

CHRISTIAN GÖNZATTI



PODE UM LGBTQIA+

SER SUPER-HERÓI NO BRASIL?

CIBERACONTECIMENTOS POP E A GUERRA SEMIÓTICA
SOBRE GÊNERO E SEXUALIDADE NA CULTURA NERD

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL DOUTORADO

CHRISTIAN GONZATTI

PODE UM LGBTQIA+ SER SUPER-HERÓI NO BRASIL?
Ciberacontecimentos Pop e a Guerra Semiótica Sobre Gênero e Sexualidade na Cultura
Nerd

São Leopoldo
2022

CHRISTIAN GONZATTI

PODE UM LGBTQIA+ SER SUPER-HERÓI NO BRASIL?

Ciberacontecimentos Pop e a Guerra Semiótica Sobre Gênero e Sexualidade na Cultura Nerd

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Ciências da Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

Orientador(a): Prof. Dr. Ronaldo Henn

São Leopoldo

2022

G643p Gonzatti, Christian.
Pode um LGBTQIA+ ser super-herói no Brasil?
Ciberacontecimentos pop e a guerra semiótica sobre
gênero e sexualidade na cultura nerd / por Christian
Gonzatti. – 2022.
318 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) — Universidade do Vale do Rio
dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da
Comunicação, São Leopoldo, RS, 2022.

“Orientador(a): Dr. Ronaldo Henn”.

1. Cultura nerd. 2. Super-heróis. 3. Gênero.
4. Semiótica. 5. Cultura digital. I. Título.

CDU: 659.3:316.72

CHRISTIAN GONZATTI

**PODE UM LGBTQIA+ SER SUPER-HERÓI NO BRASIL?
CIBERACONTECIMENTOS POP E A GUERRA SEMIÓTICA SOBRE
GÊNERO E SEXUALIDADE NA CULTURA NERD**

Tese apresentada como requisito parcial
para obtenção do título de Doutor, pelo
Programa de Pós-Graduação em Ciências
da Comunicação da Universidade do Vale
do Rio dos Sinos - UNISINOS.

APROVADO EM 30 DE MARÇO DE 2022.

BANCA EXAMINADORA

**PROF. DR. THIAGO SOARES -
UFPE (PARTICIPAÇÃO POR
WEBCONFERÊNCIA)**

**PROFA. DRA. MÔNICA REBECA FERRARI NUNES
- ESPM(PARTICIPAÇÃO POR
WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. IURI ANDREAS REBLIN -
FACULDADES EST(PARTICIPAÇÃO POR
WEBCONFERÊNCIA)**

**PROFA. DRA. ADRIANA DA ROSA AMARAL -
UNISINOS(PARTICIPAÇÃO POR
WEBCONFERÊNCIA)**



PROF. DR. RONALDO CÉSAR HENN - UNISINOS

AGRADECIMENTOS À CAPES

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001.

A todas as pessoas LGBTQIA+ que lutaram para que eu pudesse ocupar o espaço que ocupo,
sendo quem eu sou

A todas as crianças e adolescentes LGBTQIA+ que, como eu, já pensaram em desistir, mas
que encontraram forças para resistir

Vocês são super-heroínas e super-heróis

AGRADECIMENTOS

Durante o desenvolvimento desse estudo e do percurso no doutorado, foram muitas as adversidades que surgiram na minha jornada. Das eleições de 2018 passando pela pandemia de coronavírus que assolou o mundo, foi preciso encontrar resiliência para lidar com os acontecimentos. Diante disso, não teria encontrado a força necessária para passar por um processo como o doutoramento sem o amor e suporte da pessoa com quem eu escolhi compartilhar minha vida, o meu Teddy Altman, sempre *teenage dream*, Guilherme.

Também foi importante nesse sentido a família que ele passou a dividir comigo: Rosani, Daniel, Stéphanie e Djeison. São mais incríveis que *Os Incríveis*.

Meu pai e minha mãe são as raízes do eu que venho me tornando. Meu Superman e minha Mulher-Maravilha. Na minha mãe, sempre encontrei inspiração, estímulo, carinho, acolhimento. No meu pai, encontrei o cuidado com quem sem ama, a dedicação, o esforço. E em ambos, aprendi que o amor é força transformadora. Agradeço muito por eles terem me propiciado, dentro das suas limitações, um ambiente no qual eu pude estudar e ter conforto.

Ao meu orientador, de quem eu sempre serei um “aprendiz de feiticeiro”, Ronaldo, que me inspira desde que ingressei no universo da pesquisa científica e se tornou um importante amigo na minha vida, daqueles que são uma parte da gente, muitos agradecimentos.

Agradeço à professora Maria Clara, mais genial que o meme da capivara-cachorro, por sempre abraçar as minhas ideias e ter se tornado uma grande companheira de produção científica. Ao meu amigo, eterna criança viada, e igualmente parceiro de pesquisa, Felipe. À Hermione da minha vida, Francielle. Ao “meu almanaque de histórias em quadrinhos”, Gui Smee. Ao meu amigo confidente, com quem me torno uma vilã de novela, Marlon. Às professoras e professores que são referência para mim, como mestres jedi, e me inspiraram em relação ao tema desse estudo: Thiago, Marcia, Monica, Iuri, Nísia, Jiani, Magda. Às professoras que despertaram em mim a paixão pelo conhecimento nas bases do ensino e que provavelmente estão relacionados ao quanto eu sou apaixonado por bruxas: Katia, Flavia, Sandra, Iula, Jussara, Regina, Linamir.

Ao ProUni e aos programas sociais que me trouxeram até aqui.

Por fim, a todas as pessoas que acompanham o meu trabalho com a Diversidade Nerd e que são carinhosamente chamadas por mim de “nerds do lado colorido da força”. Vocês me resgataram quando eu mais precisei.

“Temidos e odiados por uma sociedade que juraram proteger”
(Frase de apresentação das histórias de *X-Men*).

RESUMO

A tese tem como objetivo entender como são constituídos ciberacontecimentos pop mobilizados pela guerra semiótica envolvendo gênero e sexualidade na cultura nerd. No percurso do estudo, são propostos, também, diálogos entre a semiótica, mais especificamente a semiótica da cultura, a cultura pop e os estudos de gênero e sexualidade. Esse empenho tem como intenção demonstrar a contribuição da semiótica para o estudo desses fenômenos. Para fins de uma análise sistematizada e aprofundada, foi selecionado um caso específico dos ciberacontecimentos mapeados na tese: a tentativa de censura da HQ *Vingadores: A Cruzada das Crianças* na Bienal do Rio de Janeiro em 2019. O primeiro capítulo contextualiza o problema e os objetivos, desdobrando as lentes epistemológicas da semiótica que são base da pesquisa. O segundo capítulo apresenta o conceito de ciberacontecimento, relacionando-o com plataformas digitais na perspectiva das territorialidades semióticas, e constrói uma semiótica da cultura pop, na qual são delimitados alguns caminhos a partir da semiosfera para compreender a cultura nerd e a superaventura. Nele também são desenvolvidas categorias de ciberacontecimentos pop: performances célebres, mobilizações de fãs, mobilizações de anti-fãs e haters, fiscalização dos públicos, ações das indústrias culturais, memetizações, meta-ciberacontecimentos pop. O terceiro capítulo arquiteta uma semiosfera do gênero e sexualidade, na qual a posição de um signo ajuda a entender o seu grau qualitativo de semiodiversidade, e demonstra como as relações em torno dela estão presentes em ciberacontecimentos, na cultura nerd e na superaventura. O quarto capítulo é dedicado aos casos que foram mapeados e contribuíram metodologicamente para a caracterização dos fenômenos examinados. A maior parte deles são caracterizados como ciberacontecimentos que envolvem a fiscalização dos públicos, a superaventura – super-heroínas e super-heróis –, estão relacionados às pessoas LGBTQIA+, são fechados em relação à diversidade, utilizam comentários odiosos e múltiplas estratégias das mobilizações conservadores e de extrema-direita, e são mobilizados por representações LGBTQIA+. O quinto capítulo analisa as semioses que originaram o ciberacontecimento selecionado. Para isso, são construídos e examinados os sentidos sobre gênero e sexualidade presentes no *plot* do objeto midiático colocado em discussão, a força inaugural do ciberacontecimento, a cobertura jornalística em torno dele e as constelações de sentidos que ele gerou no Twitter. Assim, o capítulo 6 articula todas as pistas e inferências do que chamei cartografia semiótica e transviada, classificando fenômenos que são próprios do contexto estudado, como a ideia de que as crianças estão ameaçadas, o engendramento entre nerds e a extrema-direita e a relação dos super-heróis com

masculinidades. São propostos, também, caminhos entusiastas da diversidade para ultrapassar a guerra estudada, como o uso pedagógico do pop em relação à gênero e sexualidade. Por fim, a cultura nerd é destacada como um território em constante disputa de sentidos, assim como a infância.

Palavras-chave: cultura nerd; super-herói; gênero; semiótica; cultura digital.

ABSTRACT

The thesis aims to understand how pop cyberevents that are mobilized by the semiotic war involving gender and sexuality in geek culture are constituted. In the course of the study, dialogues are also proposed between semiotics, more specifically the semiotics of culture, pop culture and studies of gender and sexuality. This effort is intended to demonstrate the contribution of semiotics to the study of these phenomena. For the purposes of a systematic and in-depth analysis, a specific case of the cyberevents mapped in the thesis was selected: the attempt to censor the comic *Vingadores: A Cruzada das Crianças* at the Bienal of Rio de Janeiro in 2019. The first chapter contextualizes the problem and objectives, unfolding the epistemological lenses of semiotics that are the basis of the research. The second chapter presents the concept of cyberevent, relating it to digital platforms from the perspective of semiotic territorialities, and builds a semiotics of pop culture, in which some paths from the semiosphere are delimited to understand nerd culture and super adventure. Categories of pop cyberevents are also developed: famous performances, fan mobilizations, anti-fans and haters mobilizations, public inspection, actions of the cultural industries, memetizations, pop meta-cyberevents. The third chapter builds a semiosphere of gender and sexuality, in which the position of a sign helps to understand its qualitative degree of semiodiversity, and demonstrates how the relationships around it are present in cyberevents, in geek culture and in superadventure. The fourth chapter is dedicated to the cases that were mapped and contributed methodologically to the characterization of the phenomena examined. Most of them are characterized as cyberevents that involve the inspection of the public, the superadventure – superheroines and superheroes –, are related to LGBTQIA+ people, are closed in relation to diversity, use hateful comments and multiple strategies of conservative and far-right, and are mobilized by LGBTQIA+ representations. The fifth chapter analyzes the semiosis that originated the selected cyberevent. For this, the meanings about gender and sexuality present in the plot of the media object put under discussion, the inaugural force of the cyberevent, the journalistic coverage around it and the constellations of meanings that it generated on Twitter are constructed and examined. Thus, chapter 6 articulates all the clues and inferences of what I called semiotic and queer cartography, classifying phenomena that are typical of the context studied, such as the idea that children are threatened, the engendering between nerds and the extreme right and the relationship of superheroes with masculinities. Enthusiastic ways of diversity are also proposed to overcome the studied war, such as the pedagogical use of pop in

relation to gender and sexuality. Finally, nerd culture is highlighted as a territory in constant dispute of meanings, as well as childhood.

Key-words: geek culture; superhero; gender; semiotics; digital culture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Semiosfera da Cultura Pop.....	63
Figura 2 – A Semiosfera da Cultura Nerd	73
Figura 3 – O Jovem Nerd	75
Figura 4 – A Semiosfera da Superaventura	86
Figura 5 – A Hierarquia do Sexo: o Círculo Mágico Versus os Limites Externos	112
Figura 6 – A Hierarquia Sexual: A Disputa por onde se Traçar uma Linha Divisória	113
Figura 7 – Roleta Interseccional	114
Figura 8 – A Semiosfera do Gênero e da Sexualidade	116
Figura 9 – Como o Nerd Masculinista Percebe a Si Mesmo.....	152
Figura 10 – Percurso Cartográfico-Semiótico e Transviado	172
Figura 11 – Hulkling Beija Filho da Serpente.....	188
Figura 12 – Feiticeira Escarlata e Wiccano	192
Figura 13 – O Beijo de Wiccano e Hulkling	194
Figura 14 – Marcelo Crivella e a Proteção das Crianças.....	197
Figura 15 – A Nova Lacração da Marvel	201
Figura 16 – Publicações Replicadas no Twitter	202
Figura 17 – Doutrinação Sexo-Hedonista-Homocentrada.....	206
Figura 18 – Templário de Maria.....	211
Figura 19 – O Beijo Gay em um Site Cristão.....	212
Figura 20 – O Beijo de Wiccano e Hulkling na Folha de São Paulo	218
Figura 21 – Wiccano e Hulkling na Capa da Veja	220
Figura 22 – Grafo do Ciberacontecimento	222
Figura 23 – Espalhamento de Signos LGBTQIA+ como Enfrentamento	225
Figura 24 – Beijos e Cenas que Não Perturbam.....	227
Figura 25 – Beijo Não É Sexual e Não Tem Sexualidade.....	228
Figura 26 – Fronteiras dos Futuros Distópicos.....	229
Figura 27 – Manifestações Contra a Censura.....	230
Figura 28 – Agentes do Ódio Contra a Censura.....	231
Figura 29 – Livros Distribuídos por Felipe Neto	232
Figura 30 – Invisibilidade do Racismo, da Desigualdade e de Outras Violências.....	233
Figura 31 – O “Beijo Gay” em Problemas da Cidade	235
Figura 32 – A Influência do Beijo Gay	235

Figura 33 – O Lado Colorido da Força.....	236
Figura 34 – Globo Censura Beijo	237
Figura 35 – Protejam Nossas Crianças	238
Figura 36 – Wiccano e Hukling Casam, Crivella é preso	242
Figura 37 – Wanda e a <i>Jockstrap</i> de Wiccano	243
Figura 38 – Feiticeira Escarlate Não Tem Filho Hétero.....	243
Figura 39 – Montagem em que Crivella Parabeniza Agatha Harkness.....	244
Figura 40 – Wiccano e Hukling Usados por Vereadores	245
Figura 41 – Superman LGBTQIA+.....	246
Figura 42 – Eduardo Bolsonaro Contra Super-heróis LGBTQIA+.....	247

LISTA DE QUADROS.

Quadro 1 – Pesquisa Geek Power	76
Quadro 2 – A História das HQs.....	80
Quadro 3 – As Eras dos Super-Heróis.....	81
Quadro 4 – Ciberacontecimentos Pop Mapeados.....	175
Quadro 5 – Tendências em Torno de Wiccano e Hulkling	200
Quadro 6 – Resultados do Google.....	207

SUMÁRIO

1 A JORNADA DE UM VIADO NERD	17
1.1 EPISTEMOLOGIA SEMIÓTICA	22
1.2 SEMIOSFERAS TEÓRICAS	35
2 CIBERACONTECIMENTOS POP E SEMIÓTICA DA CULTURA POP	39
2.1 CIBERACONTECIMENTOS E TERRITORIALIDADES SEMIÓTICAS	39
2.1.2 Redes e Plataformas Digitais Como Territorialidades Semióticas	40
2.1.3 Os Ciberacontecimentos	43
2.2 UMA PERSPECTIVA SEMIÓTICA DA CULTURA POP.....	45
2.2.1 Cultura Pop.....	46
2.2.1.1 As Bases Da Cultura Pop.....	46
2.2.2 Semiótica Da Cultura... Pop	54
2.2.2.1 Cultura, arte, signos e semioses pop.....	55
2.2.3 A Semiosfera da Cultura Pop	61
2.2.3.1 A Semiosfera da Cultura Nerd	68
2.2.3.1.1 <i>A Semiosfera da Superaventura</i>	<i>78</i>
2.3 CIBERACONTECIMENTOS NA CULTURA POP	91
2.3.1 Ciberacontecimentos Pop	92
3 SEMIOSFERA DO GÊNERO E SEXUALIDADE EM CIBERACONTECIMENTOS E NA CULTURA NERD.....	98
3.1 SEMIODIVERSIDADE DE GÊNERO E SEXUALIDADE.....	98
3.1.1 A Semiosfera do Gênero e da Sexualidade.....	109
3.1.1.1 A Ideologia Anti-Gênero	122
3.1.3 Ciberacontecimentos, Gênero e Sexualidade	128
3.1.3.1 Gênero e Sexualidade nos Memes do Fascismo na Internet.	131
3.2 GÊNERO E SEXUALIDADE NA SEMIOSFERA DA CULTURA POP.....	143
3.2.1 Nerds, Gênero e Sexualidade.....	145
3.2.2 Gênero e Sexualidade na Superaventura	157
3.2.2.1 LGBTQIA+ na Periferia da Superaventura	160

4 GUERRA SEMIÓTICA E DIGITAL SOBRE GÊNERO E SEXUALIDADE NA CULTURA NERD	170
4.1 BATALHAS ENVOLVENDO DIVERSIDADE NA CULTURA NERD.....	173
5 PODE UM SUPER-SERÓI SER LGBTQIA+ NO BRASIL?	185
5.1 GÊNERO E SEXUALIDADE NO <i>PLOT</i> DA HQ	186
5.1.1 Jovens Vingadores na Periferia da Marvel	195
5.2 O BEIJO DE WICCANO E HULKING COMO CIBERACONTECIMENTO POP ...	197
5.2.1 Super-Heróis LGBTQIA+ em Pauta	207
5.2.2 Semioses do Twitter	221
5.3 MUTAÇÕES DO SUPER-HERÓI LGBTQIA+ NO BRASIL.....	239
6 O ULTIMATO DA SEMIODIVERSIDADE.....	249
6.1 CARACTERIZAÇÃO DA GUERRA DIGITAL E SEMIÓTICA SOBRE GÊNERO E SEXUALIDADE NA CULTURA NERD	251
6.1.1 A Cruzada Contra a Semiodiversidade	256
6.1.1.1 A “Caça às Bichas” e Calabouços na Semiosfera	258
6.1.1.1.1 <i>A Criança sob Ameaça</i>	259
6.1.1.1.2 <i>O Nerd de Bem</i>	262
6.1.1.1.3 <i>O Super-Herói e as Masculinidades</i>	263
6.1.2 Há Resistência da Semiodiversidade?	265
6.2 CAMINHOS PARA O LADO COLORIDO DA FORÇA	271
6.2.1 Memes Queer e Aliança Poplítica	272
6.2.1.1 Pedagogias Pop da Diversidade.....	275
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	281
REFERÊNCIAS	285
ANEXO A – DADOS COLETADOS.....	318

1 A JORNADA DE UM VIADO NERD

Pessoas dissidentes em gênero e sexualidade em relação aos marcadores hegemônicos da cultura – masculinidade, branquitude, cisgeneridade, heterossexualidade – sempre habitaram periferia das representações midiáticas daquilo que podemos chamar de cultura pop. A periferia, na perspectiva adotada aqui, pode ser, sim, territorialidade de precariedade, desigualdades e violências, mas também é zona criativa, de intensa produção de sentidos, geradora de ruídos que podem ser transformadores (LOTMAN, 1996). LGBTQIA+¹, mulheres cis-heterossexuais, pessoas negras integram grupos que precisaram desenvolver estratégias para sobreviverem e reivindicarem direitos à existência, incluindo o existir no mundo simbólico. Os desdobramentos históricos desses processos têm gerado uma série de renegociações e disputas na sociedade que atravessa todas as ambiências culturais: o digital, o político, o econômico, o midiático.

Há muitas representações políticas na cultura pop e na sua vertente cultural denominada nerd. Leituras abertas em relação à diversidade podem desenvolver uma relação pedagógica sobre a simbiose que os signos do pop desenvolvem com a sociedade. Os *X-Men*, por exemplo, possuem metáforas que funcionam como uma crítica para o racismo e as desigualdades (FAWAZ, 2011). O *Superman* é um alienígena, um Outro do planeta Krypton, que tenta se encaixar na humanidade a partir do exercício da alteridade. A *Mulher-Maravilha*, como relata a pesquisa de Jill Lepore (2014), foi criada para ser um símbolo feminista. *Star Wars* tem como antagonista o Império, um poder militar com traços fascistas. *Harry Potter* retrata, para muitas pessoas, a luta contra o preconceito e a discriminação – apesar das declarações transfóbicas da criadora da série, J.K Rowling. E há uma longa lista de outras produções que, principalmente ao anunciarem algum movimento relacionado à diversidade, tornam-se deflagradoras de disputas entre o fechamento e abertura em relação à diversidade.

