

# Fly Me To The Moon:

um estudo de caso sobre  
representação, objetificação  
e poder em Bayonetta

Schneider Souza<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Schneider Ferreira Reis de Souza. Doutorando do Programa de Pós Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense (PPGCOM-UFF). Mestre em Musicologia (UNIRIO) e graduado em Licenciatura em Música (UFRJ).



**RESUMO:** O artigo busca compreender a construção de identidade da personagem principal do game Bayonetta, já que os processos estéticos utilizados pelo jogo ressaltam a sensualidade de seu corpo e de seu comportamento, aqui compreendidos como componentes artísticos. A análise deste objeto será realizada com o estudo conjunto de imagens, da história do *game* e, principalmente, da música-tema do jogo “Fly Me To The Moon”. Deste modo, pretendemos refletir como o gênero feminino é entendido e representado nos jogos eletrônicos e como seu corpo consiste em um elemento objetificado, já que a personagem tem chamado atenção por possuir um apelo sexual distinto e poderes sobre-humanos que atraem os jogadores.

**PALAVRAS-CHAVE:** Bayonetta; mulher; *games*; corpo; poder.

**ABSTRACT:** This paper tries to understand the identity construction of the main character Bayonetta since the aesthetic processes emphasize the sensuality of its body and its behavior, understood here as artistic components. The analysis of this subject will be carried out with the joint study of the images, the history of the game and, mainly, the theme song of the game “Fly Me To The Moon”. In this way, we intend to reflect how the feminine gender is understood and represented within electronic games and how Bayonetta’s body consists of an objectified element, since the character has stood out by possessing a distinct sexual appeal and superhuman powers that attract the players.

**KEYWORDS:** Bayonetta; woman; games; body; power.

## INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo discutir sobre formas de representação, poder e objetificação da mulher em jogos eletrônicos utilizando o game *Bayonetta* (SEGA, 2009) como estudo de caso para o debate proposto. Esse jogo se destaca por apresentar uma protagonista super poderosa que extrapola os padrões convencionados para personagens femininas, com o comportamento nada parecido com o estereótipo de mulher sensível e fraca. Entretanto, em relação à maneira como a imagem da personagem é exposta no *game*, *Bayonetta* também é hipersensualizada, fato que traz uma ambiguidade no entendimento do quanto o seu corpo é objetificado e de como seu super poder afeta a questão ao demonstrar certo empoderamento.

Este tema se torna importante devido ao papel que os jogos eletrônicos vêm assumindo na indústria do entretenimento movimentando mais de 90 bilhões de dólares no mundo em 2015 (NEWZOO, 2017). A popularidade dos *games* tem chamado também a atenção de grupos feministas incomodados com certas ideias que predominam no universo dos games. Recentemente, por exemplo, o jogo *Street Fighter 5* (CAPCOM, 2016) causou certo impacto nas redes. Durante a versão *beta*<sup>2</sup> do jogo, foram vistos algumas cenas que mostravam os corpos femininos das personagens de um modo que irritou feministas. Exemplificando, a personagem Cammy, que utiliza uma espécie de maiô de exército e possui um corpo escultural, realiza um salto-mortal em sua apresentação no começo da luta. Ao aterrissar, a câmera do jogo é posicionada por baixo, destacando a região pubiana da personagem. Outro exemplo é o dos seios da personagem Chun-li que balançavam excessivamente em alguns momentos. As reclamações fizeram com que a fabricante Capcom se posicionasse, mudando a câmera “maldosa” para uma lateral e corrigindo o excesso de “balanço” dos seios de Chun-li, declarado como *bug*<sup>3</sup>, portanto, não intencional.

Outro caso que chamou a atenção e que demonstra a importância em se discutir a questão proposta é o do movimento Gamergate, iniciado em 2013 envolvendo a desenvolvedora de jogos Zoe Quinn e o cientista de computação Eric Gjoni. Gjoni, ex-namorado de Quinn, criou postagens em um blog acusando-a de traí-lo com jornalistas da indústria de games e de, por isso, estar sendo beneficiada na divulgação de seu jogo *Depression Quest* (THE QUINN SPIRACY, 2013) (DEWEY, 2014). Este fato desencadeou num movimento online contra Quinn com características misóginas e diversas críticas a ela antes mesmo de o caso ser apurado. Durante o processo, o ator conservador Adam Baldwin comentou sobre o caso em seu Twitter, apoiando os acusadores utilizando a *hashtag* #Gamergate em alusão ao caso Watergate<sup>4</sup> (MESCH, 2014). A ideia do ator foi incorporada pelos apoiadores do movimento

---

2 A versão *beta* se refere a um produto ainda em fase de desenvolvimento e testes.

3 Na linguagem computacional, a palavra *bug* se refere a um mau funcionamento de um software causado por erros na programação do mesmo.

4 Watergate foi um escândalo político envolvendo membros da administração do ex-presidente Richard Nixon culminando em sua resignação em 1974.

que a reproduziam sempre que faziam algum comentário online relacionado ao tema, fazendo, deste modo, com que a *hashtag* viralizasse rapidamente na internet (KAPLAN, 2014). Eles se diziam defensores da indústria dos games e sua ética, mas, na verdade, muitos dos participantes distribuía ofensas conservadoras contra Quinn e outras mulheres da indústria de games, chegando ao ponto de alguns fazerem ameaças de violência física e até mesmo morte a elas (SANGHANI, 2014).

O caso mais emblemático envolvendo esse tipo de ameaça aconteceu em 2014 com a feminista Anita Sarkessian que critica a objetificação do corpo feminino nos *games*. Anita foi ameaçada de morte pelos apoiadores do Gamergate e teve que cancelar uma palestra na Universidade de Utah com medo de ocorrer uma tragédia que afetasse a si ou a seu público (DEWEY, 2014). Em resumo, Gamergate foi um movimento que se alastrou por meio de uma evidente característica misógina e violenta, implícita em seu discurso e explícita em suas ameaças. Neste sentido, discutir sobre objetificação e empoderamento dentro dos games se mostra importante na atualidade.

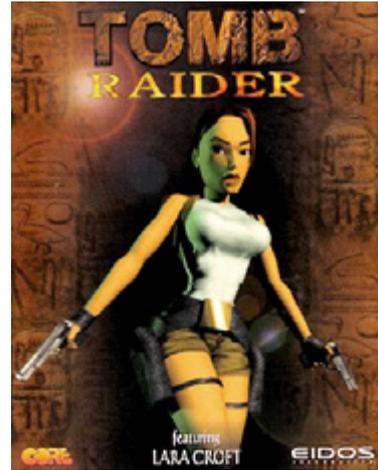
Para discutir sobre a questão proposta pelo artigo dentro do universo dos games, pretendemos realizar o estudo de caso com uma análise dos elementos dispostos no jogo *Bayonetta*: imagens, sons, mecânicas de jogo e enredo.

