

# A sexualização do corpo feminino nas mídias

Caro leitor,

Somos um grupo de alunos da Universidade Federal de São Carlos - SP e com o objetivo de melhorar nossa linguagem e pensamento crítico, através de uma das disciplinas, desenvolvemos esta E-zine com um tema que consideramos ser de extrema importância, tanto para debate social quanto para uma reflexão pessoal.

Portanto, convidamos você para conferir nosso trabalho e esperamos que além de aproveitar a leitura, tenhamos ajudado a melhorar sua percepção sobre o tema proposto.

Está e-zine foi produzida por:

- Heloysa Pereira Ribeiro

A sexualização e a violência de gênero

- Kaylane Azevedo da Silva

Publicidade e Propaganda

- Lucas Leite Penteado Pego da Silva

Reflexos psicológicos

Impactos nas redes sociais

- Nicolas Fernando Ferreira Albertini

A indústria cinematográfica

- Rayane Moraes de Brito

A sexualização e a violência de gênero

- Yasmin Fatorri Ventura de Moura

Obrigatoriedade do Fan Service

## Índice

Contextualização	3
Publicidade e Propaganda	4
Obrigatoriedade do <i>Fan Service</i>	6
Games e o mundo geek	7
A indústria cinematográfica	8
Reflexos psicológicos	10
Impactos nas redes sociais	13
A sexualização e a violência de gênero	14
Quebrando paradigmas	17
Fontes	20

## Contextualização ...

Através dos anos, a imagem da “mulher-objeto” foi ganhando espaço e se impregnou no imaginário da sociedade, a sexualização do corpo feminino se tornou natural e comum, e passou a impactar as grandes mídias digitais que hoje estão presentes na tela de cada ser humano.

A mídia como principal meio de veiculação de informação pelo mundo, seja ela da maneira tradicional (televisão, rádio, panfleto) ou de forma digital (redes sociais, sites e etc.), portanto, uma percussora acessível, trabalha copiosamente com a indústria do entretenimento e marketing, e é deste trabalho que vamos falar em nossa e-zine. Especificamente do impacto que a sexualização do corpo, neste caso, o corpo feminino, juntamente com a grande divulgação através da mídia, tem na sociedade.



# Publicidade e Propaganda

As propagandas e anúncios são provavelmente, uma das mídias que mais se aproveita da objetificação da mulher, além de ser uma das formas mais antigas de “vender” os corpos das mulheres com os produtos da marca, como, por exemplo, as inúmeras propagandas de cerveja, que contam sempre com a presença de uma mulher seminua ou com duplo sentido em seus comerciais e anúncios.

Tomemos como exemplo, a propaganda da cerveja Devassa do ano de 2010 a 2011 que além da clara conotação sexual, também possui um conteúdo racista.



Acesse:

<https://www.migalhas.com.br/quentes/190053/nao-e-ofensiva-propaganda-da-devassa-com-referencia-ao-corpo-da-mulher-negra>



No estado do Espírito Santo, houve casos de denúncias e processos, devido a situações relacionadas a esta propaganda. Conforme o processo número 000151519.2011.8.08.0024, três mulheres julgaram abusiva e discriminatória a propaganda, outra alegou que quando andava pelas ruas ouvia comentários do tipo: "essa é a verdadeira devassa" e "que dá vontade de beber".

## A MÍDIA DE ENTRETENIMENTO

## Obrigatoriedade do Fan Service

A estereotipação da figura feminina é reflexo da construção social do que uma “mulher perfeita” deve ser e parecer perante os olhos da sociedade em questão, e isso fica refletido nas obras de arte e na literatura. Essa mesma idealização da mulher pode ser encontrada em diversas mídias e formatos até os dias de hoje, sendo em filmes, séries, animações, quadrinhos, mangás e em animes.

É aproveitando esta deixa que entraremos no quesito popularmente difundido, tão martirizado e tão pouco explicado: o fan service.

Em tradução livre, fan service significa “serviço para fã”; é uma definição utilizada na indústria do entretenimento — principalmente em animes e mangás, devido à popularização do termo, nos anos 90, no Japão — para situações frívolas nas histórias, na grande maioria dos casos esses fan services se utilizam de situações eróticas ou de conotação sexual, para o “divertimento” do público.



