distância entre o que se diz e o que se faz, de tal forma que, num dado momento, a tua fala seja a tua prática” (FREIRE, 1989, p. 63). E a práxis pedagógica não se faz sem pensamento crítico sobre o mundo em que vivemos, suas contradições e opressões. “A práxis é reflexão e ação dos homens sobre o mundo para transformá-lo. Sem ela, é impossível a superação da contradição opressor-oprimido” (FREIRE, 1987, p. 38). A união entre discurso e prática pedagógica só pode ser construído sob constante análise, em constante retorno rever os caminhos escolhidos sempre que for necessário. Reflexão e ação não podem ser processos distantes, são simultâneos, entrelaçados e dinâmicos, e não uma dicotomia. “É preciso que fique claro que, por isso mesmo que estamos defendendo a práxis, a teoria do fazer, não estamos propondo nenhuma dicotomia de que resultasse que este fazer se dividisse em uma etapa de reflexão e outra, distante de ação” (FREIRE, 1987, p. 125). Trabalhar pedagogicamente alinhando discurso e prática se trata, sobretudo, de respeito à vida e à história dos educandos, mas também, respeito à construção de um projeto chamado Brasil.

Ao pensar sobre o dever que tenho, como professor, de respeitar a dignidade do educando, sua autonomia, sua identidade em processo, devo pensar também, como já salientei, em como ter uma prática educativa em que aquele respeito, que sei dever ter ao educando, se realize em lugar de ser negado. Isto exige de mim uma reflexão crítica permanente sobre minha prática (FREIRE, 1996, p. 64).

Não se trata aqui de propor uma única alternativa, uma rota a ser seguida, principalmente falando de práticas pedagógicas, que é meu lugar de atuação, ação e reflexão, como professora de Ensino Médio. Até porque sabemos que cada turma é única; e muitas, mas muitas vezes, o que funciona perfeitamente para um grupo de aluno; para outro, acaba sendo um desastre. O que posso sugerir é que se busque com os alunos sobre o que querem falar, sobre o que querem escrever, sobre o que querem produzir seus vídeos, seus desenhos, seus experimentos. E a partir daí, construir as jornadas de aprendizagem, com as peculiaridades próprias de cada turma, para que cada sujeito encontre seu caminho, contendo suas próprias histórias, boas e ruins. Mas únicas.

Histórias e jogos não são somente palavras ou imagens aleatórias. Elas nos representam e representam a época em que vivemos. Nossa época não pode ser mais somente branca, eurocêntrica, heterossexual e cristã. Como nos afirma Cidinha da Silva (2018), precisamos de coragem para dizer que: “é tempo de Iansã ser Iansã, de Xangô

ser Xangô, de Oxum ser Oxum sem vestimentas de batismo católico que foram necessárias em outros tempos” (SILVA, 2018, p. 44). Assim como é tempo de conhecermos Nhanderu, Omama e Ceuci⁵¹ e tantas outros seres e histórias das culturas indígenas. Mas não será um processo fácil.

Extirpar de forma massiva qualquer pensamento dualista no indivíduo e na consciência coletiva representa o início de uma longa luta, que poderá, com a melhor das esperanças, trazer o fim do estupro, da violência, da guerra (ANZALDÚA, 2005, p. 706).

O processo será dolorido. Mas será libertador. Paulo Freire já nos dizia que: ”A libertação é um parto. E um parto doloroso” (FREIRE, 1987, p. 48). É necessário fazer a transição da mudez à fala, de tudo que guardamos sobre nós, durante tanto tempo, como oprimidos, colonizados, explorados, pois neste gesto de desafio possibilitará a cura, uma vida nova e um novo crescimento (hooks, 2019). Mas, no final, quando pudermos nos ver nas telas, nos ler nas páginas, nos jogar nos consoles, riremos. E não será o riso contido de quem contenta com pouco. Será um riso solto, alto e poderoso. Então, nós estaremos livres para escolhermos quaisquer caminhos, em nossas escrituras, como sempre fala Conceição Evaristo, das páginas, das telas e de nossas vidas. Assim poderemos seguir imaginando, articulando e construindo um mundo em que seja menos difícil amar aos outros e a nós mesmos (FREIRE, 1987, p. 142). bell hooks (2019) nos convoca a trazer o amor para o centro de nossas buscas e lutas perante a dominação colonial, pois o amor é uma força poderosa que desafia e resiste à dominação. Quando trabalhamos para amar e sermos amados, para criar uma cultura que celebra a vida e todos os seus caminhos, uma cultura que torna o amor possível, nós nos movemos contra a desumanização, contra a dominação (hooks, 2019). Contar as nossas histórias será o nosso maior ato de amor para com os outros e para nós mesmos. E assim, poderemos seguir nos movendo para construir um mundo com muitos caminhos, com muitos encontros, com muitas histórias e com muito amor.

⁵¹ Omama: deus yanomami da criação e Ceuci: deusa tupi da agricultura e da moradia.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. **Computer Games Studies:Year One**, in *Gamestudies: the international journal of computer game research*, nº 1, Julho, 2001. Disponível em: www.gamestudies.org/0101/editorial.html. Acesso em: 4 jun. 2019.

ALMEIDA, Raimundo Cesar Alves. **A saga do mestre Bimba**. Salvador: Editora Itapoan, 1994.

ÁLVARES, Cristina. **O Édipo feminino com Wonder Woman e Lara Croft**. RepositoriUM, Universidade do Minho. Minho, 2010. Disponível em: <https://docplayer.com.br/33208032-O-edipo-feminino-com-wonder-woman-e-lara-croft.html>. Acessado em: 30 maio. 2020.

ALVES, Branca Moreira; PITANGUY, Jacqueline. **O que é feminismo**. Editora Brasiliense: São Paulo, 1981.

AMADO, Jorge. **Capitães da areia**. Posfácio de Milton Hatoum. 6 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

ANZALDÚA, Gloria. **La conciencia de la mestiza: rumo a uma nova consciencia**. *Revista Estudos Feministas*. Florianópolis: UFSC, vol. 13. n. 3. p. 704-719, 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-026X2005000300015>. Acesso em: 13 mar. 2019.

AQUILA, Meredith Suzanne Hahn. **Videoplay pathways for females: developing theory**. Thesis - Master of Science, Graduate School of Cornell University, 2006.

ARAÚJO, Juliana Leandro de. **Obìnrin: yabás, suas jóias e adornos contemporâneos : coleção inspirada nas principais orixás femininas**. Trabalho de conclusão de curso (bacharelado - Design de Produto). Presidente Prudente: Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2017.

BADINTER, Elisabeth. **Um amor conquistado: o mito do amor materno**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

BALLESTRIN, Luciana. **A América latina e o giro decolonial**. *Revista Brasileira de Ciência Política*. n. 11, Brasília, 2013. p. 89-117.

BARBOSA, R. E. **Jogando para transitar seguro: uma experiência com jogos digitais na Educação no Trânsito**. Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2015.

BARROS, João Roberto. **O racismo de estado em Michel Foucault**. *Revista Interdisciplinar INTERthesis*, Florianópolis, v.15, n.1, p.01-16. Jan.-Abr. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/interthesis/article/view/1807-1384.2018v15n1p1/35796>. Acesso em: 24 de fevereiro de 2019.