Narrando o evento Comic Con Experience² de 2019, Kaluan Bernardo (2019) cita o debate com o título “Não mete política no meu quadrinho”. Na mesa de debates, os

¹ Opto pelo uso da sigla com algumas colocações. O LGBTQIA+ representa lésbicas, gays, bissexuais, transexuais, travestis, queer, intersexuais, assexuais e o + marca outras identidades, como pansexuais. Destaco que considero muito conflituoso tentar demarcar as identidades dissidentes em relação às imposições normativas de gênero e sexualidade em uma sigla. Há o uso de alguns ativistas, por exemplo, da sigla LGBTQQICAPF2K+. Corre-se o risco de sempre deixar alguém à margem. É uma estratégia coletiva, também, o uso da demarcação LGBTQIA+ para tratar de problemas de gênero e sexualidade. Nem sempre estaremos nos referindo às singularidades de cada grupo da sigla. No entanto, os problemas comuns à gays e lésbicas, por exemplo, podem ter dimensão estrutural que atravessa outros grupos da sigla.. Mais informações em Lucas Lira de Menezes (2018).

² Comic Con Experience é um evento brasileiro de cultura pop nos moldes da San Diego Comic-Con cobrindo as principais áreas dessa indústria como: videogames, histórias em quadrinhos, filmes e séries para TV.

participantes levaram vídeos com depoimentos de uma série de artistas que testemunhavam sofrer racismo, homofobia ou masculinismo do público nerd. Ele também lembra que era possível encontrar muitas pessoas com o broche do movimento *Quadrinistas Antifascistas*, que tem como foco se posicionar contra a extrema-direita no país e a leitura conservadora e apolítica das HQs. Como resposta, surgiu o *Quadrinhos sem Política*, apoiado por pessoas de extrema-direita que dizem ser contra conteúdos ideológicos. Um acontecimento que foi pauta de disputas entre os movimentos envolvem a decisão do ex-prefeito do Rio de Janeiro, Marcelo Crivella (PRB), de censurar uma HQ (história em quadrinhos) dos *Jovens Vingadores*³ com um beijo entre Wiccano e Hulkling que estava à venda na Bienal do Livro em 2019 – e que protagoniza a empiria da tese. Para além disso, também existem outros eventos no Brasil que também marcam a interface entre o político e o pop, como a *PocCon*⁴ e a *Perifacon*⁵, voltados ao público LGBTQIA+ e à periferia, respectivamente.

A cultura nerd, incursa nas lógicas da cultura pop, vem sendo ressignificada pela presença de mulheres, LGBTQIA+ e pessoas negras em toda a sua estruturalidade – das camadas de representação às atividades dos públicos. O que antes parecia ser um território de domínio masculino, vem se abrindo para novas formas de masculinidade, feminilidades, ativismos e inventividades. Uma série de iniciativas no contexto digital demonstram essas novas potências do que é ser nerd: canais do *YouTube*, sites, perfis no *Instagram*, no *TikTok*. Essas transformações não são, no entanto, “tranquilas”. Suscitam convulsões, ataques, disputas e uma série de estratégias constituídas na interface entre espaços mais abertos em relação à diversidade de gênero e sexualidade e aqueles mais fechados. Assim, o problema tese é:

³ Os *Jovens Vingadores* são um grupo de heróis pretensos a se tornarem os futuros *Vingadores*. Eles foram criados por Allan Heinberg e por Jim Cheung, com a primeira HQ sendo lançada em 2005. Wiccano e Hulkling estão nesse time. O primeiro, que se chama Billy, é filho de Feiticeira Escarlata e sofria *bullying* na escola por sua sexualidade e gostar de super-heróis. Ele resolveu, por incentivo da mãe (sem saber quem ela era naquele momento) enfrentar os seus agressores e, assim, seus poderes se manifestaram: geração e manipulação de eletricidade. Com o passar do tempo, ele percebeu que isso fazia parte de um dom místico e aprendeu a manipular as bases da magia, podendo invocar elementos da natureza, realizar teletransportes, voar, erguer escudos e construtos sólidos, prever o futuro até mesmo manipular a realidade. O segundo, Hulkling, que se chama Teddy, é um príncipe alienígena de duas raças diferentes, os Kree e os Skrull, possuindo super-força e a capacidade de se metamorfosear, o que o permite se transformar em outras pessoas, criar asas e ter um fator de cura avançado. O beijo deles foi ilustrado na edição #9 de *Young Avengers: Children's Crusade*, em 2010 – eles namoram desde o início das histórias, em 2005. Tornaram-se, então, personagens queridos por muitos adolescentes não-heterossexuais.

⁴ <http://poccon.com.br/>. Acesso em: 27 abr. 2021.

⁵ <https://perifacon.com/>. Acesso em: 27 abr. 2021.

Quais são as características da guerra semiótica envolvendo gênero e sexualidade que acontece na semiosfera digital da cultura nerd? Como a semiótica da cultura pode contribuir para a análise de ciberacontecimentos pop que são deflagrados por esses processos?

Partindo dele, o objetivo geral é:

- Entender como são constituídos os ciberacontecimentos pop que emergem da guerra de sentidos sobre gênero e sexualidade na semiosfera da cultura nerd através da semiótica.

E os objetivos específicos são:

- Propor uma semiótica para estudo de fenômenos da cultura pop, do gênero e da sexualidade a partir de teorias da semiótica;

- Examinar como se dão as articulações e os contextos que envolvem a cultura nerd, o digital, a superaventura, o gênero e a sexualidade;

- Desenvolver categorias para estudar os ciberacontecimentos pop;

- Caracterizar ciberacontecimentos pop que envolvem disputas sobre gênero e sexualidade na cultura nerd;

- Analisar o ciberacontecimento pop envolvendo a tentativa de censura da HQ com o beijo de Wiccano e Hulkling em relação às semióticas desenvolvidas na tese;

- Apontar caminhos emancipatórios, em contraposição às dinâmicas conversadoras, de fechamento e ataque em relação ao gênero e sexualidade, a partir da caracterização da guerra sobre gênero e sexualidade na semiosfera digital cultura nerd.

O percurso da tese é construído através do mapeamento de múltiplos casos. Vários deles foram reunidos, analisados e poderiam integrar o corpo do estudo. No entanto, por questões de recorte e para não mergulhar o trabalho em redundância, em diálogo com o

orientador, optamos por condensar esses casos no texto apresentando as características da guerra semiótica envolvendo gênero e sexualidade a partir de inferências reunidas nesse percurso. Para demonstrar como a semiótica da cultura pode contribuir para a análise desses casos, selecionamos um deles, que consideramos representativo e relevante dessas processualidades: o ciberacontecimento pop deflagrado pela tentativa de censura do beijo dos personagens super-heróis Wiccano e Hulkling. Não inserimos ele no problema de pesquisa, pois a sua centralidade surgiu pelos movimentos suscitados pelo problema – ou seja, o problema da tese não foi construído a partir desse único caso. Diversos outros elementos mapeados poderiam integrar o empírico para além desse ciberacontecimento.

Quando mapeava ciberacontecimentos envolvendo articulações entre cultura pop e nerd, gênero e sexualidade, esse caso chamou a atenção por já ter um entendimento prévio da relação com os públicos LGBTQIA+ que se identificam como nerds e têm interesse pelas suas histórias. Ele, portanto, apresentou-se como uma possibilidade empírica para materializar a proposta de direcionamento que foi dada a tese após a banca de qualificação: aprofundar-se e propor uma relação entre a semiótica da cultura e a cultura pop. Com os devidos ajustes, esse movimento busca contribuir conceitualmente com os campos de estudos nos quais essa proposta de estudo está incursa. Para além disso, esse mapeamento prévio, de outros ciberacontecimentos, também foi importante para atender aos problemas e o objetivos que me mobilizaram a pesquisar esse universo e que se engendram a instâncias muito importantes da trajetória que tenho desenvolvido como profissional de comunicação, militante, professor e pesquisador.

Os comentários entusiasmados com Wiccano e Hulkling fazem contraste com muitos discursos odiosos em relação a personagens dissidentes em relação às normas de gênero e sexualidade – principalmente gays, lésbicas, bissexuais, no campo das sexualidades, e transexuais em relação às identidades de gênero – percebidos naquilo que compreendi como um jornalismo de cultura pop nerd (GONZATTI, 2017). Em portais como o *Jovem Nerd*⁶, *Legião de Heróis*⁷ e *Omelete*⁸, notícias, por exemplo, sobre um hipotético personagem gay em um filme dos super-heróis da *Marvel* tornavam-se um território para performatização de comentários violentos sobre pessoas LGBTQIA+, mulheres e pessoas negras.

⁶ <https://jovemnerd.com.br/>. Acesso em: 28 abr. 2020.

⁷ <https://www.legiaodosherois.com.br/>. Acesso em: 28 abr. 2020.

⁸ <https://www.omelete.com.br/>. Acesso em: 28 abr. 2020.

A *Diversidade Nerd*⁹, plataforma¹⁰ que eu criei para popularizar discussões sobre gênero, sexualidade e cultura pop, é uma importante parte desse percurso estudando as relações de gênero e sexualidade que se desdobram em ambiências digitais. Principalmente quando, em 2020, atravessado pelo isolamento em decorrência da pandemia de coronavírus, passei a produzir conteúdos com maior foco e organização, tornando a plataforma um projeto “mais sério”. O contato e o diálogo com nerds que são pessoas LGBTQIA+ é um motor afetivo de construção dessa tese e que a configura como resistência diante da ignorância em relação às ciências, principalmente aquelas que são mais associadas ao feminino e que foram acionadas nesse estudo. A tese resulta também da jornada que venho desenvolvendo no LIC, Laboratório de Investigação do Ciberacontecimento, do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, desde 2012, quando ingressei nele como bolsista de iniciação científica.

A jornada virtualizada na introdução dessa tese é um percurso de um pesquisador em formação desviado das convenções hegemônicas sobre o fazer científico. É orientada pela percepção de que a ciência deve servir à sociedade e contribuir para a emancipação e superação da transformação das diferenças em desigualdades. Ressignifica o “viado”, ofensa, transformando-o em potência da vida. Assume o lugar de privilégio por estar em um espaço para poucas pessoas na sociedade brasileira, reconhecendo que essa ocupação é fruto de programas sociais que foram implementados no Brasil a partir de 2003, quando Luiz Inácio Lula da Silva tornou-se presidente, como o Prouni (Programa Universidade Para Todos) e os incentivos à CAPES e o CNPQ para desenvolvimento de diversas áreas da ciência. E reivindica que um “viado” também pode ser nerd, apropriando-se da relação que o termo implica com signos da cultura pop e com o estereótipo das décadas de 1980 e 1990, na qual “ser nerd” também era uma marcação de relação intensa com os estudos e com o conhecimento. É, por fim, resultado de mais uma “ofensa”. É a missão de um SJW (“*social justice warrior*”) – guerreiro da justiça social – termo usado por grupos masculinistas para marcar pejorativamente o desejo de mudança das estruturas desiguais e de violência que atravessa pessoas marcadas como indesejadas, perigosas e pecadoras.

⁹ <http://diversidadenerd.com/acessos/>. Acesso em: 18 nov. 2021.

¹⁰ É importante atentar-se para a historicidade e as dimensões que também envolvem as abordagens em torno da noção de plataformas. O termo não surgiu no contexto digital ou para se referir exclusivamente às plataformas de redes sociais ou digitais. Escolhi chamar a Diversidade Nerd de plataforma – o que não se mistura ao fato dela estar presente em diversas plataformas digitais – por sua configuração como projeto político e ideológico. Um espaço que se configura como visibilidade para questões em torno da diversidade e da cultura pop. Assim como existem, por exemplo, plataformas político-feministas, como demonstra o trabalho de Karla Adrião, Maria Toneli e Sonia Weidner (2011), ou partidárias.

O próximo item é dedicado a apresentar os pressupostos conceituais das semióticas que funcionam como base epistemológica das teorias desenvolvidas ao longo do estudo e as estratégias metodológicas de construção do referencial teórico. Apresentando, no fim, a arquitetura de apresentação da tese.

1.1 EPISTEMOLOGIA SEMIÓTICA

A semiótica tem me acompanhado desde o ingresso no LIC, sendo o seu uso operacionalizado para refletir sobre os ciberacontecimentos e o acontecimento em uma dimensão semiótica, na perspectiva do que é colocado por Ronaldo Henn (2005, 2006, 2010a, 2010b, 2011, 2014a, 2014b, 2015). Até então, o meu contato com conceitos semióticos havia se dado nesse contexto. No entanto, após a qualificação do doutorado, a banca de avaliação sugeriu que eu assumisse a semiótica com maior propriedade como forma de contribuir para outros campos de estudo que estão presentes na tese, como o da cultura pop. Nesse sentido, proponho, nesse item, desenvolver diálogos entre alguns conceitos das semióticas para construir um mapa teórico visando dar conta das reflexões presentes na tese.

Não há a pretensão de resgatar uma contextualização das muitas perspectivas em torno da semiótica que dialogam com as ciências da comunicação. Para uma apresentação de alguns estudos semióticos, já existem os trabalhos de Lúcia Santaella (1996, 2007, 2008). As lentes semióticas que me ajudaram a formular a teoria e o empírico da tese resultam de conceitos da semiótica peirceana (PEIRCE 2002, 2008) e, principalmente, daquilo que é entendido como semiótica da cultura, prioritariamente tomando como aporte os estudos de Yuri Lotman/Iuri Lótman¹¹ (1978, 1981, 1979a, 1979b, 1990, 1996, 1998, 2000). O que faço aqui é contextualizar alguns conceitos que são importantes para o entendimento da tese e das articulações que ela propõe entre a semiótica e outros campos teóricos.

Diante da condição diversa das definições de signos e de escolas semióticas, aproprio-me aqui de alguns conceitos da semiótica peirceana e da semiótica da cultura, na perspectiva de Yuri Lotman, como forma de construir, seguindo a proposta de Henn (2014b), uma ferramenta epistemológica que auxilie na compreensão das lógicas implicadas na constituição das linguagens. Não compreendo a semiótica como um mapa universal que busca dar conta de todas as respostas do mundo, mas como uma ciência que pode contribuir para o teor interdisciplinar da tese e para os campos de estudos que são acionados aqui. A partir dessa etapa, torna-se mais fácil acompanhar a formulação do pensamento teórico que me guia em

¹¹ O nome do autor varia conforme a obra traduzida citada.

relação a construção do empírico e das estratégias metodológicas adotadas. Quando, nos capítulos seguintes, forem utilizados os conceitos de signo, de semiosfera, semiose, fronteira – para citar alguns exemplos – deve-se tomar como definição o que foi sinalizado aqui.

As ciências normativas possuem três grandes divisões: estética, ética e lógica. Como explica Santaella (1996), a lógica, na perspectiva peirceana, seria um outro nome para a semiótica. Peirce, dedicando-se à lógica, indagava, sinaliza Santaella (2007), que se o universo está em expansão, onde mais ele poderia crescer se não na mente humana? Essa reflexão é muito importante para o, dentre muitas outras formações, filósofo, tendo em vista o caráter triádico que ele vai propor para a compreensão do signo: objeto, interpretante e signo. O interpretante (desenvolvido na mente) agiria sobre um objeto (que é sempre percebido na condição de signo) gerando um signo e assim sucessivamente, constituindo o que ele chamava de semiose: a ação, geração e propagação de signos – ou seja, os processos de produção de sentido (PEIRCE, 2002, 2008). A fenomenologia era a faculdade que permitia a Peirce notar e classificar os signos – tarefa que ele buscou empreender ao longo de sua trajetória.

Para Peirce (2002, 2008), um signo representa, ainda que seja em partes, um objeto – sendo esse, portanto, a causa determinante do signo, mesmo que ele represente o objeto falsamente. Dizer que há a representação de um objeto pelo signo implica que ele afeta uma mente – a mente produz, a partir de um objeto, ou de um signo, que tem como referência um objeto, uma mediação que resulta em um outro signo. Essa mediação é estabelecida pelo interpretante. Portanto,

Um signo é algo que ocupa o lugar de uma outra coisa e produz outro signo equivalente ou mais desenvolvido chamado de interpretante. Signo, então, seria um primeiro, associado a um segundo (objeto) e produtor de um terceiro (interpretante). O interpretante, na condição de signo, produz outros interpretantes, em progressão potencialmente infinita, sempre em relação a um mesmo objeto. Peirce entendia esse movimento como semiose, que significa a própria ação do signo. (HENN, 2010a, p. 83).

Henn (2006) também entende que o signo só existe no contexto da semiose, ou seja, de sua própria ação. O objeto, que está fora dele, determina o seu caráter existencial enquanto signo através da produção do interpretante, que também é signo. O interpretante, ao ser gerado, em sua condição de signo, tem condições de produzir outros interpretantes, que produz um outro, e assim sucessivamente. Os signos gerados podem ser mais desenvolvidos em relação aos iniciais, constituindo desvendamentos do objeto. Nesse movimento, chamado de semiose, há uma orientação para um futuro, uma potencialidade de geração de signos infinita e uma busca por esgotar representacionalmente e interpretativamente o objeto que

acionou essa cadeia. A semiose pressupõe, portanto, movimento, aceleração, possibilidades, processos estocásticos, tendencialidades, cristalizações e rupturas (HENN, 2005).

Como pontuado por Oliveira (2016), a semiose é o elo entre a Semiótica da Cultura e a Teoria Geral dos Signos (de Peirce). É na semiose que são estabelecidas as significações do mundo, as trocas e as interações entre as linguagens. Embora, seja importante sublinhar, existem diferenças mais profundas na episteme que orienta a semiose em Peirce e a semiose em Lotman. Um dos conceitos importantes para a perspectiva lotmaniana é o de semiosfera. “Para Yuri Lotman (1996), a semiosfera se trata do espaço de convergência e metabolização de todas as semioses, ou seja, dos processos que produzem sentido na realidade (HENN, 2014, p. 128)”. Essa leitura, que toma o conceito de semiose, fundamentado em Peirce, para explicar a semiosfera é cara para o diálogo epistemológico que tento estabelecer aqui. Carece, no entanto, de uma melhor explicação de como essa articulação pode ser estabelecida. Principalmente porque as discussões teóricas de Lotman estão alicerçados em uma semiótica de, em uma leitura mais geral, fundo estruturalista, que irá perceber o signo como uma unidade mínima. Para além disso, o conceito operacionalizado pelo autor para dar conta do que compõe a semiosfera é o de texto cultural, que será discutido no decorrer da tese. Percebo, então, uma necessidade conceitual e epistemológica de explicitar as relações entre o signo, de Peirce, e o texto cultural, de Lotman. Para isso, apresento, antes, uma discussão sobre os conceitos e teorias da semiótica da cultura importantes para as lentes analíticas desse estudo.

Além das obras de Lotman, também foi muito importante para a compreensão e aprofundamento das suas ideias a leitura de algumas pessoas que utilizam os conceitos da semiótica da cultura. Entre elas, Lazano (1999), Velho (2009), Rossotos (2015), Serra (2010, 2015), Machado (2013, 2019), Semenenko (2012), Souza Oliveira (2019), Lorusso (2015), Merrel (2003), Rosário e Aguiar (2014) e Nunes (2012, 2016, 2019). Considero importante trazer esse apontamento para destacar a importância metodológica do diálogo com outras obras que se dedicam ao campo teórico de um estudo. Para além da ajuda dessas “vozes” interlocutoras, também foi crucial a organização de um grupo dedicado a ler e discutir as obras do autor, formado por pesquisadoras da UFRGS e da Unisinos. Sublinho, então, que o exercício de entendimento da semiótica da cultura posto aqui é resultado de forças coletivas.

