

Materialidades da comunicação em figuras de ação: uma abordagem ciborgue sobre masculinidades

Materialities of communication in action figures: a cyborg approach to masculinities

Guilherme Sfredo Miorando ¹

Resumo: Este artigo descreve através da estrutura de ensaio, os bonecos articulados, também conhecidos atualmente como action figures. Essa abordagem se constitui através de uma teoria ciborgue e dos preceitos das teorias das materialidades da comunicação. Marshall McLuhan estabeleceu que muitos gadgets utilizados no cotidiano do homem podem funcionar como extensões de seu corpo. Dessa forma, utilizo a teoria do corpo ciborgue de Donna Haraway para explicar como as materialidades da comunicação afetam a utilização de action figures nas masculinidades dos seres humanos, seja através das brincadeiras ou do mero colecionismo. Também estipulo, a partir desses pressupostos, algumas propostas para o estudo de masculinidades com/em action figures para trabalhos futuros que pretendam ampliar esta análise e essas ideias. Concluo este ensaio na direção de movimentos que possam usar as condições materiais dos action figures como forma de desfazer e refazer o gênero.

Palavras-chave: Action figures. Ciborgue. Masculinidades.

Abstract: This article describes through the essay structure, the articulated dolls, also known today as action figures. This approach is constituted through a cyborg theory and the precepts of the theories of materialities of communication. Marshall McLuhan established that many gadgets used in man's daily life can function as extensions of his body. In this way, I use Donna Haraway's cyborg body theory to explain how the materialities of communication affect the use of action figures in the masculinities of human beings, whether through playing or mere collecting. I also stipulate, based on these assumptions, some proposals for the study of masculinities with/in action figures for future works that intend to expand this analysis and these ideas. I conclude this essay in the direction of movements that can use the material conditions of action figures as a way of undoing and remaking the genre.

Keywords: Action figures. Cyborg. Masculinities.

¹ Doutorando em Ciências da Comunicação (UNISINOS), Mestre em Memória Social e Bens Culturais (UNILASALLE), Especialista em Histórias em Quadrinhos (EST), Especialista em Imagem Publicitária (PUCRS) e Bacharel em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda (PUCRS). É membro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS).

1 Introdução

Os bonecos articulados são miniaturas de nós mesmos. Alguns servem para representar situações cotidianas, como os papéis de gênero que a sociedade espera dos sexos biológicos com que as pessoas nascem, outros, como as action figures, têm a função de simular situações de conflito e confronto, como guerras e momentos de impasse. Desde os mais antigos tempos, os bonecos foram utilizados para miniaturizar e representar partes de nossa vida, como os bonecos de soldadinhos de chumbo, que ganharam um imortal conto por Hans Christians Andersen, como as representações de caubóis e índios no Forte Apache. Contudo, este tipo de brincadeira chegou aos nossos tempos com o nome de action figures. Este artigo se debruça sobre o quanto as action figures passaram de miniaturas do cotidiano ou da ficção e passaram a servir como extensões dos seres humanos, formando uma relação ciborgue, que não somente espelha uma realidade, mas serve para deslocar a existência de si mesmo e recolocá-la em outro espaço ou objeto.

Retirar uma parte de si mesmo e transformá-la em uma extensão significa reconstruir identidades através de processos de segmentação. Essa é uma questão reflexiva, e talvez possamos encontrar algumas respostas a ela ao analisarmos a dinâmica que se estabelece entre o ser humano que manipula e consome as action figures como uma extensão de si mesmo, de sua própria identidade. O que nos leva a perguntar como compreender a interação entre ser humano e bonecos articulados? Para tanto, buscaremos dialogar com os conceitos de ciborgue, Donna Haraway, dos pressupostos de Marshall McLuhan para os meios de comunicação e também dos preceitos das materialidades da comunicação a partir de Erick Felinto. Neste artigo apresentaremos relações dos bonecos articulados, as action figures, com o ser humano, em seguida fazemos uma definição dos conceitos de ciborgue para, por fim, chegarmos a uma discussão sobre as materialidades da comunicação, todos eles podem nos ajudar a encontrar essa interface entre humano e bonecos articulados. Nos interessa entender como essas interações podem forjar noções de masculinidade e de papéis de gênero, que abordaremos ao longo deste artigo, para chegar a algumas conclusões de como esses quesitos podem ajudar a pensar novas abordagens de gênero e seus papéis na sociedade atual.

2 Articulando o humano com bonecos articulados

O primeiro construto a ser abordado para estabelecer a discussão aqui proposta é a caracterização dos bonecos articulados, também chamadas de bonecos articulados, figuras de ação, ou ainda, mais comumente, de “bonequinhos”. Neste artigo adotarei a expressão “action figures” para me referir a eles.