- BARTHES, Roland. **Lição**. Tradução: Ana Mafalda Leite. Lisboa: Edições 70, 1997.
- BARTHES, Roland. **Mitologias**. Tradução: Rita Boungermino e Pedro de Souza. 11 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- BEAUVOIR, Simone. **O segundo sexo: fatos e mitos**. vol. 1. 3. ed. Tradução de Sérgio Milliet. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.
- BEAUVOIR, Simone. **O segundo sexo: a experiência vivida**. vol. 2. 3. ed. Tradução de Sérgio Milliet. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.
- BENSUSAN, Hilan; THURLER, Ana Liési. **Em nome da mãe: o não reconhecimento paterno no Brasil**. Revista Estudos Feministas, Florianópolis, v. 20, n. 1, p. 322-324, 2012. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X2012000100020>>. Acesso em: 13 jul. 2020.
- BERKENBROCK, Volney J. **A experiência dos Orixás: um estudo sobre a experiência religiosa no candomblé**. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 2012.
- BERNAVA, Cristian Carla. **Violência e feminino no cinema contemporâneo**. (Dissertação), Mestrado em Sociologia, Universidade de São Paulo - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. São Paulo, 2010.
- BERTH, Joice. **O que é empoderamento?**. Belo Horizonte: Letramento, 2018.
- BEZERRA, Amilcar; RIBAS, José Augusto. **A influência do feminismo nos games: um estudo de caso com a personagem Lara Croft**. In: Colóquio de Moda, 10, Edição Internacional, 7, Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design e Moda, 1, 2014, Pernambuco. Disponível em: http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/10-Coloquio-deModa_2014/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO1-DESIGN/CO-EIXO-1-A-INFLUENCIADO-FEMINISMO-NOS-GAMES.pdf . Acesso em: 06 out. 2018.
- BHABHA, Homi K. **O local da cultura**. Tradução: Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis e Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 1998.
- BITTENCOURT, Liliane de Jesus. **Padrões de beleza e transtornos do comportamento alimentar em mulheres negras de Salvador**. Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Saúde Coletiva da Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2013.
- BOURDIEU, Pierre. **A Economia das trocas simbólicas**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- BOURDIEU, Pierre. **Espaço social e espaço simbólico**. Campinas, SP: Papius, 1996.
- BOURDIEU, Pierre. **Coisas ditas**. São Paulo: Brasiliense, 2011.
- BORIS, Georges Daniel; CESÍDIO, Mirella Holanda. **Mulher, corpo e subjetividade: uma análise desde o patriarcado à contemporaneidade**. Revista Subjetividades. v. 7. n 2. Fortaleza, 2007. p. 451-478.

BOSI, Alfredo. **História concisa da Literatura Brasileira**. São Paulo: Editora Cultrix, 1996.

BOSI, Alfredo. **O tempo e os tempos**. In. NOVAES, Adauto (org) Tempo e História. 2 ed. São Paulo: Secretaria Municipal de Cultura/ Companhia das Letras, 1996.

BOTTA, Renée. **Television images and adolescent girls' body image disturbance**. Journal of Communication, 49, 1999. p. 22–41.

BRAH, Avtar; PHOENIX, Ann. **Ain't I A Woman?** Revisiting intersectionality. Journal of International Women's Studies. vol 5. 2004.

BRASIL. Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm#art266>. Acesso em: 16 dez. 2020.

BROWN, Jeffrey A. **Gender, sexuality and toughness: The Bad Girls of Action Film and Comic Books**. In: Innes, Sherrie A. Action chicks: new images of tough women in popular culture. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2004.

BROWNMILLER, Susan. **Against our will: men, woman and rape**. NY: Ballentine Books, 1993.

BUENO, Winnie. **Imagens de Controle: um Conceito do Pensamento de Patricia Hill Collins**. Porto Alegre: Zouk Editora, 2020.

BURGESS, Melinda; STEMER, Paul. **Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers**. Sex Roles 57, p. 419–433. Springe: 2007.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

CALIXTO, Inês. **A Mulher no Crime: submissa ou subtil?** Dissertação de mestrado apresentada ao Instituto Superior de Ciências Policiais e Segurança Interna da Universidade Lusófona do Porto. Porto, 2016.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de mil faces**. 10 ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.

CAMPBELL, Joseph. **A Jornada do herói**. São Paulo: Ágora, 2004.

CAMPBELL, Joseph. **O Poder do mito**. 30 ed. São Paulo: Palas Athena, 2014.

CAMPOS, Hélio. **Capoeira Regional: a escola de Mestre Bimba**. Salvador: Edufba, 2009.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas Híbridas**: Estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Edusp, 2003.

CANDIDO, Antônio (Org.). **A Personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

CANDIDO, Antônio. **Notas de crítica literária**: carta a Luís Martins. In: DANTAS, V. (Org.). Relatos de intervenção. São Paulo: Duas Cidades, Editora 34, 2002.

CANDIDO, Antônio. **Literatura e sociedade**. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2006.

CANDIDO, Antônio. **Direitos Humanos e literatura**. In: Direitos humanos e literatura. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1989.

CARR, Diane. **Playing with Lara**. In Krzywinska, Tanya and King, Geoff eds. Cinema/Videogame Interfaces. London: Wallflower Press, 2002.

CARNEIRO, Aparecida Sueli. **Enegrecer o Feminismo**: A situação da mulher negra na América Latina a partir de uma perspectiva de gênero. In: ASHOKA, Empreendedores Sociais e TAKANO Cidadania (org.). Racismos Contemporâneos. Rio de Janeiro: Takano, 2003.

CARNEIRO, Aparecida Sueli. **A Construção do outro como não-ser fundamento do ser**. Tese de doutorado. Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2005

CASSEL, Justine; JENKINS, Henry. **Chess For Girls? Feminism and Computer Games**, p.2, Cambridge, 1998.

CASSEL, Justine; JENKINS, Henry. **De Barbie a Mortal Kombat**: Jogos de Gênero e Computador . MIT Pressione, 2000.

CASCUDO, Câmara. **Literatura oral no Brasil**. 3 ed. São Paulo: Itatiaia, 1984.

CASHMORE, Ellis. **Dicionário de relações étnicas e raciais**. São Paulo: Selo Negro Edições, 2000.

CASTELLS, Manuel. **O Poder da identidade**. São Paulo: Paz & Terra, 2000.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em rede**. São Paulo: Paz & Terra, 2011.

CASTRONOVA, Edward. **Synthetic Economies and the Social Question**. 2005. Disponível em: <https://ssrn.com/abstract=782826> ou <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.782826>. Acesso em: 10 jan. 2020.

CATTY, Jocelyn. **Writing Rape, Writing Women in Early Modern England**. Unbridled Speech, Houndmills, Basingstoke, Macmillan, 1999.

CÉSAIRE, Aimé. **Discurso sobre o colonialismo**. Lisboa: Livraria Sá da Costa Editora, 1978.

CHARTIER, Roger. **O mundo como representação**. In: CHARTIER, Roger. À beira da falésia: a história entre incertezas e inquietude. Tradução: Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2002.

CHAVES, Flávio Loureiro. **Érico Veríssimo: Realismo & Sociedade**. 2 ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1981.