Semenenko (2012) contextualiza Yuri Mikhailovich Lotman (em russo: Юрий Михайлович Лотман) como autor de mais de 900 publicações em diferentes idiomas e que ainda possui arquivos que estão em processo de sistematização. Ele é conhecido como um semioticista, especializado em literatura Russa e um dos fundadores da Escola Semiótica de

Tartu-Moscú – que teria surgido em 1964 (mas ele já atuava na Universidade de Tartu desde 1954). Teoricamente, ele nunca teria explicitado uma associação teórica mais direta, demonstrando a flexibilidade da sua abordagem a partir do contato com o trabalho de diversos autores, sendo os mais notáveis Ferdinand de Saussure, Emile Benveniste, Iurii Tynianov, Mikhail Bakhtin, Andrei Kolmogorov, Ilia Prigogine, e Vladimir Vernadsky. Velho (2009) também comenta que o teórico teve professores associados aos movimentos formalista e estruturalista, incluindo Vladimir Propp, conhecido por suas teorias em torno do folclore e das fábulas. Para além disso, ele tem relação com as matemáticas, com a Teoria da Informação, com a Teoria Geral dos Sistemas e com a cibernética. Com suas reflexões, buscava inclusive superar a contraposição entre ciências exatas e humanas (LAZANO, 1999). Rossoto (2015) situa as teorias culturais lotmanianas entre ondas do estruturalismo, pela relação com o binarismo e com as estruturas hierárquicas, e do pós-estruturalismo, pela noção de fronteiras entre os códigos e pela maneira como ele pensa os espaços semióticos. Acrescentaria, ainda, a noção de explosão (LOTMAN, 1999) como outra característica que rompe com o estruturalismo. Apresento, assim, algumas compreensões desses conceitos que ajudam a construir a base epistemológica da tese.

Na perspectiva de Lotman (1979a, p. 31), a cultura corresponde ao “[...] conjunto de informações não-hereditárias que as diversas coletividades da sociedade humana acumulam, conservam e transmitem”. Ou ainda irá entender “[...] cultura como memória não hereditária da colectividade, expressa num sistema determinado de proibições e prescrições” (LOTMAN, USPENSKII, 1981, p. 40). Para ele, o entendimento da cultura como representante de uma estrutura faz com que o pesquisador possa extrair dela informações sobre o processo de produção e de formas de organizações sociais de determinadas coletividades. Essa compreensão determina alguns métodos de pesquisa: é possível olhar tanto para etapas isoladas da cultura (eixo sincrônico), quanto para todo o conjunto de fatos histórico-culturais que sinalizam para a condição evolutiva de determinada cultura (eixo diacrônico). Assim, “toda cultura determinada historicamente gera um determinado modelo cultural próprio” (LOTMAN, USPENSKII, 1981, p. 37), possuindo traços distintivos. Importante destacar que essa compreensão não toma cultura como um conjunto universal, mas como um subconjunto de determinadas organizações. O entendimento de Lotman permite entender cultura não como uma organização estrutural que toma a universalidade como característica, mas como informações que geram diferentes conjuntos culturais. Trata-se, portanto, mais de discutir culturas, e não uma Cultura. Dessa maneira,

[...] de acordo com as limitações que o investigador impõe ao seu material, pode falar-se de cultura pan-humana, em geral, da cultura desta ou daquela área geográfica, desta ou daquela época, da cultura, enfim, desta ou daquela comunidade variável nas suas dimensões, etc. (LÓTMAN, USPENSKII, 1981, p. 41).

Uma cultura também é percebida como uma área que se organiza sobre o fundo de não-cultura: “[...] a não-cultura pode aparecer como uma coisa estranha a uma religião determinada, a um saber determinado, a um determinado tipo de vida e de comportamento” (LÓTMAN, USPENSKII, 1981, p. 37). É uma relação que constitui a cultura a partir daquilo que ela não é – a partir da negação. Começa a existir informação a partir da distinção, ou seja, há informação quando se consegue distinguir uma coisa da outra. A cultura também aparece, assim, “[...] como hierarquia de códigos historicamente formada” (LOTMAN, 1979a, p. 33). Essa marcação é importante por abarcar duas condições que não são da semiótica da cultura, mas que são importantes para a compreensão de relações em torno do gênero e da sexualidade – que serão mobilizadas ao longo do estudo. A primeira é o entendimento de que relações de poder (FOUCAULT, 1999) estão implicadas nas formações das culturas e a segunda está relacionada a posição do pesquisador diante do estudo de determinada cultura.

Importa, por consequência, perceber que a definição de cultura também se relaciona com a metaposição do investigador em relação a ela (LOTMAN, 2000). O que implica, em outras palavras, que a posição do pesquisador dentro de uma determinada cultura também tem peso para o entendimento das linguagens que engendram, configuram e também são configuradas por estruturalidades.

A filiação de Lotman com a Teoria da Informação fica explícita na maneira como ele compreende o código e a transmissão de informações. Para ele, há comunicação (transmissão de informação) quando há dois ou mais códigos, sendo a condição mais comum dessa concepção a existência de “[...] um código que nota a informação e um outro que a decifra” (LOTMAN, 1978, p. 43) – em um polo emissor e outro polo receptor. Portanto, “Todo o sistema que serve os fins da comunicação entre dois ou vários indivíduos pode ser definido como uma linguagem” (LOTMAN, 1978, p. 33). Há ainda os casos, que ele também cita, de autocomunicação, na qual um indivíduo pode representar duas partes.

Lotman (1978, 1979a), trabalhando com a ideia de receptor e transmissor da informação, cita ao falar de linguagens a seguinte divisão: as línguas naturais (como o russo, o francês, o estoniano, o checo); as línguas artificiais (metalinguagens das descrições científicas, linguagens dos sinais convencionais (por exemplo, os sinais de trânsito); e as linguagens secundárias, concebidas como sistemas modelizantes secundários por serem construídas através dos sistemas modelizantes primários (que seriam as línguas naturais).

Códigos culturais são, portanto, sistemas modelizantes secundários – a arte estaria localizada como linguagem aí, e as obras de arte seriam textos culturais nessa linguagem.

Apesar de não considerar produtiva para algumas perspectivas que serão abordadas ao longo da tese a noção de naturalidade para abordar a língua, reside na noção de texto cultural (na qual também está incluído o texto artístico), que é muito cara para a semiótica da cultura abordada aqui, uma potência que dialoga com uma compreensão das linguagens que rompe o protagonismo da língua e do discurso para a semiótica. Como explica Machado (2019), em vez de valorizar a língua, principalmente as línguas nacionais, o que é comum na semiótica francesa, a semiótica da escola de Tartu-Moscou volta-se para os textos da cultura. Nesses textos estão concentrados o núcleo do próprio conceito de cultura, tendo em vista que ele é um precedente para a geração de estruturalidades. Ou seja, conforme discute Velho (2009), a cultura organiza informações em textos, que atuam como sistema de signos, utilizando programas (códigos) que dão origem à diferentes expressões humanas: as leis, a dança, a arquitetura, a moda, o jornalismo, etc. Dessa maneira, a cultura, atuando como sistema, adapta à sua reprodutibilidade constituindo modelos de comportamento, expressões, representações, formas de se vestir e por aí vai. Para isso, os códigos que são inerentes à própria cultura são importantes para a geração de textos que dão sentido às expressões de diversos grupos sociais.

A ideia de texto em Lotman é muito mais ampla do que a associação convencional que pode ser feita com textos verbais e literários – embora ele destaque a importância e fator interessante que há no que ele chama de línguas naturais. Lorusso (2015) entende que, nessa perspectiva, todas as coisas possuidoras de um papel significativo na cultura podem ser compreendidas como textos – as estruturas arquitetônicas, os brinquedos, uma pintura, uma peça de moda, uma boneca. Seja um documento, uma novela, uma oração, todos esses textos possuem funções culturais e carregam sentidos. Essas textualidades podem afetar comportamentos, entrar na vida das pessoas e modificá-las. Essas dinâmicas ocorrem através de processos de traduções: do texto com os leitores (receptores/emissores), do texto com outros textos, do texto com diferentes sistemas semióticos (linguagens) em determinada cultura.

Para Lotman (1996) ainda os textos cumprem ao menos duas funções básicas no sistema da cultura: uma função comunicativa, relacionada a transmissão de informações, e uma função criativa, associada a geração de novos sentidos. A função criativa do texto é entrópica – está associada a imprevisibilidade e ambiguidade do texto e, embora pareça obstruir os atos comunicativos, na arte e na cultura, o aumento de ruído (que pode acompanhar a mensagem e ser gerador de entropia) é uma condição necessária para a geração

de sentidos. Essa é uma importante contribuição no autor para o entendimento da comunicação: a valorização do ruído. Na propriedade modeladora da arte, o ruído pode se transformar em informação e produzir mensagens e textos potencialmente informativos. Um texto que é totalmente compreensível é um texto que não tem a nada a dizer, nessa leitura (LOTMAN, 1990). Para ele, consequentemente, o ruído é um espaço de criação, assim as coisas mais informativas são as mais geradoras de ruídos.

É verdade, em diálogo com a leitura de Semenenko (2012), que em sistemas não artísticos, nos quais a transferência da informação é de importância primária, o ruído pode constituir uma força entrópica que interfere na informação transferida, diminuindo-a e podendo, finalmente, destruí-la. Ao mesmo tempo, a conservação também pode levar a uma condição autofágica de um sistema, mantendo-o fechado e sem troca de energia, gerando um estado não-entrópico, o que pode destruí-lo.

A semiótica da cultura volta-se, então, para os textos – cujos sentidos são construídos com complexidade e todos os seus elementos são elementos de sentido. A arte ganha protagonismo nessa mirada através de seus textos artísticos (filmes, pinturas, fotografias, etc.). Na leitura de Lotman (1978, p. 27), “[...] a necessidade da arte assemelha-se à necessidade do saber e [...] a própria arte é uma das formas de conhecimento da vida, uma das formas da luta da humanidade por uma verdade que lhe é necessária”. Ainda entende que “A arte é o meio mais econômico e mais denso para conservar e para transmitir uma informação” (LOTMAN, 1978, p. 58). Em relação ao texto artístico, pontua:

[...] o texto artístico possui ainda uma particularidade: ele dá a diversos leitores uma informação diferente – a cada um segundo a sua compreensão –, dá também ao leitor uma linguagem a partir da qual ele pode assimilar a porção seguinte de informações durante uma segunda leitura. Comporta-se como um organismo vivo que se encontra numa ligação inversa com o leitor e que o esclarece. (LOTMAN, 1978, p. 59).

Acrescenta ainda que o texto não deve ser abstraído de todas as suas ligações extratextuais, pois essas ligações são importantes para compreender como um texto torna-se significativo. Analiticamente, um texto cultural/artístico (que guarda relação com um “tipo de cultura”) pode ser examinado tanto “[...] como uma espécie de texto único, como um código único, quanto um conjunto de textos, com um determinado conjunto de códigos a eles correspondente” (LOTMAN, 1979a, p. 33)

A semiótica da cultura também pressupõe – segundo o que Lotman disse na abertura de um dos cursos da Escola de Verão, que ocorreu de entre 17 e 24 de agosto de 1970, na Estônia (LORUSSO, 2015) – uma ciência dedicada a entender as correlações funcionais de

diferentes sistemas semióticos, investigando como as maneiras como cada cultura apresenta diversos sistemas internos que se relacionam, os tipos de pluralismo que eles produzem e com que efeitos, os modos de tradução, as amplificações, perdas, padronizações, distorções que eles sofrem. Essa concepção de pluralidade está relacionada ao entendimento de que “[...] nenhum dispositivo pensante pode ser uniestructural e monolingüístico¹²” (LOTMAN, 1998, p. 17), devendo sempre incluir formações heterolingüísticas. Não há uma homogeneidade semiótica interna em sistemas semióticos.

Os apontamentos sobre a semiótica da cultura e o entendimento de como os textos atuam sobre a sociedade tornam-se mais fáceis de entender, em minha leitura, com a introdução do conceito mais caro de Lotman (1996) para esse estudo – o de semiosfera. Para que o texto tenha a sua potência geradora de sentido ativada ele deve estar imerso na semiosfera, entrando, aí sim, em contato com outros textos, com o auditório e fazendo parte do caldo cultural de determinada cultura.

O primeiro contato estabelecido para a tese com uma discussão do semioticista que já continha a ideia de semiosfera pode ser localizada no texto “Sobre o Mecanismo Semiótico da Cultura”, com Boris Uspenskii.

O trabalho fundamental da cultura, como tentaremos demonstrar, consiste em organizar estruturalmente o mundo que rodeia o homem. A cultura é um gerador de estruturalidade: cria à volta do homem uma sociosfera que, da mesma maneira que a biosfera, torna possível a vida, não orgânica, é óbvio, mas de relação. (LOTMAN, USPENSKII, 1981, p. 39).

Semenenko (2012) aponta que o conceito de semiosfera teria sido materializado pela primeira vez em 1984, no artigo “On the Semiosphere”, de Lotman, dedicado a entender o diálogo como uma das bases dos sistemas semióticos. Retoma, a partir daí, o conceito de semiosfera em diversos trabalhos. Falando de sistemas semióticos, indica:

Tomados separadamente, nenhum deles têm, na realidade, capacidade de trabalhar. Somente funcionam estando imersos em um continuum semiótico, completamente ocupado por formações semióticas de diversos tipos e que se falam em diversos níveis de organização. A esse continuum, por analogia com o conceito de biosfera introduzido por V. I Vernadski, nós chamamos de semiosfera. (LOTMAN, 1996, p. 11, tradução livre)¹³.

¹² “[...] Ningún dispositivo pensante puede ser uniestructural y monolingüe”. (LOTMAN, 1998, p. 17).

¹³ Trecho traduzido: Tomado por separado, ninguno de ellos tiene, en realidad, capacidad de trabajar. Sólo funcionan estando sumergidos en un continuum semiótico, completamente ocupado por formaciones semióticas de diversos tipos y que se hallan en diversos niveles de organización. A ese continuum, por analogía con el concepto de biosfera introducido por V. I. Vernadski, lo llamamos semiosfera. (LOTMAN, 1996, p. 11).

Ele entende que a biosfera de Vernadski funciona como um mecanismo cósmico que ocupa um lugar estrutural na unidade planetária. Ela é responsável por todos os conjuntos de matérias vivas, transformando energia do sol em energia química e física. Já a noosfera seria esse lugar estrutural guardado ao pensamento racional do ser humano, aparecendo como a terceira etapa no desenvolvimento da Terra, depois da geosfera e da biosfera. A semiosfera, por outro lado, seria o espaço no qual são possíveis as realizações de processos comunicativos, a produção de novas informações e geração, por consequência, de culturas. Ela não é apenas a soma de todos os sistemas semióticos, mas a condição para a sua existência.

A semiosfera é, assim, o espaço semiótico no qual ocorrem e existem todas as semioses. Há duas compreensões que emergem da leitura e apropriação que faço desse conceito para esse estudo. A primeira toma a semiosfera em sua singularidade como uma grande estruturalidade dentro da qual ocorrem os diversos processos semióticos. A segunda entende que dentro dessa semiosfera, diversas outras semiosferas interagem entre si, gerando diálogos, disputas, trocas, mutações semióticas – um espaço semiótico particular. O que aparece como “não-cultura” em uma semiosfera, pode, em outra, aparecer como “cultura”. Quando, portanto, a semiosfera estiver sendo caracterizada aqui, penso em seu caráter plural a partir do qual podemos pensar em múltiplas semiosferas. Essa percepção dialoga com Rossotos (2015), que vê na semiosfera de Lotman um construto com multiníveis e multifacetado que permite delinear como os espaços culturais são produzidos como inscrições que abrangem todo um hiperespaço semiosférico, que funciona como bonecas *matryoshka* dentro de outras bonecas *matryoshka*. Assim, conforme propõe Semenenko (2012), ela pode ser um construto do método semiótico que permite abordar a cultura e se referir a determinados espaços semióticos.

Lotman (1996) explica que uma semiosfera tem um caráter delimitado, que define o espaço semiótico e o espaço extrasemiótico/alosemiótico que a rodeia. Essa condição é fundamental para a existência da fronteira. Assim como na matemática a fronteira é o conjunto de dois pontos que pertencem simultaneamente a um espaço interior e a um espaço exterior, a fronteira na semiosfera atua como um filtro tradutor bilíngue, que permite a tradução de um texto em outra linguagem (ou linguagens) que existe fora de uma semiosfera específica.

A fronteira do espaço semiótico não é um conceito artificial, mas uma importantíssima posição funcional e estrutural que determina a essência do mecanismo semiótico da mesma. A fronteira é um mecanismo bilíngue que traduz as

mensagens externas para a linguagem interna da semiosfera e inversamente. Assim posto, só com a com a sua ajuda a semiosfera pode realizar os contatos com os espaços não-semióticos e alosemióticos. (LOTMAN, 1996, pp. 13, 14, tradução livre)¹⁴.

Uma observação importante sobre a fronteira envolve a noção de que ela estaria sempre localizada nas margens da semiosfera – que possui, como será discutido, um centro e uma periferia. Mas a noção da fronteira separando o espaço interno do externo é apenas uma distinção primária. “Na verdade, todo o espaço da semiosfera é atravessado por fronteiras de diferentes níveis, fronteiras de diferentes linguagens e até mesmo de textos [...]” (LOTMAN, 1990, p. 138, tradução livre)¹⁵. Existem sub-semiosferas dentro de toda a semiosfera com as suas próprias semioticidades, dispostas em diferentes níveis. Em decorrência dessa condição, quando uma mensagem se move ela pode ser traduzida e transformada, fazendo com que o processo de gerar novas informações funcione como bolas de neve rolando.

A fronteira é, em consequência, um espaço de tradução. É nela que novos conjuntos de signos são transformados em novas linguagens, dando dinamismo a semiosfera. Para Lotman (1990) ela também é um espaço ambivalente: ao mesmo tempo em que separa, une. Ela sempre pertence a duas culturas/textos que estão em fronteira, a duas semiosferas próximas. Ela é bilíngue e polilíngue. É um mecanismo que permite traduzir textos de uma semioticidade “alienígena” para a “nossa linguagem”, o espaço no qual o externo é transformado em interno. É uma membrana que filtra e transforma textos estrangeiros. Entendo-a, assim, como um espaço de intensas semioses e onde também ocorrem disputas de sentidos.

Outra característica da semiosfera é a sua irregularidade semiótica. Uma consideração feita sobre o que seria o mundo semiótico e o mundo não-semiótico de uma determinada cultura está relacionada a posição do observador diante dela. “Assim posto, da posição do observador depende de onde passa a fronteira de uma cultura dada” (LOTMAN, 1996, p. 16, tradução livre)¹⁶. Essa condição também impacta na apreensão do que seria o centro/núcleo e a periferia de uma semiosfera.

¹⁴ La frontera del espacio semiótico no es un concepto artificial, sino una importantísima posición funcional y estructural que determina la esencia del mecanismo semiótico de la misma. La frontera es un mecanismo bilingüe que traduce los mensajes externos al lenguaje interno de la semiosfera y a la inversa. Así pues, sólo con su ayuda puede la semiosfera realizar los contactos con los espacios no-semiótico y alosemiótico. (LOTMAN, 1996, p. 13, 14)

¹⁵ In fact, the entire space of the semiosphere is transected by boundaries of different levels, boundaries of different languages and even of texts [...] (LOTMAN, 1990, p. 138).

