

# A pornografia como paródia: humor e crítica nos machinimas eróticos<sup>1</sup>

## Pornography as parody: Humor and critique in erotic machinimas

Débora Krischke Leitão<sup>2</sup>  
deborakl@ufsm.br

Laura Graziela Gomes<sup>3</sup>  
lauragraziela@gmail.com

Raira Bohrer dos Santos<sup>2</sup>  
rairabs@yahoo.com.br

### Resumo

*A partir de pesquisa etnográfica num mundo virtual 3D, discutimos nesse artigo a produção de machinimas eróticos como uma forma de altporn. Machinima é uma técnica que permite produzir filmes dentro de plataformas digitais como games e mundos virtuais 3D. Argumentamos que os machinimas eróticos, entendidos enquanto paródia, estabelecem uma crítica à pornografia comercial.*

**Palavras-chave:** *pornografia, machinima, altporn.*

### Abstract

*In this article, based on our ethnographic research conducted in a 3D virtual world, we discuss the production of erotic machinima as a form of altporn. Machinima is a technique that allows the production of films in digital platforms such as games and 3D virtual worlds. We argue that erotic machinimas, understood as parody of pornography itself, establish a critique of mainstream pornography.*

**Keywords:** *pornography, machinima, altporn.*

### Introdução

Graças ao incremento na velocidade e estabilidade da conexão, sobretudo a partir da ampliação da tecnologia de banda larga nos últimos 15 anos, observamos o surgimento de plataformas gráficas interativas e tridimensionais, como o Second Life (SL). Criado pela empresa norte-americana Linden Lab em 2003, o SL enquadra-se como mundo virtual ou universo virtual: um espaço físico virtual persistente, gerado por computador e experienciado de modo simultâneo e sincrônico por um grande número de pessoas, nesse espaço representadas por avatares.

As autoras desse artigo realizam pesquisa etnográfica no Second Life, convivendo com seus residentes e empreendendo atividades que proporcionaram um aprendizado técnico suficiente para realizar pesquisa dentro do mundo<sup>4</sup>. O principal instrumento de obtenção de dados do qual lançamos mão foi a observação participante, tendo como objetivo primeiro a familiarização com os ambientes, a compreensão de suas formas de interação, seus modos de socia-

<sup>1</sup> Agradecemos ao CNPq pelo financiamento dos projetos de pesquisa "Patrimônio, história e cultura no Second Life: o caráter mnemônico da internet 3D como uma ferramenta a serviço da Economia Cultural" (2007-2009) e "Processos sociotécnicos propiciadores de imersão em mundos digitais virtuais tridimensionais (MDV3D)" (2012-2014).

<sup>2</sup> Universidade Federal de Santa Maria. Av. Roraima, 1000, Campus Universitário, Faixa de Camobi, Km 9, Prédio 74, 97105-900, Santa Maria, RS, Brasil.

<sup>3</sup> Universidade Federal Fluminense. Rua Miguel de Frias, 9, 24220-900, Niterói, RJ, Brasil.

<sup>4</sup> Para uma discussão mais aprofundada de aspectos metodológicos da pesquisa etnográfica em mundos virtuais, conferir Gomes e Leitão (2011).

lização, suas regras de etiqueta, os sistemas de prestígio e as normas implícitas de convívio, sendo que a imersão etnográfica, há muito tão cara à Antropologia, foi a opção metodológica por nós escolhida. Também foram realizadas entrevistas semiestruturadas com residentes através do chat do SL e do programa de conversa por voz Skype com residentes com os quais construímos relações mais estreitas.

Em nossa experiência de pesquisa no mundo virtual Second Life, percebemos que muitos residentes, além de viver suas segundas vidas, se engajam na produção de materiais derivados, como fotografias e vídeos. Tais materiais incluem tanto registros de suas vivências, como um diário partilhado com seus amigos, quanto produções artísticas bastante sofisticadas, partilhadas com o mundo através de plataformas de compartilhamento de imagens e vídeos como o *Flickr*<sup>5</sup> e o *YouTube*<sup>6</sup>.

Dentre as produções visuais levadas a cabo pelos residentes do SL, os vídeos ocupam lugar de destaque e se enquadram naquilo que é contemporaneamente chamado de *machinima*. Derivada da junção dos termos *machine* e *cinema*, *machinima* é uma técnica que permite produzir filmes dentro de plataformas digitais como games e mundos virtuais 3D (Hancock e Ingram, 2007, p. 10), gravando as imagens em movimento da tela e editando-as posteriormente.

Como nosso foco de pesquisa, há pelo menos dois anos, têm sido questões relacionadas a gênero e sexualidade em mundos virtuais, tornou-se próximo o contato com uma rede de residentes que produzem e consomem material imagético pornográfico/erótico feito dentro e a partir do Second Life. Seguindo a sugestão de Guimarães Júnior (1999) de não limitar a pesquisa etnográfica online às fronteiras técnicas das plataformas, permitimo-nos deslizar junto com o campo, acompanhando as redes de sociabilidade que adentravam outras plataformas. Nossa pesquisa, assim, se ampliou ao que poderíamos chamar de um ambiente de sociabilidade do SL, incluindo blogs e sites de compartilhamento de vídeos e fotos eróticos/pornográficos, frequentados pelas redes de avatares das quais fazem parte nossos interlocutores de pesquisa.

O mais importante desses *websites* de compartilhamento de *machinimas* eróticos, no qual realizamos observação e interagimos com os usuários ao longo do ano de 2015, é o Naughty Machinima (<http://www.naughtymachinima.com/>). Essa plataforma hospeda mais de 8.000 vídeos eróticos produzidos a partir dos gráficos de diferentes mundos virtuais e jogos digitais, organizados em 17 categorias que correspondem tanto à temática dos vídeos (por exemplo, "tentacles and robots") ou tipo de prática sexual neles retratada (por exemplo, "masturbation", "just sex", "BDSM") quanto às plataformas nas quais foram filmadas (por exemplo, "The Sims" e "Second Life Sex"). No mês de dezembro de 2014, quando começamos a realizar observações sistemáticas no site, a "Second Life Sex" possuía cerca de 1.200

vídeos postados, e ao longo de 2015 outros novos 500 vídeos foram adicionados a essa seção.

Grande parte de nossa observação participante, além dos momentos nos quais era realizada dentro do mundo virtual, aconteceu na plataforma Flickr. Embora esse site não permita o compartilhamento de vídeos adultos, todos os interlocutores de nossa rede de pesquisa que participavam como produtores ou atores no mercado de *machinimas* pornográficos rotineiramente publicavam ali fotografias promocionais de seus vídeos, adicionando a elas o link para o vídeo hospedado no site Machinima.com. Essa era, sem dúvida, a forma mais eficiente de divulgação encontrada por eles, pois o uso do Flickr, por parte dos residentes do SL, ultrapassa a simples funcionalidade de um álbum de fotografias online, adquirindo características de uma rede social: os residentes postam diariamente imagens, comentam e favoritam mutuamente, criam grupos de discussão temáticos e marcam seus amigos (também usuários da plataforma) de modo a tornar públicos encontros e aventuras compartilhadas *inworld*, dentro do mundo.