## BREVE HISTÓRICO DAS PERSONAGENS FEMININAS NOS GAMES

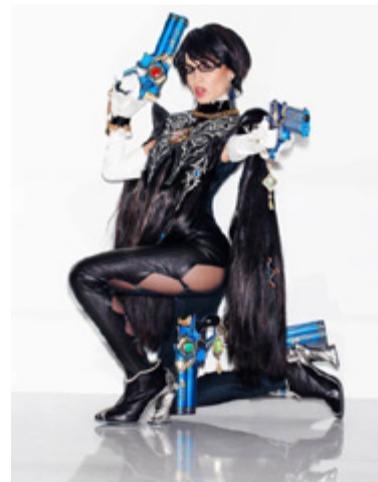
Os *games* têm sido reconhecidos como um tipo de mídia interativa com diversas possibilidades artísticas. Huizinga (2010) considera que os jogos, de modo geral, apresentam características estéticas específicas e moldam um universo lúdico singular, distinto da realidade. No caso dos *games*, esse universo é criado utilizando diversas artes que congregam num produto único, moldado a partir das representações sociais dos criadores, portanto, com simbolismos apreendidos no contexto histórico que refletem desejos, interesses, posições políticas e contradições culturais. Isto faz com que haja uma diversidade grande de universos propostos nos *games*, cada um com personagens, cenários, e formas singulares de jogar. O jogador assume, nesse caso, papel relevante por ser aquele que navega por esse mundo construindo sua própria narrativa. Ele pode assumir diversos papéis dentro do jogo: um comandante de exército como em *Command and Conquer* (ELETRONIC ARTS, 1995), um de piloto de corridas como em *Forza Motorsport* (MICROSOFT, 2005), um guerreiro espartano em busca de vingança como em *God Of War* (SONY, 2005), dentre outros papéis.

O que chama a atenção, dentro disso, é o modo como o papel da mulher é representado na maioria dos *games*, tanto como coadjuvante quanto personagem principal. Uma pesquisa apresentada por Mou e Peng (2009) mostra que em nenhum dentre os dezenove *games* mais populares da primeira parte da década de 2000 possui uma mulher como personagem prin-

**FIGURA 1:** Capa do *game* Tomb Raider



**FIGURA 2:** Ensaio de Pamela Horton vestida de Bayonetta



cipal.<sup>5</sup> Apesar de ser um recorte temporal pequeno, esse quadro é constante na história dos *games*. As personagens femininas existem no universo dos *games*, mas assumem papéis, na maioria das vezes, de suporte, donzela a ser salva. Se analisarmos jogos “clássicos” encontraremos facilmente muitos exemplos que confirmam esta afirmação. O jogo *Super Mario Bros* (NINTENDO, 1985), por exemplo, se trata da história de um encanador italiano que precisa salvar a Princesa do Reino dos Cogumelos do vilão Koopa,<sup>6</sup> uma espécie de tartaruga-lagarto gigante. Como em conto de fadas, a princesa é estereotipada com sua pele branca, cabelos loiros e vestido rosa. Em outro *game*, *Double Dragon* (TECHNOS, 1987), os jogadores assumem o papel dos irmãos Billy e Jimmy para salvar Linda, namorada de Billy, raptada por uma gangue. O que chama a atenção, além do estereótipo de mulher indefesa incrustado na personagem, é que se o jogo for jogado de dois jogadores, eles terão que lutar entre si no final para ver quem fica com Linda. A personagem, neste sentido, é um prêmio e aceita sem contestação o resultado da luta.

Mas, por outro lado, há heroínas nos *games* também. A mais emblemática na história dos *games* talvez seja Lara Croft da série de jogos *Tomb Raider* (1996). Em resumo, esta série coloca o jogador no controle de Lara Croft, uma aventureira que percorre o mundo em busca de artefatos raros e místicos. Lara se trata de uma mulher branca de cabelos pretos lisos e corpo escultural, além de possuir habilidades acrobáticas e personalidade forte. Ela era reconhecida por representar um modelo feminino poderoso e, mesmo com formas excessivamente poligonais em seus primeiros jogos (figura 1), era objeto de desejo no mundo masculino (BARBOZA, 1998).

Como há pesquisas que falam sobre Lara Croft (KENNEDY, 2002; JANZ e MARTIN, 2007; SCHLEINER, 2001), trataremos aqui, como já foi dito, de outra personagem feminina que se destacou nos últimos anos, Bayonetta.

Bayonetta é uma personagem que se destacou porque o uso de seu corpo, seu poder ligado a conotações sexuais formam elemento estético do jogo. A ligação da personagem com o sexual fez até com que houvesse uma campanha publicitária da sequência do primeiro *game* dentro da revista *Playboy*, na qual a modelo Pamela Horton se vestiu de Bayonetta (figura 2).

No entanto, cabe ressaltar que o contexto histórico em que Bayonetta surge é diferente do de Lara Croft. Lara apareceu durante a terceira onda do feminismo, movimento que tinha como uma de suas preocupações o modo de construção das figuras representativas da mulher nas instâncias de poder e a preocupação de que padrões manufaturados de feminilidade se tornassem modelos a serem seguidos. (RIVERS, 2014). Whelehan (2007) se refere a esta onda como um momento em que feminismo teve que lidar com uma “ambiguidade es-

---

5 O total corresponde a 14 personagens masculinos, pois os outros cinco *games* são de esportes. Mas podemos notar também que dois desses *games* são de esportes praticados por homens. Os outros três *games* são de corrida, no qual o personagem interno do carro é irrelevante.

6 Posteriormente renomeado como Bowser.

pinhosa” ao colocar em questão as “heroínas” produzidas pela indústria cultural, pois eram figuras que representavam algum tipo de poder atribuído às mulheres, porém moldadas por demandas comerciais. Mesmo com estas contradições, a figura de Lara foi defendida por alguns fãs, pois sua característica *girl power* representava um tipo de empoderamento valorizado por algumas mulheres na década de 1990.

Bayonetta, por outro lado, se encontra em um momento histórico diferente e atual: na quarta onda do feminismo, iniciada a partir dos anos 2000, na qual os dispositivos tecnológicos deram uma nova dinâmica para o movimento (ROBERTS, 2014). Questões relacionadas à representação e empoderamento ainda estão presentes, porém, com a rápida circulação de informação, o desafio está sendo o de conseguir congregiar os movimentos feministas de contextos diversos ao mesmo tempo em que se constroem diálogos interculturais com outros movimentos sociais (MATOS, 2010, p.81). A quebra de algumas barreiras territoriais, proporcionada pela internet, aproximou mais o feminismo de outros movimentos sociais fazendo com que outras demandas relacionadas à justiça social entrassem em pauta; não constituindo uma luta só contra o machismo, mas sim contra qualquer tipo de força opressora. Em outras palavras, as questões relacionadas ao empoderamento circulam mais rapidamente e articulam diretamente com outras questões complexas: racismos, idadeísmo, heterossexismo, classismo, para citar algumas (WAHOGO e ROBERTS, 2012).