CHESKYS, Débora. **Mulheres invisíveis: uma análise da influência dos estereótipos de gênero na vida de mulheres encarceradas**. Dissertação apresentada para a obtenção do grau de mestre em Direito na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2014.

Child of light. Montreal: Ubisoft Montreal, 2014. Jogo eletrônico.

COLLINS, Patricia Hill. **Black Feminist Thought: knowledge, consciousness, and the politics of empowerment**. New York: Routledge, 2009.

CORREA, Ygor; CARVALHO, Leonardo; SPOHR, Fulvia; BIAZUS, Maria Cristina. **Cultura Visual: ideologias e estereótipos na constituição de personagens do gênero feminino**. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital- SBGames, 12., 2013, São Paulo - SP. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-24_full.pdf> Acesso em: 10 set. 2016.

CORNELIUSSEN, Hilde; RETTBERG, Jill Walker. **Digital Culture, Play, and Identity**. London: MIT Press, 2008.

CORSARO, Willian. **We're friends, right? Inside kids' cultures**. Washington, DC: Joseph Henry, 2003.

COUTINHO, Afrânio. **A Literatura no Brasil**. São Paulo: Global, 1988.

COUTO, Edilece Souza. **Tempos de festas: homenagem a Santa Bárbara, Nossa Senhora da Conceição e Sant'Ana em Salvador (1860-1940)**. Salvador: Edufba, 2010.

CRENSHAW, Kimberlé Willians. **Demarginalizing the intersection of race and sex; a black feminist critique of discrimination doctrine, feminist theory and antiracist politics**. University of Chicago Legal Forum, 1989, p. 139-167. Disponível em: <https://nesp.unb.br/popnegra/images/library/Kimberle-Crenshaw-Interseccionalidadenadiscriminaoderaaegenero.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2019.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: the Psychology of Optimal Experience**. New York: Harper & Row, 1990.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **A descoberta do fluxo: a psicologia do envolvimento com a vida cotidiana**. São Paulo: Rocco, 1999.

DAHLBERG, Gunilla; MOSS, Peter; PENCE, Alan. **Qualidade na educação infantil da primeira infância: perspectivas pós-modernas**. Porto Alegre: Artmed. 2003.

DALCASTAGNÈ, Regina. **Literatura brasileira contemporânea**: um território contestado. Rio de Janeiro/Vinhedo: Editora da UERJ/Horizonte, 2012.

DALCASTAGNÈ, Regina. **A personagem do romance brasileiro contemporâneo**: 1990-2004. Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea, Brasília, n. 26, 2005. p. 13-71.

DALCASTAGNÈ, Regina. **Ausências e estereótipos no romance brasileiro das últimas décadas**: Alterações e continuidades. Letras de Hoje, vol. 56, n. 1, p. 110-143, 11 jun. 2021. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/view/40429/26848> . Acesso em: 10 jun. 2021.

DAVIS, Angela. **Mulheres, raça e classe**. Tradução: Heci Regina Candiani. São Paulo: Boitempo, 2016.

DAVIS, Angela. **Mulheres, cultura e política**. Tradução: Heci Regina Candiani. São Paulo: Boitempo, 2017.

DEL PRIORE, Mary. **Ao sul do corpo**: condição feminina, maternidade e mentalidades no Brasil Colônia. 2. ed. São Paulo: Ed. da UNESP, 2009.

DEL PRIORE, Mary. **História das mulheres no Brasil**. São Paulo: Contexto, 1997.

DEL PRIORE, Mary. **História do Amor no Brasil**. São Paulo: Contexto, 2005.

DEL PRIORE, Mary. **O amor em terras brasileiras**: História do amor no Brasil. São Paulo: Contexto, 2005.

DELUMEAU, Jean. **História do Medo no Ocidente 1300-1800**: uma cidade sitiada. Tradução: Maria Lucia Machado. São Paulo, Companhia das Letras, 2009, p. 367.

DELUMEAU, Jean. **O pecado e o medo**: a culpabilização no ocidente (séculos 13-18). Bauru: Edusc, 2003.

DESPENTES, Virginia. **Teoria King Kong**. Tradução: Márcia Bechara. São Paulo: n-1 edições, 2016.

DINIZ, Luís de Melo. **A criança oprimida na literatura**: A presença feminina nos bandos infantis em Oliver Twist de Charles Dickens e Capitães da Areia de Jorge Amado. In: II Seminário Nacional sobre Gênero e Práticas Culturais, 2009.

DOWNS, Edward e SMITH, Stacy. **Keeping Abreast of Hypersexuality**: A Video games Character Content Analysis. 2009. Disponível em: http://citation.allacademic.com//meta/p_mla_ap_a_ . Acesso em: 25 out. 2016.

DUARTE, Constância Lima. **Nísia Floresta**: vida e obra. Natal: Editora da UFRN, 2010.

DUARTE, Eduardo de Assis. **Jorge Amado, crônica e ativismo**. Revista Teresa. vol. 16. 2015. p. 103-116.

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano**: a essência das religiões. São Paulo: Martin Fontes, 1992.

ELLSWORTH, Elizabeth. **Modo de endereçamento**: uma coisa de cinema; uma coisa de educação também. In: SILVA, Tomaz T. (Org.). Nunca fomos humanos: metamorfoses da subjetividade contemporânea. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

ESTÉS, Clarissa Pinkola. **Mulheres que correm com os lobos**: mitos e histórias do arquétipo da Mulher Selvagem. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.

EPSTEIN, Jason. **O Negócio do Livro**: Passado, presente e futuro do mercado Editorial. Tradução de Zaida Maldonado. Rio de Janeiro: Record, 2002.

EVARISTO, Conceição. **Ponciá Vicêncio**. Belo Horizonte: Mazza, 2003.

FANON, Frantz. **Pele negra, máscaras brancas**. Tradução: Renato da Silveira. Salvador: EDUFBA, 2008.

FEDERICI, Silvia. **O ponto zero da revolução**: trabalho doméstico, reprodução e luta feminista. Tradução: Coletivo Sycorax. São Paulo: Editora Elefante, 2019.

FEDERICI, Silvia. **Calibã e a bruxa**: mulheres, corpo e acumulação primitiva. Tradução: Coletivo Sycorax. São Paulo: Editora Elefante, 2019.

FERRAZ, Salma. **O Diabo em De Morte**. Anais do XII Congresso Internacional da Associação Brasileira de Literatura Comparada – Centro, centros: ética, estética. Realizado de 18 a 22 de julho de 2011. Curitiba, Paraná. Disponível em: <https://abralic.org.br/eventos/cong2011/AnaisOnline/resumos/TC0021-1.pdf>. Acesso em: 20 maio. 2020.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Novo Aurélio Século XXI: o dicionário da língua portuguesa. 8 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; 2014.

FERREIRA, Manuela. **Do avesso do brincar ou ... as relações entre pares, as rotinas da cultura infantil e a construção da(s) ordem(ens) social(ais) instituinte(s) das crianças no jardim de infância**. In: SARMENTO, Manuel J.; CERISARA, Ana Beatriz (Org.). Crianças e Miúdos: perspectivas sociopedagógicas da infância e educação. Porto: Asa Editores, 2004, p. 55-104.