¹⁶ Así pues, de la posición del observador depende por donde pasa la frontera de una cultura dada. (LOTMAN, 1996, p. 16)

Isso faz a semiosfera ser dotada de uma estrutura assimétrica (LOTMAN, 1990) – no núcleo/centro estão as mais desenvolvidas, estruturalmente organizadas linguagens, fazendo dele um espaço de enrijecimento cultural, de sistemas mais dominantes (LOTMAN, 1996). Já nas regiões periféricas ocorrem mais ações de trocas, transformações, contato com outros sistemas culturais, maiores atividades semióticas com menos estabilidade. É nessa região que acontecem contaminações entre diferentes sistemas culturais, assim como os textos mais frágeis e mais propensos a exercerem influência transformadora na semiosfera (VELHO, 2009), tendo em vista a sua comunicabilidade com as diferenças (resultantes de espaços não-semióticos/outras semiosferas). Isso porque “A comunicação entre dispositivos idênticos é inútil” (LOTMAN, 1981, p. 28). A diferença mobiliza a semiosfera. Portanto, “Os elementos homogêneos na fronteira entre os sistemas permitem a hibridização, o diálogo, e os heterogêneos vão se conformar oferecendo a possibilidade de novos textos, novas composições com novos significados” (VELHO, 2009, p. 8). Há tensão, também, entre o centro e a periferia – toda a semiosfera é um espaço de tensionamento e em constante mutação e movimento.

Além dos conceitos de fronteira e assimetria, a semiosfera também está associada ao binarismo e a heterogeneidade. O que se relaciona, como já comentado, ao seu caráter ambivalente. A noção de binarismo aparece na maneira como Lotman (1990) entende a cultura a partir de noções como cultural e extra-cultural, texto e não-texto, polos que flutuam entre posições negativas e positivas. O Diabo, por exemplo, para a cultura cristã aparece como aquilo que se contrapõe à cultura – o oposto de Deus (sendo um polo negativo e o outro positivo). A fronteira, no entanto, seria o espaço que pode romper com o binarismo e gerar traduções transformadoras – é um lugar entre o céu e o inferno. Já em relação a heterogeneidade, enquanto a semiosfera também é marcada por homogeneidade e individualidade, ela também virtualiza uma heterogeneidade de linguagens através dos seus diversos graus de organização. Nenhuma cultura tem, logo, os seus níveis e subníveis organizados sobre uma base estrutural idêntica (LOTMAN, USPENSKII, 1981).

Outro conceito crucial na semiótica da cultura é o de explosão (LOTMAN, 1999). Explosões ocorrem na cultura em períodos de desestabilizações. Uma explosão cultural pode ser definida como um momento de mudança drástica no estado de um sistema. Pensando na dicotomia entre periferia e núcleo, um momento explosivo pode ser imaginado como um colapso gravitacional: forças centrípetas fazem com elementos da periferia penetram o núcleo e destruam o balanço do sistema (SEMENENKO, 2012). A explosão é resultado dos momentos, como explicam Rosário e Aguiar (2014), no qual os sistemas semióticos são

atravessados por imprevisibilidades em velocidades elevadas, o que causa rupturas nos modos através dos quais as linguagens são decodificadas, fazendo emergir uma nova fase, na qual os códigos são ressignificados e reorganizados. Ela provoca mudanças estruturais, novas realidades, novos textos, mas também presume que ao fim do processo a imprevisibilidade seja substituída pela regularidade. Uma explosão também pode ser local, influenciando apenas processos específicos da cultura ou afetar todos os níveis da semiosfera. Acrescenta-se também que: “A imprevisibilidade dos processos explosivos não é absolutamente o único caminho para o novo. Pelo contrário, esferas inteiras da cultura podem realizar seu próprio movimento somente na forma de mudanças graduais” (LOTMAN, 1999, p. 19).

A cultura também é vista em Lotman (1990) como resultado da consciência coletiva/memória coletiva. Ela seria, também resultado das representações externas da mente, constituindo realidade que são expressas em textos e sinalizam as manifestações de nossas capacidades semióticas (SEMENENKO, 2012). Assim, todo o ser humano tem a sua própria realidade semiótica (*Umwelten*), diferente de outras realidades, que são necessárias para a sua sobrevivência – pois uma pessoa isolada, assim como uma cultura ou texto, não está apto para sobreviver ou entrar em processo de semiose. A semiofesra, nessa perspectiva, também pode ser representada como uma rede de *Umwelten*s. Essa relação entre mente (do indivíduo) e texto cultural ecoa no que vimos em relação ao entendimento semiótico de Peirce (2002), para quem a semiose e o signo também são resultados dos trabalhos da mente (que geram os interpretantes).

Para Lotman (1979b) é importante também o conceito de *plot*. Uma importante relação dele com a comunicação é feita no texto que construí junto com Ronaldo Henn, Nísia Martins do Rosário, Marlon Santa Maria Dias Guilherme Sfredo Miorando e Paula Coruja (2021), no qual o *plot* é percebido, a partir de uma revisão conceitual, como um organizador e gerador de estruturalidade na semiosfera em determinado recorte de espaço-tempo. O *plot* (1979b) confere, assim, organização e estruturalidade aos textos da semiosfera. Textos esses que podem ser compreendidos como signos. Retomo, portanto, a prometida relação que eu estabeleço para a tese entre texto e signo. É constituidor e acionados de tramas, que possibilitam um encadeamento temporal e de sentido mais linear aos textos míticos e dispersos na semiosfera.

Em Peirce (2002, 2008), como vimos, o signo é um conceito mais elástico e que pode corresponder, em duas devidas dimensões icônicas, indiciais e simbólicas, a coisas que vão além da noção de unidade. Um determinado filme, por exemplo, pode ser um signo – gerado e constituído por outros signos, assim como possui a potencialidade para desencadear semioses,

cuja expansão é ilimitada. O texto, em Lotman (1996), é um complexo dispositivo que guarda vários códigos, sendo capaz de gerar novos sentidos. Um filme também pode ser um texto nessa leitura, embora em uma condição menos elástica do que a peirceana. O processo de relação com os textos para ele, inclusive, “[...] perde o caráter de acontecimento finito que ocorre somente uma vez, tornando-se mais parecido com os atos [...] de relação semiótica de um ser humano com outra pessoa autônoma” (LOTMAN, 1996, p. 56). Essa ideia tem relação com a semiose em Peirce, para quem o signo entra em uma cadeia triádica, gerando novos interpretantes em uma potencialidade infinita. Portanto, deixo explícito que para esse estudo o texto lotmaniano é tomado como um equivalente do signo peirceano – trazendo, dessa maneira, as considerações sobre a Teoria Geral dos Signos abordadas aqui para a semiótica da cultura.

Esse movimento é importante para trazer à semiosfera a relação estabelecida entre objeto, interpretante e signo no conceito de ciberacontecimento (HENN, 2014), que será discutido, atualizado e problematizado ao longo da tese, assim como contribui para os diálogos que serão estabelecidas entre a semiótica e a cultura pop e algumas perspectivas dos estudos de gênero e sexualidade. Em diálogo com Oliveira (2016), que também aproxima o conceito de semiose de Peirce e de semiosfera de Lotman, assim como Henn (2014), infiro que o espaço semiótico é terreno para disputas de sentidos que não são deterministas e que devem ser investigadas para que sejam compreendidas.

Henn (2014, 2019) também traz uma contribuição que considero muito relevante para os usos da semiótica que pretendo desdobrar na tese. Ele recupera a noção de meme em Richard Dawkins (1979) propondo uma relação dessa unidade com Peirce e Lotman. O meme, diferente dos memes de internet, estudado por autores como Viktor Chagas (2018) e que se refere a conteúdos com alta propagação e replicação nas plataformas digitais, seria, para Dawkins, a menor unidade de transmissão da informação da cultura. Estaria para a cultura como o gene está para o DNA e para a vida biológica. Seria um segundo replicador dos processos humanos. A sua replicação como ideia de cérebro em cérebro seria o que constitui diferentes culturas. No entanto, “reduzir o meme somente a fenômenos de alta replicação seria um erro redutor, na medida que é algo que dispara a estrutura de todos os processos culturais (HENN, 2014, p. 45)”. Susan Blackmore (1999) propõe ainda um terceiro replicador, que seriam os temas, resultados de processos de inteligência artificial e das tecnologias. Cita como exemplo de memes as melodias, a moda, a maneira de fazer potes ou construir arcos: todos os processos que remetem a informações que passam de cérebro para cérebro. A própria crença em Deus, para o autor, é um meme que foi se transformando

culturalmente. Sendo o meme a força por trás da ideia (HENN, 2014), Henn (2019) pontua que, no entanto, Dawkins (1979) não foi enfático ao explicar qual seria o “corpo” que o meme fabrica para a sua sobrevivência, tendo em vista que os genes fabricam corpos para se replicarem e sobreviverem. Defende, assim, que o meme estaria presente nos signos.

Nessa leitura, as máquinas de sobrevivência dos memes se dariam a partir de estratégias de ação e permanência nas fronteiras da semiosfera (HENN, FLÔRES, 2020). Os memes, nestes processos dinâmicos da cultura, se diversificam e promovem disputas intensas na semiosfera (HENN, 2014, p. 46). O meme estaria, portanto, presente nas ideologias e ideias que motorizam a semiose nas semiosferas, sendo unidade “genética” dos signos/textos. A interpretação de alguns códigos de culturas específicas seria configurada pela presença do meme nos signos do interpretante (mente). A semiose seria produtora, também, de mutações (HENN, 2019) em memes, podendo transformá-los e/ou reativá-los.

Aciono Santaella (1996), que responde à crítica de que a semiótica tem um campo de abrangência tão amplo que se torna inútil, ancora-se no fato que a teoria semiótica é um campo interdisciplinas que exige questionamentos interdisciplinares para a sua aplicação. Com o esforço mais teórico-contextual desenvolvido aqui, apresento, então, como surgiram as teorias e referenciais que se relacionam com o problema da tese.

1.2 SEMIOSFERAS TEÓRICAS

O presente estudo intersecciona diferentes esferas de conhecimento visando desenvolver propostas teórico-metodológicas potentes para o estudo e entendimento das batalhas que envolvem a guerra sobre gênero e sexualidade na semiosfera digital da cultura nerd. Para isso, considero relevante demonstrar como cheguei as teorias e estudos que me ajudam a construir essa tese. Jiani Bonin (2011) explica que o estado da arte (designado por ela como pesquisa da pesquisa) permite uma visualização dos problemas já enfrentados em uma investigação, os conhecimentos que foram obtidos em processos próximos de um tema para, assim, formular questionamentos, possibilidades, critérios e movimentos que iluminem novas dimensões dos fenômenos estudados. É construído, através dessa etapa, um mapa que permite andar por caminhos desconhecidos, perceber as contradições, continuidades e descontinuidades que possibilitam a contribuição teórica e prática para uma área de estudos. Esse processo, de construção teórica do estudo, é vital para que ele atenda aos seus objetivos e problema.

Perpassado por esse entendimento, tenho empenhei-me em movimentos para ampliar os recursos teóricos desse estudo. Como um primeiro movimento, realizei busca de pesquisas em três plataformas: o portal de Periódicos da Capes¹⁷, o Google Acadêmico¹⁸ e a EBSCOhost¹⁹, articulada à mais vinte e oito bases de dados. Através de um tutorial²⁰ da biblioteca da Unisinos, configurei o acesso através aos sites através do IP da instituição, utilizando o meu cadastro de estudante – o movimento deu acesso a publicações pagas. As estratégias de busca com as palavras-chave são cruciais nessa etapa para garantir a encontrabilidade de trabalhos relevantes. Foram tomadas como palavras-chave centrais para as buscas que eu realizei: gênero e sexualidade, acontecimento, cultura pop, redes digitais, semiótica. As primeiras buscas, utilizando todos os termos, não obtiveram nenhum resultado. Fui, então, subtraindo palavras e fazendo diferentes combinações. Por exemplo: cultura pop, gênero e redes digitais ou ainda representatividade, gênero, cultura pop. Colocando semiosferas teóricas em diferentes intersecções.

Outra percepção nessa etapa, após o primeiro movimento de coleta, era a necessidade de utilizar outras palavras que se desdobram das centrais e que também poderiam trazer resultados relevantes – assim como os mesmos termos em inglês. Utilizei, tendo em vista essas inferências, as seguintes possibilidades para a busca:

- Gênero: sexualidade, feminismo, queer, gay, LGBT, LGBTQ, LGBTQIA+;
- Acontecimento: ciberacontecimento, campo problemático, notícia;
- Cultura pop: nerd, geek, super-heroínas, super-heróis, superaventura, Marvel, histórias em quadrinhos, HQ;
- Redes digitais: plataformas digitais, mídias digitais, mídias sociais, redes sociais;
- Semiótica: semiótica da cultura, semiose, semiosfera.

Cheguei, guiado primeiro pelos títulos, em 234 trabalhos. Após essa primeira seleção, passei a ler os resumos dos textos selecionados, descartando os que não tinham relevância para o tema desenvolvido aqui. Assim, 27 artigos/teses/dissertações foram selecionados dentro desse recorte. Considero importante pontuar que a maioria das pesquisas encontradas que envolvem representatividade/representações de gênero/sexualidade e super-heroínas/super-heróis – e que por isso se aproximam da tese em desenvolvimento – eram

¹⁷ <http://www.periodicos.capes.gov.br/>. Acesso: 28 abr. 2020.

¹⁸ <https://scholar.google.com.br/?hl=pt>. Acesso: 28 abr. 2020.

¹⁹ <http://web.a.ebscohost.com>. Acesso: 28 abr. 2020

²⁰ <http://www.unisinos.br/biblioteca/images/proxy/proxy-chrome.pdf>. Acesso: 28 abr. 2020

trabalhos de conclusão de cursos da graduação desenvolvidos entre 2017 e 2019. Embora tenham sido descartados pela carência de aprofundamento teórico-metodológico, tomei esse dado como um indicativo do interesse latente pela temática. Outros movimentos de aprofundamento teórico foram desenvolvidos a partir de disciplinas cursadas no Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos, indicações em eventos, desenvolvimento de um dossiê temático sobre cultura pop e estudos de gênero e sexualidade na Revista Tropos, reuniões do LIC e do grupo de estudos de textos da semiótica da cultura com pesquisadoras e pesquisadores da UFRFGS e da Unisinos – Nísia Martins do Rosário, Ronaldo Henn, Marlon Santa Maria Dias, Guilherme Miorando e Paula Coruja.

Um outro percurso que emergiu de sugestões feitas pelo professor e pesquisador Thiago Soares na banca de qualificação foi o de tentar entender o que predomina como cultura pop na pesquisa em comunicação no contexto brasileiro. Mapeei, então, os trabalhos com “cultura pop” ou “pop” no título de dois eventos da área, a Intercom e a Compós. Todo o percurso de conhecimento do estado da arte desse contexto resultou no trabalho “A Pesquisa em Cultura Pop na Comunicação: categorias de estudos, conceitos e a centralidade da música pop (Intercom e Compós, 2000-2020)” (GONZATTI, 2021a). No qual, analisando 97 trabalhos acadêmicos, demonstrei a centralidade da música pop e dos conceitos em torno dos estudos de performance no contexto brasileiro das Ciências da Comunicação. Apontando, assim, para lacunas no diálogo entre estudos de cultura pop na perspectiva da cultura nerd, da semiótica, da superaventura e das questões de gênero e sexualidade, por exemplo. O que justifica, também, a importância desse estudo.

Os próximos capítulos aprofundam e desdobram os encadeamentos propostos aqui. Os capítulos 2 e 3 emergem de percursos mais teóricos, embora tenham elementos empíricos, de contextualização e de construção de lentes metodológicas. O capítulo 2 apresenta a proposta de semiótica da cultura pop e de semiosfera da cultura nerd e da superaventura, desdobrando elementos de contextualização desses campos de estudo, assim como aprofunda a noção de ciberacontecimento pop e dos elementos que constituem essas modalidades de acontecimentos. O capítulo 3 demonstra como o conceito de semiosfera pode contribuir para os estudos de gênero e sexualidade, propondo uma compreensão da noção de diversidade implicada nessas perspectivas teóricas a partir da semiodiversidade. Apresenta, também, a contextualização dos movimentos de ódio pessoas LGBTQIA+, mulheres e outras dissidências culturais através dos memes do fascismo. O capítulo 5 desdobra a metodologia e apresenta a análise e o mapeamento de ciberacontecimentos pop que integram a guerra sobre gênero e sexualidade na cultura nerd. O capítulo 6 operacionaliza os conceitos semióticos e

dos estudos de gênero e sexualidade, cultura pop e nerd e ciberacontecimentos para analisar um caso específico – a tentativa de censura da HQ com o beijo de Wiccano e Hulkling na Bienal. O capítulo 7 é dedicado a apresentar as inferências teóricas e os caminhos emancipatórios que surgiram do percurso da tese, organizando a caracterização da guerra semiótica sobre gênero e sexualidade na semiosfera digital da cultura nerd.

2 CIBERACONTECIMENTOS POP E SEMIÓTICA DA CULTURA POP

O capítulo tem como foco contextualizar e atualizar as perspectivas teóricas em torno dos acontecimentos, visando estabelecer um campo conceitual para pensar os ciberacontecimentos, assim como discute a cultura pop a partir das lentes semióticas estabelecidas como base epistemológica da tese. Apresenta também as relações entre ciberacontecimentos e cultura pop a partir de processos de mapeamento no âmbito do LIC sobre uma das categorias de acontecimentos que se constituem a partir das dinâmicas digitais (HENN, 2015), a dos entretenimentos, propondo uma classificação de ciberacontecimentos pop – atualizando o que já havia aparecido, ainda que sem destaque, durante o desenvolvimento da dissertação de mestrado com temas que dialogam com a tese (GONZATTI, 2017). A partir disso, apresento, então, uma possibilidade de estudo desses ciberacontecimentos pop. A abordagem trazida aqui também justifica o percurso desse estudo e os casos que foram selecionados e mapeados durante os anos de desenvolvimento da tese e que serão apresentados nos capítulos seguintes.

2.1 CIBERACONTECIMENTOS E TERRITORIALIDADES SEMIÓTICAS

Os ciberacontecimentos (HENN, 2014) são acontecimentos que se constituem através de semioses resultantes dos processos em redes e plataformas digitais. O uso dos dois termos, redes e plataformas, estão relacionados a uma historicidade do conceito que atravessa e constitui algumas marcas importantes de serem destacadas em relação a ele e que serão discutidas aqui. O prefixo “ciber”, notavelmente, tem como referência os estudos sobre cibercultura e ciberespaço que emergiram ao longo da década de 1990 e início dos anos 2000 (LÉVY, 2010; LEMOS, 2013). Ainda que os termos tenham como inspiração a ficção *cyberpunk* (AMARAL, 2006), onde o termo ciberespaço aparecia, tais reflexões sobre a cultura digital nesse contexto ainda eram marcadas por um perceptível entusiasmo com as tecnologias digitais. Lévy (1999), por exemplo, entendia que os processos resultantes da configuração da sociedade através dessas ambiências telemáticas levariam ao surgimento de um “espaço dos saberes”, no qual problemas sociais poderiam ser enfrentados através de diálogos mais horizontais e pautados pelas lógicas de uma inteligência coletiva – previam-se possibilidades mais próximas de uma utopia cibernética. No entanto, a atual conjuntura de processos perpassados pela ambiência digital, especialmente através de conceitualizações em torno do que seriam plataformas, aproxima-se mais da distopia ficcional que deu origem ao

termo ciberespaço: monopólios de empresas controlando os processos comunicativos a partir de algoritmos, visando o retorno financeiro com publicidade. Embora não possam, dada as suas complexidades, serem reduzidos somente a essa leitura.

O que pretendo nesse item é, portanto, traçar uma contextualização e a elaboração de lentes teóricas que explicam o que são os ciberacontecimentos, relacionando-as à uma perspectiva semiótica, à caracterização do digital a partir de conceitualizações em torno das redes e plataformas digitais e, por fim, propor uma atualização de alguns elementos dos ciberacontecimentos.