Segundo Householder (2015) é um momento em que nuances complexas relacionadas às questões do empoderamento da mulher, da objetificação de seu corpo e da liberdade sexual tem ficado mais em evidência na sociedade fazendo com as polarizações do movimento ficasse mais expostas. A liberação sexual, por exemplo, tem sido considerada como algo positivo na vida da mulher e muitas lutas foram feitas para que a sexualidade feminina não fosse mais reprimida. Nesse contexto, o ideário de liberdade de expressão fez com que parte do feminismo defendesse certas pornografias por serem consideradas possíveis formas de contribuir para diversidade da expressão sexual da mulher. Porém, outros grupos se posicionam de maneira crítica a isto, pois “a mídia, incluindo a multi bilionária indústria da pornografia, sexualiza a violência contra mulheres e as normaliza, contribuindo para a cultura do estupro na qual mulheres e garotas são tratadas enquanto objetos simultaneamente na tela e na vida real”<sup>7</sup> (HOUSEHOLDER, 2015, p. 24). O contexto em que Bayonetta aparece, portanto, é este em que falar de poder, corpo da mulher e sexo, se torna algo complexo por lidar com questões sensíveis à luta feminista.

---

7 media, including the multi-billion dollar porn industry, sexualizes violence against women and normalizes it, contributing to a rape culture in which women and girls are treated as sex objects both on screen and in real life.

## ESTUDOS SOBRE GÊNERO E SEXUALIDADE NOS GAMES: OUTRAS DISCUSSÕES PARALELAS

Jenson e De Castell (2010) realizaram uma revisão bibliográfica – das produções acadêmicas em inglês – sobre os estudos relacionados a gênero e sexualidade nos *games* produzidos nas últimas três décadas. Eles constataram que estes estudos estão preocupados com questões relacionadas ao sexismo presente na indústria de jogos, centra no paradigma binário homem-mulher, algo que é problemático por caracterizar uma condição imutável da sexualidade dentro dessa binaridade. Eles perceberam, também, que a tecnologia é socialmente aceita como parte do domínio dos homens, fato que faz afasta as mulheres de práticas culturais envolvendo aprofundamento tecnológico. Herrling (2006) realizou um estudo que, de certo modo, confirma isso ao identificar que em 2002 poucas mulheres estadunidenses se interessaram por carreiras relacionadas à computação em geral. Os dados apresentados pelo autor mostram que apenas 27% dos formandos na área de computação eram mulheres. Poderíamos afirmar, a partir disso, que isso afeta a quantidade geral de mulheres que participam da produção de *games*, pois se poucas se interessam por esse tipo de área, poucas estariam aptas para trabalhar como programadoras de jogos eletrônicos. A pouca representatividade numérica na produção ativa de *games* pode indicar que os elementos presentes nos jogos são construídos majoritariamente a partir do olhar masculino. No caso das personagens femininas, poderíamos dizer que, em sua maioria, seriam criadas para agradar o olhar masculino (Hartmann e Klimmt, 2006), fato que as tornariam desinteressantes para as mulheres jogadoras.

A análise de Mou e Peng (2009), já citada anteriormente, mostra claramente a existência de uma estereotipação na imagem da mulher nos jogos. O estudo dos dezenove jogos mais vendidos em 2004 revelou que a maioria das personagens mulheres são representadas através de padrões de beleza midiáticos: corpo magro e proporções exageradas de seios e nádegas. A pesquisa indicou também que 83% dos personagens femininos possuem corpos magros e um terço utilizava trajes “reveladores”. Em contrapartida, nenhum personagem masculino apareceu nesses *games* com trajes que expõem partes de seus corpos. Em resumo, eles apontam para certa exposição excessiva do corpo feminino.

Entretanto, do ponto de vista das mulheres: como elas reagem a este tipo de representação feminina nos jogos? Isso exige, na verdade, uma pesquisa específica para cada mulher e cada contexto cultural, mas alguns cenários podem dar indicações significantes sobre essa questão. Hartmann e Klimmt (2006), por exemplo, realizaram uma pesquisa no contexto Alemão onde questionaram mais de trezentas mulheres sobre o tipo de conteúdo que as atrairia em *games*. Os resultados da pesquisa mostraram que aproximadamente 60% das respondentes se interessavam mais por jogos que envolviam interação social. Portanto, o que se mostrou mais importante, para essas mulheres alemãs, foi a mecânica de jogo proposta, mas a representação do papel feminino ainda se mostrou relevante, apesar de aparentemente menos.



**FIGURA 3:** Imagem de Bayonetta

Fortim e Monteiro (2013) realizaram uma pesquisa na cidade de São Paulo com 95 jogadoras na qual perguntaram como elas veem as personagens femininas nos games e quais seriam os aspectos positivos e negativos destas representações. A maioria das jogadoras (29%) considera que as personagens são representadas com excesso de sexualização sobre seu corpo. Para essas jogadoras, o problema é que a representação da figura feminina nos videogames ainda é marcada pela exploração da imagem do corpo da mulher com proporções exageradas e vestimentas consideradas inadequadas. Simultaneamente, algumas personagens são representadas com características consideradas positivas, como habilidades físicas e mágicas, personalidade e história desenvolvida.

O que temos, a partir do exposto, é um sistema que se retroalimenta. Mulheres não participam na produção de *games*. Isso faz com que os *games* sejam produzidos por e para homens. Logo, as produções não vão ser interessantes para a maioria das mulheres. Desse modo, elas não terão interesse em participar do universo dos *games* e, conseqüentemente, de sua produção.

Também notamos que estas pesquisas só utilizam as designações de gênero dentro da binaridade homem-mulher ou masculino-feminino, não há menção a outras identidades de gênero. Portanto, não sabemos se uma mulher hétero pensaria diferente da mulher lésbica em relação à personagem Lara Croft, por exemplo.

## **BAYONETTA – A SENSUALIZAÇÃO ENQUANTO FERRAMENTA DE PODER OU DE DELÍRIO FETICHISTA?**

*Bayonetta* é um *game* de ação em terceira pessoa no qual o jogador controla a bruxa Bayonetta em sua luta contra monstros celestiais. O designer da personagem consiste em uma mulher morena, magra, relativamente alta e corpo com curvas que acentuam suas partes femininas como cintura, seios e coxas. A indumentária é composta por uma roupa feita com seus cabelos extremamente longos, trançados de modo semelhante a um tipo de roupa de couro totalmente colada em seu corpo (figura 1).

A história do *game* retrata a história de dois clãs: as seguidoras da escuridão (Umbr Witches) e os seguidores da luz (Lumen Sages). As bruxas de Umbr são todas mulheres e seus poderes advêm da escuridão, em contrapartida os sábios de Lumen são todos homens e seus poderes advêm da luz. Esses clãs possuem a função de cuidar do fluxo temporal e histórico do mundo humano, localizado entre o céu e o inferno. Para manter um equilíbrio de poder, nessa polaridade luz-trevas, esses clãs criaram um tratado no qual não poderiam ter relações conjugais entre si. Isso impediria um distúrbio entre essas forças e asseguraria o *status quo* deste universo. Entretanto, em um dado momento, houve a união entre uma bruxa e um sábio, fato que fez com que o tratado de paz fosse cancelado, causando o início de uma guerra entre estes clãs.