Assim, para compreender esse fenômeno contemporâneo que é a produção caseira de animações 3D pornográficas, iniciamos com uma breve historização do surgimento da técnica de produção de *machinimas* e uma descrição de alguns processos técnicos necessários para sua realização, situando essa forma de criação cinematográfica como parte de um cenário sociotécnico mais amplo de produção de conteúdo por amadores. A seguir, analisamos como se configura no mundo virtual por nós estudado o mercado de vídeos eróticos, comparando-o à própria história da pornografia *mainstream* e seus modos de estruturação. Discutimos, então, de que modo *machinima* erótico e *altporn* se aproximam e distanciam, levando em consideração seus modos de produção, o conteúdo expressado em seus produtos e seus modos próprios de transgressão e contestação da pornografia hegemônica. O *altporn* habitualmente contesta o pornô *mainstream* por trazer à cena aquilo que este deixa de fora, mostrando o que ele não é. Os *machinimas* eróticos produzidos no SL, por sua vez, tomando a via da ironia e do humor, contestam o pornô *mainstream* pelo exagero do que ele é.

## Gênese da técnica e processo de produção

Esse tipo de produção cinematográfica digital se caracteriza pela apropriação de uma plataforma gráfica desenhada para um fim específico – por exemplo, jogar – para a produção de filmes. Nela um espaço gráfico tridimensional já existente é reaproveitado pelo usuário que produz filmes a partir da manipulação tanto do espaço e cenário quanto dos personagens, usando software e/ou hardware de videogames, mundos virtuais ou outros

<sup>5</sup> Plataforma de compartilhamento de imagens criada em 2004.

<sup>6</sup> Plataforma de compartilhamento de vídeos online criada em 2005 e utilizada por residentes do Second Life para publicação de *machinimas*.

programas gráficos 3D renderizados em tempo real. A renderização é o processo através do qual uma imagem criada a partir de modelos geométricos tridimensionais é "trazida à vida" por cálculos matemáticos que informam sobre luz, sombra, textura, profundidade, distância e nível de detalhamento gráfico.

De acordo com vários autores (Nitsche, 2011; Kelland, 2011; Lowood, 2011), a produção de machinimas tem sua origem na técnica de gravação de jogos conhecida como *replay* ou *demoplay*. Tal técnica teria surgido no início da década de 1990 entre os jogadores que salvavam suas performances no jogo em arquivos para distribuí-los na Internet para outros jogadores. Os arquivos demo podiam então ser abertos no próprio software do jogo, permitindo ao jogador reproduzir uma sequência de movimentos idêntica aquela registrada pelo jogador que o gravou. É justamente por essa razão que tal técnica também era conhecida como *replay*: embora ela não permitisse jogar novamente, permitia rever uma jogada.

A passagem de *replay* a *machinima* aconteceu em 2000, quando do lançamento de *Quad God* (<http://www.youtube.com/watch?v=kLfgPHrepj4>), um filme de 33 minutos realizado em 1999 por um jogador a partir do jogo *Quake III*. Nele, pela primeira vez tínhamos um filme feito a partir de jogo que não exigia o uso do próprio software do jogo para que fosse assistido. Para registrar as imagens, seu criador utilizou uma câmera de vídeo VHS apontada para a tela do computador, gerando uma produção machinimística híbrida entre o digital e o analógico.

Em 2002, foi criada a Academy of Machinima Arts & Sciences, entidade que organiza festivais e promove premiações de *machinimas*, e em 2000 o site *Machinima.com*, um canal para a divulgação de machinimas atualmente expandido para o site de compartilhamento de vídeos YouTube, o site de redes sociais Facebook e uma série de aplicativos para dispositivos móveis como telefones celulares e tablets. A criação dos dois veículos contribuiu para a consolidação da atividade que, embora permaneça fortemente associada a uma forma de produção amadora, passou a ser reconhecida de modo mais amplo, inclusive por produtores de filmes de animação profissionais<sup>7</sup>.

Uma confusão que percebemos ser frequente, sobretudo na percepção de um público não familiarizado com jogos online ou mundos virtuais, é aquela entre *machinima* e filme de animação. Embora as figuras 3D que visualizamos nos machinimas tenham sido originalmente produzidas através dos mesmos modelos tridimensionais baseados em malhas poligonais (*meshes*) e vértices, *machinima* não é animação. O que os diferencia, fundamentalmente, é seu processo de fabricação. Se o *machinima*, enquanto produção finalizada, assemelha-se em aparência à animação, distinguindo-se dela por seu modo de produção,

o filme tradicional, como aponta Manovich (2011), embora em aparência se afaste da animação, em sua forma de produção cada vez mais se aproxima dela, sendo cada vez mais mesclado com tecnologias digitais e de efeitos especiais.

Como mostra Graça (2006), em sua pesquisa sobre o trabalho do animador e o processo de criação do cinema de animação, "animar" significa dar vida, através da ilusão de movimento, a objetos fixos. Assim, mesmo no caso de filmes de animação criados a partir de programas de modelagem tridimensional, teríamos o trabalho de criação e construção do movimento da imagem por parte do animador. No caso do *machinima*, o que vemos é mais a captura de imagens que já estão em movimento. Nesse sentido, o *machinima* se aproximaria mais da produção de filmes *live-action*, com a atuação "ao vivo" de atores reais e a encenação de uma narrativa em tempo real.

Assim, também os *machinimas* pornográficos/eróticos que são feitos no Second Life passam por um processo de produção semelhante ao cinema tradicional: à semelhança do que fazem os atores, nesse caso são os avatares que se movem em tempo real, e sua performance é gravada pelas câmeras<sup>8</sup> de um ou mais usuários que assistem à cena. Tais gravações são feitas a partir de programas específicos que permitem realizar capturas de imagens estáticas e em movimento de jogos, gravando num arquivo de vídeo aquilo que o usuário está vendo em sua tela. O programa mais utilizado para isso, no ambiente por nós pesquisado, chama-se Fraps (<http://www.fraps.com/>), e embora a versão completa do mesmo seja paga, cópias gratuitas do mesmo circulam entre as redes de amizade dos usuários que produzem imagens no SL.

Os arquivos das gravações são armazenados primeiramente em formato bruto e não compactado, sendo posteriormente editados em programas de edição de vídeo convencionais. Em termos técnicos, a conservação de tais arquivos digitais brutos implica o uso de grande quantidade de espaço em disco rígido. Um arquivo de 2 minutos de captura de vídeo da interface do Second Life, gravado em alta definição, ocupa cerca de dois gigabytes de espaço em disco. Mesmo que a maioria dos machinimas eróticos seja relativamente curto, com cerca de 2 ou 3 minutos de duração após a edição, o tempo gravado e de gravação é muito maior, já que as cenas são gravadas muitas vezes e sob diversos ângulos e fazendo uso de diferentes ângulos e enquadramentos.

A preparação para a realização de uma dessas filmagens também pode tomar algumas horas de seus produtores e dos avatares atores envolvidos. Da parte dos atores, esse dispêndio de tempo e esforço (e até mesmo dinheiro) diz respeito à construção da aparência do avatar, que poderá ser alterada conforme a ne-

<sup>7</sup> Exemplo de tal reconhecimento foi a realização de um episódio da série *South Park* mesclando sua técnica de animação tradicional com o uso de *machinima* produzido no jogo online *World of Warcraft*. Esse episódio, "Make Love not Warcraft", foi exibido originalmente em 2006 (<http://www.southparkstudios.com/full-episodes/s10e08-make-love-not-warcraft>).