2.1.2 Redes e Plataformas Digitais Como Territorialidades Semióticas

Desde que as reflexões e análises de práticas que se dão no contexto digital iniciaram, muitas modificações foram ocorrendo. Nesse percurso, o conceito de ciberacontecimento foi pensado em diálogo com teorias da cibercultura (LÉVY, 2010) – conceito que atualmente deu espaço à cultura digital –, dos sites de redes sociais¹ (RECUERO, 2014; RECUERO, BASTOS, ZAGO, 2015; ELISSON, BOYD, 2013) e, mais recentemente, a partir das teorizações sobre plataformas (MINTZ, 2019, 2016; VAN DIJCK, 2013, 2016, 2018; VAN DIJCK, POELL, WAAL, 2018; PLANTIN *et al.*, 2012; D’ANDRÉA, 2017; JUNRNO, D’ANDRÉA, 2015; O’REILLY, 2005; GILLESPIE, 2010; SRNICEK, 2017; HELMOND, 2015; GROHMANN, 2020; SILVA, 2020; PASQUALISE, 2015; SILVEIRA, 2017; BROUSSARD, 2018). Também tem importância nessa historicidade as discussões sobre convergência (JENKINS, 2008), a maneira como diferentes mídias articulam-se produzindo sentidos diversos, e espalhamento (JENKINS, FORD, GREEN, 2014), as características que determinado conteúdo e de determinada plataforma que facilitam o compartilhamento de um “algo”.

¹ Há diferenças epistemológicas entre conceitos com redes sociais, sites de redes sociais, mídias sociais, redes digitais, plataformas digitais/de redes sociais e o uso que eu proponho nesse item no entendimento de redes e plataformas a partir da noção de territorialidades semióticas. Algumas dessas diferenças estão estabelecidas em Recuero, Bastos e Zago (2015). Redes sociais existem muito antes da internet e podem ser compreendidas como as conexões de sociabilidade entre grupos e comunidades. Sites de redes sociais são plataformas de conexão da internet que operam através de perfis. Mídias sociais apontam para o uso de sites de redes sociais como espaço para veiculação de anúncios e divulgação de conteúdos, inclusive jornalísticos. Redes digitais, na compreensão que tomo aqui, configuram a maneira como determinado elemento se espalha através de múltiplos espaços – que podem incluir distintos sites de redes sociais – caracterizando sentidos e conexões específicas em torno de si. Plataformas digitais podem ser sites ou aplicativos que funcionam como “base” para um determinado serviço. Sites de redes sociais podem ser compreendidos como plataformas de redes sociais, por exemplo. Quando refiro-me, na tese, a redes e plataformas, estou entendendo que plataformas como Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, etc, que constituem redes de sentidos, no sentido da semiose em rede. Daí redes e plataformas. Noção que está em diálogo com a proposta de territorialidades semióticas aprofundada nesse capítulo.

Mintz (2019) sintetiza essas discussões ao pontuar que a evocação de “plataformas” nos coloca em um território complexo. Por um lado, reconhece-se que estamos nos referindo a uma categoria específica de serviços e aplicativos da internet e pelos seus modos de gerenciamento das atividades de usuários. Por outro lado, recusa-se a noção de que plataformas seriam intermediárias neutras, sendo atravessadas por subjetividades, relações de poder, e filtros algorítmicos “invisíveis”, como também demonstra Claire Wardle (2018). No contexto brasileiro, segundo os dados do relatório Digital 2021², as plataformas que funcionam como redes sociais mais utilizadas são: Facebook, com 130 milhões de usuários; YouTube, com 127 milhões de usuários; WhatsApp, com 120 milhões de usuários; Instagram, com 99 milhões de usuários; Facebook Messenger, com 77 milhões de usuários; LinkedIn, com 45 milhões de usuários; Pinterest, com 38 milhões de usuários; Twitter, com 16 milhões de usuários; e o TikTok com uma estimativa de 16 milhões de usuários. O relatório traz muitos dados relevantes em relação ao uso dessas plataformas pela população brasileira, como o fato de que os brasileiros passam, em média, 3 horas e 31 minutos por dia conectados em algumas dessas plataformas. Números que podem ter se tornando ainda mais expressivos no decorrer da pandemia de coronavírus.

Escapa a essas discussões, no entanto, um maior protagonismo das dimensões semióticas – e, portanto, das linguagens – que atravessam e compõem cada uma dessas plataformas. As semioticidades presentes no Twitter não são necessariamente as mesmas que podem ser percebidas, por exemplo, no Instagram. Embora elas também possam convergir e gerar fluxos de sentidos específicos – usando um *printscreen* de um tuíte como uma publicação de imagem no feed do *Instagram*. Há, ainda, o fato de que as marcas, instituições, influencers e outros usuários que utilizam esses espaços como forma de gerar engajamento com os seus públicos, constituindo uma rede de conexões, também podem utilizar determinadas estratégias semióticas que estão relacionadas às lógicas algorítmicas e ao potencial de investimento financeiro nessas plataformas. Em poucas palavras, pode-se pagar para ser mais visto, comentado, discutido – e pode-se ser mais visto ainda quando o investimento em mídia (a dimensão dos anúncios que atravessa essas plataformas) também é algo feito atentando-se para signos com maior potência para inaugurar semioses.

Essa conjuntura discutida até aqui é, portanto, um importante caldo para a compreensão de como acontecimentos podem ser inaugurados e desdobrados em plataformas digitais, constituindo redes de signos que apontam para diferentes semioticidades.

² Fonte: <https://www.slideshare.net/DataReportal/digital-2021-brazil-january-2021-v01>. Acesso em> 05 jul. 2021.

Proponho, portanto, o entendimento de que plataformas digitais podem funcionar, em sentido literal e material, como territorialidades semióticas. Essa perspectiva segue a leitura de Ronaldo Henn que vem sendo atualizada em trabalhos com pesquisadores do LIC, como o texto com Vinícius Flôres (HENN, FLORES, 2020), e em reuniões do grupo de pesquisa. Nesse movimento, são traçadas relações com algumas teorias e perspectivas semióticas que ajudam a materializar a compreensão do conceito operacionalizada na tese.

John Hartley, Indrek Ibrus, Maarja Ojamaa (2021) postulam importantes considerações sobre a semiosfera que dialogam com o que vem sendo pensado sobre territorialidades semiótica. Propõem o termo “semiosfera digital” (*digital semiosphere*) para apontar como no contexto digital as informações e o conhecimento na sociedade estão em convergência e integração com aparatos eletrônicos, telecomunicações, sistemas de transmissão, computação, inteligência artificial, atravessando a economia, a política, a mídia, as escalas culturais e as corporações nacionais e internacionais. Ao mesmo tempo, essas lógicas constituem uma crise que atravessa múltiplas instâncias, na qual é preciso que estudos críticos da mídia lancem leituras problematizadoras dos impactos dessas semiosferas digitais. O estudo citado relembra o que foi pontuado no início desse capítulo: a promessa utópica da internet foi temperada por disfunções distópicas, na qual movimentos pós-fascistas (termo utilizado na referência) de extrema direita e também um novo comunismo de esquerda começaram a protagonizar disputas. A tendência em olhar para microespaços, como faz Henry Jenkins (2008) ao olhar comunidade de fãs, resulta em leituras mais emancipatórias e utópicas do espaço digital, no entanto quando se olha para o macro, as tendências mais distópicas e apocalípticas predominam, como o trabalho de Nick Srnicek (2018) sobre o capitalismo de plataformas. O que faz pensar na relação ente núcleo e periferia da semiosfera. Isso faz com que sejam necessárias novas diretrizes e letramentos midiáticos para entender as questões que atravessam diferentes zonas fronteiriças, como o uso de *fake news* (notícias falsas) e desinformações para fins político-ideológicos, por exemplo. O que será abordado nos próximos itens. A proposta de uma semiosfera digital, portanto, adquire força para romper com essas forças binaristas estagnantes, na medida em que permite a articulação com diferentes conceitos e a possibilidade de cartografar e se mover entre o micro e o macro. Permite, também, capturar processos semióticos-digitais em sua materialidade, não lidando apenas com abstrações.

A proposta de territorialidades semióticas dialoga, assim, com a semiosfera digital de Hartley, Ibrus e Ojamaa (2021). Através de diferentes plataformas, portanto, redes sociais são constituídas. Redes que são digitais ao terem como base a internet. Essas redes também

apontam para linguagens hipermidiáticas (SANTAELLA, 2003): misturam-se processos sígnicos, códigos e mídias. O entrelaçamento entre o hipertexto e multimídia implicam hibridações entre linguagens verbais, visuais, sonoras, constituindo o cenário com o qual lidamos nas informações das redes digitais. As semioses que configuram essas redes, através de múltiplas plataformas, podem, portanto, serem compreendidas como territorialidades semióticas.

Como explicam Henn e Flôres (2020), ao evocarmos a designação de territorialidades semióticas não estamos trabalhando com uma metáfora espacial, mas com configurações de territórios que são materializados no espaço e no tempo. Nos processos semióticos, a demarcação e regulação de territórios são movimentos intensificados no contexto digital. É preciso, portanto, atentar a todos os pressupostos materiais e que envolvem a configuração das plataformas para, assim, entender como espaços em rede são instituídos e atravessados por semioses complexas que constituem tensões, permeabilidades, fechamentos e semioticidades de diferentes lugares políticos.

As possibilidades interativas das plataformas digitais constituem redes sociais nas quais semioses podem ser materializadas. Compartilhamento de *links*, vídeos, imagens, *printscreens* e uma diversidade de linguagens – todo signo é consequentemente linguagem, como já postulava Peirce (2002) – compõem diferentes territorialidades semióticas: paisagens da semiosfera contemporânea. Nesse contexto, sites, blogs, páginas no Facebook, no Twitter, Instagram, entre outros, funcionam como plataformas nas quais novas formas de acontecer vem sendo espalhadas. Esses materiais digitais e narrativos, distintos em suas particularidades, fazem com que acontecimentos que são tramados nas dinâmicas digitais – ciberacontecimentos –, sejam também geradores de estruturalidades que funcionam como territorialidades semióticas. A dinâmica presente nessas processualidades faz com que uma crise não afete apenas o jornalismo, mas também diferentes instâncias da sociedade através de processos como a desinformação e a proliferação de notícias falsas (*fake news*). Por isso, uma abordagem do ciberacontecimento necessita, também, olhar para esses fatores na proposta dessa tese.

2.1.3 Os Ciberacontecimentos

Henn (2010b) parte do entendimento que a materialidade e conteúdo da semiosfera são processados pelos aparatos midiáticos. As fronteiras das territorialidades semióticas são, portanto, negociadas entre relações que perpassam os conglomerados da mídia e as semioses

da cultura, levando em conta que essas processualidades são filtradas e reguladas por grandes companhias. O que ele já postulava nesse contexto dialoga com o que foi visto em relação ao papel das plataformas no desempenho da cena digital. Ao mesmo tempo, como um contraponto, ele compreende que textos não hegemônicos, signos que causam perturbação, podem se organizar e gerar ruído e tensão. Possuem, muitas vezes, caráter explosivo, no sentido de Lotman (1999). Os ciberacontecimentos se configuram, portanto, nesses territórios instáveis e, muitas vezes, imprevisíveis. Embora a previsibilidade daquilo que é espalhável também possa ter força inauguradora de ciberacontecimentos (AQUINO, GONZATTI, 2017).

Os ciberacontecimentos constituem-se não só por conta da dimensão tecno-digital, mas pela repercussão de temas que podem colocar consumidores de notícias, informações e outros conteúdos como agentes de agendamento e produtores de sentidos que reconfiguram a noção de semiose da notícia (HENN, 2011). Pierre Nora (1974) ao sugerir que os acontecimentos são portadores de elementos que correspondem às mídias que lhes são contemporâneas. Nesse sentido, os ciberacontecimentos são frutos dos trânsitos contemporâneos. O esquema lógico que tinha como diretriz a relação objeto semiótico (acontecimento), interpretante (jornalismo), signo (notícia) com a produção de novos interpretantes (repercussão e afetação) foi abalada através das dinâmicas em redes e plataformas digitais (OLIVEIRA, HENN, 2014; HENN, 2014a). Interpretantes provenientes de outras semiosferas que não a do jornalismo em seu modelo hegemônico, passam a propiciar uma pluralidade de sentidos ou de apropriação de sentidos (HENN, 2011) – semioses digitais.

No contexto de eclosão dos ciberacontecimentos, as semioses se complexificam e rompem, ao mesmo tempo, com o monopólio do processo de representação dos acontecimentos através de signos e reportagens (HENN, 2014b). O jornalismo confere alguma tessitura de legitimidade aos ciberacontecimentos, mas não necessariamente um caso precisa atender à lógica de inaugurar uma pauta-notícia para constituir um acontecimento. O ciberacontecimento envolve todas as semioses – da força inaugural, da emergência, da força explosiva e da dissipação que ocorre após ele dar espaço a outros signos que emergem da relação com outros objetos, mas sem esgotar a sua possibilidade de continuar a acionar outros signos, tendo em vista que se torna memória cultural, não-genética.

Nas pesquisas desenvolvidas sobre ciberacontecimentos até o ano de 2015, haviam sido definidas seis categorias de ciberacontecimentos (HENN, 2015), que não são estanques e podem se articular: as mobilizações globais (casos de protestos que são organizados nas plataformas digitais e vão para as ruas, como as mobilizações que ocorrem em 2013 no

Brasil), exercícios de cidadania (quando há o uso das plataformas digitais para fazer alguma mudança social, como no caso conhecido como Diário de Classe, no qual uma estudante usava uma página no Facebook para cobrar melhorias em sua escola – com reverberações que escaparam, inclusive, a intenção inicial do ciberacontecimento), protestos virtuais (manifestações que utilizam as plataformas digitais para fazer reivindicações de cunho ativista, como uma série de casos que envolveu *hashtags* e o feminismo – #MeuAmigoSecreto e #EuNãoMereçoSerEstruprada, por exemplo), subjetividades (ciberacontecimentos que envolvem performances que rompem a lógica entre público e privado e envolvem pessoas que utilizam as plataformas digitais para narrar a si, como o trágico caso de Amanda Todd, uma estudante canadense de 15 anos vítima de cyberbullying que acabou se suicidando) e, por fim, entretenimentos (casos que estão mais relacionados a humor, conteúdos voltados à diversão e todos os elementos da cultura pop, como a *selfie* do Oscar em 2013 que se tornou um ciberacontecimento ao quebrar recordes de compartilhamentos e iniciar um movimento memético – é uma das categorias com mais casos proliferados). Essas categorias, no entanto, carecem de atualização e não dão conta da diversidade de casos e particularidades que envolvem os ciberacontecimentos. Aqui, proponho, portanto, contribuir com a uma discussão mais focada na relação entre ciberacontecimentos e cultura pop, levando em conta as suas articulações com politicidades que perpassam os temas do gênero e da sexualidade. Para isso, apresento como a cultura pop é compreendida na tese.

2.2 UMA PERSPECTIVA SEMIÓTICA DA CULTURA POP

A cultura pop, pelas suas dinâmicas e especificidades, contém elementos estruturantes complexos, cuja compreensão podem ganhar novas facetas a partir de uma abordagem semiótica, sobretudo a formulada pela semiótica da cultura na leitura de Lotman.

Cabe ao operacionalizar o conceito de semiosfera, a noção de que estamos lidando, ao estudarmos a cultura, com múltiplas semiosferas que vão compondo a realidade a partir das suas intersecções. Sendo a cultura, para a Escola Semiótica de Tartu-Moscou, a memória não-genética resultante das informações da sociedade que geram um “*continuum* semiótico” (LOTMAN, 1996), estabelecemos aqui que a cultura pop integra o caldo cultural contemporâneo através dos textos culturais (signos) que a constituem, estando imersa, como uma boneca-russa, nas semiosferas que compõem a cultura de maneira mais geral. A primeira parte estabelece uma conceitualização em torno da cultura pop, enquanto a segunda dinamiza

essas conceitualizações para propor articulações entre as lentes semióticas e a cultura pop que funcionem como perspectiva analítica para a proposta da tese.

2.2.1 Cultura Pop

O item busca contribuir com uma arquitetura teórica de contextualização da cultura pop que permita uma abordagem de objetos e processos midiáticos que não se encerram em um gênero midiático ou perspectiva teórica específica. Necessidade teórica que se desdobra do exercício de revisar os estudos sobre cultura pop no contexto brasileiro. Através do mapeamento dos textos publicados na Compós e na Intercom entre os anos 2000 e 2020 que traziam os termos “cultura pop” ou “pop” no título ou como palavra-chave, foram coletados 97 artigos acadêmicos³. Ao serem analisados, foi possível perceber que há uma centralidade da música pop e da noção conceitual de performance nas Ciências da Comunicação (GONZATTI, 2021). Portanto, o exercício proposto aqui visa ampliar as possibilidades em torno do entendimento da cultura pop.

2.2.1.1 As Bases Da Cultura Pop

Lidar com a cultura pop, como fã, público ou pesquisador, é, em algum nível de sensibilidade, conviver com uma diversidade midiática, tecnológica e narrativa. Ela está na música, nos games, nos livros, nos filmes, nos desenhos animados, nas séries, nas histórias em quadrinhos, em diferentes gêneros ficcionais, nas celebridades, nos fãs, na cultura nerd, na cultura digital. Envolve uma galáxia de signos atualizados recorrentemente. Mas não é banal ao ponto de declararmos: “tudo é pop”. Como objeto científico para a reflexão da sociedade, a cultura pop possui matrizes e marcas conceituais singulares. São as camadas subjetivas da pessoa-pesquisadora e o cerne do problema e dos objetivos de um estudo que direcionam as escolhas referenciais e empírica da abordagem que interpelará (ou não tomará como discussão) “de qual cultura pop estamos falando?”.

É preciso, para entender o que é cultura pop, conceber também uma lente sobre o que é cultura. São muitas as conceitualizações em torno da cultura nas ciências sociais. Aqui, se estabelece como base para entendê-la, a semiótica da cultura. Assim, como estabelecido pela orientação epistemológica apresentada, o caldo cultural das sociedades seria constituído de

³ As planilhas com análise dos textos podem ser acessadas em: <https://drive.google.com/drive/folders/1T23qMjndtPWirfqMIanz5fyQaJD7IOS6?usp=sharing>. Acesso em: 01 fev. 2022.

memória não-genética, através de conjuntos informativos que os grupos desenvolvem, acumulam e transmitem por meio de processos cotidianos de múltiplas ordens e mecanismos, como a religião, a arte, as leis. Há, dessa maneira, estruturalidades semióticas que moldam a vida social, constituindo programas de comportamento que transformam acontecimentos em saberes. Para Irene Machado (2003), a cultura é responsável, através de signos e códigos sistematizados, por introduzir informações na memória coletiva. Trata-se de um processo dinâmico e, por vezes, convulsivo. Lotman e Uspenskii, (1981) apontam que o conjunto de informações que formam a memória coletiva, expressa sistema determinado de proibições e prescrições, cuja consequência é o entendimento de cultura como fenômeno social. O sufixo pop acrescenta à cultura, nesse sentido, dimensões, estéticas, econômicas, políticas e midiáticas que se diferenciam da cultura popular e da cultura erudita e que tem como estrutura capilar e germinal as indústrias culturais e o capitalismo, mas que também fazem parte dos signos que constituem a memória que não é genética.

Os conceitos em torno da cultura de massa (STRINATI, 1999; COSTA LIMA, 1982; HANKE, 2013; MARTINO, 2010; MORIN, 1997; BENJAMIN, 1994) e da indústria cultural referenciam processos históricos basilares para se pensar o pop. O termo “pop” tem relação (ADORNO; HORKHEIMER, 1985; ADORNO, 2011; MORIN, 1997; ECO, 2001) com a *Pop Art*, movimento artístico que surgiu durante a década de 1950 na Inglaterra, mas que se consolidou em Nova York a partir dos anos 1960. O fenômeno ironizava a arte, o consumo e a sociedade capitalista através da utilização de símbolos da cultura popular (massiva), tendo como um dos seus principais representantes Andy Warhol.