Essa união concebeu uma criança, Bayonetta a personagem principal do *game*. Por ser descendente direta desta união, Bayonetta possui parte do poder necessário para ressuscitar Jubileus, o criador. O medo desse poder fez com que seu clã a aprisionasse dentro de um lago no qual adormeceu por 500 anos. Ao acordar, Bayonetta descobre que deve impedir seu pai biológico de ressuscitar Jubileus, em seu desejo apocalíptico de fazer com que o universo seja reconstruído.

Podemos notar uma aparente tendência de ligar as personagens femininas ao lado obscuro da realidade, associado às forças da escuridão. Esta associação faz com que percebamos Bayonetta como uma personagem misteriosa e, por mais que ela seja a personagem principal e tenha objetivos humanizados, acabamos sempre com receio em relação aos verdadeiros objetivos que podem se revelar com o decorrer do jogo.

Bayonetta, enquanto bruxa, portanto seguidora das sombras, recebe seus poderes dos seres demoníacos do inferno e, em alguns casos, pode invocá-los para auxiliá-la. Não é o papel da princesa benevolente e sem poder, como Branca de Neve. Também não é um guerreiro (a) da luz, como Luke Skywalker. Bayonetta está sempre entre essas associações, em uma narrativa que subverte as noções binárias de bem-mal e luz-trevas.

Bayonetta é uma personagem de falas de impacto demonstrando confiança em suas habilidades de combate e de sedução, a ponto de alguns momentos soarem arrogantes. Sua personalidade é forte, pois em nenhum momento demonstra alguma fraqueza em relação ao desafio proposto. Pelo contrário, demonstra extrema confiança, perceptível até mesmo em seu modo de movimentar-se: corpo ereto, passos cruzados, rebolado constante e braços cruzados ou apoiados na cintura.

Ao enfrentar os inimigos, e espanca-los, demonstra, de certo modo, um traço de prazer ao exercer seu poder sobre os mesmos. Um dos ataques especiais de Bayonetta, por exemplo, se chama *torture attack* que consiste na invocação de um instrumento de tortura antigo como, donzela de ferra, roda da tortura, guilhotina, dentre outros, para auxiliá-la em um ataque poderoso. E muitas das vezes, após eliminar seus inimigos, Bayonetta faz poses sensuais para a câmera, como se estivesse tentando provocar o jogador. Essa provocação também acontece por remeter ao sexo oral, pois a personagem tem o costume de ficar chupando um pirulito, um doce de associação fálica.

Toda essa construção de Bayonetta, na qual sua força é reafirmada tanto pelo poder de destruição quanto pelo de sedução, é desenvolvida a partir de decisões estéticas dos produtores do jogo. A câmera, por exemplo, em diversos momentos enfatiza partes do corpo da personagem: corpo, seios e nádegas. Também temos o trabalho de áudio do jogo que enfatiza as características sensuais da personagem. A voz da personagem, por exemplo, possui um sotaque britânico, sereno e soberbo, provavelmente para buscar um imaginário de realeza, mas, simultaneamente, sensual com diversos momentos em que há gemidos durante combates e cenas.

## O COMEÇO DO SHOW: MORTE E SENSUALIDADE

O jogo se inicia com um filme que apresenta diversos elementos presentes em todo jogo.

A cena se inicia em um cemitério a noite. Aparece Enzo: personagem gordo de estatura baixa, com chapéu e óculos escuros, reclamando sobre os motivos de ter sido levado até ali. Enquanto isso, Bayonetta está em frente a um dos túmulos sussurrando algo com uma bíblia na mão, vestida com uma roupa de freira totalmente branca, porém colada em seu corpo, mostrando as curvas de seu corpo e a saliência de seus seios.

Enquanto a cena se estende, o céu começa a se abrir para dar destaque a uma luz forte descendo do céu; simultaneamente se inicia uma música lenta com voz feminina cantando em latim. A música possui acordes pouco dinâmicos que dão ênfase as notas graves, criando um caráter de canto religioso. Nesse momento, Enzo se desespera e começa a dizer: “Eu odeio esta maldita luz. Não consigo enxergar nada... Mas eles estão lá, não estão?” Bayonetta responde: “Eu os vejo. Eles são instrumentos de Deus. Descendo sobre seus raios celestes para a Terra”. Ela fecha o livro e inicia um tipo de oração: “querido Deus nos conceda orientação e mantenha em segurança as almas de nossos entes queridos por toda a eternidade.” Ela aponta para o céu, faz um círculo mágico poucos metros acima de sua cabeça e deixa a bíblia cair de suas mãos e começa a voar lentamente em sua direção. Ao atravessar o círculo, ela entra em outra realidade, pois agora conseguimos ver seres alados vindo dos céus (figura 4). Quando ela se aproxima dessas figuras aladas, a atmosfera pacífica da música muda: Bayonetta começa a golpear esses seres repentinamente ao mesmo tempo em que a música muda para uma mais dançante com piano, bateria eletrônica e contrabaixo *swingado*. Os socos e chutes extravagantes despedaçam alguns desses seres e ela utiliza um deles para amortecer sua queda. Ao chegar ao solo, ela realiza salto-mortal para trás e aterrissa com a pose de finalização de uma ginasta. Enquanto estamos com olhos na pose, os inimigos, derrotados anteriormente, começam a cair em terra.

Outros seres começam a vir do céu e Bayonetta diz: “Vocês parecem cansados. Deixe-me foder-los.” Neste momento, o túmulo em que Bayonetta estava fazendo sua prece explode e dele sai um homem negro, forte e careca, chamado Rodin: um vendedor de armas do inferno. O combate segue até o momento em que Bayonetta, em meio a um salto, e rodeada por diversos inimigos, começa a ser atingida de raspão diversas vezes. Nesse momento, a música faz um *fade out* e em cada raspão aparece o som de um gemido feminino sensualizado enquanto o tecido de sua roupa é cortado. As câmeras focam em cada corte: primeiro nas coxas, segundo nas nádegas e, por último, em seus seios.

Bayonetta, por causa disso, se desfaz totalmente de sua roupa enquanto a música se silencia. Ela está agora em pleno salto em pose de braços estendidos e uma luz vem de baixo para destacar a forma de seu corpo, mas sem revelar os detalhes do mesmo. A câmera foca por trás de seu corpo e começa a subir por suas nádegas enquanto uma roupa preta começa se formar colada em seu corpo – a roupa feita pelo seu cabelo, como dito anteriormente. Tudo finaliza em uma pose de Bayonetta enquanto luzes holofóticas destacam seu corpo, ao



**FIGURA 4:** Alguns inimigos de Bayonetta

mesmo tempo se inicia uma terceira música, uma versão dançante da conhecida *Fly Me To The Moon*.

Rodin grita por Bayonetta e lança para ela duas armas de fogo. Ela beija a ponta dos dedos e estende a mão para apanhar a primeira. Ao ter a arma em suas mãos, ela atira em dois inimigos que se aproximavam por trás e depois, sem se virar, estende suas mãos entre as pernas e pega a segunda arma que vinha em sua direção. Neste momento a câmera está posicionada atrás de Bayonetta e mostra-a pegando sua arma entre as pernas simultaneamente expondo suas nádegas. Ao tomar posse da segunda arma ela começa a atirar de em diversas direções fazendo poses diversas e aparentemente, aleatórias, mas ela acerta seus alvos. Depois disso, ela salta em direção a um de seus inimigos de pernas abertas, e câmera se posiciona de modo a mostrar as pernas abertas vindo em direção ao jogador. O salto culmina com Bayonetta travando a cabeça de um de seus inimigos entre suas pernas e ambos começam a rodopiar em meio ao salto.