<sup>8</sup> Não um objeto físico, no SL, mas um menu que possibilita controlar, usando teclado ou mouse, o ponto de vista no mundo tridimensional. Experimentando com os comandos é possível visualizar objetos, avatares e paisagens a partir de qualquer ângulo ou distância desejados.

cessidade da cena ou história erótica que será encenada. Assim, detalhes do corpo do avatar podem ser modificados para participação em um filme pornô e, mais frequentemente, roupas que condigam com a temática do script proposto pelo diretor/produzidor serão compradas, ou fabricadas, e vestidas para a situação.

Aqui é importante ressaltar que todo o conteúdo produzido e comercializado no SL é obra de seus residentes. A empresa que o criou e mantém seu funcionamento obtém seus lucros da venda/aluguel de terras dentro do mundo e da venda da moeda corrente dentro do mundo (Linden Dollar), comprada atrás de cartão de crédito e de câmbio variável, com relação ao dólar norte-americano, de acordo com a oferta e a demanda. O restante do conteúdo, partes dos corpos dos avatares, roupas e objetos os mais variados, desde armas, móveis, carros até plantas, paisagens e edifícios, são criadas por residentes comuns desse mundo virtual, sem que tenham qualquer relação necessária com a Linden Lab.

Cada residente tem a possibilidade de criação a partir das ferramentas que a Linden Lab oferece através do software de acesso ao mundo para modificação e transformação da matéria básica referida como *prims*; cubos, prismas, cilindros, esferas que podem ser alterados em formato e tamanho, e anexados uns aos outros. O último passo para que o objeto esteja parcialmente concluído é a aplicação de transparências e/ou texturas, e, se for o caso, scripts/animações. Podemos sugerir então que os pornógrafos machinimistas do Second Life, assim como qualquer outro produtor de *machinimas*, e como nós mesmas pesquisadoras quando realizamos capturas em vídeo, estão produzindo imagens a partir de imagens digitais, sintéticas, a partir das imagens produzidas por outros.

Como estamos falando de vídeos, por certo o elemento central de customização diz respeito às animações, e movimentos dão vida para a performance do avatar. As animações são scripts<sup>9</sup> aplicados a avatares fazendo-os executar diferentes tipos de movimentos, expressões e/ou interações com o mundo, objetos ou outros avatares. São elas que permitem a um avatar sentar, dançar, abraçar, beijar, e também movimentos e posições sexuais. Muitas animações foram disponibilizadas pela Linden Lab e readaptadas pelos usuários para transformá-las em animações de cunho sexual.

Au (2008), que acompanhou o Second Life desde sua criação, ocupando uma posição semelhante à de um cronista ou historiador da vida cotidiana dos primórdios desse mundo virtual, conta que em 2004 foi introduzida a inovação técnica que passou a permitir que os usuários criassem e fizessem upload de animações para dentro do mundo. Segundo ele, os funcionários da empresa que criou o SL "[...] faziam apostas sobre quando surgiria a primeira animação de sexo in-world, e, como eu previ, isso aconteceu exatamente no primeiro dia em que essa nova tecnologia foi disponibilizada" (Au, 2008, p. 108-109).

As interações sexuais dentro do SL acontecem quando dois ou mais avatares executam animações sincronizadas. Para tanto, é preciso que objetos sejam acionados. As animações permanecem no interior desses objetos e é preciso clicar neles (ou sentar neles) para que os avatares executem os movimentos ali contidos. Em qualquer interação sexual entre dois ou mais avatares, portanto, haverá um objeto mediador.

Os objetos nos quais estão contidas as animações podem ter as formas mais variadas: camas, cadeiras, tapetes, lareiras, computadores, bancos de praça, latas de lixo, pias, fogões, vasos sanitários, etc. Já que os locais destinados a interações sexuais são temáticos, os objetos costumam ser escolhidos não só pelo tipo de animações neles contidas, mas igualmente por se adequarem ao ambiente.

Em geral, esses objetos mediadores possuem mais de um par de animações sincronizadas e, quando acionados, o residente imediatamente vê um menu onde poderá optar pela posição sexual e/ou número de envolvidos e/ou tipo de atividade. Uma vez tendo escolhido o que deseja no menu, o objeto fará aparecer em local próximo a ele duas (ou mais, dependendo do número de avatares envolvidos) pequenas bolas que contêm a animação escolhida e nas quais os avatares deverão sentar-se para que seja executada. Essas bolas costumam ser referidas pelos residentes como "pose balls" ou "bolinhas".

Depois que os avatares se sentaram nas bolinhas e a primeira animação já foi executada, pode-se alterar a animação através do menu do objeto, sem que seja necessário sair e sentar novamente. Assim, uma vez iniciada a interação sexual através do objeto mediador, as posições são alteradas sem grande esforço e, sobretudo, sem nenhum momento de pausa para que se reinicie o processo.

Dois de nossos interlocutores de pesquisa, além de filmarem e editarem seus vídeos pornográficos, também criam algumas das animações neles utilizadas, assim como as poses utilizadas quando produzem imagens eróticas estáticas. A grande maioria dos *film makers*, no entanto, usa animações produzidas por outros e disponíveis nas locações que escolhem para filmar, muitas vezes de modo mais *impromptu*. Ainda assim, mesmo que o planejamento não diga respeito à programação e fabricação do script, há um trabalho de seleção e experimentação com as animações disponíveis, fazendo algumas vezes pequenas adaptações nelas para dar melhor sincronicidade quando usadas pelos avatares-atores.

Como a plataforma, os avatares e a maioria das animações não foram produzidos para o fim específico da produção de interações sexuais; a maioria das cenas registradas nos filmes está longe da perfeição. Percebe-se nelas com muita frequência seu caráter artesanal. Vemos animações não sincronizadas; encaixe imperfeito entre os corpos em cena, ou corpo e objetos; mãos, pernas e órgãos genitais que se sobrepõem ou atravessam

<sup>9</sup> Lista de comandos/instruções a ser executados por um programa. No caso do SL são escritos numa linguagem específica de programação chamada de LSL.

os limites da pele dos avatares; dobras humanamente irreais de joelhos, cotovelos ou pescoço, gerando cenas que, num filme RL, estariam mais para uma produção de horror do que pornográfica. Essa particularidade, no entanto, não parece interferir nem na produção nem no consumo dos filmes eróticos porque, como argumentamos a seguir, eles não têm a pretensão de "se fazer passar por" pornografia real.

## Estrutura e mercado do pornográfico

Parece ser consenso entre os teóricos da pornografia – como a concebemos enquanto categoria atualmente – que a revolução sexual do século XX, a qual teve seu ápice no final dos anos 60 e década de 70, gerou mudanças culturais que colaboraram para o surgimento de uma indústria cinematográfica da pornografia no Ocidente, em particular nos Estados Unidos. Essa chamada revolução sexual, dentre as revoluções políticas e sociais que efervesceram na mesma época, foi a que pareceu ter maior abrangência no imaginário social da civilização ocidental.