FERREIRA, Virginia. **Quando as mulheres eram computadoradoras**. In: O longo caminho das mulheres: feminismos 80 anos depois. AMANCIO, L. (Org.). Lisboa: Dom Quixote, 2007.

FLANAGAN, Mary. **Digital Stars are here to stay**. In: Convergence: The International Journal of Research in New Media Technologies. 1999. vol 5. 2 ed. Disponível em:

<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/135485659900500203>. Acesso em: 30 maio. 2020.

FLAUZINA, Ana Luiza Pinheiro. **Corpo negro caído no chão**: o sistema penal e o projeto genocida do Estado brasileiro. 2006. 145 f. Dissertação (Mestrado em Direito)-Universidade de Brasília, Brasília, 2006.

FORNA, Aminatta. **Mãe de todos os mitos**: *Como a sociedade modela e reprime as mães*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.

FORTIM, Ivelise. **Mulheres e Games**: uma revisão do tema. Trabalho apresentado a SBGames. PUC-SP, 2008.

FORTIM, Ivelise; MONTEIRO, Louise. **Representações da figura feminina nos Videogames**: A visão das jogadoras. XII SBGames – São Paulo – SP – Brazil, October 16-18, 2013.

FOX, Jesse; BAILESON, Jeremy e TRICASE, Liz. **The embodiment of sexualized virtual selves**: The Proteus effect and experiences of self-objectification via avatars. 2012. Disponível em: <http://vhil.stanford.edu/pubs/2013/fox-chb-sexualized-virtual-selves.pdf>. Acesso em: 25 out. 2016.

FRASCA, Gonzalo. **Simulation versus narrative**: Introduction to ludology, in Mark J.P. Wolf and Bernard Perron, *Video/Game/Theory*, Routledge, 2003. p. 221-235. Disponível em: http://ludology.org/articles/VGT_final.pdf. Acesso em: 4 jun. 2019.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. Editora Paz e Terra, 1989.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 57 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREUD, Sigmund. **Personagens psicopáticos no teatro**. In: *Obras completas: Três ensaios sobre a teoria da sexualidade e outros textos*. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

FREYRE, Gilberto. **Casa-Grande e Senzala**: Formação da família brasileira sob o regime da economia patriarcal. 48 ed. São Paulo: Global, 2003.

FIGUEIREDO, Luciano. *Mulheres nas Minas Gerais*. In: DEL PRIORE, Mary Lucy Murray. (Org.). *História das mulheres no Brasil*. 2 ed. São Paulo: Contexto, 1997.

FOUCAULT, Michael. **A Arqueologia do Saber**. 7 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.

FOUCAULT, Michael. **A Ordem do Discurso**: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. 15 ed. São Paulo: Loyola, 2007.

FOUCAULT, Michael. **Nacimiento de la Biopolítica**. Curso em el Collège de France: 1978-1979. Buenos Aires: Fondo de Cultura Econômica, 2007.

FOUCAULT, Michael. **O sujeito e o poder**. In: Dreyfus H. & Rabinow, P. Michel Foucault, uma trajetória filosófica: para além do estruturalismo e da hermenêutica. Rio de Janeiro, Forense universitária, 1995.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Categorias de narratividade no cinema de animação: atualização dos valores éticos de Aristóteles segundo Edgar Morin**. 2010. 415 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

FRANCO, Stela Maris Scatena. **Viagem e gênero: tendências e contrapontos nos relatos de viagem de autoria feminina**. Cadernos Pagu (UNICAMP). vol. 50, 2017. p. 1-39.

FUNCK, Susana Borneo. **Desafios atuais dos feminismos**. In: STEVENS, C.; OLIVEIRA, S. R. de; ZANELLO, V. Estudos feministas e de gênero: articulações e perspectivas. Florianópolis: Editora Mulheres, 2014. p. 22-35.

GALVÃO, Walnice Nogueira. **A donzela-guerreira um estudo de gênero**. São Paulo: Senac, 1998.

GARCÍA, Ana. **Hedy Lamarr: una actriz con vida de película y precursora del wifi**. Universitat Jaume, Castellon del Plata, 2016.

GASOTO, Aline Chancaré Garcia; VAZ, Telma Romilda Duarte. **A Mulher Gamer: uma análise da presença das mulheres nos jogos virtuais**. Anais do II Encontro Internacional de Gestão, Desenvolvimento e Inovação. v. 2 n. 1 (2018). Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/EIGEDIN/article/view/7116>. Acesso em: 30 mar. 2019.

GÓMEZ, Alvaro Cardoso. **Capitães da Areia de Jorge Amado**. São Paulo: Ática, 2002.

GONZAGA, Sergius. **Manual de Literatura Brasileira**. 14 ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1997.

GONZALEZ, Lélia. **A importância da organização da mulher negra no processo de transformação social**. In: Raça e Classe. vol 2, n 5, Brasília: MNU, 1988.

GONZALEZ, Lélia. **Por um feminismo afrolatinoamericano**. Revista Isis Internacional, Santiago, vol 9, p. 133-141, 1988.

GONZALEZ, Lélia. **A categoria político-cultural de amefricanidade**. In: Tempo Brasileiro. Rio de Janeiro, No. 92/93, 1988.

GRODAL, Torben. **Stories for eye, ear, and muscles: Video games, media, and embodied experiences**. In: The video game theory reader. London: Routledge, 2003.

GUBAR, Susan. **A Página em Branco e Questões acerca da Criatividade Feminina**. In: *Gênero, Identidade e Desejo: Antologia Crítica do Feminismo Contemporâneo*. Org. Ana Gabriela Macedo. Lisboa: Cotovia, 2002, p. 97 - 124.

HALL, Stuart. **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2003.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 9 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

HALL, Stuart. **Cultura e Representação**. Tradução: Daniel Miranda e William Oliveira. Rio de Janeiro: PUC-Rio; Apicuri, 2016.

HAN, Hye-Won; SONG, Se-Jin. **Characterization of Female Protagonists**. In: *Video Games: A Focus on Lara Croft, Asian Journal of Women's Studies*. vol 20, 2014. p. 27-49. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/action/showCitFormats?doi=10.1080%2F12259276.2014.11666189>. Acesso em: 14 fev. 2020.

HARARI, Yuval. **Sapiens: uma breve história da humanidade**. Rio Grande do Sul: Editora L&PM, 2012.

HARTMANN, Tilo; KLIMMT, Christoph; SCHRAMM, Holger. **Parasocial interactions and relationships**. In: *Psychology of entertainment*, 2006.

HENDRICK, Harry. **A criança como ator social em fontes históricas**. In: CHRISTENSEN, Pia; JAMES, Alison. *Investigação com crianças: perspectivas e práticas*. Porto: Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti, 2005.

HIGOUNET, Charles. **História concisa da escrita**. São Paulo: Parábola, 2003.

HILLS, Elizabeth. **From 'figurative males' to action heroines: further thoughts on active women in cinema**. In: *Screen*, vol 40, 1999.

HIRSCHFELD, Lawrence. **Por que os antropólogos não gostam de crianças?** *Revista Latitude*. vol 10. n 2, 2016, p. 171-216.