Acesse:  
<https://otaminas.com.br/artigos/a-representacao-feminina-nos-animes-e-mangas/>

## Games e o mundo geek

Os videogames também entram na lista de veículos que “divulgam” essa objetificação; criando um próprio estereótipo de mulheres que neles, são representadas com corpos desproporcionais ou as colocando como um ser frágil — como os estereótipos usados em animes/mangás —, que precisa ser resgatado ou conquistado.

Portanto, ao olhar para essas representações, fica claro que essa sexualização, muitas vezes, é feita sem nenhuma motivação concreta e apenas para servir como um agrado para os homens, pois seus corpos são incompatíveis com a anatomia humana e suas roupas, em muitos contextos, seriam inadequadas para as personagens, como, por exemplo, jogos com contextos de guerra, onde as personagens lutam com saltos e roupas justas.



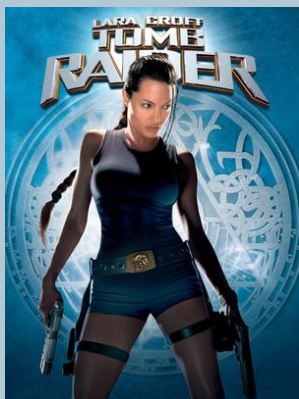
Acesse: <https://www.nerdtrip.com.br/games/o6/games-sexualizacao-de-personagens-de-videogames-femininos-incentivar-assedio-sexual/>

## ***A indústria cinematográfica***

A vinda das plataformas de *streaming*, como a *Netflix* e a *Amazon Prime* fizeram com que houvesse uma grande democratização digital, possibilitando o acesso a um conteúdo imenso, dos mais variados produtos da indústria cultural, como programas de talk show, filmes e séries. Estima-se que 1,1 bilhão de pessoas, tem acesso a esses serviços, em variadas plataformas. Mas há um problema que grande parte desses conteúdos trazem para a nossa sociedade, a já citada, hipersexualização das mulheres.

Essa sexualização está presente desde a “Era de ouro do cinema americano”, e sobrevive até os dias atuais nos mais diversos gêneros cinematográficos, principalmente no universo das heroínas, que na maioria das vezes, são vistas usando trajes apertados e decotados.

Angelina Jolie, protagonizou o papel de Lara Croft em *Tomb Raider*, um filme que gerou um estrondoso sucesso, onde a personagem de Jolie sai em busca de artefatos passando por inúmeras aventuras.



Acesse:

<https://www.jornalismo.ufv.br/cinecom/a-hipersexualizacao-das-personagens-femininas-nos-filmes-de-acao/>

8

O que ninguém esperava era que, sua personagem fosse fazer toda essa jornada com shorts minúsculos, blusas decotadas e o cabelo intacto, tudo no meio da selva. Até mesmo na neve, Lara aparece caracterizada com suas roupas sexys e apenas um sobretudo por cima, isso em uma prisão russa a muitos graus negativos. A atriz estrelou dois filmes com essa personagem, e teve que usar próteses nos seios, para ficarem maiores e mais “próximos” aos de Lara Croft do videogame no qual os filmes são baseados.

Essa hipersexualização, também está presente nas séries, Emilia Clarck mundialmente conhecida por interpretar Daenerys Targaryen, na série *Game of Thrones*, da HBO — uma das séries mais assistidas no mundo todo, apenas atrás de *WandaVision*, outro seriado que abordaremos — relata como foi pressionada a gravar cenas de nudez quando ela não se sentia confortável para fazê-las, e a equipe de filmagens e roteiristas, a convenciam dizendo: “Você não quer decepcionar os fãs de *Game of Thrones*, quer? ”. Clarke ainda conta em seu relato, que não foi avisada sobre a quantidade de nudez na série antes de ler o roteiro. “Eu consegui o papel, e recebi os scripts. Quando estava lendo, pensei: 'Ah, bom, agora entendi qual é o lado ruim disso'”, revelou a atriz.



Acesse:

<https://conecta.usjt.br/visibilidadefemininauniversogeek/>

9

# Reflexos psicológicos

A objetificação dentro do prisma psicológico ocorre quando o corpo da mulher ou apenas parte dele é utilizado para representá-las como ser humano, desprezando aspectos psicológicos, morais e éticos, tornando-as apenas um instrumento sexual despersonalizado. Conforme sintetizado por Roberts Fredrickson (1997, p. 175) “o direito socialmente sancionado que todos os homens possuem de sexualizar todas as mulheres, independente de idade ou status”; existe uma cultura que é reforçada pelas mídias na sexualização das mulheres, não importando sua idade ou condição social. Contudo, essas objetificações geram uma série de reflexos psicológicos, como a idealização de um corpo perfeito e conseqüentemente a busca desse ideal, o que por muitas vezes acaba levando a transtornos alimentares como a bulimia e a anorexia, depressão e por fim ao suicídio.