Action figures ou figuras de ação são brinquedos em miniatura feitos para representar indivíduos vivos e personagens fictícios. Eles são feitos de plástico e têm partes do corpo articuladas, como braços que dobram e cabeças que giram. A figura de ação geralmente funciona dentro de uma narrativa maior, na qual vários outros personagens têm papéis específicos. Dentro dessas ficções, fornecidas por histórias em quadrinhos, televisão e dramas da vida real, as figuras geralmente são divididas em grupos de

heróis e vilões que reencenam a batalha entre o bem e o mal. É comum que todas as crianças brinquem com figuras de ação, embora o gênero tenha sido introduzido especificamente para meninos. O termo "figura de ação" foi cunhado pela Hasbro em 1964 com a introdução de G.I. Joe, um verdadeiro herói americano. O soldado de plástico de 12 polegadas poderia ser equipado para servir no exército, marinha, força aérea e fuzileiros navais. (SCOTT, 2010, p. 1)

Percebemos que, desde o seu início, as action figures estiveram vinculadas a um determinado ideal de masculinidade, associando e justificando a sua venda para meninos com as temáticas de guerra, espaço prioritariamente masculino. Também não é de se estranhar que bonecos articulados de soldados tenham se tornado populares durante o pós-guerra, na ascensão da Guerra Fria entre as potências socialista e capitalista da época. "Socialmente, a acumulação de pressões e irritações grupais conduz à invenção e à inovação como contra-irritantes. A guerra e o temor da guerra sempre foram considerados os maiores incentivos à extensão tecnológica de nossos corpos". (MCLUHAN, 2002, p. 46). Assim, entendemos que, em suas origens, as action figures foram desenvolvidas como uma resposta, um remédio e um alimento às necessidades e consequências de uma sociedade imersa em noções bélicas.

Precisamos entender que o contexto em que as figuras de ação do pós-guerra foram popularizadas se deu, principalmente, nos Estados Unidos e, depois, exportado para os demais países do bloco capitalista, como forma de bens culturais e mercadorias, que assinalam a dominação econômica e cultural daquele país sobre os demais. Prova disso é a evolução do boneco Falcon (G.I. Joe), para os Comandos em Ação dos anos 1970, que representavam uma miríade de tipos bélicos (SCOTT, 2010). Os anos 1970 também viram a ascensão da Mego, uma companhia que lucrou ao colocar nas prateleiras bonecos primários de super-heróis. Essas figuras de ação podem ser vistas hoje em dia em animações stop-motion de cunho humorístico como Frango-Robô, por exemplo.

Já nos anos 1980, com o enorme sucesso dos filmes da franquia Star Wars: Guerra nas Estrelas, mais uma vez a temática guerra estava em evidência. Dessa vez, o grande diferencial desta obra cinematográfica foi a aposta em ações de merchandising com diversos produtos derivados, principalmente uma coleção de action figures que hoje conta com centenas de personagens. Os Estados Unidos dos anos 1990 viram a ascensão e queda de um revista dedicada exclusivamente a action figures, a ToyFare, que perdeu lugar para os sites na virada do milênio.

Foi a partir dos bonecos de Star Wars que, então, toda franquia de ficção científica ou fantástica teria suas criaturas em miniatura para consumo imediato, seja de crianças ou de adultos de todas as idades. Em sua maioria, essas figuras de ação eram baseadas na ideia maniqueísta de que existiam personagens que representam o bem e outros, o mal, e que necessariamente estes dois pólos entrassem em confronto (SCOTT, 2010).

Essa associação dos jogos e brinquedos de meninos com uma lógica bélica tem a ver com normas da sociedade que chamamos de heteronormatividade (MISKOLCI, 2016), que são as pressões pelas quais um indivíduo é submetido pela sociedade para cumprir expectativas

referentes ao sexo biológico com o qual nasceu. Essas demandas também decorrem da confusão entre masculinidade com virilidade.

Preciso, primeiramente, explicar que masculinidades, no plural, são as diversas formas que ser um homem masculino pode assumir numa dada sociedade em um determinado contexto espaço temporal. Enquanto as masculinidades seriam uma conjunto de representações sobre o que é ser homem, a virilidade, no singular, representa um devir. A virilidade é uma aspiração inalcançável, uma condição masculina ideal a ser alcançada, conquistada e mantida, que não é dada pela natureza (BOURDIEU, 2019; AMBRA, 2021; BONFIM, 2022). Jean-Jacques Courtine (2013) aponta que foi em meados do século XX que masculinidade e virilidade passaram a ter sentidos semelhantes. Como vimos acima, é também em meados do século XX que as action figures masculinas passaram a se tornar mais populares entre seu público.

Lanço a hipótese de que essa proliferação de imagens de culto à uma virilidade ideal, como as action figures, tenha a ver com uma das inúmeras crises do discurso da masculinidade que a humanidade passou desde o século XIX, embora relatos sobre essas contestações do poderio daquilo que é masculino datam desde a Roma Antiga (DUPUIS-DÈRI, 2022). As masculinidades, bem como a noção da virilidade são construídas através de uma noção relacional e imitativa, em que a comunidade de homens a quem a criança com sua questão de gênero em formação tem acesso. Afinal, como coloca Butler (2021), o gênero é construído através de determinadas performatividades através daquilo que se identifica com o masculino, o feminino, ambos e nenhum dos dois em um dado contexto social e que se modifica conforme suas demandas e dinâmicas culturais.