Ao aterrissar, ela reclama com Rodin de forma irônica: “quanta insolência, me jogando estes brinquedos baratos”. Rodin, enquanto golpeia um dos inimigos, responde: “não se preocupe com qualidade. Eu tenho quantidade,” e lança no ar mais duas armas. Bayonetta salta novamente e desta vez pega a arma com seus pés, acoplando-a em seu calcanhar. Ela pisa na cabeça de um dos inimigos e atira com a arma em seus pés. Em seguida desfere um chute para o lado e acopla a outra arma em seu outro calcanhar e, com o impulso lateral do chute, se gira em cima da cabeça do inimigo citado anteriormente enquanto atira em outros em pleno giro.

Depois de mais outro salto, ela está em um lugar com uma das lanças deixadas por um inimigo derrotado. A lança está fincada verticalmente como uma haste de metal na qual Bayonetta começa a utilizá-la como apoio para disparar em seus adversários com suas mãos e seus pés. Tanto suas posições quanto a haste de metal remetem a um cenário de *pole dance*.

Depois de um pouco mais de extravagância de combate, agora um pouco menos sensualizado, o jogo finalmente começa para que o jogador possa controlar Bayonetta e terminar este primeiro combate apresentado no *game*.

## A TRILHA SONORA

Nesta seção, analisaremos um pouco da trilha sonora de *Bayonetta* como forma de buscar o entendimento sobre as estéticas propostas pelo jogo. Phillippe Tagg (2003, 2012) considera que unidades sonoras, chamadas por ele de *musemas*, são capazes de conter uma carga simbólica que remete a ideias do imaginário social. Quando alguém escuta uma música, o faz a partir dos simbolismos aprendidos durante sua vida. As músicas possuem características que remetem a sentimentos, imagens, pessoas e ambientes. Podemos, portanto, ouvir uma música e imaginar a sensação de estar em um lugar ou de fazer algo: passeando em uma praia sentido a brisa do mar ou comendo um hambúrguer. Desse modo, podemos pensar

que haveria diversas distorções entre aquilo que o compositor pretendia com aquilo que o ouvinte está sentido em sua escuta, porém Tagg afirma que existe uma intersubjetividade social, uma subjetividade compartilhada, que possibilita que essa comunicação indireta, entre compositor e ouvinte, aconteça sem muitas distorções. Conforme pessoas compartilham de práticas culturais semelhantes, e convergem em gostos e interesses, poderemos encontrar menos diferenças no modo de interpretar os signos. As próprias músicas com seus elementos sonoros possuem características que vão sendo compartilhadas entre elas mesmas. Fato que corrobora com as teorias sobre gêneros musicais (TROTA, 2008; FRITH, 1996; JANOTT JUNIOR, 2006; FABBRI, 1980) que mostram como um tipo de música é construído por elementos dinâmicos musicais, sociais e simbólicos (semióticos). Mas, é importante ressaltar que existem exceções à regra, primeiro porque pessoas têm vidas singulares e segundo porque os próprios contextos culturais são dinâmicos, constantemente mutáveis.

Com isso, como meio de lidar com as questões do tema, tentaremos procurar elementos musicais que possam ser significativos para a discussão. Portanto, vincularemos fatos sobre a trilha sonora com elementos da cultura popular geral. Isto se deve ao fato de que esses elementos já são compartilhados a anos por produtos culturais da indústria cultural massiva. Podemos dizer que, de modo geral, compartilhamos até algumas interpretações dos elementos sincréticos nas obras culturais. Cabe, portanto, afirmar que não iremos propor verdades absolutas sobre as interpretações posteriores, mas sim subsidiar uma análise que problematize questões de relevância para o tema.

A trilha sonora de Bayonetta é composta por diversas músicas e vinhetas, mas o que chama a atenção é que somente duas músicas possuem letra: *Mysterious Destiny (Theme of Bayonetta)* e *Fly Me To The Moon*. E, dentre essas duas, a *Fly Me To The Moon* é mais utilizada durante o *game*.

As vinhetas e interlúdios entre os capítulos, em sua maioria, são de caráter mais sombrio e misterioso, uma forma de expor o lado mais sério e dramático da história do *game*. Nesse momento, são utilizados instrumentos orquestrais tocados em andamento lento com excessivo uso de cordas como acompanhamento musical. Há um clima geral de desalento nestas partes. Em alguns desses momentos é adicionada leve percussão e melodia *swingada*, criando um clima mais investigativo. Esses momentos, na maioria das vezes, só são interrompidos quando começa a ação ou em determinados momentos de mudança de estado psicológico da personagem principal. Mas, na maioria dos combates contra inimigos comuns do jogo as músicas tocadas são as com letras ou dançantes. É nestas músicas que se encontram algo interessante sobre a representação personagem. Neste momento, daremos destaque à conhecida *Fly Me To The Moon*.

## FLY ME TO THE MOON

*Fly Me To The Moon*, originalmente intitulada “*In Other Words*”, é *standard* de jazz composto por Bart Howard (1914-2004) que se popularizou durante as décadas de 1950 e 1960, principalmente por Frank Sinatra em 1964. A música é um tema popular do Jazz que ganha, neste *game*, uma característica menos tradicional ao utilizar batidas eletrônicas em meio aos tradicionais, piano, baixo e voz.

Em uma postagem no blog da própria produtora de *game* (Platinum Games) encontramos uma declaração do compositor principal do *game*, Masomi Ueda, sobre a música do segundo *game* que expõe um pouco das motivações da escolha deste tema para ser música principal do *game*. Ele disse: Como *Fly me To The Moon* no primeiro *Bayonetta*, a música tema de *Bayonetta 2* tem uma conexão com a Lua<sup>8</sup>.<sup>9</sup> Ou seja, o tema foi escolhido devido a sua relação com a Lua.

A Lua sempre carregou, inegavelmente, uma conotação simbólica vinculada a certo misticismo e a obscuridade humana. A Lua era vista como aquela que traz a noite e seus perigos. Podemos encontrar diversas histórias da cultura popular que mostram este imaginário, como o lobisomem que se transforma em noites de lua cheia e o vampiro que só pode se movimentar livremente durante a noite.

O que vemos é a vinculação da Lua com a imagem da mulher. As bruxas de *Umbr*a são vinculadas a noite e isso é reiterado várias cenas onde *Bayonetta* posa sobre a Lua ou até mesmo nas capas do jogo (figura 5 e figura 6).

Simbolicamente a Lua tem vinculação com a mulher em diversas culturas. Segundo Ribeiro (2004), isso se deve ao fato de que as fases da Lua foram utilizadas para contabilizar o período menstrual feminino e isso construiu uma ligação histórica entre mulher, Lua e calendário menstrual.