Entre os pontos centrais da revolução sexual, evidencia-se a criação da pílula anticoncepcional, a qual possibilitou o desligamento do prazer sexual à reprodução e eliminou consequências indesejadas do gozo. Esse é um dos aspectos que colaboraram para a sexualidade humana emergir da vida privada para a vida pública, colocando-a "*em/cena*" (Williams, 2012).

Para Williams (2012), desde a filmagem do primeiro beijo no cinema por Thomas Edson no início do século passado, a sexualidade se mostrava latente na indústria cinematográfica norte-americana, ainda que tenha sido a partir dessa publicização da intimidade sexual gerada na segunda metade do século XX que a pornografia se tornou parte legalizada e constituinte deste campo cultural. Para Leite Jr. (2006, p. 15), "mais do que liberar a fruição dos prazeres, a pornografia legalizada explícita uma padronização dos desejos e uma domesticação dos corpos talvez nunca encontradas antes". Se a ciência, como nos mostra Foucault (2013), subdividiu o gozo sexual em doente e saudável, a pornografia proporcionou subdivisões dentro das próprias produções, "conhecidas como bizarra, sadomasoquista ou fetichista, [...] ou o 'gozo legítimo'" (Leite Jr., 2006, p. 16).

Para Leite Jr. (2006), historicamente o surgimento da indústria pornográfica está intimamente ligado à indústria da prostituição de uma Veneza renascentista, em conjunto com o ideal de dissociação do amor, casamento e desejo sexual, gerando diversas possíveis combinações em contraposição ao ideal religioso da época. Contexto social que resultou no afastamento dos prazeres sensuais para fora do casamento e culminou na emergência dos bordéis como templos de vivência erótica e do comércio de produtos de luxo, e ainda no comércio pornográfico, o qual as cortesãs protagonizavam.

Com a ascensão do consumismo a partir do século XIX, surge também um mercado específico da pornografia, assim como a pornografia enquanto categoria regulamentada em decorrência da democratização da cultura. Essa democratização

tornou a leitura acessível para homens, mulheres e crianças de diferentes classes sociais. Com o surgimento da categoria regulamentada, veio também a tentativa de censura.

Não somente a literatura, mas também pinturas e fotografias fizeram parte desse mercado erótico-pornográfico do renascimento até o século XX. Muitas imagens entraram para a história como arte erótica, ainda que boa parcela tenha sido considerada subversiva e relegada ao submundo da pornografia. No século XX, as fotografias pornôns ganharam edições em revistas e foram consumidas em massa. No Brasil dos anos 70 surge, entre outras, a revista que entra para a história da pornografia no país: a revista *Playboy*.

A pornografia acompanha a tecnologia, e a invenção do cinema na passagem do século XIX para XX traz consigo imagens de dançarinas em roupas provocantes nas telas. Pode-se afirmar que, no início do século XX, já existia um mercado internacional de filmes pornôns (Leite Jr., 2006), com roteiros simples; o foco dos filmes eram as genitálias femininas que constituíam em si um segredo desvendado apenas depois do casamento ou através de prostitutas. A primeira fase do cinema pornográfico, que acontece na primeira metade do século, parece ter apenas duas subdivisões, heterossexual e homossexual, o primeiro em detrimento do último, sendo que a homossexualidade entre duas mulheres fez parte desde o início do universo de prazer masculino.

Filmes com intercurso sexual surgem a partir dos anos 70, e em 1972 é lançado o filme *Garganta Profunda*, clássico pornô do diretor Gerard Damiano. Uma série de filmes são lançados nesse período, e novas produtoras surgem impulsionando a indústria de cinema pornô e um novo público consumidor.

Na "indústria pornô" do Second Life, o que vemos é um campo de produção cultural que, em grande medida, emula esse modo de estruturação do pornô *mainstream*. Diretores e atores nomeiam suas redes e grupos como "produtoras", e os vídeos eróticos apresentam em seus minutos iniciais uma abertura com o logo ou nome das produtoras, além dos créditos quanto à direção e aos atores. Embora façamos uso aqui do termo "indústria pornô", trata-se muito mais de uma analogia, já que efetivamente não circula dinheiro, nem em termos de cachês ou do custo de venda e distribuição dos filmes, que normalmente são gratuitos. Outros mecanismos, no entanto, são utilizados com fins de arrecadação de recursos para a produção, e há sim ganhos financeiros indiretos associados às atividades das produtoras.

Uma delas, cujo trabalho acompanhamos mais de perto, além dos vídeos publica mensalmente uma revista erótica, atualmente em sua 34ª edição. Em cada edição, seis fotógrafos do SL são convidados a mostrar suas imagens, sendo que algumas vezes elas retratam cenas do que seriam os bastidores dos filmes pornôns produzidos por aquele grupo. A revista possui sempre dois ou três anunciantes, marcas de produtos (móveis, animações ou roupas) de conteúdo adulto do próprio SL. Além da revista, o site/blog da produtora também possui *banners* pagos pelos anunciantes onde constam imagens de seus produtos e o endereço de suas lojas, dentro do mundo virtual, ao alcance de um clique.

Uma aproximação com esse universo nos revelou ser ele muito maior do que de início imaginávamos, e, conforme fomos pesquisando, encontramos associações entre diferentes esferas de produção de conteúdo no SL, para além dos vídeos, mas muito proximamente vinculadas à sua produção. Mencionamos aqui o mercado editorial pornô e os anúncios, mas eles nos levam às lojas e criadores dos mais variados tipos de artefatos adultos comercializados no SL, e também aos locais de sociabilidade sexual (sendo alguns deles clubes pagos e de frequência exclusiva para sócios, outros locais de prostituição online) que possuem vínculos tanto com as produtoras quanto com as lojas ou ainda com atores que participam.

Becker (1977) propõe que pensemos no “mundo da arte” e define “mundo” como “a totalidade de pessoas e organizações cuja ação [coordenada] é necessária à produção do tipo de acontecimento e objetos caracteristicamente produzidos por aquele mundo” (1977, p. 10). Inspiradas no autor, podemos falar num “mundo da pornografia” no Second Life, ou ainda num campo de produção cultural pornográfica no SL. No sentido dado ao termo campo por Bourdieu (1992), esse diria respeito a um espaço social de disputas onde se desenrolam ações coletivas de sujeitos e instituições, gerando a produção de objetos e ideias e, sendo essa uma de suas características mais importantes, cuja legitimidade – ou, para Becker (1977), “valor social” – só se dá a partir de regras internas a eles. Ainda que sempre relacionadas a outros campos – ou mundos –, são esferas relativamente autônomas, no sentido de que as referências (de bom ou ruim, belo ou feio, autêntico ou inautêntico) são internamente constituídas e avaliadas.

Atualmente, duas premiações adultas têm bastante expressividade no SL, a Sexiest e a Porn Award. Ambas são cerimônias anuais para as quais avatares são indicados a concorrer para diversas categorias. A indicação nas duas acontece através de uma votação pública, dentro do mundo, através de um sistema de entrega de notecards (anotações, um arquivo que apenas comporta texto e que pode ser transferido entre avatares dentro da plataforma Second Life). A entrega é feita pessoalmente pelo avatar que se desloca até o local preestabelecido e deposita sua notecard numa espécie de urna, sendo permitido apenas um voto por avatar por categoria. Findo o prazo de indicações públicas, as urnas são abertas, e tornam-se indicados aos prêmios os seis avatares/nomes com maior número de votos por categoria.