Dessa forma, os brinquedos voltados para as crianças não escapam desse imperativo cultural, feito através das mídias e da cultura. “Amigos, irmãos e mídia influenciam as crianças a solicitar brinquedos pertencentes à sua categoria de gênero. Os pais reforçam as categorias de brinquedos para meninas e brinquedos para meninos com aniversário e compras de Natal em rosa ou azul” (SCOTT, 2010, p. 121).

Crescer com tais restrições e expectativas influenciam a forma como essas crianças, ao se tornarem adultas, lidarão com assuntos da esfera social. A brincadeira com action figures, como estipulado acima, repete comportamentos vistos socialmente ou na mídia através de interpretações de papéis a partir do mundo de fantasia que essas figuras representam. Dessa forma, as crianças masculinas estão depositando nessa simulação sua expectativa para as situações hipotéticas que possam ocorrer no mundo real, como mencionado anteriormente, a guerra, mas também se preparar para situações que perpassam ações, sentimentos e sensações que possam deflagrar a violência.

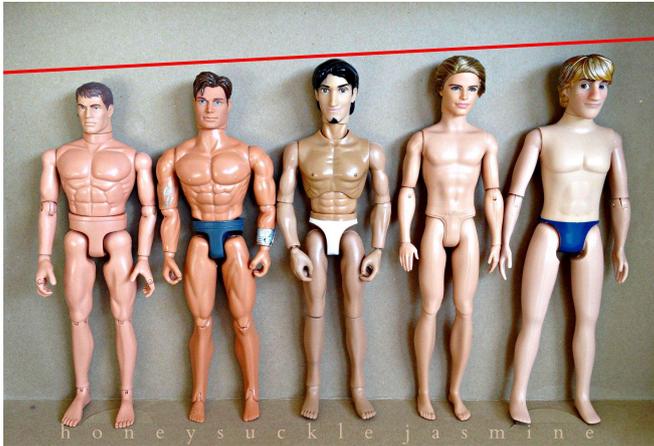
Embora os meninos normalmente não sofram de distúrbios alimentares, como anorexia ou bulimia, também recebem brinquedos com composições corporais irrealistas. Os brinquedos dos meninos são ultra musculosos. A força impossível de figuras de ação como Superman, Homem-Aranha e até as Tartarugas Ninja podem muito bem contribuir para problemas de imagem corporal e o uso de esteróides cosméticos por homens americanos saudáveis. O elemento mais desconcertante nos brinquedos dos meninos, no entanto, é o foco na violência. Armas, facas e outros tipos de armas falsas estão no arsenal da infância há centenas de

anos. No século 20, essas armas se tornaram bastante complexas. De espadas ou armas a laser, os meninos estão bem equipados para a guerra em miniatura que todos os dias parece mais real. (SCOTT, 2010, p. 125)

Colecionar objetos de masculinidades, que são relacionados com guerra e competição também estão conectados com o apelo da violência. Para Hans Ulrich Gumbrecht (2007, p. 140): “a violência é o ato de ocupar espaços, ou de impedir a sua ocupação por outros através da resistência do corpo”. Mesmo a compra de uma peça de coleção de action comics por um adulto, que nunca irá abrir a embalagem e conservá-la em sua coleção é atravessada por escolhas que tem como um de seus definidores a identificação com os personagens consumidos. O pensador alemão também afirma que o ato de colecionar é “apenas um dos muitos rituais que surgiram do desejo de união física” (GUMBRECHT, 2007, p. 153). Além disso, “os seres humanos já estão, sempre, imersos no mundo, já estão, sempre, envolvidos em produzir - em relações entre si e com os objetos - o que significa ser humano” (HARAWAY apud KUNZRU, 2009, p. 27).