HORECK, Tanya. **Public Rape: Representing Violation in Fiction and Film**. Londres: Routledge, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

hooks, bell. **Intelectuais negras**. *Revista Estudos Feministas*. vol 3, n 2. Portal de Periódicos UFSC, 1995. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/16465/15035>. Acesso em: 30 nov. 2018.

hooks, bell. **Ain't I a woman: black women and feminism**. Plataforma Gueto. Lisboa: 2014.

- hooks, bell. **We Real Cool: black man and masculinity**. New York: Routledge, 2004.
- hooks, bell. **Postmodern Blackness**. In: *Yearning: Race, Gender, and Cultural Politics*. Boston: South End P, 1990. p. 624-631.
- hooks, bell. **Ensinando o pensamento crítico: sabedoria prática**. Tradução: Bhuvli Libanio. 2020.
- HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução: André Cechinel. Florianópolis: Editora UFSC, 2013.
- HUTCHEON, Linda; HUTCHEON, Michael. **O Corpo Perigoso**. *Revista Estudos Feministas*, Florianópolis, 11, p. 20-60, jan-jun, 2003. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X2003000100003/8711> . Acesso em: 13 fev. 2020.
- IZUKAWA, Mariana. **Mulher entre espelhos: personagens femininas customizáveis nos videogames**. 2015. 124p. TCC (Graduação) - Curso de graduação em Design, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, 2015, São Paulo. Disponível em: http://www.fau.usp.br/fauforma/2015/assets/mariana_izukawa.pdf . Acesso em: 20 ago. 2016.
- JANSZ, Jereon; MARTIN, Raynel. **The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games**. *Sex Roles*. vol 56. p.141–148, 2007.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.
- JESUS, Carolina Maria de. **Meu Estranho Diário**. São Paulo: Xamã, 1996.
- JUNG, Carl Gustav. **Civilização em transição**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Tradução: Maria Luíza Appy. Petrópolis: Vozes, 2000.
- JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro, Editora Nova Fronteira, 2001.
- JUNG, Carl Gustav. **Símbolos da transformação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- KABEER, Naila. **Resources, Agency, Achievements: Reflections on the measurement of women’s empowerment**. *Development and Change*, v. 30, n. 3, 1999. p. 435-464.
- KAFAI, Yasmim. **Video game designs by girls and boys: variability and consistency of gender differences**. In J. CASSELL & H. JENKINS (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat*. Boston: The MIT Press, 1999.
- KAPP, Karl. **The gamification of learning and instruction: gamebased methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KENNEDY, Helen. **Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo**, The International Journal of Computer Game Research, v.2, issue 2, University of The West England, p. 1-2, Inglaterra, 2002.

KILOMBA, Grada. **Memórias da Plantação: Episódios de Racismo cotidiano**. Tradução: Jess Oliveira. Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.

KLIMMT, Christoph; VORDERER, Peter. **Media psychology ‘is not yet there’**: Introducing theories on media entertainment to the presence debate. Presence, Teleoperators and Virtual Environments. Washington: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2003.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Editora: Companhia das Letras, 2019.

LABOV, William. **Padrões sociolinguísticos**. São Paulo: Parábola, [1972] 2008.

LABRE, Magdala Peixoto; DUKE, Lisa. **Nothing like a brisk walk and a spot of demon slaughter to make a girl’s night**: the construction of the female hero in the Buffy video game. Journal of Communication Inquiry, 28, 2004. p. 138–156.

LAFETÁ, João Luís. **1930: a crítica e o modernismo**. São Paulo: Duas Cidades/Editora 34, 2000.

LAURETIS, Teresa de. **A tecnologia do gênero**. In: Buarque de Hollanda, H. (org.). Tendências e Impasses. O feminismo como crítica da cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

LE GOFF, Jacques. **As mentalidades: uma história ambígua**. In: LE GOFF, Jacques; NORA; Pierre (Org.). História: novos objetos. Rio de Janeiro: F. Alves, 1988. p. 68-83.

LEE, Kin. **Presence, explicated**. Communication Theory. London: Sage, 2004.

Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB). Lei nº 9.394. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: 10 mar. 2020.

LEITE, Ligia Chiappini Moraes. **O foco narrativo**. São Paulo: ática, 1985. Série Princípios.

LEJACQ, Yannick. **Video games sexual double standard may have real-world impact**. Artigo publicado na NBCNews, em 20 de outubro de 2013. Disponível em: <https://www.nbcnews.com/technology/video-games-sexual-double-standard-may-have-real-world-impact-8C11405602> . Acesso em: 11 jul. 2020.

LEVIN, Esteban. **A infância em cena na Constituição do sujeito e desenvolvimento psicomotor**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34: 2010.

LIMA, Nabylla Fiori. **Epistemologia Feminista e mulheres na informática**. IV Simpósio Nacional de Tecnologia e Sociedade, 2011, CURITIBA. IV Simpósio Nacional de Tecnologia e Sociedade - Ciência e Tecnologia construindo a igualdade na diversidade, 2017.

LIMA, Rita de Lourdes. O. **Imagário Judaico-Cristão e a Submissão Das Mulheres**. Anais do Fazendo Gênero 9: diásporas, diversidades, deslocamentos. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2010. Disponível em: http://www.fg2010.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1277853385_ARQUIVO_comunicoraltrabcompletoGenero.pdf. Acesso em: 20 maio. 2019.

LIMA, Solimar Oliveira. **Esperança**: nossa consciência tem nome. *In*: Informe econômico. Teresina: DECON-UFPI, Ano 10. n 22, nov-dez/2009, jan/2010.

LINK, Luther. **O Diabo**: a máscara sem rosto. Trad. Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

LIPPMANN, Walter. **Estereótipos**. In: LIPPMANN, W. Opinião pública. p. 79-94. MacMillan Co, 1922. Disponível: <https://psycnet.apa.org/record/2015-36357-006> . Acesso em: 10 jan. 2019.

LORDE, Audre. **I am your sister**. New York: Oxford University Press, 2009.

LORDE, Audre. **Irmã outsider**: ensaios e conferências. São Paulo: Autêntica, 2019.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação**. Uma perspectiva pós-estruturalista Guacira Lopes Louro. Petrópolis: Vozes, 1997. p. 14-36.

LUGONES, María. **Rumo a um feminismo descolonial**. Revista Estudos Feministas, Florianópolis, v. 22, n. 3, p. 935-952, set. 2014. ISSN 1806-9584. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/36755>. Acesso em: 11 ago. 2020.

LUKÁCS, György. **Marxismo e teoria da literatura**. Tradução: Carlos Nelson Coutinho. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968.

LUZ, Alan Richard da. **Linguagens gráficas em videogames**: nascimento, desenvolvimento e consolidação do videogame como expressão gráfica. (Dissertação), Mestrado em Design e Arquitetura, Universidade de São Paulo. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2009.

MACDONALD, Sue-Ann. **Managing risk**: self-regulation among homeless youth. Child Adolesc Soc Work J. 2014. p. 497-520.

MACHADO, Roberto. **Por uma genealogia do poder**. In: Microfísica do poder. 11 ed. Rio de Janeiro: Graal, 1993.

MAFFESOLI, Michel. **A contemplação do mundo**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

MALUF, Sônia; MELLO, Cecília; PEDRO, Vanessa. **Políticas do olhar: feminismo e cinema em Laura Mulvey**. Revista de Estudos Feministas. v. 13, n. 2, Florianópolis. UFSC, 2005.