Ainda que a indicação seja pública, a decisão final fica por conta de um grupo de jurados indicados pelos organizadores e patrocinadores dos prêmios, variando a cada ano. A revelação dos premiados é feita numa cerimônia pública, dentro do mundo virtual, com direito a palco, tapete vermelho e mestre de cerimônias. É solicitado tanto aos concorrentes e jurados quanto ao público que sigam um *dress code* de gala, mulheres com vestidos longos e homem de terno completo.

As premiações são um espaço através do qual se torna evidente o quanto esse campo de produção de pornografia, no SL, mimetiza a indústria pornográfica RL. Arriscamos sugerir, no entanto, que, na medida em que mimetiza o off-line, também dele se autonomiza. Há no Second Life um *star system* próprio, com estrelas e celebridades cuja fama é interna ao mundo, figuras públicas que são reconhecidas pelos demais residentes por seus rostos e aparências, que recebem mensagens de afeto e de ódio diariamente, que se envolvem em intrigas e se tornam personagens de tabloides<sup>10</sup>. As instâncias de consagração que importam para essas redes são aquelas internas ao mundo virtual, sendo esse um ambiente para o qual pouco interessam atores ou atrizes pornôs de fora do mundo cujos nomes sequer são conhecidos mesmo por aqueles mais envolvidos com esse mercado.

Embora a estrutura de funcionamento das duas premiações seja idêntica, e muitos concorrentes sejam os mesmos em ambos, eles diferem um pouco no que concerne o “espírito” do evento. As categorias do The Sexiest são a/o revelação mais sexy, o filme mais sexy, o roteiro de filme mais sexy, o modelo masculino mais sexy (fotográfico), a modelo feminina mais sexy (fotográfico), a atriz mais sexy, o ator mais sexy, a/o fotógrafa/o mais sexy, a/o diretor/a mais sexy. O SL Porn Star Awards, por sua vez, se aproxima mais das premiações da indústria pornográfica RL, na medida em que inclui também o tipo de cena/prática sexual como categoria, tendo como suas categorias de indicação e premiação: melhor filme do ano, melhor atriz do ano, melhor ator do ano, melhor cena de sexo, melhor atriz ou ator coadjuvantes, melhor cena de sexo oral, melhor orgasmo do ano, revelação do ano, melhor vagina do ano, melhor pênis do ano, melhores seios do ano, melhor bumbum do ano.

Além das categorias da segunda premiação serem mais referidas à sexualidade, também o troféu recebido pelo premiado é bastante mais bem humorado. Enquanto no The Sexiest<sup>11</sup> trata-se de um torso dourado, no caso do Porn Star Awards o troféu é um pênis em ouro, fazendo com que a própria premiação seja mais conhecida pelo nome “The Golden Cock”<sup>12</sup>, inspirada na premiação da indústria cinematográfica The Golden Globe. A partir da observação das cerimônias de entrega das premiações no ano 2015, percebemos que o funcionamento dos eventos era bastante semelhante. Embora ambos pedissem *black tie* aos convidados, após o recebimento da premiação frequentemente os premiados, sobretudo mulheres, posavam para as fotografias oficiais interagindo com o troféu recebido de modo provocante e muitas vezes despindo toda ou parte da roupa de gala.

Além das instâncias de consagração que parodiam a indústria cinematográfica, muitos *machinimas* eróticos têm seus roteiros inspirados em filmes populares do cinema hollywoodiano. Entre os títulos produzidos por brasileiros, temos paródias como “O Exterminador do Pau Duro”, “Negão Impossível”,

<sup>10</sup> Dentre as redes de avatares brasileiros, por exemplo, o blog Fofoca SL (<https://fofocaslife.wordpress.com>) cumpre esse papel de tabloide.

<sup>11</sup> O/a mais sexy.

<sup>12</sup> O Pênis de Ouro.

"Jornada nas Estrelas", "O Senhor dos Anais", "Duro de Sentar", nomeados como comentários debochados dos filmes "O Exterminador do Futuro", "Missão Impossível", "Jornada nas Estrelas", "O Senhor dos Anéis" e "Duro de Matar".

## Transgressões do altporn: técnicas e práticas

Ainda que emule o funcionamento do *star system* do mercado de pornografia *mainstream*, argumentamos em favor de uma aproximação entre *machinimas* eróticos e *altporn* por razões que, em primeiro lugar, dizem respeito à técnica e às formas de produção, nas quais as fronteiras entre produtor e consumidor se encontram bastante borradas.

Ao contrário do modelo de produção do cinema de animação e do próprio cinema tradicional *live-action*, no caso do *machinima* os aparatos técnicos empregados são muito mais simples. Como dissemos anteriormente, trata-se da reutilização de ferramentas digitais – softwares que proporcionam gráficos 3D *real time* – que já existem, e que na maioria das vezes podem ser utilizados a partir de uma configuração de hardware relativamente barata, se comparada àquela empregada na produção de filmes de animação profissionais. Uma característica importante dos *machinimas* é que podem ser produzidos a partir de computadores domésticos, não profissionais. Produções amadoras de baixíssimo orçamento, os *machinimas* seriam um tipo de criação característica de nosso tempo, no qual o usuário – jogador – torna-se produtor ativo de conteúdo.

Burns (2008) sugere a utilização do termo *producer* para o entendimento da contemporânea plasmação entre as figuras do usuário e do produtor de conteúdo, apontando para a inadequação da tradicional cadeia produtor-distribuidor-consumidor, típica do modo de produção industrial. Essa perspectiva se aproxima igualmente daquilo que Jenkins (2009) chama de cultura da convergência: amadores produzindo conteúdo e distribuindo-o na web. O termo Web 2.0 foi usado pela primeira vez em 2004 pela O'Reilly Media denominando uma série de conferências sobre a temática, conceito difundido mundialmente como uma segunda geração de plataformas e comunidades online. Ainda que muitos dos aspectos englobados pelo termo tenham surgido antes, este ficou conhecido não só pelos avanços tecnológicos no sentido de qualidade de processo, som e imagem, mas também por sua lógica de interação, que transformou o consumidor em potencial produtor com a ampliação e facilitação do acesso a ferramentas de criação.

Com a facilidade de produção de conteúdo possibilitada pela web 2.0, além da produção de animações de modo caseiro, quase artesanal, que descrevemos até agora, também podemos registrar as transformações no mundo da pornografia, como a formação de comunidades de consumidores/produtores da pornografia alternativa à *mainstream*.

O surgimento do videocassete nos anos 80 e a possibilidade de levar o cinema pornô para dentro de casa fazem com que

a pornografia se consolide de vez como "entretenimento adulto", assim como a exportação dessa mercadoria para diversos países, incluindo o Brasil. Seguindo essa mesma lógica, o surgimento da web 2.0 no início dos anos 2000 acaba por disseminar a pornografia de forma muito mais abrangente e globalizada através de sites gratuitos de conteúdo adulto. Muitos pornôns são transferidos de VHSs e DVDs para essas plataformas. Diversas pequenas produtoras de todo o mundo, contudo, buscam mercado através de produções direcionadas para a internet e com temáticas mais específicas.