Na China, a mulher e a Lua também são correlacionadas no Yin e Yang. O Yin representa a Lua, “o princípio feminino, considerado passivo, terrestre, frio e obscuro, que convive com o yang, em posição oposta” (MICHAELES, online). Por outro lado, o Yang representa o Sol, o “princípio masculino, considerado ativo, celeste, quente e luminoso, que convive com o yin, em posição oposta” (ibidem). Na filosofia oriental, esses elementos não são oposições absolutas. No símbolo do Yin Yang cada lado possui dentro de si parte do outro lado. O símbolo representa o equilíbrio e a busca pelo mesmo.

---

8 Like Fly Me To The Moon from the first Bayonetta, the theme song of Bayonetta 2 has a connection with the moon

9 Fala disponível em: <http://platinumgames.com/2014/08/29/music-in-bayonetta-2/>

**FIGURA 5:** Capa da versão ocidental



**FIGURA 6:** Capa da versão japonesa



## CONTEXTO DA COMPOSIÇÃO DE FLY ME TO THE MOON

Bart Howard, compositor da música, acompanhava cantoras de cabaré ao piano. O cabaré estadunidense destaca-se por ser um local onde a segregação racial era, aparentemente, desconsiderada. Portanto, era espaço mais abertos a diversidade racial e cultural (YACHINICH, 2014). Vogel (2009), em seus estudos sobre os cabarés em Chicago, diz que eles são associados com a vida noturna da cidade por serem espaços que ocorriam performances de conotação sexual, como a dança burlesca, *strip tease* e *drag show*.

A partir disso já podemos ter uma noção do contexto no qual Howard compôs esta música conhecida e o porquê de seu caráter romântico e sensual, fato que provavelmente também influenciou os produtores de Bayonetta a escolhê-la como tema da personagem.

A letra da música também traz informações importantes.

### *Fly me to The Moon*

*(sussurros vocais)*

*Fly me to the moon*

*And let me play among the stars*

*Let me see what spring is like*

*On a-Jupiter and Mars*

*In other words, hold my hand*

*In other words, darling, kiss me*

*Fill my heart with song*

*And let me sing for ever more*

*You are all I long for*

*All I worship and adore*

*In other words, please be true*

*In other words, I love you*

*Fill my heart with song*

*Let me sing for ever more*

*You are all I long for*

*All I worship and adore*

*In other words, please be true*

*In other words, in other words*

*I love... you*

Na primeira estrofe é marcante a metáfora relacionada aos corpos celestiais, destacando principalmente a Lua: “me leve para Lua e me deixe brincar com as estrelas”. Deste modo, serei capaz até de “ver o verão em Júpiter ou em Marte.” Essa metáfora é interrompida com uma mensagem direta e assertiva “em outras palavras, segure minhas mãos, em outras palavras, querido (a), me beije.” A intenção que se evidencia é a de atribuir ao amor idealizado uma força capaz de nos fazer vivenciar esse mundo das estrelas, de sonhos e fantasias. E o amor, correspondido, nos faz enxergar longe, além da lógica, “o verão em Marte ou Júpiter”.

Depois, na outra estrofe, vemos a intenção de dar um caráter romântico ao ato de cantar, pois há um pedido de que o canto continue para sempre, para que o outro seja adorado pela eternidade. Notamos novamente uma quebra no momento idealizado com o pedido para que aquilo seja verdadeiro, não uma ilusão. Tal adoração é tão grande que cria um temor de que tudo seja falso; é tão perfeito que talvez não passe de um sonho. Por fim, tudo se resume no último verso: “em outras palavras, eu te amo.”.

É interessante notar que há uma incerteza na relação emissor-receptor da mensagem musical. A música é cantada para ou pela Bayonetta? A princípio podemos pensar que por ser uma voz feminina seja uma música que a própria Bayonetta canta como forma de sedução, porém a voz escolhida é de uma mulher diferente da que dubla a personagem, então a música poderia ter sido feita para ser dirigida a ela. Se olharmos pelo contexto do *game*, perceberemos que há uma intenção dos produtores de que Bayonetta seja adorada, desejada a todo o momento pelo jogador, portanto, ambas as possibilidades são possíveis.

## ELEMENTOS SONOROS

A instrumentação da música consiste em: baixo, piano, voz principal, voz secundária, bateria eletrônica e sintetizador (timbre parecido com píforo). Excluindo o uso de instrumentos eletrônicos, é notório que a música tenta manter o clima do jazz como na original: rítmica “swingada” e piano muito presente no acompanhamento.

Essa versão de *Fly Me To The Moon* é mais rápida que as outras já conhecidas da música. Com o andamento mais rápido, a música perde um pouco o caráter intimista e singelo que encontramos em diversas músicas românticas de artistas conhecidos, como em *Endless Love* de Lionel Richie, *Love me Tender* de Elvis Presley, *I Will Always Love You* de Whitney Houston, *Detalhes* de Roberto Carlos ou a própria versão de *Fly Me To The Moon* de Frank Sinatra. Em termos musicais, estas músicas românticas, geralmente, utilizam o andamento *andante*<sup>10</sup> ou *moderato*<sup>11</sup> enquanto a versão de Bayonetta em *allegro*,<sup>12</sup> por volta das 130 batidas por minuto. O andamento da música faz com que ela se afaste do romântico tradicional e ganhe um caráter mais empolgado e ativo. E este se intensifica pelo uso de uma bateria eletrônica com uma batida intermitente e simétrica.

A batida frenética com andamento mais rápido faz com que haja um sentimento de ansiedade, de estímulo da ação, que, de certo modo, é conveniente e se adequa a personagem na medida em que não combina com um amor idealizado e imanente, mas sim com um avassalador, físico e hipnótico.

---

10 *Andante* é um tipo de andamento musical que gira em torno de 76 a 108 batidas por minutos.

11 *Moderato* é um tipo de andamento musical que gira em torno de 108 a 120 batidas por minutos.

12 *Allegro* é um tipo de andamento musical que gira em torno de 120 a 168 batidas por minutos.

Outra característica que chama a atenção é o modo de cantar tanto da voz principal quanto das secundárias. Ambas as vozes são quase como sussurros, ligeiramente sopradas; modo de cantar característico de baladas lentas da década de 1960 e 1970, como a própria versão de Sinatra. Mas o que chama a atenção é que, antes da repetição da música, as vozes secundárias intensificam essa característica sensualizada ao apresentar uma vocalização que sugere um gemido sexual.