As obras da *Art Pop* provocavam um reconhecimento de que a cultura produzida pela indústria cultural prevaleceu sobre a alta cultura/cultura erudita, mostrando que os signos que a compõem ocupavam o centro da vida nos Estados Unidos – ídolos, filmes, programas de televisão são como “latas de sopa”. Em contrapartida, os Estudos Culturais, com o fortalecimento de movimentos sociais como os feminismos e da contracultura, também passam a abalar algumas distinções maniqueístas em torno da pressuposta “influência” do que era compreendido a partir da lente da cultura de massa. “Se a indústria cultural é tão poderosa, por que ela julga ser tão difícil determinar de onde vem a próxima canção de sucesso ou filme campeão de audiência?” (STRINATI, 1999, p. 85). Os fluxos culturais ganham importância nesse sentido. Outras perspectivas, teorias e conceitos começam a surgir. O conflito e a receptividade comunicativa ativa – a possibilidade de agência – começam a serem levados em consideração.

Cultura de massa, cultura massiva, cultura popular massiva, cultura midiática são alguns dos termos utilizados para se referir ao que também pode ser compreendido cultura pop. As escolhas autorais e epistemológicas direcionam qual o termo será utilizado. Ao acionar o “pop”, entendo que estou referindo-me, portanto, um espaço mais marcado, inclusive no senso comum, como de reflexão sobre as grandes produções com matrizes estéticas anglófilo-estadunidenses, que mobilizam multidões de fãs e todo um conglomerado de extensão, sinergia e franquia transmidiático (JENKINS, 2008). Por isso, é indispensável ter em mente que a mídia está vinculada ao poder, mas que o poder pode ser sempre questionado, subvertido.

As lutas concretas da sociedade também são colocadas em cena nos textos da mídia. As preocupações do povo devem estar presentes na ficção para serem populares e criativas. Ela deve mobilizar “[...] medos, esperanças, fantasias e outras inquietações da época”. (KELLNER, 2001, p. 138)”. Mas há limites. Por isso, a cultura da mídia pode ser tomada como um termômetro das transformações sociais. Em tensão e disputa, ele sublinha, com a crítica feminista, os novos movimentos sociais e as apropriações críticas realizadas em torno desses objetos.

No circuito dos autores e autoras que utilizam a expressão cultura pop no contexto brasileiro, Jeder Janotti Junior (2016) historiciza o “pop” como um rótulo da crítica cultural inglesa para dar conta, e também desqualificar como efêmero, os produtos musicais e audiovisuais voltados ao público juvenil. Discutindo a música pop, ele pontua que esses produtos foram associados ao que é “pipoca”, que não se consegue parar de mastigar – aspectos de descarte e serialidade das indústrias culturais. Ele também caracteriza que o entretenimento, que pode ser entendido como um marcador mais amplo do que o pop, é associado ao caráter lúdico e divertido dos produtos midiáticos da cultura pop, trazendo aspectos positivos e negativos em sua fruição, como a disputa entre prazer e intelectualidade (JANOTTI JUNIOR, 2009). Com todos os apontamentos feitos até então, trago a definição de Thiago Soares (2016, p. 90):

A cultura pop é resultado de uma circulação de produtos midiáticos que data do pós-Segunda Guerra, capitaneada por instituições das indústrias culturais e dentro de padrões de vida e consumo marcadamente anglófilos. Nesse sentido, a ideia de pertencimento a um suposto mundo global, cosmopolita e hegemônico adentra como máxima na constituição de um imaginário sobre o pop. (SOARES, 2016, p. 90).

Soares (2019) vê a cultura pop, caso seja tomada como um conceito, derivada de intensificações da cultura de massa ou cultura da mídia, tanto em visões mais críticas, quanto

mais integradas. Revisão de cânones elitistas, politização das estéticas populares. Conceitualmente, a cultura pop serviria, na perspectiva do autor, para questionar o que o agenciamento das indústrias do entretenimento fez com nossas sensibilidades. Caracteriza a postura das pesquisadoras e dos pesquisadores de cultura pop como de espreita, desconfiança e prudência em relação a essas indústrias. Entendendo que os sujeitos, no contexto da cultura pop, interpretam, negociam e ressignificam sentidos (SOARES, 2015), ele discute a música, os processos de digitalização e a cultura dos seriados como lugares através dos quais se podem perceber as sociabilidades na cultura contemporânea, principalmente entre jovens. Discussões sobre questões raciais, de gênero, macro/micropolíticas, através de produções midiáticas, formam redes de debates online e offline geradoras de lentes para perceber a si e o Outro (SOARES, 2019).

Adriana Amaral (2019)⁴ pontua que os discursos sobre a cultura pop, em relação aos seus produtos, fenômenos, artistas e lógicas, envolvem a efemeridade, a longevidade, a força e o abuso dos clichês, a nostalgia (em uma dimensão, algumas vezes, conservadora, relacionada ao fechamento às mudanças), a autorreferência, a transnacionalidade e o local, a apropriação e a crítica do consumo simultaneamente (um aspecto da *pop art*). Ela também vê na cultura pop um certo pertencimento ao comunicacional, tendo em vista que as práticas discutidas até aqui são mediadas e popularizadas por tecnologias da comunicação. Para além disso, a proliferação de memes – no sentido de imagens que são altamente compartilhadas e passam a funcionar como uma linguagem singular – em plataformas digitais podem ser tomados como manifestações de uma cibercultura pop (AQUINO BITTENCOURT, GONZATTI, 2016) ou de uma cultura pop digital brasileira (AMARAL, 2016) – na qual também estão presentes disputas sobre os seus sentidos políticos e identitários, como as leituras feministas das produções midiáticas e as suas apropriações para o exercício de ativismos, como o ativismo de fãs, discutido por Melissa Brough e Sangita Shresthova (2012).

Outros dois aspectos significativos para entender a cultura pop estão relacionados ao consumo e aos fãs. Para definir um consumo em relação aos produtos midiáticos pop, recorro a definição de Néstor García Canclini (1999). Para o antropólogo, o “[...] o consumo é o conjunto de processos socioculturais em que se realizam a apropriação e o uso dos produtos.” (CANCLINI, 1999, p. 77). É no consumo que são construídas as racionalidades integrativas e comunicativas de uma sociedade. Nessa perspectiva, as mercadorias vão além do mercado e

⁴ Anotações da fala no I Simpósio Cultpop, que ocorreu em 2019 na Unisinos.

da reprodução do trabalho, elas fazem pensar nos códigos que nos unificam, permitem entendimentos.

[...] o consumo é visto não como a mera posse individual de objetos isolados mas como a apropriação coletiva, em relações de solidariedade e distinção com outros, de bens que proporcionam satisfações biológicas e simbólicas, que servem para enviar e receber mensagens. (CANCLINI, 1999, p. 90).

Perceber o consumo é também, portanto, olhar para as múltiplas potencialidades dos objetos, para o “[...] ‘virtuosismo semiótico’ nos variados contextos em que as coisas nos permitem encontrar com as pessoas” (CANCLINI, 1999, p. 91). Os fãs, nessa perspectiva, através do seu consumo, revelam a cadência infinita dos signos da cultura pop, relacionando-se com artistas e produtos culturais e produzindo, através de tecnologias, *fanfictions*, *fanfilmes*, *fanzines* e outros tipos de produção. (PEREIRA DE SÁ, 2019, p.24).

Essas práticas dos fãs foram potencializadas, mas não nasceram com a internet. Henry Jenkins (2015), em estudo publicado originalmente em 1992, relata que o uso da palavra *fan/fã* surgiu pela primeira vez em relatos jornalísticos do século XIX para se referir às pessoas que acompanhavam equipes esportivas, principalmente de beisebol. Depois foi se alastrando para outros usos, inclusive pejorativos. Isso porque os *fandoms*, grupos de fãs, são resultados evoluções históricas, em fluxo constante. Na contemporaneidade, os fãs são definidos produtores ativos e manipuladores de sentido, não só dos produtos midiáticos, mas também da sua própria cultura – tudo isso gerado por “[...] material bruto semiótico que a mídia fornece” (JENKINS, 2015, p. 66). Fãs, portanto, tem as camadas das suas identidades construídas em intersecção e modulação com a cultura de pop, ao mesmo tempo em que, muitas vezes, inserem nessas imagens o que não tem voz na mídia dominante.

Amaral (2014) assinala que a cultura pop molda o gosto de seus fãs, mas ao mesmo tempo também é moldada por eles – um processo que é difícil de analisar por envolver complexidade de ordem econômica, estética, cultural, sociológica, tecnológica, cognitiva, entre outras. A pesquisadora também infere que os materiais produzidos por fãs (*fanfics*, *fanarts*, *fanvideos*, etc.) também deve ser pensados como integrantes da cultura pop. Nesse processo, os traços e estéticas de um produto pop podem ser subvertidos em termos de narrativa, formato midiático ou modelo de representação. Nas redes digitais, é possível visualizar essa performatização do gosto e dos afetos.

Uma característica, muitas vezes negligenciada nos estudos sobre cultura pop dado o seu teor pragmático e pouco crítico, é o marketing. Jenkins (2008), ao olhar as dinâmicas também na óptica das indústrias culturais, esboça esforços nesse sentido. Ele enfatiza que

essas indústrias e seus setores de marketing tem um caminho importante que é percorrido para tentar entender a complexidade dos investimentos emocionais do público em produtos e marcas do entretenimento. As corporações, atentas às economias de afeto, têm interesse em “[...] criar fortes ligações emocionais e usá-las para aumentar as vendas” (JENKINS, 2008, p. 45). As tecnologias e sua convergência geraram – e continuam gerando – mudanças nas narrativas ficcionais que estão entrelaçadas à missão do marketing: gerar potenciais interessados em uma produção.

O marketing é a instância da cultura pop que rege muitos dos sentidos que são apropriados pelos públicos/fãs e pela imprensa: *teasers*, imagens, trailers, anúncios, pôsteres, sites especiais, colecionáveis, teorias, entre uma infinidade de outras ações. O documentário *The Toys That Made Us* (dirigido por Brian Volk-Weiss e Tom Stern, lançado em 2017) mostra como, por exemplo, a produção de brinquedos está relacionada à construção que consideramos tão singulares em muitas das histórias da cultura pop. Diluir a fronteira entre entretenimento e mensagens publicitárias é um aspecto das empresas contemporâneas que também está relacionado às lógicas da cultura pop: todos querem se tornar *lovelinks* e ter a sua rede de fãs – consumidores ativos e comprometidos emocionalmente que integram e mobilizam essa rede (JENKINS, 2008).

A cultura pop tem como lugar, para Soares (2019), a cultura global, centrada na anglofilia e na produção cultural estadunidense. Mas, ele afirma que observá-la apenas pelas lentes do imperialismo pode ser esvaziador, pois essa lente ignora os jogos de poder e as hibridações que ela sofre em diferentes contextos de fruição. De qualquer forma, para além da crítica imperialista, entender o pop, em alguma medida, como signo dos Estados Unidos é proveitoso para se entender o que se desdobra do pop.

Iuri Andréas Reblin (2008) disserta sobre a penetração dos produtos culturais estadunidenses no cenário cultural brasileiro. Uma política desenvolvida na América Latina após e durante a Segunda Guerra Mundial – uma “Política da Boa Vizinhança” que tinha como foco criar um sentimento de nação entre os países do continente americano (pan-americanismo), mas também conseguir aliados e consumidores (principalmente com a diminuição do circuito europeu). Um plano de interesse econômico e militar que tomou a cultura pop como arma estratégica. O autor recupera, inclusive, a viagem de Walt Disney para alguns países da América Latina em 1941, visando encontrar vínculos comuns com a cultura dos EUA. Dessa viagem, nasceu filme *Saludos Amigos!* (dirigido por Jack Kinney, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, Norman Ferguson e Bill Roberts, lançado em 1942), com curtas-metragens em desenho animado sobre a Bolívia, o Chile, Argentina e Brasil: *Lago Titicaca*,

Pedro, O Gaúcho Pateta e *Aquarela do Brasil*, respectivamente. Foi assim que nasceu também o personagem Zé Carioca, companheiro de aventuras de Pato Donald e Mickey – em 1945 ele fica famoso com o filme *Você já foi à Bahia?* (dirigido por Norman Ferguson, e Harold Young), no qual ele convida Pato Donald para visitar o estado brasileiro. “Enquanto metade do mundo é forçada a gritar Heil Hitler!, nossa resposta é dizer ‘Saludo, Amigos!’”, disse Walt Disney (REBLIN, 2008, p. 68).

Reblin (2008) cita, ainda, que com as estratégias de recuperação do cinema brasileiro após a sua quase extinção na década de 1980, o Brasil concreta-se mais como receptor do que produtor de produções midiáticas cinematográficas, desenhos animados e séries de televisão. Cita também a importância da cultura pop japonesa nesse sentido, com importações como *Jaspion*, *Jiraya*, *Pokémon*, *Cavaleiros do Zodíaco*. Nesses territórios midiáticos a trajetória é diferente do que se pode observar, por exemplo, em relação à música: no Brasil sempre houve uma produção visível e popular de movimentos musicais, como a Tropicália, que se colocou como uma forma de resistência diante da ditadura militar no Brasil (1964 – 1985).

As histórias representadas na cultura pop sempre estiverem presentes nas diferentes culturas humanas. Foram mutacionadas em seu processo de absorção pelas indústrias culturais – materializado definitivamente ao longo do século XX. Por isso, sempre acho difícil atribuir um ponto exato na história de emergência da cultura pop. O seu DNA está presente na construção das culturas humanas. Faz sentido, em minha concepção, pensá-la como um agrupamento semiosférico de memes em mutação – no sentido de Richard Dawkins (1979) –, um *continuum* semiótico, como propõe a semiótica da cultura. Existem, como vimos, marcas singulares que a definem, mas que também são complexas e multifacetadas. Como pontua Reblin (2008, p. 25): a ficção científica, desde Júlio Verne (1828-1905) sempre antecedeu as transformações científicas. Antes do ser humano pisar na lua “[...] com Neil A. Armstrong e os demais tripulantes da Apollo-11 (1969), Flash Gordon já cruzava galáxias em seu foguete e lutava contra alienígenas em tiras dominicais: tempos de sonhos” (REBLIN, 2008, p. 25). Derek Thompson (2018), nessa interface, demonstra como o sucesso da narrativa de *Star Wars* (com o primeiro filme lançado em 1977, dirigido por George Lucas) tornou-se um *hit* por, dentre outras razões, recorrer a signos estratégicos que já faziam parte da vida dos estadunidenses.

Tendo em vista o percurso que venho estabelecendo no estudo sobre cultura pop e o movimento que apresento aqui, cabe inferir que ela envolve a reflexão sobre práticas, fenômenos e objetos que vão além da música pop. A cultura pop envolve música, filmes, séries, celebridades, games, desenhos animados, histórias em quadrinhos (HQs), gêneros

mediáticos específicos que configuram determinadas práticas culturais, como as da cultura nerd e as cultura *otaku*, esportes, moda, jornalismo, publicidade, literatura e toda a cultura de fãs que atravessa esses processos. Podemos estabelecer, no entanto, que existem determinados recortes que podem ajudar a definir as matrizes daquilo que poderia ser estudado na perspectiva da cultura pop. Isso para não cairmos em uma banalização de que “tudo é pop”. Tomando como partida o percurso metodológico desse texto, o que inclui o estudo das referências aqui citadas, e a leitura de outros estudos sobre cultura pop (PEREIRA DE SÁ, 2016; DANESI, 2019; KELLNER, 2001; STRINATI, 1999), tenho entendido que ao evocar o pop nos referimos a produções (e práticas de sentidos que envolvem essas produções) circunscritas a espaços de notável visibilidade midiática e circulação, atravessadas pelas lógicas de grandes indústrias culturais – ou seja, voltadas, na maior partes das vezes ao consumo massivo ou mirando esse aspecto – e com uma matriz estética que remete aos territórios imaginários e culturais anglófilos-estadunidenses. Há, evidentemente, mutações nessa leitura. Ao olharmos para a cultura pop japonesa, a matriz anglófila-estadunidense pode ser diluída, mas o pressuposto de produções desenvolvidas por indústrias culturais com potência mercadológica e de consumo se mantém. O mesmo vale para o contexto brasileiro.

Estudar a cultura pop é um exercício de recorte, mas que também deve acionar marcas conceituais específicas para não ter a sua força analítica esvaziada. Ao desenvolver categorias para pensar o jornalismo de cultura pop (GONZATTI, 2017), estava, também, definindo, ainda que esse não fosse o foco naquele momento, categorias conceituais através das quais podemos pesquisar a cultura pop. É como se algumas especificidades estivessem contidas em uma galáxia que se transmuta em conjunto de constelações com muitos astros. Cada constelação guarda diferentes singularidades (estrelas, cometas, explosões, buracos negros). E o pesquisador pode navegar por esses microuniversos buscando matérias e observando transformações visando entender determinada particularidade (Cuidado! Alguns ambientes podem ser muito tóxicos ou “buracos de minhoca” que funcionam como portais para outras realidades). As categorias percebidas, que funcionam como constelações semióticas (semiosferas dentro de uma semiosfera maior) foram: celebridades, música pop, cinema, séries, geek/nerd e novelas. E há, ainda, não discutidas naquele contexto, como as manifestações da cultura pop japonesa (como os otakus) e coreana. São muitos os objetos de estudo, tecnologias e práticas (de fãs, públicos e indústrias culturais) que compõem cada uma dessas categorias. Além de cada perspectiva resguardar teorias, historizações e particularidades. São culturas dentro de uma macrocultura. Por isso, a semiótica da cultura pop pode ajudar a olhar para processos dessa imensidão.

2.2.2 Semiótica Da Cultura... Pop

A semiótica da cultura pop proposta aqui propõe entender: 1) a cultura pop como um sistema modelizante que corresponde as estruturalidades da Semiótica da Cultura; 2) os textos culturais (signos) da cultura pop lidos como uma modalidade de arte; 3) a possibilidade de extrair e analisar os signos de produções midiáticas da cultura pop através de lentes semióticas; 4) algumas zonas, mais ou menos periféricas (que também podem ocupar o centro) da semiosfera da cultura pop como espaço de produção de sentido dos fãs e da sociedade – sendo, assim, territórios de consumo; 5) a noção de que a cultura pop constitui uma semiosfera com textos culturais (signos) de diferentes mídias e gêneros; 6) o entendimento de que a semiosfera da cultura pop está em constante movimento, guarda sentidos ucrônicos, sendo voltada à expansão, ao futuro, mas com memória que é diacrônica e sincrônica, portanto, pancrônica; 7) a existência de fronteiras em zonas internas dessa semiosfera que geram novos textos (semioses) ao passarem por processos de disputa e tradução; 8) algumas zonas periféricas da semiosfera com signos que se relacionam a temas percebidos como menos importantes para as indústrias culturais; 9) a potência explosiva e implosiva em alguns textos da cultura pop que penetram algumas de suas fronteiras semióticas (outras semiosferas) internas; 10) a possibilidade de estudar as semioses que se desenrolam na semiosfera da cultura pop e entram em contato com outras semiosferas; 11) o *plot* como elemento da semiosfera que é materializado nas instâncias ficcionais, mas que também pode ser acionado nas semioses em torno delas – em signos de diferentes qualidades no consumo de produções midiáticas, em acontecimentos, ciberacontecimentos; 12) o uso desses pressupostos para analisar a cultura pop e processos que se desenrolam na, e a partir da, sua semiosfera.

A Semiótica da Cultura permite olhar a cultura a partir da geração de estruturalidades. O que é diferente de inferir que ela parte de uma perspectiva estruturalista, tendo em vista que a semiosfera é um espaço em constante movimento e com semioses metabolizadas a partir de processualidades imprevisíveis que podem gerar, inclusive, explosões. Na semiosfera, modos de organização podem ser mais caóticos e entrópicos, estáveis, conflituosos – há diferentes organizações semióticas configuradoras de sentidos e processos. Entendo, nessa perspectiva, que é trabalho do pesquisador mergulhar nas dinâmicas semiosféricas, em nível empírico e teórico, para entendê-la e criar categorias que classificam determinadas configurações. Trata-se do desenvolvimento de um olhar fenomenológico (SANTAELLA, 2007). É nessa perspectiva que proponho aqui uma semiótica da cultura pop.