De acordo com Parreiras (2012, p. 205), "o online entra como um dos principais fatores a partir do momento em que modifica os modos como as pessoas produzem e consomem pornografia". A existência de uma comunidade se dá não apenas pela divulgação dos filmes em sites, mas por todo um aparato sociotécnico que permeia as plataformas gerando uma comunidade online. As produtoras se utilizam das mídias sociais e criam conteúdos como blogs, suas próprias redes sociais, fóruns, etc., borrando as fronteiras entre produtores e consumidores.

Para Williams (2012, p. 48) o sexo exibido nessa nova mídia "não significa mais extasiar-se ante as projeções magníficas da tela grande: significa ocupar-se com negócios: focalizar, clicar, digitalizar, escolher a cena e interagir com as altamente manipuláveis e convergentes mídias". Ainda para a autora, é nessas pequenas telas que os espectadores se tornam quase jogadores, e uma das coisas que se espera desse quase jogador é que jogue consigo mesmo.

Ambientes online em três dimensões, como os mundos virtuais, apresentariam, de acordo com Manovich (2011), características favoráveis a tal modelo de atuação, já que a interação com o computador reiteradas vezes opera a transformação do espectador em usuário. No Brasil, a análise de Gomes (2007) a respeito do fenômeno dos *fansites* foi pioneira, demonstrando como os consumidores/espectadores da grande mídia se apropriavam ativamente de seu conteúdo, resignificando-o e transformando-o.

Mostrando como o gênero *altporn* está diretamente atrelado a esses desenvolvimentos tecnológicos, Parreiras (2012) recorre a uma diferenciação dos conteúdos disponibilizados na rede, como *porn on the net*, que diria respeito à "reciclagem de vídeos, textos e imagens pornográficos e sua alocação em sites" (2012, p. 208), e o *netporn*, que representaria "pornografias próprias das plataformas e redes online" (2012, p. 208), como os vídeos amadores e o *altporn*.

A partir de sua pesquisa etnográfica, Parreiras (2015) mostra-nos como também em seu conteúdo as produções do *altporn* se diferenciam da pornografia *mainstream*. Quanto aos corpos que habitam tais produções, a diferença se dá sobretudo pela incorporação de atrizes e atores que divergem de padrões hegemônicos de beleza: gordos, bastante magros, mais velhos, andróginos, com modificações corporais, etc. No lugar das próteses de silicone, tratamentos para aumento dos lábios ou nádegas, lipoaspirações, que moldam e erotizam os corpos de atrizes no pornô tradicional, no *altporn* teríamos uma erotização dessas outras formas de alteração do corpo: tatuagens, piercings, escarificações, alargadores, etc.

Para além dos corpos, os locais nos quais as cenas se desenrolam e os scripts sexuais que as compõem também divergem do *mainstream*. São destaque cenas de BDSM (Bondage, Disciplina, Dominação, Sadismo e Masoquismo), produções fetichistas, podolatria, cenas homoeróticas e experimentações com diferentes posições e práticas incluindo mesmo práticas consideradas extremas, como o *auto-fisting* anal.

O *altporn* explora, assim, sexualidades fora da norma, nas quais corpos e prazeres estariam nas margens daquilo que Rubin (1984) denomina o "círculo encantado", abarcando aquilo que, tendo sido alvo de regramento por parte de instituições, Estado, igreja, ciência, seria entendido como a "boa sexualidade", ou seja, a sexualidade heterossexual, dentro do casamento/em uma relação, monogâmica, procriativa, não mediada pelo dinheiro, entre duas pessoas apenas, dentro da mesma geração, privada, baunilha (sem práticas de BDSM), etc.

Os scripts sexuais (Gagnon, 2006) decorrem de aprendizados sociais, constituindo-se menos por meio de interditos e regras do que por relatos e acontecimentos, bem como da interiorização dos modos de funcionamento das instituições. Os aprendizados dão conta também de habilidades técnicas e corporais, e a pornografia tem papel fundamental na elaboração de scripts sexuais e transformação e do imaginário erótico contemporaneamente. Para Leite Jr. (2006, p. 15), "mais do que liberar a fruição dos prazeres, a pornografia legalizada explicita

uma padronização dos desejos e uma domesticação dos corpos talvez nunca encontradas antes". Se a ciência subdividiu o gozo sexual em doente e saudável, a pornografia proporcionou subdivisões dentro das próprias produções, "conhecidas como bizarra, sadomasoquista ou fetichista, [...] ou o 'gozo legítimo'" (Leite Jr., 2006, p. 15), produzindo scripts sexuais específicos.

Trazendo para o centro do discurso pornográfico elementos que contrariam uma sexualidade hegemônica, o *altporn* se estabelecerá enquanto crítica social. Para os produtores de pornografia alternativa, o objetivo, além da busca da excitação sexual no espectador, é "resistir a certos ditames sociais considerados tradicionais e [...] realizar questionamentos mais amplos sobre sexualidade, corpos e prazeres" (Parreiras, 2015, p. 84). Assim, as transgressões do *altporn* dizem respeito tanto ao conteúdo de suas criações, transita entre as fronteiras da sexualidade hegemônica e de sexualidades dissidentes, quanto à sua forma de produção e consumo, que problematiza as fronteiras entre produtores e consumidores de pornografia.

## A pornografia que ri de si mesma

Os scripts sexuais entre avatares registrados nos filmes eróticos produzidos no SL, ao contrário das produções de *altporn*, em sua maioria reproduzem o que poderíamos chamar