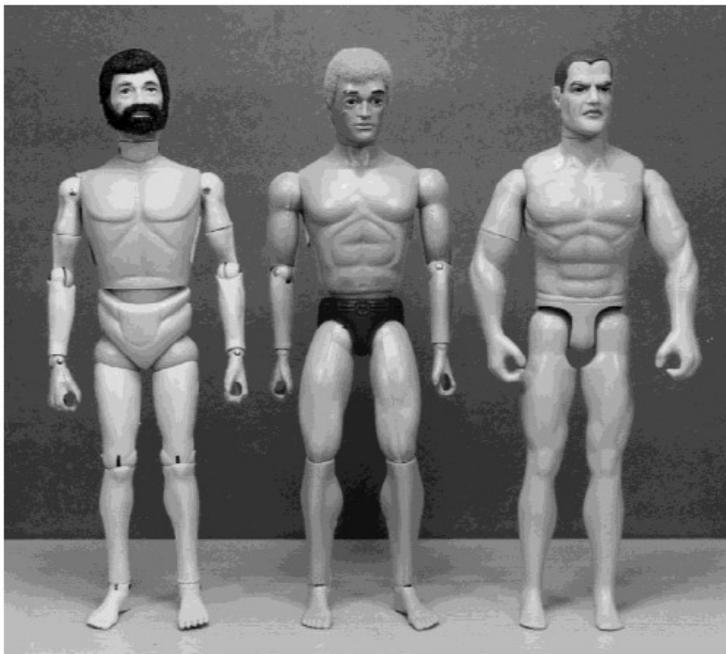
A partir dessas colocações, quero que pensemos as action figures como extensões do ser humano que as compra e manipula, como os gadgets que McLuhan postulava. Para ele, “os meios, como extensões de nossos sentidos, estabelecem novos índices relacionais, não apenas entre os nossos sentidos particulares, como também entre si, na medida em que se inter relacionam”. (MCLUHAN, 2002, p. 50). Essas relações estabelecidas entre as action figures demonstram como as demandas sociais por corpos masculinos definidos e hiper musculosos acabam derivando mudanças não apenas em bonecos destinados a representar movimentos bélicos e violentos, como super-heróis e soldados, mas em outros tipos de representações humanas para brincadeiras de crianças. Um bom exemplo é a forma como os corpos dos bonecos articulados são representados em suas mais diferentes combinações, formatos e representações, conforme a figura abaixo. Perceba que os bonecos destinados à meninas, como príncipes da Disney e bonecos Ken, os parceiros da boneca Barbie, são aqueles com menos presença de músculos.

Figura 1: Comparação do corpo masculino em bonecos articulados. Da esquerda para a direita: G.I. Joe - Max Steel - Flynn Rider no corpo de Bruce Lee - Mermaid Tale Ken no corpo de Ryan - Kristoff (Príncipe da Disney)



FONTE: Honeysuckle Jasmine on Flickr. Link: https://www.flickr.com/photos/rapunzel_ariel95/15140272535/

Figura 2: Evolução do corpo do G. I. Joe. Da esquerda para a direita, respectivamente, modelos de 1964, 1975 e 1994.



FONTE: Do You Even Lift, Bro? (<https://doyouevenliftbroblog.files.wordpress.com/2014/05/screen-shot-2014-05-01-at-6-34-14-pm.png>)

Nesta patologia psíquica, existe uma obsessão por tornar o próprio corpo cada vez maior e mais musculoso, ou seja, mais definido,

refletindo as aspirações difundidas pela cultura (pop) contemporânea. A partir disso, “os homens podem sentir maior pressão para ter um bom corpo como forma de competir com outros homens pela atenção de homens e mulheres. Muscularidade significa muitos traços hipermasculinos, como força, virilidade sexual, agressividade e domínio”. (OLIVADRA, 2004, p.9). A pressão cultural que resulta no complexo de Adônis pode ser verificada nos super-heróis e nos action figures comercializados para meninos.

Enquanto os super-heróis dos quadrinhos sempre ostentam corpos musculosos e bem definidos, suas dimensões físicas se expandiram consideravelmente ao longo dos anos, fornecendo assim uma contraparte masculina ao ideal irrealista do corpo feminino comercializado para meninas por meio da Barbie e outras bonecas. Dada a proliferação de tais imagens na cultura popular, a maioria dos meninos hoje cresce medindo-se em relação a ideais de corpo que raramente são alcançáveis sem drogas. (FORTH, 2004, p. 95).

Essa pressão social que o consumo de cultura pop e, principalmente, as action figures produzem na confecção dos corpos masculinos das gerações de jovens do século XXI tem a ver com o dispositivo que Teresa De Lauretis (1987) chamou de “tecnologia de gênero”. Tratam-se de aparatos tecnológicos com função comunicativa como a televisão, o rádio, as redes sociais, os memes da internet, as histórias em quadrinhos, cinema, os games, entre outros que, através de seus conteúdos, acabam produzindo noções e performatividades de gênero. Nesse sentido, as action figures como tecnologias de gênero forjam corpos hipermusculosos para os homens e uma preocupação com a longevidade e magreza para as mulheres e dão a entender que aqueles que fogem desses formatos corpóreos não são dignos de serem homens ou mulheres “de verdade”).

3 Identidade ciborgue

Para o contexto contemporâneo, McLuhan (2002, p. 45) explica que “contemplar, utilizar ou perceber uma extensão de nós mesmos sob forma tecnológica implica necessariamente em abraçá-la”. Esse tipo de ação, que enlaça nossos corpos e os corpos dos objetos que idolatramos, manipulamos ou temos como caros para nossa existência é chamada por McLuhan de “fechamento”, que significa o deslocamento de nossa percepção, do nosso corpo para um corpo outro, mas que segue a nossa lógica e depende de nós assim como nós dependemos desse objeto. “É a contínua adoção de nossa própria tecnologia no uso diário que nos coloca no papel de Narciso da consciência e do adormecimento subliminar em relação às imagens de nós mesmos”, nos diz o comunicólogo (MCLUHAN, 2002, p. 45). Esta é a noção de ciborgue que adoto neste artigo.