Em uma entrevista dada a coluna Viva Bem do site UOL a modelo Fernanda Fabel fala sobre os sacrifícios que se forçou para alcançar os padrões de beleza, "Na época tinha 98 cm de quadril e pediram que eu perdesse cerca de 10 cm. Era uma pressão horrível, chegava a ser desumano (...) Vi que tudo aquilo era estranho.

As modelos faziam coisas absurdas para emagrecer e o psicológico ficava bem abalado. Também tentei quase de tudo para ter a aparência 'ideal' para a passarela e aguentar a pressão, só não usei droga, mas, de resto, fiz muitas coisas que colocaram minha saúde em risco”. Para coibir os incentivos aos transtornos alimentares a França criou uma lei, em que as agências de modelos não podem contratar profissionais em situação de magreza extrema. O descumprimento desse ato normativo é punido com multa e prisão. A criminalização do uso de modelos anoréxicas pelo governo francês foi um avanço na luta contra a objetificação, porém essa medida isolada não inibe outros transtornos psicológicos e o uso da imagem feminina como objeto nas demais mídias.



Acesse:

[https://brasil.elpais.com/brasil/2015/04/03/cultura/1428076511\\_471564.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2015/04/03/cultura/1428076511_471564.html)



Saiba mais em: OBJETIFICAÇÃO E SAÚDE MENTAL. Disponível em: <https://7seminario.furg.br/images/arquivo/339.pdf>

A objetificação dos corpos femininos: uma reflexão fenomenológica existencial. Disponível em:

<http://editora.universidadedevassouras.edu.br/index.php/RM/article/view/2311/1494>



Acesse: <https://www.uol.com.br/vivabem/noticias/redacao/2019/11/01/ela-teve-anorexia-e-bulimia-nervosa-fiz-absurdos-para-driblar-a-fome.htm>

Outro importante resultado da objetificação é a sexualização precoce de crianças e adolescentes, onde por influência das mídias ocorre o enraizamento do conceito de objeto e a necessidade de aceitação, como eles não possuem maturidade emocional se tornam alvos fáceis e acabam trocando a infância pelas preocupações típicas da vida adulta.

Essa perda da infantilidade é alimentada de maneira muito sutil pelas grandes indústrias a fim de fomentarem no futuro, possíveis mulheres adultas que se permitam objetificar devido aos reflexos psicológicos causados por não alcançarem o padrão de beleza que desde da tenra idade é apresentado em bonecas com corpos humanamente inalcançáveis e quase sempre com os mesmos padrões fenotípicos e sociais: branca, loira, de uma classe social privilegiada com seios, cintura e quadris esteticamente perfeitos.



Saiba mais em: EROTIZAÇÃO INFANTIL - Erotização infantil ainda é motivo de preocupação social

Disponível em:

[https://comunicacao.mppr.mp.br/modules/noticias/article.php?](https://comunicacao.mppr.mp.br/modules/noticias/article.php?storyid=111891)

[storyid=111891](https://comunicacao.mppr.mp.br/modules/noticias/article.php?storyid=111891)

## ***Impactos nas redes sociais***

As redes sociais, como Instagram e Facebook também influenciam e "vendem" a imagem do corpo perfeito. Não é difícil ver mulheres — e até mesmo homens — se objetificando para agradar outros e a si mesmas, devido a comumente concepção de que um corpo perfeito ou bonito, é um corpo definido, magro, com o famoso "bumbum na nuca" e seios empinados.



Esse é um exemplo simples, visto que no dia a dia, normalizar situações como essas podem causar um grande impacto na vida das pessoas. E aquelas que não se encaixam no padrão estabelecido que essa objetificação causa?

Ao consumir inadequadamente corpos de maneira objetificada e também despersonificar a mulher e reduzi-la, originam-se padrões irreais de beleza e como consequência existe um aumento de distúrbios de imagem, doenças psicológicas, bullying, auto-objetificação, assédio e abusos sexuais.