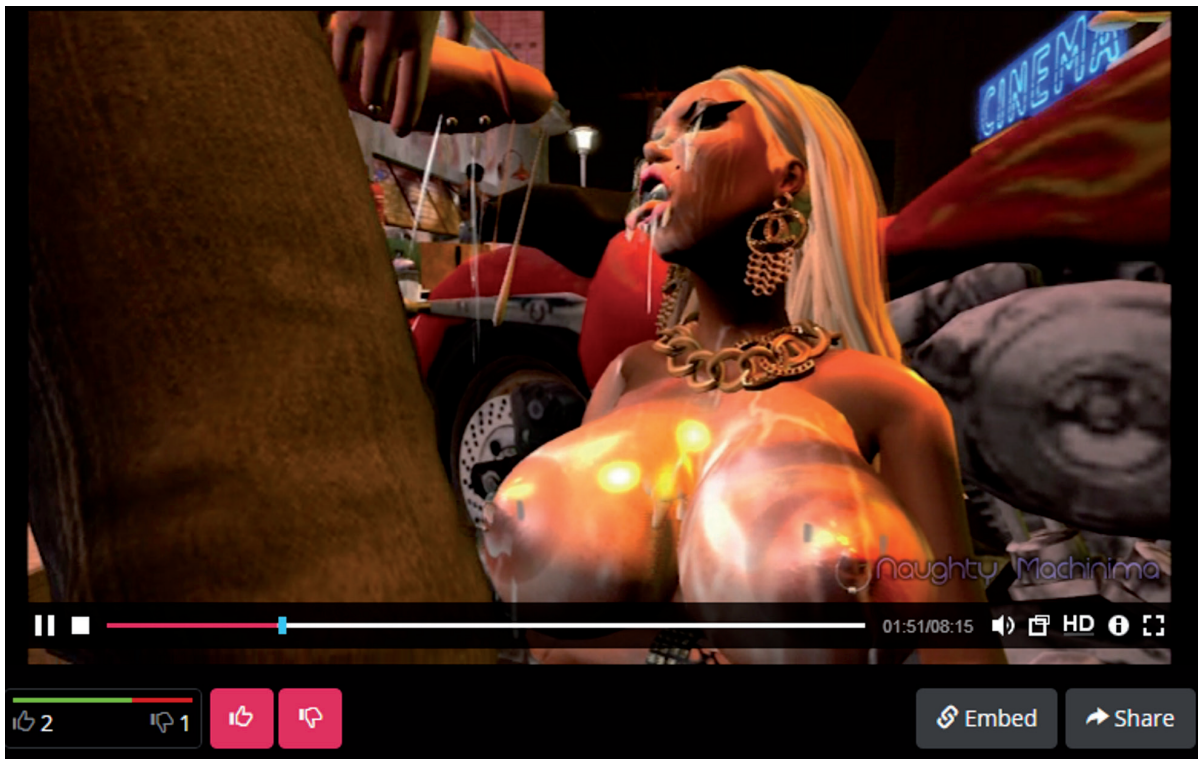


Figura 1. Corpos e fluidos corporais: cena de *machinima* pornô.  
Figure 1. Bodies and body fluids: porn *machinima* scene.



de convenções da pornografia *mainstream*, entendida, concordando com Williams (1999), enquanto gênero cinematográfico. As sexualidades encenadas nos *machinimas* eróticos são quase sempre penetrativas, tendo como foco central o sexo genital, em atos performados numa coreografia de animações repetitivas e tendo como ápice da performance a ejaculação. Ao contrário de negar, os *machinimas* eróticos reiteram e sublinham, através do exagero, as convenções do pornô, inclusive aquela que diz respeito à exigência do *money shot*, no qual o pênis ejacula diante da câmera, sobre (e não no interior de) alguma parte do corpo do/a parceiro/a, em geral no rosto ou nos olhos.

Em muitas situações observadas em campo, percebemos que a ejaculação e os fluidos corporais em geral são elementos importantes durante as interações sexuais entre avatares. Texturas de gotículas de suor, manchas de esperma, cicatrizes, cortes e manchas de sangue, jatos de urina ou de ejaculação masculina ou feminina não entram em cena como detalhes, e sim como foco central. Como disse uma de nossas interlocutoras, "no Second Life tudo pinga". Essa estratégia, frequentemente empregada em vídeos e fotografias pornôs, no caso do SL toma proporções irreais.



Figura 2. Hipergêneros: avatar de um ator pornô no SL.  
Figure 2. Hypergenders: porn actor avatar in SL.

Além dos fluidos hiperbólicos, os corpos em cena também pendem ao exagero. Aquilo que Díaz-Benítez (2010, p. 117) chama de hipergêneros, masculinidades e feminilidades excessivas que, segundo a autora, povoam a pornografia *mainstream*, aplica-se perfeitamente ao SL, beirando, nele, o inumano e o grotesco. Temos, assim, torsos masculinos hipermusculosos, lábios femininos carnudos e lustrosos, pênis de medidas inumanas e sempre eretos, seios enormes e dotados de mamilos grandes e intumescidos, orifícios anais e vaginais distendidos e mesmo lacerados.

Uma das imagens fotográficas mais conhecidas da pornografia do SL, intitulada "a agonia da escolha", produzida por um pornógrafo que se tornou celebridade nesse mundo virtual, mostra a figura de uma mulher deitada na cama com as pernas ostensivamente abertas. No centro da cena, os orifícios anal e vaginal da avatar-estrela pornô expostos de modo explícito, e sobre a cama mais de dez dildos de formas e cores diferentes, a maioria deles grandes demais para que seja possível introduzi-los no corpo, caso o avatar estivesse submetido aos mesmos limites da carne.

Talvez enquanto hiperestasia do visual, num universo centrado sobretudo na imagem, no SL temos o "princípio da máxima visibilidade" (Williams, 1999, p. 48) da pornografia levado ao seu expoente máximo. Corpos e atos são explícitos, o foco é nos genitais, e os *close-ups* mostram a penetração em detalhes. Devido às propriedades técnicas de deslocamento de câmera e a possibilidade da câmera mostrar o interior do corpo dos avatares, a penetração nos *machinimas* eróticos com frequência é vista inclusive a partir de dentro: com a câmera, o espectador adentra os orifícios penetrados, e o interior dos corpos torna-se manifesto. Na pornografia *mainstream*, efeito semelhante é parcialmente obtido através do uso de dildos de vidro transparentes, mas nos *machinimas* pornográficos a própria câmera pode fazer as vezes de objeto penetrador.

Para Leite Jr. (2006), a pornografia bizarra produz o obsceno a partir do grotesco, o que não deveria ser visto, o monstruoso ou extremos das capacidades físicas e da dor. Ainda que o obsceno não esteja presente apenas no grotesco, o autor demonstra que o riso e certo tipo de humor estão unidos ao obsceno desde o renascimento e serviam, por vezes, de crítica social. Os próprios contos do Marquês de Sade, como nos lembra o autor, "visavam exclusivamente ridicularizar as autoridades e seus códigos legais ou morais, utilizando-se da temática sexual [...] [revelando] um Sade que se utiliza do humor unido aos prazeres eróticos de uma maneira tão transgressiva quanto debochada" (Leite Jr., 2006, p. 138).

Se o obsceno e o cômico se encontravam profundamente imbricados na cultura popular, como nos mostra Bakhtin (1993), com a modernidade sexo e riso parecem ter sido separados. O processo de longa duração de disciplinamento e contenção de emoções e corpos (Elias, 1994) e o romantismo burguês dos quais somos em parte herdeiros teriam contribuído para o advento desse erotismo "sóbrio" que se leva (e deve ser levado) a sério.

Leite Jr. (2006) menciona o riso na pornografia mais recente como um marcador de diferença que separa produtos

voltados para distintos grupos sociais. Seriam as produções de menor poder aquisitivo, direcionadas aos mais pobres, as mais providas de humor e piadas com o intuito de fazer rir esse público. Em contrapartida, as produções mais refinadas se distanciariam do riso e do humor. O pesquisador ainda menciona outro aspecto do humor no pornô atual (seja nas revistas, filmes ou internet), que consiste em transgressão e contestação. O riso

*ridiculariza e tenta destruir justamente a moral que o vê como algo perigoso, ruim ou marginal, pregando sua exclusão. A representação obscena tenta então criticar os que a criticam para poder ser melhor aceita e legitimada como negócio (Leite Jr., 2006, p. 145).*

Assim, se esse pornô atual transgressivo ri da sexualidade séria que o critica, propomos aqui pensar que os *machinimas* eróticos produzidos no SL, parodiando o pornô através do exagero de seus sinais e convenções, riem e criticam o próprio pornô.