Este ajustamento do homem ao jogo/o brincar de action figure/o colecionar leva a crer que, nesse momento, o indivíduo cria uma relação simbiótica com o aparato lúdico ou de coleção para nutrir necessidades de realização pessoal. Contudo, essa intersecção entre o objeto e o ser humano, não são de fácil percepção, os sentidos não são materializados apesar de passarem por duas extremidades materiais. São difíceis de ver, política e materialmente, dessa união resulta uma relação ciborgue,

onde na virtualidade não sabemos qual a fronteira das representações materiais e das representações virtuais, construídas exatamente pelo imaginário e pela identidade desenvolvidas nesse processo.

Para Donna Haraway (2009, p. 45), o ciborgue é “significa fronteiras transgredidas, potentes fusões e perigosas possibilidades - elementos que as pessoas progressistas podem explorar como os componentes de um necessário trabalho político”. Mas Hari Kunzru traz outra definição que se aproxima da nossa discussão ainda mais:

Desde o início, o ciborgue era mais do que apenas um outro projeto técnico; era uma espécie de sonho científico e militar. A possibilidade de fugir de suas irritantes limitações corporais levou uma geração que cresceu com o Super-Homem e o Capitão América a gastar todo seu orçamento com “pesquisa e desenvolvimento” para conseguir um superpoder na vida real. [...] O ciborgue foi sempre, além de um fato científico, uma criatura da imaginação científica (KUNZRU, 2009, p.122).

Portanto, se pensarmos as action figures em uma relação ciborgue com o corpo humano e a identidade humana, precisamos acionar, respectivamente, os conceitos de prototipia e de interface, que explicarei em seguida. Podemos pensar os protótipos como “máquinas de guerra”, preparando os humanos para situações impensadas, como as definidas acima. Para Tomaz Tadeu da Silva (2009, p. 12), os ciborgues são como “máquinas de guerra melhoradas de um lado e de outro da fronteira: soldados e astronautas quase ‘artificiais’; seres ‘artificiais’ quase humanos”. Não obstante, as action figures foram pensadas como uma forma de inserir e preparar os garotos para as lógicas belicistas e masculinistas. Pelo lado da interface, ao pensarmos identidades, percebemos o ciborgue como “máquinas de informação. Eles trazem dentro de si sistemas causais circulares, mecanismos autônomos de controle, processamento de informação - são autônomos com uma autonomia embutida” (HARAWAY in KUNZRU, 2009, p. 123).

“A fronteira entre ferramenta e mito, instrumento e conceito, sistemas históricos de relações sociais e anatomias históricas dos corpos possíveis (incluindo objetos de conhecimento) é permeável. Na verdade, o mito e a ferramenta são mutuamente constituídos”. (HARAWAY, 2009, p. 64). Se mito e ferramenta são constituídos ao mesmo tempo, podemos entender que o design do corpo das action figures expressa os ideais de corpo humano vigentes no seu contexto de projeção. Assim, “as tecnologias de comunicação e as biotecnologias são ferramentas cruciais no processo de remodelação de nossos corpos. Essas ferramentas corporificam e impõem novas relações sociais para as [pessoas] de todo o mundo” (HARAWAY, 2009, p. 64).

A interação ciborgue humano-action figure traz as informações sobre o personagem e o mundo ficcional que estão inseridas na forma e na aparência do boneco articulado, dando, assim, identidade a ele. Essa identidade é manipulada na interpretação daquele que consome essa figura através de suas expectativas de mundo e de sua bagagem cultural, de uma coleção de hiperlinks associados a duas identidades em construção.

A percepção de corpo, assim como o ciborgue, “é um tipo de eu - pessoal e coletivo - pós moderno, um eu desmontado e remontado”, (HARAWAY, 2009, p. 63), que trabalha da mesma forma que a identidade, que é construída, destruída e reconstruída ao longo da existência, é uma troca e uma negociação. “Com o ciborgue, a natureza e a cultura são reestruturadas: uma não pode mais ser objeto de apropriação ou de incorporação pela outra” (HARAWAY, 2009, p. 39). Por isso, o consumo de action figures pode interferir em nossa noção de corpo ou de ideais corpóreos. Ao mesmo tempo que estamos trabalhando uma acoplagem de identidades, também estamos estabelecendo fronteiras para elas e estabelecendo novas relações entre o que pode ser o eu e o não-eu a partir das características sociais que temos à disposição. Portanto, “as coisas que estão em jogo nesta guerra de fronteiras são os territórios da produção, da reprodução e da imaginação” (HARAWAY, 2009, p. 37).

Um destes territórios de disputa são as masculinidades, que depositam no consumo e na imaginação uma demanda cada vez maior por coragem e força, reproduzida imagneticamente e tatilmente através da projeção de músculos cada vez mais hipertrofiados nas action figures..