MANTOVANI, Tanara. **Entrelaçamento da História com a Literatura em Ana Terra de Érico Veríssimo**. (Dissertação), Mestrado em História, Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Programa de Pós-Graduação em História: São Leopoldo, 2002.

MARCUSCHI, Luís Antônio. **Gêneros textuais: definição e funcionalidade**. In: DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (Org.). Gêneros textuais e ensino. 4. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

MARKENDORF, Márcio. **Mulheres na estrada: a trajetória das heroínas de road movies**. In: Seminário Internacional Fazendo Gênero 10, 2013, Florianópolis. Anais Eletrônicos do Seminário Internacional Fazendo Gênero 10. Florianópolis: UFSC, 2013. p. 01-12.

MATA, Anderson Luís Nunes da. **O caminho do mar: processo de subjetivação nos personagens de Abril Despedaçado**. Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea, Brasília, v. 24, p. 157-169, 2005.

MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MBEMBE, Achille. **Necropolítica: biopoder, soberania, estado de exceção e política da morte**. Tradução de Renata Santini. São Paulo: n-1 edições, 2019.

MBEMBE, Achille. **Sair da grande noite: ensaio sobre a África descolonizada**. Tradução de Fábio Ribeiro. Rio de Janeiro: Vozes, 2019.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução: Décio Pignatari. 8. ed. São Paulo: Ed. Cultrix, 1996.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos eletrônicos, diversão, poder e subjetivação**. Campinas, SP: Papirus, 2006.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Quem pode resistir a Lara Croft? Você ?**. Rev. Estud. Fem. , Florianópolis, v. 16, n. 1, p. 45-60, abril de 2008. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-026X2008000100004&lng=en&nrm=iso . Acesso em: 11 jul. 2020.

MENESES, Maria Paula. **Images Outside the Mirror? Mozambique and Portugal in World History**. Human Architecture, Boston, v. 10, n. 1, p. 121-137, 2012.

MENESES, Maria Paula. **Colonialismo como violência: a “missão civilizadora” de Portugal em Moçambique**. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, 2018. Disponível em: <http://journals.openedition.org/rccs/7741>. Acesso em: 3 set. 2019.

MIGUEL, Luis Felipe; BIROLI, Flávia. **Feminismo e política: uma introdução**. São Paulo: Boitempo, 2014.

MOREIRA, Eliana Monteiro; VASCONCELLOS, Kathleen Elane Leal. **Infância, infâncias**: o ser criança em espaços socialmente distintos. Serviço Social & Sociedade, São Paulo, ano 24, n. 76, p.165-180, nov. 2003.

MOTT, Luiz Roberto de Barros. **Piauí colonial**: população, economia e sociedade. Teresina: Projeto Petrônio Portela, Governo do Estado do Piauí, 1985.

MUCHEMBLED, Robert. **Uma História do diabo**: séculos XII – XX. Lisboa: Ed. Terramar, 2001.

MULVEY, Laura. **Visual Pleasure and Narrative Cinema**. Screen, v. 16, nº 3, 1975, p. 6-27.

MURDOCK. Maureen. **The Heroine's Journey**: woman's quest for wholeness. Boston: Shambhala Pub, 1990.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck**: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge/MA: The MIT Press, 1997.

MUZART, Zahidé Lupinacci. **Uma Pioneira**: Maria Firmina dos Reis. Revista MuitasVozes. Universidade Estadual de Ponta Grossa, v. 2, n.2, p. 247-260, 2013. Disponível em: https://revistas2.uepg.br/index.php/muitasvozes/article/view/6400/pdf_146. Acesso em: 3 dez. 2019.

NASCIMENTO, Abdias do. **O genocídio do negro brasileiro**: processo de um racismo mascarado. São Paulo: Perspectiva, 2016.

NEUMANN, Erich. **A Grande Mãe**. São Paulo: Cultrix, 2006.

NOGUEIRA, Sidnei. **Intolerância religiosa**. São Paulo: Pólen, 2020.

NUNES, Míghian Danae Ferreira. **Mandingas da infância**: as culturas das crianças pequenas na escola municipal Malê Debalê, em Salvador (BA). São Paulo, 2017. Tese (Doutorado). Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo – FEUSP. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-05122017-130043/pt-br.php>. Acesso em: 26 de junho de 2019.

OLIVEIRA, Elaine Zancanela. **O feminino e as novas tecnologias de comunicação e informação**. Sociedade Brasileira De Estudos Interdisciplinares Da Comunicação Universidade Do Estado Do Rio De Janeiro. X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste – SIPEC Rio de Janeiro, 2004.

OLIVEIRA, Fabiana de. **Um estudo sobre a creche**: o que as práticas educativas produzem e revelam sobre a questão racial?. 2004. 119 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2004.

OLIVEIRA RAMOS, Tânia Regina. **Jorge Amado e o Partido Comunista**: papéis avulsos (1941-1942). Anuário de Literatura, [S. l.], v. 19, n. 1, p. 111-120, 2014. DOI: 10.5007/2175-7917.2014v19n1p111. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/2175-7917.2014v19n1p111>. Acesso em: 13 jul. 2020.

OYĚWÙMÍ, Oyèrónké. **Matripotency**: Ìyá in philosophical concepts and sociopolitical institutions. What Gender is Motherhood? Tradução: wanderson flor do nascimento. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2016. Disponível em: https://filosofia-africana.weebly.com/uploads/1/3/2/1/13213792/oy%C3%A8r%C3%B3nk%E1%BA%B9%CC%81_oy%C4%9Bw%C3%B9m%C3%AD_-_matripot%C3%AAncia.pdf. Acesso em: 17 dez. 2019.

OYĚWÙMÍ, Oyèrónké. **A Invenção das mulheres**. Rio de Janeiro: Bazar do tempo, 2021.

PAJOLLA, Alessandra Dalva de Souza. **Bastardia, orfandade e genealogias truncadas**: o romance de filiação e a(re) encenação das origens na literatura brasileira contemporânea. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade Estadual de Maringá. Maringá: 2017.

PEARSON, Carol. **O herói interior**: seis arquétipos que orientam a nossa vida. São Paulo: Cultrix, 1992.

PELLIZZARO, Nilmar. **Michel Foucault**: um estudo do biopoder a partir do conceito de governo. In: Revista Peri. vol 05, n 01. Portal de Periódicos UFSC, 2013, p. 155 – 168. Disponível em: <http://www.nexos.ufsc.br/index.php/peri/article/view/888/391>. Acesso em: 24 fev. 2019.

PERROT, Michelle. **Minha História de mulheres**. São Paulo: Contexto, 2007.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **A narrativa pendular**: as fronteiras simbólicas da história e da literatura. São Paulo: Nova Alexandria, 2001.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **Representações**. Revista Brasileira de História. São Paulo: ANPUH/ Contexto, vol 15, n 29, 1995.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História & História Cultural**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **A invenção da sociedade gaúcha**. Ensaios FEE. Porto Alegre, 1980. p. 383-396. Disponível em: <https://revistas.fee.tche.br/index.php/ensaios/article/view/1617/1985>. Acesso em: 30 maio. 2020.