Butler (2003) mostra-nos como a performance da *drag queen* coloca em evidência o gênero enquanto ficção e os mecanismos culturais através dos quais o sistema sexo/gênero mantém sua coerência. Enquanto paródia do gênero, a *drag* desmascara o caráter construído da própria identidade heterossexual. Em Preciado (2014), por sua vez, temos o dildo enquanto paródia irônica do pênis, recitação subversiva da heterossexualidade:

*O dildo é a verdade da heterossexualidade como paródia. A lógica do dildo prova que os próprios termos do sistema heterossexual masculino/feminino, ativo/passivo não passam de elementos entre muitos outros de um sistema arbitrário de significação. O dildo é a verdade do sexo enquanto mecanismo significante [...] (Preciado, 2014, p. 84-85).*

Assim como o dildo coloca em evidência a sexualidade como artifício, pensamos que os *machinimas* eróticos, enquanto pornografia feita de pixels, digital em sua ontologia, pois automatizada de um suporte de carne e osso, revelam, através do exagero, os mecanismos através dos quais o discurso da pornografia *mainstream* atua. Sem a pretensão de produzir ela mesma excitação erótica no expectador, a pornografia do SL nos faz rir da própria pornografia (e de nós mesmos), na medida em que sublinha os modos de construção da excitação, deslocando seu sentido do desejo sexual para o riso.

## Considerações finais

Para usuários do SL, uma das ocupações mais importantes no mundo, aquela que mais atrai o interesse de todos e contribui para a construção do vínculo pessoal e coletivo com o ambiente, são as atividades de registro visual: a fotografia e os *machinimas*. Fotografias e vídeos têm se tornado uma linguagem importante desse ambiente, dos modos de narrá-lo e como uma forma de comunicação específica praticada pelos

próprios residentes, no sentido de se comunicarem entre si e com os "de fora".

A produção de *machinimas*, como procuramos mostrar aqui, faz dos usuários do SL não apenas leitores/espectadores de uma realidade pronta, mas igualmente criadores/buscadores/manipuladores de conteúdo. Por essa razão, podemos dizer que essa forma de produção audiovisual traz em si algo de muito contemporâneo que diz respeito a novas articulações entre consumidor/espectador/produtor de conteúdo.

Os *machinimas* eróticos, em específico, além de serem fruto dessa nova dinâmica de produção de imagens, também se aproximam muito do que contemporaneamente se convencionou chamar de *altporn* ou pornografia alternativa. Nosso argumento no presente artigo foi o de que, assim como o *altporn* se constrói enquanto crítica ao pornô *mainstream*, sendo esse papel de contestação e transgressão reivindicado publicamente por seus produtores, os *machinimas* eróticos também surgem como contestação à pornografia.

Procuramos mostrar que, no caso do *altporn*, os modos de crítica à pornografia envolvem sobretudo a construção de espaços que possibilitem a incorporação daquilo que usualmente não faz parte do pornô, o que está fora dele, seja em termos dos corpos autorizados a produzir desejo ou em termos das práticas eróticas privilegiadas. Em se tratando dos *machinimas* eróticos, a crítica não se dá através do que está fora do pornô *mainstream*, mas pelo exagero daquilo que está dentro dele, pela reiteração paródica das convenções que lhe são mais constitutivas.

## Referências

- AU, W. 2008. *Os bastidores do Second Life*. São Paulo, Ideia & Ação, 286 p.
- BAKHTIN, M. 1993. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. São Paulo/Brasília, Hucitec/UnB, 420 p.
- BECKER, H. 1977. Mundos artísticos e tipos sociais. In: G. VELHO, *Arte e sociedade: ensaios de sociologia da arte*. Rio de Janeiro, Zahar, p. 9-26.
- BOURDIEU, P. 1992. *Les règles de l'art*. Paris, Seuil, 567 p.
- BURNS, A. 2008. *Blogs, Wikipedia, Second Life and beyond*. New York, Peter Lang, 432 p.
- BUTLER, J. 2003. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro, Editora Civilização Brasileira, 240 p.
- DÍAS-BENÍTEZ, M.E. 2010. *Nas redes do sexo: os bastidores do pornô brasileiro*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 239 p.
- ELIAS, N. 1994. *Processo Civilizador*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, vol. 1, 264 p.
- FOUCAULT, M. 2013. *História da sexualidade I: A vontade de saber*. Rio de Janeiro, Edições Graal, 176 p.
- GAGNON, J. 2006. *Uma interpretação do desejo*. Rio de Janeiro, Garamond, 456 p.
- GOMES, L.G. 2007. Fansites ou o "consumo da experiência" na mídia contemporânea. *Horizontes Antropológicos*, 13(28):313-344. <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-71832007000200013>
- GOMES, L.G.; LEITÃO, D.K. 2011. Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life. *Cronos*, 12(1):25-40.

- GUIMARÃES Jr., M. 1999. Sociabilidade no ciberespaço: distinção entre plataformas e ambientes. In: Reunião Anual da SBPC, 51, Porto Alegre, 1999. *Anais...* PUC-RS, CD-ROM.
- GRAÇA, M. 2006. *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo, Editora SENAC São Paulo, 222 p.
- HANCOCK, H.; INGRAM, J. 2007. *Machinima for Dummies*. Hoboken, Wiley, 403 p.
- JENKINS, H. 2009. *Cultura da convergência*. São Paulo, Aleph, 432 p.
- KELLAND, M. 2011. From Game Mod to Low-Budget Film: The Evolution of Machinima In: H. LOWOOD; M. NITSCHKE (org.), *The Machinima Reader*. Cambridge, The MIT Press, p. 23-36.  
<http://dx.doi.org/10.7551/mitpress/9780262015332.003.0003>
- LEITE JÚNIOR, J. 2006. *Das maravilhas e prodígios sexuais: a pornografia "bizarra" como entretenimento*. São Paulo, Annablume, 315 p.
- LOWOOD, H. 2011. Video Capture: Machinima, Documentation, and the History of Virtual Worlds. In: H. LOWOOD; M. NITSCHKE (org.), *The Machinima Reader*. Cambridge, The MIT Press, p. 3-22.  
<http://dx.doi.org/10.7551/mitpress/9780262015332.003.0002>
- MANOVICH, L. 2011. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona, Paidós, 432 p.
- NITSCHKE, M. 2011. Machinima as Media. In: H. LOWOOD; M. NITSCHKE (org.), *The Machinima Reader*. Cambridge, The MIT Press, p. 113-126.  
<http://dx.doi.org/10.7551/mitpress/9780262015332.003.0008>
- PARREIRAS, C. 2015. *Altporn, corpos, categorias, espaços e redes*. Campinas, SP. Tese de Doutorado. Universidade Estadual de Campinas, 209 p.
- PARREIRAS, C. 2012. Altporn, corpos, categorias e cliques: notas etnográficas sobre pornografia online. *Cadernos Pagu*, 38:197-222.  
<http://dx.doi.org/10.1590/S0104-83332012000100007>
- PRECIADO, B. 2014. *Manifesto contrassexual*. São Paulo, n-1 Edições, 223 p.
- RUBIN, G. 1984. Thinking Sex: Notes for a Radical Theory of the Politics of Sexuality. In: C. VANCE (ed.), *Pleasure and Danger*. Londres, Routledge & Kegan, Paul, p. 267-319.
- WILLIAMS, L. 1999. *Hard Core*. Berkeley, University of California Press, 380 p.
- WILLIAMS, L. 2012. Screening Sex. *Cadernos Pagu*, 38:13-51.  
<http://dx.doi.org/10.1590/S0104-83332012000100002>

Submetido: 30/03/2016  
Aceito: 13/06/2016