4 Materialidades da comunicação

Erick Felinto introduz as materialidades da comunicação como o conceito de que a forma material dos objetos que produzem a comunicação, os meios, são de alguma forma responsáveis pela determinação das naturezas e conteúdos das mensagens por eles veiculados. Se considerarmos as action figures como objetos que passam uma mensagem, uma identidade, elas acabam sendo um bom exemplo de como funcionam as materialidades da comunicação. São “fenômenos cuja natureza é anterior à interpretação e que cooperam para a construção do sentido, sem serem, eles próprios, sentido” (FELINTO, 2006, p. 27). A forma como as action figures são esculpidas e montadas, produzindo uma forma de masculinidade ideal, são, então, uma mensagem construída por sua materialidade.

As materialidades da comunicação podem ser entendidas como uma tentativa de inserção decidida e metódica do corpo e da matéria no âmbito dos estudos culturais. Seu método de trabalho é eminentemente descritivo e não-interpretativo; seu foco são os meios e as instituições que deles fazem uso; seu campo é a materialidade histórica da época em pauta (sempre percebida a partir do prisma de seus discursos e tecnologias dominantes) (FELINTO, 2006, p. 62).

Todo ato de comunicação exige a presença de um suporte material para acontecer. O uso das action figures nas brincadeiras de crianças ou para expressar uma identidade nerd/geek nas prateleiras dos adultos é um ato comunicativo, pois, como expõe Umberto Eco, “todo ato cultural é um ato de comunicação”, principalmente “numa cultura que já foi qualificada midiática” (FELINTO, 2006, p. 30).

Encontrar sentido em um objeto comunicacional através de sua materialidade, para Felinto, é articular a dialética entre superfície e profundidade. Enquanto na superfície do objeto estão gravadas

características que lembram o corpo humano, é na profundidade da identidade que esses objetos comunicam que vai estar o sentido das histórias que aquele objeto conta. Se na superfície temos gravadas formas, cores e sentidos, na profundidade encontraremos outras dimensões que fazem uma acoplagem com o corpo humano e que, a partir dele dão sentido à experiência comunicacional e a intencionalidade do consumidor com aqueles objetos de culto, ou ainda brinquedos que adquirem este status.

Quando falamos em acoplagem, a partir de uma noção de Erick Felinto, estamos investigando processos “que conectam um sistema a outro em um mundo, vale a pena lembrar, onde a noção de complexidade torna-se cada vez mais evidente” (FELINTO, 2006, p. 49). Falar de acoplagem vai em direção ao conceito de ciborgue, já discutido neste artigo e que também é caro às materialidades da comunicação. O corpo, portanto, como coloca Felinto (2006), se torna vítima de um processo de desmaterialização quando alcança os níveis da imaginação provocados pela acoplagem do corpo do menino com o da action figure. Ou ainda, como coloca McLuhan:

Como os jogos, a Arte é um tradutor de experiências. O que já sentimos ou vemos numa certa situação nos é oferecido, como que de repente, numa nova espécie de material. Da mesma maneira, os jogos deslocam a experiência conhecida para novas formas, iluminando o lado turvo e desolado das coisas. (MCLUHAN, 2020, p. 187)

O abandono de referenciais no caso da relação ser humano/action figures é esquecer do seu próprio corpo e investir as forças na superfície e nas formas dos bonecos articulados, portanto, deixar o próprio país e embarcar em uma nova identidade, um novo corpo. As action figures como dispositivos comunicacionais, nestes termos, não ficam, portanto, muito distantes dos efeitos que os meios de comunicação como televisores, smartphones e computadores estabelecem com seus utilizadores. Eles virtualizam tanto a materialidade do dispositivo como a do ser humano ao criar uma interface entre eles. É nessa interface que se desvanecem e se dissolvem as identidades. A interface cria uma relação ambígua entre os dois, resultando em consequências, ou na criação de novos sentidos dos quais nenhuma das pontas da comunicação sai igual quando sua interação é encerrada.

Essa ação entre seres humanos e gadgets, dispositivos ou ainda as action figures são mais percebidas quando envolvem o corpo. Mas no processo da manipulação e brincadeira com action figures essas noções podem ser potencializadas. Em outras palavras: “as fantasias ligadas ao corpo sugerem sua desmaterialização ou hibridização, a passo que as fantasias associadas ao espírito podem evocar as ideias de expansão sem limites ou construção e reconstrução permanente da subjetividade do indivíduo” (FELINTO, 2006, p. 89).

Desse modo percebemos como as noções visuais e conceituais de masculinidades são afetadas pelo consumo de action figures em que os sentidos da visão e tatilidade dão conta de como um “homem de verdade”, provedor e senhor de si, como um soldado em guerra, deve aspirar a ser. Está em jogo uma noção de transcendência, de ir além do

corpo, de se tornar virtualizado ou num devir, um impulso idílico de ultrapassar os limites humanos, bem exemplificado no existir-ciborgue, uma vontade de “alcançar um estado de beatitude e perfeição idêntico ao prometido por várias tradições religiosas” (FELINTO, 2006, p. 92), principalmente quando se aproximam dos mitos. Sabemos que as action figures reproduzem diversas mitologias modernas, como as dos super-heróis e contém sua própria cosmogonia de promessas de superação de limites, promessas essas que são refletidas nas identidades daqueles que as tentam possuir através de suas imagens.