PINCHEFSKY, Carol. **A Feminist Reviews Tomb Raider's Lara Croft**. Artigo publicado na revista Forbes em 12 de março de 2013. Disponível em: <http://www.forbes.com/sites/carolpinchefskey/2013/03/12/a-feminist-reviews-tomb-raiders-lara-croft/>. Acesso em: 13 jun. 2019.

PINN, Anthony B. **African American religious cultures**. Santa Barbara, CA: ABC-CLIO, 2009.

POOLE, Steven. **Trigger Happy**: Videogames and the Entertainment Revolution. New York: Arcade Press, 2000.

PORTELA, Daniela Fagundes. **Iniciativa de atendimento para crianças negras na província de São Paulo (1871-1888)**. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2012.

PRANDI, Reginaldo. **Herdeiras do Axé**. São Paulo: Hucitec, 1996.

PRANDI, Reginaldo. **Mitologia dos orixás**. São Paulo, Companhia das Letras, 2001.

PROVENZO, Eugene. **Video kids**: Making sense of Nintendo. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1991.

QUIJANO, Anibal. **Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina**. In: LANDER, Edgardo (Org.) A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas. Buenos Aires: Clacso, 2005. p. 227-278.

RAGO, Margareth. **Do cabaré ao lar**: a utopia da cidade disciplinar. Editora Paz e Terra: São Paulo, 1985.

RIBEIRO, Amanda do Prado. **O livro eletrônico e transformações na Industrial Editorial**. I Seminário Brasileiro sobre livro e História Editorial – Rio de Janeiro, 2004.

RIBEIRO, Silvana M. **Ser Eva e dever ser Maria**: paradigmas do feminino no Cristianismo. In: IV Congresso Português de Sociologia, 4, 2000. Coimbra-Portugal. Anais... Coimbra: Universidade de Coimbra, 2000. Disponível em: . Acesso em: 15 fev. 2005.

RIBEIRO, Vera Masagão. **Letramento no Brasil**. São Paulo: Global, 2003.

RIO, João do. **A alma encantadora das ruas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

Rise of the Tomb Raider. Redwood City: Crystal Dynamics, 2015. Jogo eletrônico.

RODAL, Asunción. **Representaciones de lo femenino en publicidad**. Muñecas y mujeres: entre la materia artificial y la carne. CIC: Cuadernos de Información y Comunicación, 2009. p. 269-286.

RODRIGUES, Elmo Silva. **Os cursos da água na história**: simbologia, moralidade e a gestão de recursos hídricos. 1998. 166f. Tese (Doutorado) - Fundação Oswaldo Cruz/Escola Nacional de Saúde Pública, Rio de Janeiro, 1998.

RODRIGUES, Laiane Coelho e BARBOSA, Clarissa Loureiro. **A construção da memória e da identidade das personagens Ana Terra, Bibiana e Maria Valéria a partir das suas relações com seus objetos biográficos em O tempo e o vento**. Almanaque Multidisciplinar. ANO III – Volume 1 - Número 2 2016. p. 92-104.

ROJAS, Héctor Andres. **Los espacios que habitan las mujeres em Capitães da areia de Jorge Amado.** In: Revista de Humanidades de Valparaíso. Valparaíso: Universidad de Valparaíso, n. 9, 2017. p. 143-177.

ROJO, Roxane. **As relações entre fala e escrita:** mitos e perspectivas-caderno do professor. Belo Horizonte: Ceale, 2006.

ROSSI, Luiz. Gustavo. **A militância política na obra de Jorge Amado.** In: SCHWARCZ, L.M.; GOLDSTEIN, I.S. “O Universo de Jorge Amado”. 2004. Disponível em: www.jorgeamado.com.br/professores2/professores02.pdf. Acesso em: 30 nov. 2018.

RUBIN, Reva. **Maternal identity and the maternal experience.** New York, Springer, 1984.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as Virtual Reality.** Baltimore: John Hopkins, 2001.

SAFIOTTI, Helena. **Movimentos sociais:** face feminina In Carvalho, Nanci Valadares de. (Org.) A condição feminina. São Paulo, Revista dos Tribunais Ltda., Edições Vértice. 1988.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **The Fall of the Angelus Novus:** Beyond the Modern Game of Roots and Options. *Current Sociology*, 46(2), p. 81-118, 1998. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0011392198046002007>. Acesso em: 20 set. 2019.

SANTOS, Boaventura. Sousa. **Para além do pensamento abissal:** das linhas globais a uma ecologia de saberes. In: SANTOS, Boaventura de Souza e MENEZES, Epistemologias do Sul. São Paulo: Cortez, 2010.

SARGENTIM, Hermínio. **A mulher traidora e a literatura.** In: Revista Litoral Norte Magazine, n. 09, 2008. Disponível em: <http://www.sargentim.com.br/artigos/A%20mulher%20traidora%20e%20a%20literatura.pdf>. Acesso em: 30 nov. 2018.

SARMENTO, Manuel. **As Culturas da infância nas encruzilhadas da segunda modernidade.** In: SARMENTO, M. J.; CERISARA, A. B. Crianças e miúdos: perspectivas sociopedagógicas da infância e educação. Porto: Asa, 2004. p. 9-34.

SARMENTO, Manuel. **Estudos da infância e sociedade contemporânea:** desafios conceptuais. *O Social em Questão*, PUC-Rio de Janeiro, XX, n. 21, 2009, p. 15-30. Disponível em: <http://osocialemquestao.ser.puc-rio.br/media/v10n21a02.pdf> . Acesso em: 11 jun. 2017.

SARMENTO, Manuel e PINTO, Manuel. **As crianças e a infância:** definindo conceitos, delimitando o campo. Braga, Portugal. Universidade do Minho. Centro de Estudos da Criança. Ed. Bezerra, 1997.

SAVI, Rafael. **Avaliação de jogos voltados para a disseminação do conhecimento**. Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2011.

SCHLEINER, Anne-Marie. **Does Lara Croft Wear Fake Polygons?** Gender and Gender-Role Subversion in Computer. Adventure Games. Leonardo, Journal of Arts. vol 34. n 3. 2001. p. 221-226.

SCHMITT-PANTEL, Pauline. **A criação da mulher: um arдил para a história das mulheres?** In: MATOS, Maria Isilda S.; SOIHET, Rachel (Org.). O corpo feminino em debate. debate São Paulo: Ed. Unesp, 2003. p. 129-156.

SCHOLLHAMMER, Karl Erik. **Para uma crítica do realismo traumático**. SOLETRAS online. Revista do Departamento de Letras. Faculdade de Formação de Professores da UERJ. Rio de Janeiro, 2000.

SCHWARTZ, Juliana. **Mulheres na informática: quais foram as pioneiras?**. Cadernos Pagu. n 27. Campinas, 2006.

SCOTT, Joan Wallach. **Gênero: Uma Categoria Útil para a Análise Histórica**. Recife: Corpo e Cidadania, 1990.

SHELDON, Lee. **Character Development and Storytelling for Games**. Course Technology PTR; 1 ed. 2004.

SERRURIER, Cornelia. **Elogio às mães más**. São Paulo: Summus, 1993.

SHIMO, Antonieta Keiko Kakuda; NAKANO, Ana Márcia Spanó. **Adaptação psico-física e social no puerpério: uma reflexão**. Acta Paulista de Enfermagem, vol 12, n. 2, p. 58-65. São Paulo, 1999.