Parece evidente que a utilização deste vocal sussurrado é adequada para a proposta do *game*. No contexto geral do cotidiano, o sussurro é um tipo de vocalização somente audível quando próximo aos ouvidos. Sua característica sensualizada se deve provavelmente, a esta necessidade de aproximação dos corpos para ser ouvido. Além disso, a característica aerada dessa vocalização tende a incitar o sistema nervoso na região auditiva, causando o conhecido arrepio. O que podemos notar é que através da utilização do microfone, que capta a voz para amplificar sua potência, é possível escutar o sussurro claramente em uma música gravada. Cria-se, portanto, uma sensação de intimidade, como se o cantor estivesse sussurrando em seus ouvidos, mas sem o sopro de ar. Frith (1996) comenta que o microfone é um dispositivo tecnológico importantíssimo na *performance* da música popular, pois possibilita que elementos que não eram audíveis possam ser escutados pelo público, incluindo estes que remetem a intimidade. Podemos notar que sussurros e gemidos são utilizados em diversas músicas românticas, como *Love to Love You Baby* de Donna Summer e *P.Y.T* de Michael Jackson

O que essa versão faz é subverter todo o imaginário das versões mais consagradas da mesma ao subverter a ideia de amor unilateral demonstrado pelas súplicas do cantor da versão original. Há, na verdade, uma obscuridade sobre quem seria o emissor da mensagem. A utilização de vozes femininas, nessa versão, torna possível entendê-la tanto do ponto de vista de Bayonetta quanto daquele (a) que o (a) observa (jogador). Seria uma forma de representar o desejo à personagem em uma tentativa de conquistá-la através do canto? Ou seria ela tentando nos seduzir ainda mais?

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, percebemos que a indústria de *games* ainda é constituída por homens, em sua maioria. Homens que fazem jogos para homens. Entretanto, isso não faz com que as mulheres se afastem totalmente dos *games*, na verdade, compõem parte representativa da quantidade total de jogadores. Um estudo da agência de tecnologia interativa Sioux, por exemplo, divulgou que as mulheres são 52% da quantidade total de jogadores no Brasil (GI, 2015). Apesar de essa amostra ser genérica, ainda assim é um dado importante. As mulheres jogam os *games* mesmo sem personagens representativas ou símbolos de interesse, geralmente atribuídos, ao universo feminino (HERLLING, 2006). Isso pode acontecer pelo simples fato de ser a única opção: ou joga ou fica sem jogar. Porém, atualmente, muitos jogos

vêm sendo produzidos com diferentes propostas tanto de jogo quanto de representações simbólicas. O mercado de jogos independentes, por exemplo, é um espaço com diversidade de jogos com conteúdos diversos que podem agradar tanto homens quanto mulheres.

Sobre Bayonetta, notamos que sua imagem é associada a referenciais simbólicos que remetem ao sombrio: Lua, escuridão, noite, bruxaria e infernal. Isso poderia nos levar a ideia de que ela seja uma vilã, uma personagem maligna, mas não é o caso apresentado no *game*. Ela é uma personalidade forte e humana que não é vilã ou heroína, no modo tradicional que reconhecemos estes dois papéis. É uma bruxa, mas não faz bruxarias contra inocentes, apenas contra os seus inimigos, que tentam matá-la e possuem ideais extremistas que possam prejudicar os humanos. Ela luta contra seu pai que quer destruir o universo e reconstruí-lo, pois não aceita que ele seja o juiz da humanidade. Nesse sentido, notamos que ela luta para não ser usada por seu pai e para manter o direito dos seres humanos construírem seus próprios futuros. Ela demonstra acreditar, ou que quer acreditar, na humanidade. Em outras palavras, as forças sombrias associadas à personagem não a tornam uma vilã.

Quando analisamos imagens e músicas deste *game*, encontramos uma constante tentativa de subverter ideias padronizadas do senso comum. A todo o momento parece que os programadores querem que o jogador deseje Bayonetta. Sua sensualidade excessiva está presente até em movimentos de luta. As câmeras exibem posições dispensáveis para explicação da história, mas que fortalecem o caráter sensual da personagem. O desejo é sempre latente, mas as possibilidades de satisfazê-lo são diminuídas, pois Bayonetta demonstra extremo poder de destruição. Ela é a bruxa com habilidades de combate sobre humanas e que invoca seres infernais em seu auxílio. Ela quer que o jogador a deseje, porém o mesmo precisa de coragem para se aproximar de um ser com tanto poder vinculado às energias obscuras.

Quando notamos que a música do *game* intensifica ainda mais suas características sensuais, fica clara a intenção de sensualizar a personagem por parte dos criadores. Na música, como vimos, temos uma quantidade grande de imaginários relacionados ao sexo, ao desejo e a vontade humana de se libertar das amarras morais.

A música, como disse o compositor principal do *game*, tem ligação com a Lua e sobre este elemento já vinculamos as ideias sombrias, mas também mostramos que há elementos presentes na própria história da música *Fly Me To The Moon* e as sonoridades propostas. A história da composição original é ligada ao jazz feito nos cabarés estadunidenses; o canto sussurrado remete a uma aproximação corporal; e a letra se refere a um desejo de amar e adorar o “outro”, simultaneamente.

O que temos é uma análise que se assemelha a de Linda e Michael Huccheon (2003) sobre a peça de teatro Salomé. Os autores dizem que a canção e a dança fazem com que a personagem Salomé seja desejada, porém através da contemplação, ela exerce poder sobre o contemplador. Salomé sabe de sua beleza e a utiliza para encantar aquele que a objetifica.

Enquanto obra encenada, Salomé não permite à audiência permanecer passiva ou distanciada: nosso olhar, como o de Herodes, não a transforma em objeto, mas, ao contrário,

confere poder a essa mulher. De fato, pode ser a reversão do poder do olhar que contribui para a ansiedade que Salomé consegue inspirar. Repelidos, talvez, mas também fascinados, nós voltamos e recriamos repetidamente essa estória contraditória de inocência virginal e paixão assassina – tal qual nos é contada através da desconcertante configuração de um texto delicadamente *bejewelled*, musicado de forma brutalmente poderosa. Na política do olhar, Salomé é como a Medusa: olhá-la é sentir seu poder. (LINDA e MICHAEL, 2003, p.44)

A afirmação dos autores é bem coerente, mas parece amenizar a questão da objetificação. Dar um tipo de poder a personagem não retira a objetificação de seu corpo, apenas relativiza a questão, pois a interpretação da cena varia conforme a subjetividade de cada indivíduo. Esse *insight* dos autores é interessante por possibilitar uma leitura que inclui a questão do empoderamento à personagem, mas acreditamos que a objetificação existe simultaneamente, pois é um poder que vem da utilização das capacidades sexuais do corpo.

O corpo de Bayonetta também é usado tanto para ser objeto de desejo quanto para lhe conferir poder. Porém, o poder não está somente em sua capacidade de sedução, há também sua força sobre humana. O poder de Bayonetta torna impossível realizar um ato sexual com ela sem medo; de possuí-la sexualmente. Ela é poderosa o suficiente para causar medo naqueles que queiram fazer algo sem sua permissão.

É importante levar em consideração que tudo o que foi comentado é composição do universo lúdico proposto pelo *game*. O jogador, geralmente, sabe que se trata de um *game* e, por isso, se deixa levar pela experiência estética proposta. Ele pode desejar Bayonetta de modo avassalador porque, naquele momento, é permitido explorar sentimentos não permitidos fora do jogo. Entretanto, todo o sentimento é ilusório e o desejo só pode ser satisfeito a nível virtual. Por fim, Bayonetta é uma personagem que representa uma ilusão de alguém que não existe no mundo real. É poderosa tanto para homens quanto para mulheres e é desejada por ambos. E as (os) jogadoras (es) sabem disso, mas, mesmo assim, se deixam “enganar” pela “promessa” de ser Bayonetta ou “se deitar” com ela.