5 Propostas para o estudo de masculinidades com/em action figures

Os jogos e colecionáveis são respostas da nossa sociedade para as tensões geradas pela necessidade de mediações das tensões do trabalho e da produção, bem como são reações às tendências socioculturais. “Como as instituições, os jogos são extensões do homem social e do corpo político, como as tecnologias são extensões do organismo animal”. Ainda, se mostram como “contra irritantes ou meios de ajustamento às pressões e tensões das ações especializadas de qualquer grupo social” (MCLUHAN, 2002, p. 181). Em sua natureza ciborgue, contudo, percebemos que essa via tem duas mãos, e se as action figures são uma resposta à violência, elas também podem ser incitadoras da mesma, já que carregam consigo esses sentidos. Isso porque, através da cosmogonia e mitologia de seus universos ficcionais, podem ser as respostas para medos, ansiedades e apreensões da sociedade contemporânea assim como era o papel dos deuses de cultos politeístas na antiguidade.

É nesse tabuleiro de apresentações e representações da vida cotidiana em conflito e articulação com a vida ficcional que se produz um diálogo entre aquilo que pode e aquilo que deve ser. Nesse embate mundo real e ficcional, ideais alcançáveis e inalcançáveis, masculinidades e feminilidades e outras questões de gênero, políticas, éticas, morais, que giram em torno da identidade são trabalhadas.

É em uma esfera de sentidos ambíguos em que as meninas podem brincar como se fossem um homem, através dos bonecos Ken - os parceiros das bonecas Barbie - e entender quais são as demandas das masculinidades. É neste espaço em que os meninos brincam com action figures que representam o corpo feminino e podem se colocar na posição de uma mulher. Nesse espaço, meninos são meninas-ciborgue e meninas são meninos-ciborgues, nesse espaço o gênero é fluido e as crianças, como no slogan da Barbie, podem ser “tudo que você quer ser” e até mesmo experimentar aquilo que não quer ser também, pois faz parte da brincadeira.

Temos assim, um espaço de gênero-ciborgue, que no cotidiano poderia ser representado no gênero fluido, ou não não-binário, ou na sexualidade do pansexual, que não escapam de ser um espaço ubíquo, onde não cabem separações, onde fronteiras são desafiadas para criar algo que englobe todas as possibilidades, como numa brincadeira. Por isso, “ciborgues podem expressar de forma mais séria o aspecto - algumas vezes parcial, fluido - do sexo e da corporificação sexual. O gênero não pode ser, afinal de contas, a identidade global, embora tenha

uma intensa profundidade e amplitude históricas” (HARAWAY, 2009, p. 97).

Entendo que o gênero-ciborgue da interpretação da brincadeira das crianças e até mesmo da montagem das drag queens e drag kings vão na direção da intenção de Haraway para o gênero. “Sugiro que os ciborgues tenham mais a ver com regeneração, desconfiando da matriz reprodutiva e da grande parte dos processos de nascimento” (HARAWAY, 2009, p. 98). Regeneração é a palavra. Encontrar novas formas de expressão do gênero, seja ele das masculinidades ou das feminilidades em papéis de interpretação que nos leve a entender, seja enquanto crianças ou depois de adultos, qual o papel de cada gênero na sociedade e tentar imaginar como se sente um homem ou uma mulher dentro, ou não, da biologia que foram gerados para performar. Nesse sentido, “a imagem do ciborgue pode sugerir uma forma de saída do labirinto dos dualismos por meio dos quais temos explicado nossos corpos e nossos instrumentos para nós mesmas” (HARAWAY, 2009, p. 99).

Colecionar diferentes corpos em miniaturas ou brincar com eles nas especificidades que suas identidades trazem, mais ou menos masculinas, mais ou menos femininas, ou ainda, se é que é possível, sem identificação de gênero. A forma como brincamos ou, de certa forma, idolatramos nossas action figures em estantes-altares diz muito sobre nossa forma de lidar com aquilo que é sagrado, ou seja, aquilo que deve ser imutável e aquilo que deve transcender essa imutabilidade. Mais ou menos como uma disputa daquilo que deve ser material e aquilo que deve ser virtual nessa comunicação que estabelecemos com este tipo de objetos. Como estamos construindo a nós mesmos para que novas gerações de indivíduos aspirem a ser no futuro? Como são produzidas e projetadas as identidades pró-ativas e altruístas em figuras em miniatura de seres que deveriam encarnar nossas melhores projeções? A resposta (e as questões) pode ser encontrada quando Hari Kunzru fala que “a verdade é que estamos construindo a nós próprios, exatamente da mesma forma que construímos circuitos integrados ou sistemas políticos - e isso nos traz algumas responsabilidades” (KUNZRU, 2009, p. 24).