# ***A sexualização e a violência de gênero***

Vale ressaltar a necessidade de começar a ver a erotização, desnecessária e sem contexto da mulher, como uma violência de gênero. Conforme expressa a Declaração das Nações Unidas sobre a Erradicação da Violência Contra as Mulheres, adotada pela Assembleia Geral da ONU, em 1993, "A violência contra a mulher consiste-se em qualquer ato de violência apoiado no gênero que produza ou possa produzir danos ou sofrimentos físicos, sexuais e mentais na mulher, incluindo as ameaças a coerção ou a privação arbitrária da liberdade, tanto na vida pública como na privada". Nesta categoria de violência, independe a relação entre a vítima e o agressor, bastando o ânimo da agressão ocorrer pela exclusiva razão de a vítima ser mulher.

Entre os principais tipos penais que envolvem a violência de gênero, têm-se os crimes sexuais, como importunação sexual (art. 215-A) e assédio sexual (216-A), além dos crimes de estupro e de estupro de vulnerável, todos estes previstos no Código Penal Brasileiro. Portanto, cabe-se evidenciar que estes crimes estão intimamente relacionados à concepção de propriedade da mulher, trazendo a naturalização da ilimitada e não consensual "utilização" do homem que a agride.

Um exemplo que vale citar, é o filme "Último Tango em Paris", que atravessou os limites do fictício e causou uma grande polêmica a partir do ano de 2013. Para entendermos melhor, começaremos pelo contexto do filme:

Em *Último Tango em Paris* (1972), temos Paul (Marlon Brando) um recém viúvo que se muda para Paris e conhece Jeanne (Maria Schneider), então eles começam um relacionamento puramente sexual, sem ao menos conhecer o nome um do outro. O motivo pelo qual o filme virou uma grande polêmica é a cena conhecida como, "a cena da manteiga", onde Paul abusa sexualmente de Jeanne.

A cena por si só já é revoltante, entretanto a atriz Maria Schneider, que na época do filme tinha 19 anos, denuncia em 2007, um crime de estupro real durante as gravações. Ela alega que não sabia que a cena ocorreria daquela maneira e se sentiu humilhada e violentada pelo ator Marlon Brando e pelo diretor, Bernardo Bertolucci.





É claro que apesar de suas declarações, a situação não causa e nem toma as proporções que deveriam; isso só ocorreu no ano de 2013 quando o diretor confirma que a atriz realmente não fora informada sobre os “métodos” que seriam utilizados para fazer a repugnante cena, vale ressaltar que o ator que fez o par romântico da atriz — se assim é possível dizer — estava consciente do plano e concordara em não contar nada para a mesma. O diretor ainda afirma que apesar de se sentir “culpado”, não sentia arrependimento pelo que fez, que a intenção era capturar uma reação mais verdadeira, real. “Queria sua reação como menina, não como atriz”, diz o cineasta.



Acesse:

[https://brasil.elpais.com/brasil/2016/12/05/cultura/1480958138\\_068535.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2016/12/05/cultura/1480958138_068535.html)



Saiba mais em: O corpo da mulher (não está) à disposição da arte.

Disponível em: <http://instituto.dea.com/artigo/o-corpo-da-mulher-nao-esta-disposicao-da-arte/>

## ***Quebrando paradigmas***

WandaVision, série de imenso sucesso da Disney, é um bom exemplo das mudanças que estão ocorrendo no viés midiático. A série estreou esse ano e chegou quebrando paradigmas ao nos apresentar a jornada de luto vivida pela personagem Wanda Maximoff, protagonizada pela excelentíssima Elizabeth Olsen. Ao abordar o tema, a criadora e responsável pelo seriado, Jac Schaeffer, conseguiu avançar mais na representação de mulheres — isso é visto até no uniforme da heroína — do que produções que são deliberadamente sobre empoderamento feminino. WandaVision desenvolve e explora a complexidade da personagem, rompendo com os velhos clichês dos cinemas e a superficialidade de muitas personagens. O desenvolvimento de Wanda é tratado com respeito, algo que é normalmente reservado a heróis e anti-heróis masculinos. O seriado mostra a realidade, e exhibe uma personagem como nós, que passa e sofre pelos mesmos problemas que inúmeros indivíduos, sem apelar para o uso de qualquer conotação sexual ou erótica para dar destaque a personagem, não é à toa que o show fez um extremo sucesso com o público.