2.2.2.1 Cultura, arte, signos e semioses pop

Não existe cultura, para a semiótica da cultura, sem signos e as suas signicidades— eles representam características fundamentais da cultura (LOTMAN, USPENSKII, 1981, p. 45). Ao mesmo tempo, a cultura e a arte são, como demonstrado, sistemas modelizantes secundários que são modelados a partir da linguagem, um sistema modelizante primário. A cultura pop integra, também, o caldo cultural de sociedades industrializadas e perpassadas por mídias com alta potência de visibilidade. Ao mesmo tempo que ela também é resultado de signos e semioses, é estruturada a partir de um sistema modelizante primário, apropriando-se, industrialmente, em sua escala relacionada a produção de signos ficcionais, de linguagens modelizantes secundárias. Funciona como uma meta-cultura – uma cultura dentro da cultura. Ou, como propõe Morin (1997), uma Terceira Cultura.

Cultura, para a semiótica da cultura, apresenta-se como memória não-genética. Nesse sentido, a cultura pop também é constituída por memória, seja aquela que é produzida pelas indústrias culturais, tendo em vista que Lotman (1979a) já sinalizava que os meios de produção funcionam como transmissores e conservadores de informações, ou que está memetizada nas mentes de públicos e fãs. Henn (2006) fala da memória constituída pelos atravessamentos midiáticos e de como cada um de nós vai construindo o seu acervo memorial ao longo da vida e da relação com os produtos midiáticos que consumimos. Esses acervos podem ser constituídos por músicas, séries, filmes, desenhos, telenovelas, pelas materialidades que compõem essas produções – CDs, discos, fitas, arquivos digitais – ou ainda nas lembranças de situações midiáticas que se tornam afetivas. São semioses potencialmente infinitas, como propõe a perspectiva peirceana, e que são dinamizadas e complexificadas através das transformações midiáticas e convergentes. Essas condições geram uma importante estruturalidade mental das produções da cultura pop: a nostalgia (DANESI, 2019). O apego aos sentimentos que circunscrevem o pop é operacionalizado inclusive pelas indústrias para acionarem sentidos de pertencimentos geradores de maior visibilidade e repercussão para os seus produtos. A quantidade de *remakes* e *reboots* no cinema, por exemplo, é resultado dessa dimensão. Assim como alguns conservadorismos que se articulam a fechamentos em torno de mudanças de gênero, sexualidade e raça que inauguram disputas que compõem o *corpus* da tese.

Cabe, portanto, entender que a cultura pop possui uma memória coletiva semiótica assentada em signos que perpassam gerações, histórias de família, contos, escolas, nas mídias, currículos e diversas entidades que compõem nossas culturais individuais (SEMENENKO,

2012) – dinamizam, constituam e atravessam semiosferas. As práticas nas e com as linguagens que o ser humano cria, reproduz e transforma (SANTAELLA, 1996) também importam nesse contexto no qual podem ser analisados diferentes objetos artísticos, que são resultantes de códigos modelizados por contextos histórico-culturais (MACHADO, 2019). É importante, então, atentar para o apontamento de Santaella (1996) sobre a importância da ruptura com as dissociações tradicionais de produções criativas e que podem ser transformadoras em categorias rígidas – contrapondo, por exemplo, arte, literatura e o que advém dos meios de massa. Escapar dessas leituras, assim, permite fugir de enganos nos quais não conseguimos perceber a criação de semioses complexas por ignorarmos a criação do que não pode ser tradicionalmente enquadrado como arte. A cultura pode ser lida, portanto, como geradora de textos artísticos.

Na arte, então, embora o contato com os textos artísticos ocorra em uma dimensão que Peirce (2008) entendia como terceiridade e que já é, portanto, representação, são geradas também qualidades da ordem da primeiridade e da secundidade – até porque geralmente um signo da terceiridade também pressupõe as outras categorias. Pontuo assim para sinalizar o que está dado no trecho de Lotman acima: os textos artísticos são polissêmicos e podem gerar diferentes interpretações e sensibilidades. Tendo em vista, também, que a comunicação na perspectiva lotmaniana é dialógica: ou fala com o Outro ou com nós mesmos. Textos artísticos são, portanto, organismos que entram em mutação e simbiose com diferentes sistemas. Entendendo os diferentes *fandoms* como semiosferas, por exemplo, um lançamento de um videoclipe de Lady Gaga gera semioses mais intensas, possivelmente, em contextos digitais que são voltados à fãs da cantora e que estão familiarizados com códigos culturais da música pop.

Benjamin (1994) pontuava como a arte foi atravessada pela reprodutibilidade técnica e como esse movimento, em alguma medida, esvazia a sua *aura*. Assim, tomar os textos da cultura pop como textos artísticos resulta em algumas problemáticas na perspectiva da semiótica da cultura. A primeira é que assim como a sua *aura* pode ser esvaziada tendo em vista que estamos falando de produções feitas para o consumo massivo, também estamos pensando em comunicações que buscam ser menos ruidosas, que utilizam linguagens mais compreensíveis e estéticas que não são, na maioria das vezes, explosivas. A regularidade e a repetição fazem parte do que é *pop*.

Para contornar essa perspectiva, vale lembrar que a própria expressão cultura pop tem como base, conforme foi visto, as obras da *art pop*, que se valia de provocar através da articulação entre o artístico e as indústrias culturais. Há, portanto, ainda que um grau menos

ruidoso, algumas potências que emergem do pop e que podem cumprir funções do texto artístico: criar realidades com maior liberdade (LOTMAN, 2010), fazer possível o que é esquecido e impossível, comunicar e gerar criatividade, gerar sensibilidades que resultam da sua imprevisibilidade, interagir com outras semiosferas (sistemas) também gerando imprevisibilidades (LOTMAN, 1978). Ao mesmo tempo, por mais que a previsibilidade faça parte das lógicas de produção das indústrias culturais, nem sempre elas geram retornos previsíveis e os textos (signos) podem interagir com a sociedade de maneiras imprevisíveis, o que é potencializado, inclusive, como sinaliza Jenkins (2008), no contexto da convergência digital.

Pontuar a imprevisibilidade é importante na semiótica da cultura, tendo em vista que os textos lotmanianos sugerem que o valor do texto está relacionado a sua imprevisibilidade. A originalidade é mais valorizada que trivialidade. Portanto, um artigo é mais previsível do que um poema por possuir uma estrutura mais rígida e formal. Assim como o jornalismo busca, em sua escala mais hegemônica, ser menos ruidoso e seguir uma estrutura menos imprevisível (embora os acontecimentos relatados possam interagir com esse sistema trazendo ruído e imprevisibilidade para ele). Dessa maneira, quanto menos informação recebemos de um texto, mais sem uso ele é. Na cultura pop, também podemos encontrar produções que são mais ou menos informativas, mais ou menos imprevisíveis, que possuem algum teor ruidoso, criativo e, até mesmo, explosivo. Principalmente quando estamos pensando nos textos artísticos analisados em relação a sua semiosfera.

Henn (2010b) pontua uma importante função da arte ancorado em Lotman (1979a), a maneira como a arte pode transfigurar ruído em informação, o que torna mais complexa a sua potência inauguradora de sentidos, tendo em vista que em outros sistemas a colisão com o meio exterior pode conduzir a um extermínio da informação. A arte ser, portanto, mais “aberta” facilita o seu diálogo com outros sistemas e a possibilidade de sobrevivência da informação. Por isso, determinados signos que se desdobram das semioses em torno da cultura pop possuem força para penetrar até mesmo sistemas mais fechados que tentam, no entanto, negar determinadas possibilidades interpretativas. Ao mesmo tempo, todas essas considerações carecem de uma consideração: tomar a arte como um sistema aberto e que gera diferentes interpretações não quer dizer que ela pode ser “qualquer coisa”. Não tenho pretensão, aqui, de falar de toda o sistema da arte, mas de tomar textos artísticos da cultura pop como signos pop (arte pop).

Tratam-se de dois empenhos semióticos. O primeiro foca nos signos pop que podem ser extraídos de obras ficcionais e que importam para o que proponho entender como uma

semiótica da cultura pop. O segundo, talvez menos interessante para quem tem interesse na análise das representações e das ficções, aborda as semioses que são acionadas a partir desses signos. É uma perspectiva central para a tese, tendo em vista que ela permite entender como a cultura pop pode ser geradora de ciberacontecimentos.

Dessa maneira, os signos pop presentes na ficção podem ser analisados na perspectiva semiótica adotada aqui. O trabalho de Mônica Rebecca Ferrari Nunes (2019) ajudou a construir essa concepção, quando ela entende o *steampunk* como um texto de cultura. Nessa análise, ela fala de como os passados e as temporalidades podem ser imaginados na semiosfera, em dimensão pancrônica e ucrônica, ou seja, que acontecem em diversos tempos ou tempos alternativos, fora da realidade como conhecemos.

O que coloco é que compreender a cultura pop como um conjunto de signos, seguindo o que está em Lotman e Piatigorski (1998), mobiliza também interpretar e descrever esses signos e suas estruturalidades, tanto na dimensão ficcional, quanto na dimensão reverberativa (do que os *fandoms*, os públicos e a sociedade fazem com esses produtos). Nesses conjuntos de textos (signos) que estruturam a cultura pop, desdobro, nesse item, a contribuição que uma investigação de determinadas produções, na sua dimensão ficcional, pode trazer.

Naquilo que proponho como uma Semiótica da Cultura Pop podem predominar os interesses em analisar as obras em suas devidas materialidades e sentidos: o que determinado filme, por exemplo, pode revelar em sua estruturalidade? Nessa perspectiva, ou percurso, tendo em vista que ele pode ser tomado em articulação com outras possibilidades, trata-se de entender elementos como situações do roteiro, imagens, áudio, cenas, figurino, etc., como conjuntos de signos que podem ser analisados em determinada perspectiva. É um exercício muito frequente e comum e que é potencialmente semiótico, embora a semiótica nem sempre apareça como referencial.

Assim, o texto possui força definidora de culturas, como explica Machado (2019), não apenas por constituir unidades, mas pela sua constituição dialógica que é aberta e pode ser interpelada por diferentes pontos de vista. Entender que a cultura pop age como um sistema modelizante que é modelizado a partir da cultura e da linguagem (que é um sistema modelizante primário) permite a primeira entrada interpretativa em sua dimensão semiótica. Dentro da cultura pop, podemos encontrar diferentes códigos que condicionam sistemas artísticos (o cinema, a música, a literatura, etc). É muito próximo daquilo já estabelecido pela semiótica da cultura, com a distinção de que uma perspectiva pop desses sistemas reconhece as suas relações com os conceitos e práticas da cultura pop – por isso, falo em uma semiótica da cultura pop. Dentro desses sistemas, podemos encontrar linguagens que estabelecem

gêneros midiáticos. São determinados signos, lembrando que para Peirce (2002) todo signo é consequentemente linguagem, que historicamente foram configurando os códigos desses gêneros. Assim, o texto aparece como estruturador de determinados gêneros, tendo em vista que, como na teoria dos conjuntos da matemática, um mesmo texto pode atravessar mais de um gênero. Essa relação é importante, pois estou discutindo aqui, como será demonstrado, uma semiosfera da cultura pop. Da mesma maneira, um texto pode ter zonas fronteiriças – e, portanto, de diálogo e tradução – com outros sistemas.

Toda a relação interpretativa é geradora de semiose(s). Quando uma pessoa fã, por exemplo, está assistindo a algum *trailer* de produção pela qual esperou há tempos ou a algum videoclipe de alguma artista da música pop com quem se envolveu afetuosamente (*little monsters* e Lady Gaga, por exemplo), pode surgir nela uma sensação para qual não conheço um nome específico (mas que já experienciei muitas vezes): uma mistura de arrepios, com frio na barriga, coração acelerado e euforia. É quase indescritível. Tornou-se comum em plataformas de vídeos como o YouTube, inclusive, o compartilhamento de vídeos com fãs reagindo a lançamentos de *trailers* e videoclipes. Nessas performances em rede, essas pessoas experienciam esse sentimento gritando, debatendo-se, sacudindo as mãos, pulando na cadeira. Esse quadro de experiências materializa a semiose em Peirce (2002, 2008). A sensação da pessoa fã ao ser exposta a um signo pop é experimentada como algo da ordem da primeiridade, enquanto o seu enquadramento para ser compartilhado em plataformas como o *YouTube* já são representações (terceiridade). E isso ainda ganha uma potencialidade de produzir signos em uma cadeia infinita de sentidos, como também pontuava o semioticista ao entender que a semiose é vetorizada para o futuro.

Essa lógica relacional com signos pop não é, portanto, exclusiva da contemporaneidade. Jenkins (2015), na obra com o nome traduzido para o português muito interessante para a perspectiva adotada na tese, *Invasores de Texto*, já demonstrava como fãs podem manipular os sentidos das histórias da cultura pop para produzir outros signos através de *fanarts*, *fanfics*, *fanvideos* e uma série de outras práticas fãs. Esse processo tem relação com o funcionamento das mídias como plataformas. Se antes o papel e os correios eram utilizadas para o espalhamento desses materiais e o seu encadeamento semiótico, atualmente temos como possibilidade o uso de sites como o *Tumblr*, *Pinterest*, *Instagram*, *Twitter*, fóruns online, entre outros. A convergência digital (JENKINS, 2008; AQUINO B., 2017) foi, portanto, intensificadora dessas semioses, assim como as plataformas digitais se tornaram espaços produtivos para a materialização de semioses.

Também é importante pontuar como, em um contexto convergente midiático, a lógica da expansão, sinergia e franquia também passou a compor as semiotidades que são inauguradas a partir de uma produção midiática. Essa existência em diferentes mídias gera uma conjuntura que também acentua ainda mais as possibilidades de semioses que surgem de um consumo semiótico pop. Ao mencionar consumo, não me refiro apenas as transações comerciais (que interessam muito as indústrias culturais, obviamente) que existem nesses processos, mas um consumo que envolve o que Canclini (1999) entendia como virtuosismo semiótico. Ou seja, consomem-se também os signos geradores de afetações que compõem determinadas obras. Como atesta Nunes (2012), o consumo surge como um código cultural que é mediação sónica e que permite a criação, para além do sensório, de outros textos culturais.

Obviamente, não são apenas fãs que são afetados e produzem semioses a partir de determinados signos pop. No entanto, tendo em vista a compreensão de Amaral (2016), de que a produção de fãs também deve ser pensada como parte da cultura pop, compreendo que em uma semiosfera da cultura pop existem fronteiras internas, em níveis mais nucleares, mas também em periféricos, que conectam diferentes zonas de produção de sentidos a partir do consumo. Uma pessoa que assiste a um filme de super-herói e foi impactada com a história publica em alguns dos seus perfis em um site de rede social a sua percepção sobre o que acabou de ver está, de alguma maneira, aproximando-se desse signo e integrando as semioses que o compõem e integram uma semiosfera da cultura pop – pois como explica Henn (2014) a semiosfera é o espaço de metabolização de todas as semioses. Ao mesmo tempo, os signos gerados nessa relação podem ser mais distantes do que, por exemplo os fãs que invadem mais potencialmente os signos pop e geram semioses mais intensas em torno deles: compartilham teorias, vídeos, produtos, notícias. Esses sentidos podem ser materializados em semioses digitais (publicações no *Twitter*, por exemplo) ou em territórios físicos (eventos como *shows* e convenções de fãs), como os que são analisados por Nunes na cena *cosplay* (2012) – que podem, inclusive, convergir, sinalizando articulações entre a internet e a “rua”.

Dessa maneira, determinado texto pode ser compreendido tanto nas leis de produção que regem as relações que resultam em signos até os processos de semiose que são inaugurados a partir desses signos (gerando outros signos) – o que era previsto em Lotman e Uspenskii (1981). É importante entender que essas semioses estão sempre em movimento, assumindo diferentes configurações e podendo ser entendidas a partir de outras perspectivas e posições. Tudo depende da posição do pesquisador na análise desses processos. Essas semioses inauguradas a partir de signos pop, portanto, semioses pop, guardam, em

determinados contextos, as suas diferentes intensidades de produção de sentido e aproximações fronteiriças.

Esses territórios, os da semioses pop, são, assim, territorialidades de consumo, pois sinalizam dimensões dos signos que são gerados a partir das relações de apropriação e leitura de produções midiáticas. Quando estes processos são observados assumindo a indústria cultural como centro naquilo que pode ser entendido como uma semiosfera da cultura pop, as zonas de consumo e de outras produções de semiose (com as do jornalismo de cultura pop) assumem uma posição que pode ser mais ou menos afastada desse centro, gerando diferentes condições periféricas (e diferentes periferias). O ruído, que na teoria de Lotman (1999) tem valor criativo, pode emergir, inclusive, de práticas semióticas que se desenrolam nessas periferias e que possuem uma potência artística diferente das produções midiáticas das indústrias culturais: *fanfics*, *fanarts*, análises críticas, a pirataria, etc.

Penso, portanto, na cultura pop como semiosfera. Sendo o conceito de semiosfera uma forma de operacionalizar materialmente os muitos processos que se desenrolam através dos muitos contextos, objetos e práticas da cultura pop. Traz, portanto, uma força que permite contratar esses contextos com outras lentes e questões da sociedade, como as que correspondem a gênero e sexualidade.

2.2.3 A Semiosfera da Cultura Pop

A cultura pop constitui, portanto, uma expressiva semiosfera com signos que correspondem a diferentes mídias, gêneros ficcionais e outras semioses. Nas palavras de Henn (2014, p. 128), explicando Lotman (1996), “a semiosfera se trata do espaço de convergência e metabolização de todas as semioses, ou seja, dos processos que produzem sentido na realidade” (HENN, 2014, p. 128). É ela que condiciona e permite o desenvolvimento da cultura (ROSSOTOS, 2015). O conceito de semiosfera também é mais flexível que o de cultura (SEMENENKO, 2012). A cultura é uma manifestação material da semiosfera, sendo delimitada e podendo ser compreendida por fronteiras históricas, políticas, geográficas e social. Portanto, uma semiosfera da cultura pop permite a operacionalização analítica, e também reflexiva, de processos semióticos que se desenrolam em torno de signos pop e suas semioses.