6 Considerações finais

Quando observamos despreocupadamente o consumo de uma action figure, necessariamente acabamos em sua dimensão tátil e visual e não percebemos a produção de sentidos que dela pode se resultar. A partir deste artigo, trouxemos à tona alguns desses significados. Falamos a respeito das action figures como um dispositivo que serve de extensão não apenas do corpo humano, mas das identidades que temos à nossa disposição, como forma de experimentá-las e descartá-las, conforme nossa necessidade. Depois, pensamos a figura do ciborgue como um elemento onde as dimensões material e imaginativa se tornam difusas, bem como as fronteiras entre ser humano e action figure (objeto, dispositivo). Em seguida, discorremos sobre as materialidades da comunicação, que volta sua atenção para o dispositivo comunicacional e, portanto, cultural, que comunica determinados preceitos e sensações a partir de suas formas.

Por todo o texto tentamos estabelecer uma ligação entre as masculinidades e as questões de gênero através das materialidades das action figures, para chegarmos na seção final com o intuito de desenvolver algumas propostas para o estudo das action figures no sentido mencionado. Contudo, o estudo das masculinidades nas action figures em sua dimensão material pode oferecer muitas outras possibilidades. Algumas delas envolvem a manipulação desses aparatos nas brincadeiras de crianças, e como elas definem a si mesmas e às action figures nas brincadeiras. Medir o nível de conhecimento das crianças a respeito do universo em que as action figures estão inseridas e como isso afeta seus jogos, pode ser outra alternativa. Pensar como as crianças diferenciam os sexos e os gêneros em suas brincadeiras através das diferenciações esculpidas nos corpos das action figures é outro caminho de pesquisa.

Também investigar as relações dos adultos com as action figures pode ser bastante informativo. Pensar como esses adultos colecionadores elevam suas figuras de ação ao nível de ídolos, como na antiguidade e nas sociedades tribais; verificar como essa interação afeta suas noções de corporalidades ideais tanto masculinas como femininas; entender de que forma algumas action figures são preferidas e outras preteridas na hora do consumo, através de sua história e representações pode conferir alguns dados interessantes para pesquisas ao redor deste tema.

Por fim, temos a seara da produção industrial desses bonecos articulados, que abre aos pesquisadores todo um novo campo de possibilidades. Ao aplicarmos questões sobre que modelos de corpos, de virilidades e de masculinidades são utilizados pelos fabricantes e designers na hora de elaborar novas peças de action figures, podemos ir ao cerne destas propostas. Espero que este artigo tenha aberto algumas novas possibilidades para o estudo das action figures através das materialidades da comunicação, bem como possa direcionar novas pesquisas sobre o assunto..

Referências

- AMBRA, Pedro. **O que é um homem?** Psicanálise e história da masculinidade no Ocidente. São Paulo: Zagodoni, 2021.
- BONFIM, Flávia. **Tornar-se homem:** ressonância do declínio do ideal viril na sexuação. São Paulo: Editora Dialética, 2022.
- BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina:** a condição feminina e a violência simbólica. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2019.
- BUTLER, Judith. **Ator performáticos e a formação dos gêneros:** um ensaio sobre fenomenologia e teoria feminista. In: DE HOLLANDA, Heloísa Buarque. Pensamento feminista: conceitos fundamentais. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2021.
- COURTINE, Jean-Jacques. **Impossível virilidade.** In: CORBIN, Alain, COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges. (orgs.) História da virilidade 2: o triunfo da virilidade. O século XIX. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2013, p. 7-12.

- DE LAURETIS, Teresa. **Technologies of gender**. Bloomington: Indiana University Press, 1987.
- DUPUIS-DÉRI, Francis. **A crise da masculinidade**: anatomia de um mito persistente. São Paulo: Blücher, 2022.
- FELINTO, Erick. **Passeando no labirinto**: ensaios sobre as tecnologias e as materialidades da comunicação. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2006.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Elogio da beleza atlética**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- HARAWAY, Donna. **Manifesto ciborgue**. Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- KUNZRU, Hari. **"Você é um ciborgue"**. Um encontro com Donna Haraway. In: TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- KUNZRU, Hari. **Genealogia do ciborgue**. In: TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2002.
- MISKOLCI, Richard. **Teoria queer**: um aprendizado pelas diferenças. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.
- OLIVADRA, Roberto. **Adonis complex**. In: KIMMEL, Michael, ARONSON, Amy. **Men and masculinities: a social, cultural and historical encyclopedia**. Santa Barbara, CA: ABC Clio, 2014.
- SCOTT, Sharon M. **Toys and american culture**: an encyclopedia. Santa Barbara, CA: ABC-Clio, 2010.
- TADEU, Tomaz. **Nós, ciborgues**. O corpo elétrico e a dissolução do humano. In: TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.