Em entrevista a revista Elle, em 2018, a atriz da aclamada série já havia opinado sobre o figurino de sua personagem, "É engraçado, porque às vezes olho em volta e penso — nossa, eu sou a única pessoa usando decote, e isso vira uma piada constante já que não evoluíram minha roupa de super-heroína tanto assim", comentou.

Olsen também disse que ficou aliviada, quando, ao entrar para o elenco do filme *Vingadores: Era de Ultron* descobriu que não precisaria usar o traje que a heroína usa nas HQs - que a atriz considera horrível - "pelo menos eles sabem que aquilo não é legal", posteriormente, ainda declara acreditar que "o objetivo desses trajes não é representar a mulher comum".



Após mostrar todos os fatos e exemplos, nota-se a construção de um estereótipo corporal e incrivelmente sexista, que dissemina uma visão que não condiz com a realidade de forma objetiva, é feito para agradar o que é considerado, por muitos, o maior público de todos os exemplos que citamos até o momento: os homens, tendo como principal fator a audiência e conseqüentemente, o lucro. Não é preciso uma busca aprofundada em filmes, livros, séries, animes e quadrinhos para encontrar descrições de cenas que mostram uma visão da personagem através do olhar focado nos seios, virilha, e em posições que tem o único objetivo de expor suas curvas. Esse modo de retratação de uma personagem ofende o público feminino, que se sente como objeto de consumo e desejo.

A democratização do mundo digital e a popularização da internet possibilitou o acesso e a influência desses conteúdos e o avanço de mulheres na indústria cultural e de entretenimento, e com o debate desta problemática, essas representações vêm sofrendo mudanças, as personagens estão ganhando mais destaques, corpos reais, atributos intelectuais, ou seja, há uma maior representação da mulher verdadeira, como ser humano — como o exemplo citado, WandaVision — e não como uma “coisa” ou “algo de alguém”, contudo ainda há muito a ser feito.



Acesse:

[https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-139878/?](https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-139878/?fbclid=IwAR3wkMogwEVnlyI3CVn7iX5arPEueUr2R75zpdo6wbCob2JTrUwtcK3pEM)

[fbclid=IwAR3wkMogwEVnlyI3CVn7iX5arPEueUr2R75zpdo6wbCob2JTrUwtcK3pEM](https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-139878/?fbclid=IwAR3wkMogwEVnlyI3CVn7iX5arPEueUr2R75zpdo6wbCob2JTrUwtcK3pEM)

## Fontes

### Imagens

- Capa:

[https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/ciencia-e-saude/2018/03/08/interna\\_ciencia\\_saude,664637/empatia-e-menor-diante-de-imagens-erotizadas-do-corpo-feminino.shtml](https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/ciencia-e-saude/2018/03/08/interna_ciencia_saude,664637/empatia-e-menor-diante-de-imagens-erotizadas-do-corpo-feminino.shtml)

- Cerveja Devassa:

<https://www.migalhas.com.br/quentes/190053/nao-e-ofensiva-propaganda-da-devassa-com-referencia-ao-corpo-da-mulher-negra>

- Ivy Valentine:

<https://www.tecmundo.com.br/voxel/especiais/183022-mulher-objeto-hipersensualizacao-e-objetificacao-das-mulheres-nos-video-games.htm>

- Pôster do filme Lara Croft:

[https://www.primevideo.com/gp/video/detail/Lara-Croft-Tomb-Raider/OJ3QA1WYKE4FLPKGd1V6JDIUCS/ref=atv\\_nb\\_lcl\\_pt\\_PT?language=pt\\_P](https://www.primevideo.com/gp/video/detail/Lara-Croft-Tomb-Raider/OJ3QA1WYKE4FLPKGd1V6JDIUCS/ref=atv_nb_lcl_pt_PT?language=pt_P)

- Wanda/ Série

[https://marvel.fandom.com/wiki/Wanda\\_Maximoff\\_\(Earth-199999\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Wanda_Maximoff_(Earth-199999))

- Wanda/Quadrinhos

[https://pm1.narvii.com/6442/fa3e3c07778a35c4084ecb4e18095b8a3abd9502\\_hq.jpg](https://pm1.narvii.com/6442/fa3e3c07778a35c4084ecb4e18095b8a3abd9502_hq.jpg)