SMITH, Stacy. **Perps, pimps, and provocative clothing: examining negative content patterns in video games**. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), Playing video games. New Jersey: Erlbaum, 2006. p. 57–75.

SILVA, Alzenira Nogueira. **Pegando vida nas mãos: um olhar etnográfico sobre saberes e práticas das parteiras tradicionais nos circuitos do Amapá em mudanças**. Fortaleza, 2005.

SILVA, Cidinha da. **Um Exu em Nova York**. Rio de Janeiro: Pallas, 2018.

SILVA, Jessyca Almeida; PEDROSA, Jussara Melo. **A presença constante de Capitães da areia no cenário social brasileiro de ontem e sempre**. In: Anais do V CIDIL – Justiça, poder e corrupção. Belo Horizonte: 2017. p. 271-288.

SILVA, Régia. **A mente, essa ninguém pode escravizar: Maria Firmina dos Reis e a escrita feita por mulheres no Maranhão**. Leitura: Teoria e Prática, v. 29, n. 56, p. 11-19, 2011. Disponível em: <http://ltp.emnuvens.com.br/ltp/article/view/52/51> . Acesso em: 20 jan.2020.

- SILVA, Vagner Gonçalves da. **Orixás da metrópole**. Petrópolis: Vozes, 1995.
- SIMAS, Luiz Antonio. **Pedrinhas Miudinhas**: ensaios sobre ruas, aldeias e terreiros. Rio de Janeiro: Mórula, 2020.
- SIMAS, Luiz Antonio; LOPES, Nei. **Filosofias africanas**: uma introdução. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 2020.
- STEFANI, Patrícia da Silva. **Moda e Comunicação**: a indumentária como forma de expressão. Monografia (Graduação) - Curso de Comunicação Social, Universidade Federal de Juiz de Fora, FACOM, Juiz de Fora, 2005.
- SODRÉ, Muniz. **Mestre Bimba**: corpo de mandinga. Rio de Janeiro: Pallas, 2008.
- SODRÉ, Muniz. **A verdade seduzida**: por um conceito de cultura no Brasil. S. Paulo: DP&A, 2005.
- SOLNIT, Rebecca. **A mãe de todas as perguntas**: reflexões sobre os novos feminismos. São Paulo: Companhia das Letras: 2017.
- SOLNIT, Rebecca. **Os homens explicam tudo para mim**. São Paulo: Cultrix, 2017.
- SOUZA, Maria Beatriz de Mello e. **Mãe, mestra e guia**: uma análise da iconografia de Santa'Anna. Topoi, Rio de Janeiro, v. 3, n. 5, 2002. p. 232-250. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/topoi/a/rqK4SbNnNLBt5yyN6hkcC6k/?lang=pt..> Acesso em 13 de julho de 2020.
- SPIVAK, Gayatri. **Pode o subalterno falar?** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.
- STENGERS, Isabelle. **No tempo das catástrofes**: resistir à barbárie que se aproxima. Tradução Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- STOLL, Daniela Schrickte. **Deslocamentos urbanos na literatura brasileira contemporânea de autoria feminina**. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Literatura. da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2017.
- THEODORO, Helena. **Iansã**: rainha dos ventos e das tempestades. Rio de Janeiro: Pallas, 2010.
- TIBURI, Márcia. **Feminismo em comum**: Para todas, todes e todos. São Paulo: Rosa dos Tempos, 2016.
- TOLDY, Teresa Martinho. **As Mulheres na Igreja Católica**: Luzes e sombras ao longo da história. Revista Theologica, II série, v. 32, n. 2. Braga, 1997. p. 219-245.
- VALOBRA, Adriana. Maria. **Los caminos de la historia de las mujeres y de género**. In: PEDRO, Joana Maria; AREND, Sílvia Maria Fávero; RIAL, Carmem Sílvia de Moraes (Orgs.). Fronteiras de Gênero. Florianópolis: Editora Mulheres, 2011. p. 15-33.
- VAN ZOONEN, L. (1994). **Feminist media studies**. London, UK: Sage.

VASCONCELOS, Vania. **A donzela guerreira na literatura brasileira**. In Regina Pamplona Fiúza (coord.), *A mulher na literatura: criadora e criatura*. Fortaleza: Academia Cearense de Letras, 2010. p. 245-257.

VAZ, Paula. **Narrativas de contos de fadas, das histórias aos produtos**. IX Encontro de História da Mídia. Associação Brasileira de Pesquisadores de História da Mídia. Porto Alegre, 2016. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-regionais/sudeste/4o-encontro-2016/historia-da-midia-audiovisual-e-visual/narrativas-de-contos-de-fadas-das-historias-aos-produtos/view>. Acesso em: 20 jan. 2018.

VERGER, Pierre. **Orixás: deuses iorubás na África e no Novo mundo**. Salvador: Corrupio, 2002.

VERÍSSIMO, Érico. **O tempo e o vento: O Continente I**. São Paulo: Companhia das letras, 2007.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores**. São Paulo: Aleph, 2015.

WALBY, Sylvia. **Theorizing patriarchy**. Oxford: Basil Blackwell, 1990.

WESCHENFELDER, Gelson; FRADKIN, Chris; YUNES, Maria Angela. **Super-heróis como Recursos para Promoção de Resiliência em Crianças e Adolescentes**. In: *Psicologia: teoria e pesquisa*. Brasília: Universidade de Brasília, v. 33, n. 1, 2017.

WILLIAMS, Dmitri. **A brief social history of game play**. In: P. Vorderer & J. Bryant (Org.), *Playing video games*. Mahwah, New Jersey: Erlbaum, 2006. p. 197–212.

WOLF, Mark J. P. **The Medium of The Video Game**. Texas: University of Texas Press, 2001.

WOLF, Naomi. **O mito da beleza: como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres**. Tradução: Waldéa Barcellos. Rocco: Rio de Janeiro, 2018.

WOOLF, Virginia. **Um teto todo seu**. Tradução: Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2004.

YUNES, Maria Angela Mattar. **Dimensões conceituais da resiliência e suas interfaces com risco e proteção**. In S. G. Murta, C. L.-França, K. Brito & L. Polejack. (Org.). *Prevenção e promoção em saúde mental: Fundamentos, planejamento e estratégias de intervenção*. Novo Hamburgo: Synopisis, 2015.

ZILBERMAN, Regina. **Erico Veríssimo: artista, intelectual e pensador brasileiro**. *Revista Antares: Letras e Humanidades*, nº3. Programa de Pós-Graduação em Letras e Cultura da Universidade de Caxias do Sul, 2010. p. 129-161. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/antares/article/view/423/374>. Acesso em: 17 set. 2019.

ZIPES, Jack David. **Why fairy tales stick?** The evolution and Relevance of a Genre: Routledge; 2006.

ZOE, Sofia. **Virtual Corporeality: A Feminist View.** In: Cybersexualities: A Reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace. Edinburgh: University Press, 1993. p.55-68.

ZORDAN, Paola Basso Menna Barreto Gomes. **Bruxas:** figuras de poder. Revista Estudos Feministas, ano 13, v. 256. Florianópolis, 2005.