## REFERÊNCIAS

BARBOZA, Davir. Video World Is Smitten by a Gun-Toting, Tomb-Raiding Sex Symbol. *The New York Times*, 19 jan. 1998. Disponível em : <<http://www.nytimes.com/1998/01/19/business/video-world-is-smitten-by-a-gun-toting-tomb-raiding-sex-symbol.html>>. Acesso em 15 jan. 2017.

DEWEY, Caitlin. The only guide to Gamergate you will ever need to read. *The Washington Post*, 14 out. 2014. Disponível em <[https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/10/14/the-only-guide-to-gamergate-you-will-ever-need-to-read/?utm\\_term=.6eec5b349fa7](https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/10/14/the-only-guide-to-gamergate-you-will-ever-need-to-read/?utm_term=.6eec5b349fa7)>. Acesso em 15 jan. 2017

FABBRI, Franco. A theory of musical genres: Two applications. In: Popular Music Perspectives, ed. Ed. Horn and P. Tagg, Göteborg e Exeter: International Association for the Study of Popular Music, p. 52-81, 1980

FRITH, Simon. *Performing Rites*. Oxford University Press: New York, 1996.

FORTIM, Ivelise; MONTEIRO, Louise. Representações da figura feminina nos Videogames: A visão das jogadoras. *XII SBGames* – São Paulo – SP – Brazil, October 16-18, 2013.

GI. Mulheres são 52,6% do público que joga games no Brasil, diz pesquisa. 16, mar. 2016. Disponível em: <<http://gi.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>>. Acesso em 18 de março de 2016.

HARTMANN, Tilo; KLIMMT, Christoph. Gender and Computer Games: Exploring Females Dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*. International Communication Association. V.11 p. 910-931, 2006.

HOUSEHOLDER, April Kalogeropoulos. Girls, Grrrls, *Girl*. In: *Feminist Theory and Pop Culture Series*. Editor Sense Publishers: Rotterdam, 2015.

HUCCHEON, Linda; HUCCHEON, Michael Huccheon. O Corpo Perigoso. *Estudos Feministas*, Florianópolis, 11, p. 20-60, jan-jun, 2003.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da Cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2010.

JANOTT JUNIOR, Jeder. Música popular massiva e gêneros musicais: produção e consumo da canção na mídia. *Comunicação Mídia e Consumo*. V.3, n°7, p.31-47, 2006

JANSZ, Jereon; MARTIN, Raynel. The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. *Sex Roles*. v. 56 p.141-148, 2007.

JENSON, Jeniffer; De Castell, Suzanne. Gender, Simulation, and Gaming: Research Review and Redirections. *Simulation & Gaming*. v.41, p. 51-71. 2010.

KAPLAN, Sarah. With #GamerGate, the video-game industry's growing pains go viral. *The Washington Post*, 12 set. 2014. Disponível em: <[https://www.washingtonpost.com/news/morning-mix/wp/2014/09/12/with-gamergate-the-video-game-industrys-growing-pains-go-viral/?utm\\_term=.7448969c9a58](https://www.washingtonpost.com/news/morning-mix/wp/2014/09/12/with-gamergate-the-video-game-industrys-growing-pains-go-viral/?utm_term=.7448969c9a58)>. Acesso em 15 jan. 2017

KENNEDY, Helen. Lara Croft: Feminist Icon of Cyberbimbo. *The International Journal of Computer Game Research*. V.2, N.2, Dezembro, 2002.

MICHAELIS ONLINE. *Dicionário da Língua Portuguesa*. Online. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/>>. Acesso em 16 jan. 2017.

MATOS, Marlise. Movimento e Teoria Feminista: é possível reconstruir a teoria feminista a partir do Sul Global? *Rev. Sociol. Polít.*, Curitiba, v. 18, n. 36, p. 67-92, jun. 2010

MESCH, Louise. 'Last Ship' Star Adam Baldwin on Gamergate, Twitter Censorship and Hollywood. *Heatstreet*, 14 abr. 2014. Disponível em: <<https://heatst.com/culture-wars/last-ship-star-adam-baldwin-on-gamergate-twitter-censorship-and-hollywood/>>. Acesso em 15 jan. 2017.

MOU, Yi; WEI, Peng. Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games. *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*. IGI Global. p. 922-937. 2009.

NEWZOO. *Top 100 Countries by Game Revenues*. Atual. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>>. Acesso em 16 jan. 2017.

RIVERS, Nicola. *Beyond the Boundaries: Exploring Diversity within Contemporary Feminist Thought*. 252f. Tese (Doutorado em Filosofia) Faculdade de Mídia, Artes e Tecnologia, University of Gloucestershire, Cheltenham. 2014.

SANGHANI, Radhika. *Misogyny, death threats and a mob of trolls: Inside the dark world of video games with Zoe Quinn - target of #GamerGate*. The Telegraph, 10 set. 2014. Disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/women/womens-life/11082629/Gamergate-Misogyny-death-threats-and-a-mob-of-angry-trolls-Inside-the-dark-world-of-video-games.html>>. Acesso em 15 jan. 2017.

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, pp. 221-226.

SUSAN, Faludi. Backlash: o contra-ataque na guerra não declarada contra as mulheres. Rio de Janeiro: Rocco, 2011.

TROTTA, Felipe. Gêneros musicais e sonoridade: construindo uma ferramenta de análise. Ícone. V.10, N.2, 2008

TAGG, Philip. Analisando a Música Popular: teoria método e prática. *Em Pauta*. v.14 n.23, Dezembro, 2003.

\_\_\_\_\_. *Meanings: a modern musicology for non-musos* New York & Huddersfield: The Mass Media Music Scholars' Press, 2012.

VOGEL, Shane. *The Scene of Harlem Cabaret*. Chicago: The University of Chicago Press, 2009. 46.

WAHOGO, Subira; ROBERTS, Ron. fourth wave feminism: protests and prospects. *Journal of Critical Psychology, Counseling and Psychotherapy*. Dez. P. 216-220, 2012.

WHELEHAN, Imelda. Foreword. In: *Third Wave Feminis: A Critical Exploration*. PALGRAVE MACMILLAN: New York, 2007. P. XV-XX.

YACHINICH, Anne. *The Culture and Music of American Cabaret*. 75 f.. Dissertação (mestrado em Música). Trinity University. San Antonio, 2014.

## Jogos eletrônicos

CAPCOM. *Street Fighter 5*, 2016.

EIDOS INTERACTIVE. *Tomb Raider*, 1996.

ELETRONIC ARTS. *Command and Conquer*. 1995.

MICROSOFT. *Forza Motorsport*, 2005.

NINTENDO. *Super Mario Bros*, 1985.

SEGA. *Bayonetta*, 2006.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. *God Of War*, 2005.

TECHNOS JAPAN. *Double Dragon*, 1987.

THE QUINNSPIRACY, *Depression Quest*, 2013.