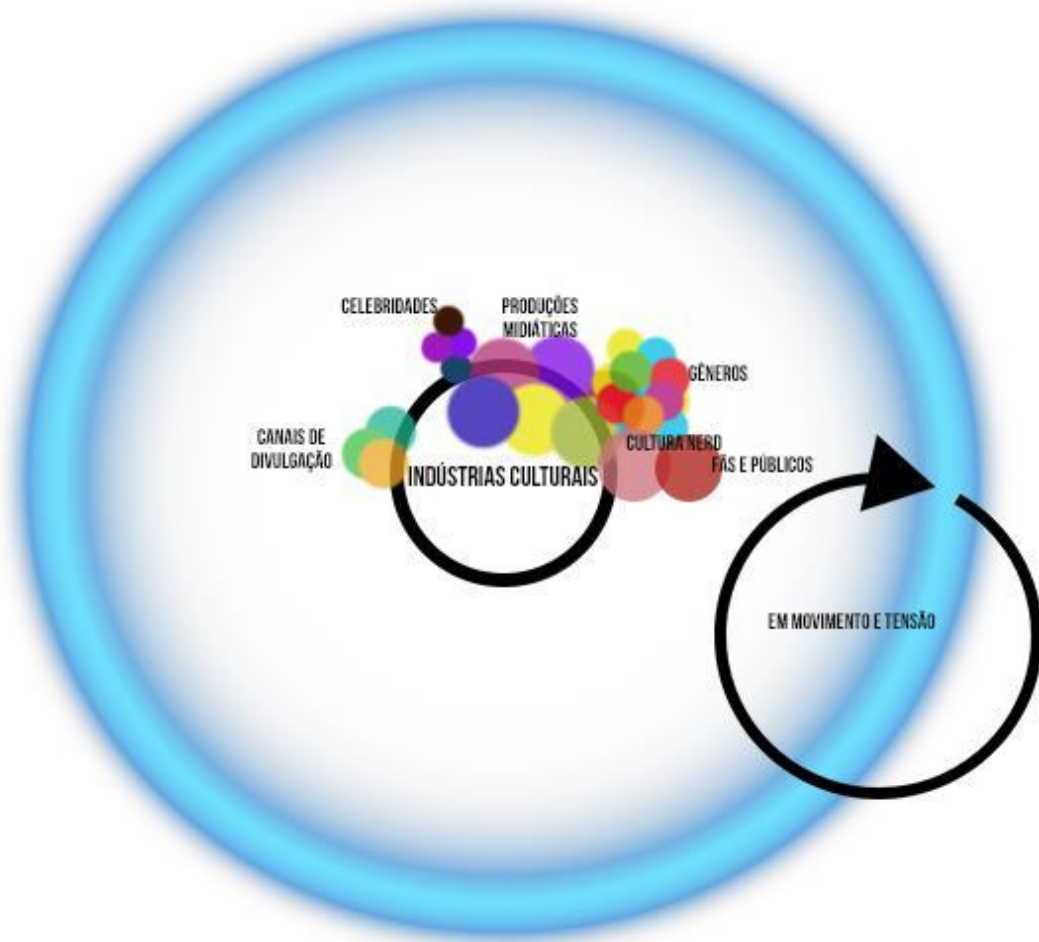
Por permitir uma “fotografia” de determinados contextos, de um ponto de vista metodológico, o conceito de semiosfera permite ter uma precisão sobre determinados processos microculturais. Ela, no entanto, não é estática e pode ser entendida como um

continuum semiótico, levando-nos a pensar, como explica Nunes (2019), a aspectos temporais nos quais são desenrolados processos de codificação, decodificação, tradução, permanência, transmissão e exclusão de signos (códigos e textos). A autora olha, por exemplo, para a maneira como o *steampunk* nasce das traduções e trocas entre sistemas signícos diversos: literatura de ficção do século XIX (Júlio Verne), a do século XX (*cyberpunk*) e articulação com narrativas midiáticas contemporâneas. Através de semioses, mutações e traduções, o *steampunk* surgiu como uma nova vida semiótica.

Construir uma proposta de semiosfera da cultura pop passa, portanto, longe de tentar dar conta de todos os processos que se desenrolam em determinados contextos dela e que estão relacionados a cortes que podem ser sincrônicos e diacrônicos, ou sinalizar, principalmente na dimensão que corresponde ao *plot* das obras ficcionais, sentidos ucrônicos. Em outras palavras, isso quer dizer que a semiosfera da cultura pop ajuda a materializar estruturalidades que permitem entender semioses que se desenrolam no passado, no presente, na evolução desses tempos ou ainda em tempos e espaços que são construídos na imaginação (em obras fazem referência a um período hipotético da história das sociedades, em contraste com lugares e mundos fictícios, como, por exemplo, em *Game of Thrones*).

Compreender que a semiosfera possui um caráter sistêmico e atua como um organismo vivo permite capturar, em algum grau de sensibilidade, o funcionamento de diversas semioses que a integram e que desenvolvem dialogias, estando imersas em um continuum semiótico e cultural (NUNES, 2012). A semiosfera da cultura pop aparece, portanto, em dois movimentos: primeiro para dar conta de um sentido global, macro, e designar todo o universo semiótico da cultura pop e, por outro, para se referir a contextos específicos, localizados no espaço-tempo, que são geradores de territorialidades semióticas geosimbolizadas em espaços semióticos particulares. A Figura 1 auxilia essa discussão.

Figura 1 – Semiosfera da Cultura Pop



Fonte: elaborado pelo autor

Como explica Lotman (2000), todos os elementos da semiosfera são dinâmicos, não estáticos, e as suas correlações estão constantemente mudando. É preciso levar em conta que linguagens (signos) circulam em diferentes períodos e contextos. A moda, por exemplo, não pode ser comparada com o ritmo de mudança da linguagem literária, assim como o Romantismo na dança possui singularidades em relação ao Romantismo na arquitetura. Então enquanto algumas partes da semiosfera passam por uma determinada conjuntura semiótica, outras partes podem estar em outra situação. Ter isso em mente é muito importante quando se olha para a Figura 1. Representar imagetivamente a semiosfera da cultura pop é uma tarefa muito difícil e a figura possui suas limitações. A escolha pelo formato esférico e pela organização sinalizada tem como intenção apresentar uma captura de processos semióticos que estão em constante movimento e tensão, gerando modificações através de processos

tradutórios e explosivos. Cabe, para além do que está sinalizando, usar a imaginação e visualizar a imagem em outros formatos, com círculos que se modificam para outras geometrias, distancia-se, aproximam-se, expandem-se, encolhem-se, deslocam-se, assumem diferentes configurações. Passo, agora, para uma explicação dos elementos (que são limitados, tendo em vista que outros códigos e linguagens também compor a paisagem da semiosfera da cultura pop) apresentados.

As indústrias culturais (empresas como *Warner Bros*, *Disney*, *Marvel*, *Sony*, etc.) aparecem como semiosferas no centro da semiosfera da cultura pop por serem as relações que afetam e emergem desses espaços que resultam em signos pop para o consumo. Não quer dizer que ela não esteja em contato e possa ser afetada por outras dinâmicas que se desenrolam na semiosfera, inclusive em contextos mais periféricos. Ela é, constantemente. Existem fronteiras nas zonas internas das muitas semiosferas da cultura pop que podem gerar novos signos e semioses ao passarem por processos de disputas e tradução. Inclusive o centro, nas indústrias culturais, também possui as suas periferias (LOTMAN, 1996). Essas traduções também podem ocorrer do contato com outras semiosferas ou espaços de não-cultura (o que não é cultura para a cultura pop). O centro/núcleo guarda os sistemas dominantes, normativos, familiares enquanto as semioses de maior tensionamento se dão nas fronteiras. A fronteira é aquele espaço de intersecção que habita, como viu-se, o espaço interior e exterior de uma semiosfera. Ela funciona como um filtro, regulando a entrada de elementos ruidosos, irregulares, inovadores e forasteiros. Mas como o autor pontua, o núcleo tende a resistir a material forasteiro, tentando assimilá-lo, adaptá-lo e até mesmo domesticá-lo. Nesse processo, um signo pode sofrer severas mutações.

A zona das indústrias culturais apresenta uma delimitação semiosférica mais expressiva na figura pela sua força de regulação sobre os signos dos quais se apropria. Para exemplificar esse movimento, cito as adaptações midiáticas da *Disney* de muitos “contos de fada” ou ainda as que envolvem povos originários das Américas. No caso de filmes como *Branca de Neve e os Sete Anões*, a empresa se apropriou de textos que circulam miticamente nas culturas para construção de *plots* regulados. Originalmente, *Branca de Neve* é um conto de fadas clássico originado da tradição oral alemã, que foi registrado pelos Irmãos Grimm e publicado entre os anos de 1817 e 1822, e com uma história muito mais sombria que a versão da Disney. Da mesma maneira, cito a adaptação de *Pocahontas*, que originalmente envolve violência colonial, sequestro e estupro de mulheres indígenas, mas que foi transformada em uma linda animação musical da *Walt Disney Pictures*. Isso não é exclusividade do cinema, é claro. Na música pop, por exemplo, há diversos casos de culturas marginalizadas e periféricas

(termo que faz muito sentido aqui pela relação com a teoria de Lotman), que foram inspiração para o lançamento de músicas, videocliques e performances, como no famoso caso envolvendo Madonna e o *voguing*, que teve origem nos *ballrooms*, bailes desenvolvidos pela comunidade negra e latina LGBTQ dos Estados Unidos.

Na Figura 1, as produções midiáticas fazem referência a dimensões semióticas que compõem tanto a materialidade das mídias através das quais determinados signos circulam (televisão, cinema, rádio, plataformas digitais, impressos, etc.), quanto aos conteúdos midiáticos que se articulam a essas mídias (filmes, músicas, séries, HQs, etc.). Quando pensamos em histórias de super-heróis, por exemplo, elas podem habitar a televisão através de desenhos animados, o cinema através de filmes, mídias impressas através das HQs, entre outras combinações e lógicas possíveis. Existe um número expressivo de linguagens da arte que emergem dessas combinações e suas subdivisões, que podem ser aprofundadas em determinados estudos. Lotman (1978) entendia que o cinema, por exemplo, podia ser subdividido em documentários, filmes, desenhos animados e assim por diante. Compreendia, também, que a linguagem dos desenhos animados (LOTMAN, 2000) possuía uma posição periférica no sistema geral da arte cinematográfica. Ou seja, na semiosfera configurada em torno dos signos do cinema (tanto como plataforma midiática, quanto como conteúdo). No entanto, como sabemos, condições tecnológicas e sociais em torno de plataformas midiáticas podem reconfigurar o papel e o uso de determinada mídia – como está atestado em Jenkins (2008). Portanto, o desenvolvimento da televisão, por exemplo, elevou a posição semiosférica de desenhos animados. Essa reconfiguração atravessa dimensões diacrônicas da semiosfera da cultura pop e é importante entendê-la a partir de determinados contextos. É importante ter em mente, também, que os signos pop também podem se articular e poder produzir inovação, como atesta Nunes (2012) ao estudar a paisagem sonora da cena *cosplay*.

Processos similares também ocorrem em relação aos gêneros midiáticos, que correspondem a endereçamentos *plotáticos* de signos pop (textos artísticos e ficcionais – podendo também ser não-ficcionais, embora sejam menos centrais na semiosfera da cultura pop). Documentários, por exemplo, assim como o jornalismo de cultura pop ou os portais que se dedicam ao entretenimento podem ser estabelecidos como gêneros não-ficcionais que habitam essa semiosfera. Os gêneros midiáticos (JANOTTI JUNIOR, 2005) guardam certas expectativas sobre o estilo, características das histórias e significados – uma obra pode atravessar mais de um gênero midiático (GAINES, 2010).

Os gêneros midiáticos também são importantes endereçamentos de consumo desenvolvidos pelas indústrias culturais. Alguns gêneros de produções midiáticas do cinema

mais convencionais são: aventura, comédia, drama, fantasia, ficção científica, suspense. Mas há também variações quando olhamos para gêneros musicais ou gêneros das HQs (que costumam ser mais próximos dos gêneros presentes no cinema e da televisão). Existem gêneros que são mais periféricos e revolucionários do que os que habitam o núcleo da cultura – portanto, o mesmo processo repete-se na cultura pop. Lotman (1990) também explica que podem surgir inovações quando textos de um gênero invadem o espaço de outro gênero. Isso porque isso pode não só levar a emergência de outros gêneros, mas porque são geradas reestruturações na semiosfera de acordo com as traduções que podem ocorrer entre a memória de um sistema e de outro.

As celebridades são outro produto da semiosfera da cultura pop com notável potência semiótica. Camila Cornutti (2015) traça importante contextualização e discussão sobre como elas emergem em diferentes contextos e como acionam valores podem ser valorizados na sociedade. Elas também podem gerar explosões em semiosferas, incluindo a semiosfera da cultura pop, desenvolver processos de tradução e também há celebridades que habitam o núcleo, enquanto outras estão mais próximas das periferias. Cito, por exemplo, a maneira como historicamente LGBTs tiveram que negar suas sexualidades para tentarem uma aproximação menos periférica dos núcleos da cultura pop – espaços com maior visibilidade, prestígio, retorno financeiro dentro da estrutura capitalista e também mais normativos. O que não quer dizer, como demonstra o estudo de William Mann (2002) sobre a influência exercida por gays e lésbicas em *Hollywood*, que a presença desses corpos de maneira mais regulada no centro da cultura não tenha promovido ruídos e transformações no centro da cultura. Pelo contrário, é uma importante força criativa que emerge de algo que habita as margens e a periferia de uma semiosfera do gênero e da sexualidade – que pode entrar em processo dialógico com a semiosfera da cultura pop.

Os canais de divulgação têm relação com todo o aparato midiático responsável por gerar visibilidade aos produtos e práticas que se desenrolam na semiótica da cultura pop: os perfis em plataformas digitais das indústrias culturais, de determinadas produções midiáticas, as revisas e sites especializados, as territorialidades do jornalismo de cultura pop (GONZATTI, 2017), setores de entretenimento e cultura pop de veículos mais tradicionais – envolve os signos que são espalhados visando construir engajamentos, aproximações e informar sobre determinados elementos da semiosfera da cultura pop. Henn (2010b) entende que a materialidade e o conteúdo da semiosfera atravessa as dinâmicas de plataformas digitais – entendidas por mim como vetores de espalhamento de semioses sobre os extratos semióticos da cultura pop em uma dimensão institucional-mercadológica (como os veículos

que informam sobre a cultura pop e os usos de plataformas para publicação de matérias como *trailers*), mas também de ação dos públicos (as semioses dos públicos, que podem ser fãs ou não).

As semioses dos públicos, que podem ser fãs ou não, como já foi sinalizado, envolvem os sentidos que são produzidos através de signos pop e suas semioses mais centrais (como as dos espaços digitais). Como explicado por Henn (2010b), a condição digital da semiosfera e a possibilidade de semioses serem materializadas nesses territórios, gera um aumento no volume de informação sobre diferentes assuntos. Essas semioses, assim como já ocorria com as práticas *offline*, também podem sinalizar potências para o mercado (as indústrias culturais) se apropriar, desenvolvendo traduções que podem reduzir o caráter inventivo, estranho e perturbados desses processos. É preciso entender, também, inclusive rompendo com entusiasmos como os de Jenkins (2008) em relação ao poder dos públicos, que determinadas leituras geradoras de semioses que são materializadas em, por exemplo, contextos digitais, também ocupam espaços periféricos da cultura pop que podem estar muito distantes das zonas de tradutibilidade do núcleo da cultura pop. Como discutido no item sobre semioses pop, há diferenças de relação semiótica entre os fãs e os públicos gerais de determinada produção. Isso é importante para entender culturas que estão presentes em uma semiosfera da cultura pop.

Na imagem, uma cultura que pode ser entendida como uma subdivisão da cultura pop é a cultura nerd. Ela será melhor desdobrada, mas cabe aqui sinalizar que ela emerge da configuração dialógica de determinados territórios da semiosfera da cultura pop. Nela estão incursos determinadas produções midiáticas, determinados gêneros midiáticos, celebridades específicas, canais de divulgação e uma série de outras semioticidades (códigos e linguagens) que a defini em determinado corte temporal e espacial. Da mesma maneira que a cultura nerd está destacada, é importante sublinhar que diversos *fandoms* (JENKINS, 2015), comunidades de fãs, também estão contidos nessa semiosfera e podem ser analisados para o entendimento das suas singularidades semióticas. São como microculturas que se desenrolam universo semiosférico da cultura pop.

A semiosfera da cultura pop possui processos que se atualizam e reconfiguram a todo instante. É um universo de possibilidades para o desenvolvimento de estudos sobre cultura pop. Ela pode – e deve – ainda ser cruzada com outras semiosferas com as quais faz fronteira e contato. Fronteiras políticas, geográficas, tecnológicas, referentes ao gênero e a sexualidade, entre outras. A sensibilidade fenomenológica e as lentes teóricas da mente interpretante que cartografa e analisa os processos que se desenrolam nela é direcionadora, portanto, das

possibilidades de estudo que podem surgir nessa perspectiva. Discuto, agora, duas outras camadas da semiosfera da cultura pop: a cultura nerd e, incursa nela, a da superaventura.

2.2.3.1 A Semiosfera da Cultura Nerd

Aquela pessoa que sempre levanta a mão para responder a alguma pergunta da professora ou do professor em sala de aula. Que se delicia ao ver que tirou a nota máxima em alguma prova. Passa o final de semana estudando. Ama a companhia dos livros. Pode ser meio esquisita: talvez use óculos e aparelho dentário ou talvez seja meio “estabanada”. Gosta muito de algum universo ficcional – muito mesmo, ao ponto de saber quase tudo sobre ele. Essas são algumas das características que alguém precisava ter para ser considerado um nerd ou *CDF* (há duas versões veiculadas sobre a expressão – a primeira faz referência à “cu de ferro”, o que alguém deveria ter para passar horas sentado em uma cadeira estudando, e a segunda seria “cérebro de ferro”, como se fosse uma máquina de armazenar informações). Luís Flávio Fernandes e Rosana Rios (2011, p. 3) lembram como essas expressões eram usadas de maneira depreciativa, o que foi sofrendo modificações ao longo do século XX e no início do século XXI.

Uma identidade nerd – nos termos da identidade proposta por autores como Stuart Hall (2005) – não pode, portanto, ser homogênea. Há muitos tipos de “nerds”. Mas essa pluralidade vem sendo vetor de conflitos na cultura pop. Discutir conceitualmente e contextualizar a cultura nerd, assim, é um subsídio reflexivo para tentar dar conta de algumas dessas disputas. A associação colocada por Fernandes e Rios (2011), do nerd como um signo do almejado sucesso reiterado pelo capitalismo (alguém que com o seu esforço pode chegar “muito longe” financeiramente) é uma das pistas em torno dessa mutação identitária, na qual homens heterossexuais passam a ver no “ser nerd” uma marca de orgulho, mas fechada em relação a transformações.

Paula Travancas (2018) explica que o termo *geek* é usado para designar pessoas com interesses semelhantes aos dos nerds, mas sem as conotações negativas de comportamento antissocial, relação obsessiva com a cultura pop, traços estereotípicos – assim como discute Jason Tocci (2009). A pesquisadora associa esse distanciamento com a preferência pelo uso de geek em convenções de fãs, como a *Geek & Game Rio Festival*, em nomes de site, como o *Garotas Geeks*, ou e-commerces focados nesse segmento, como a loja *Mundo Geek*. Ela comenta que, por consequência, nerd está mais relacionado às conversas do dia-a-dia, enquanto geek acaba sendo mais mercadológico e relacionado às tecnologias. Assim como eu

notei na pesquisa bibliográfica para esse estudo, a autora também percebe que a literatura acadêmica de língua portuguesa privilegia o termo *nerd*, enquanto a anglófila-estadunidense opta por *geek* – ambas tratando dos mesmos fenômenos na maioria das vezes (*geek* também costuma aparecer em trabalhos mais relacionados à computação e tecnologias). Apesar de pequenas diferenças etimológicas, e de alguns grupos e movimentos de mercado que ainda enxergam os dois termos como distintos, *geek* e *nerd* são praticamente sinônimos no Brasil (MATOS SANTOS, 2014). Opto aqui, como já apontei, utilizar o termo *nerd* por sua maior encontrabilidade e uso em pesquisas publicadas em português.

Fernandes e Rios (2011) explicam as possíveis origens do termo, iniciando com o significado de *nerd* no *Oxford Dictionary* e no *Cambridge Dictionary of American English*. No primeiro, a palavra é definida como informal, de origem desconhecida e aplicada em relação às pessoas que se interessam por um assunto excessivamente e com dificuldades de relacionamento. No segundo, é explicado como alguém sem habilidades sociais, especialmente interessado em tecnologia. A palavra é de origem inglesa. Era, e ainda é considerada sinônimo de *geek*, que o *Oxford Dictionary* também define como um entusiasta de tecnologias, desconfortável socialmente – seria derivada de *geck*, algo próximo de “tolo”. A primeira aparição documentada do termo *nerd* foi em 1950, como o nome de uma criatura de um livro de Theodor Seuss Geisel (Dr. Seuss), chamado *If I Ran the Zoo*. Em 1951 é usado como gíria, quando a revista *Newsweek* utiliza o termo para qualificar uma “pessoa desinteressante, certinha”. Há ainda histórias que apontam o termo como derivado do nome de um boneco do ventriloquista de Edgard Bergen, Mortimer Snerd. Ou ainda dos laboratórios da *Northern Electric Research and Development (N.E.R.D)* de Ontário, no Canadá (atualmente *Nortel*), cuja a equipe era um grupo de *nerds*. No Brasil, na segunda metade do século XX, apontam como o adjetivo *CDF* era, como já discutido, sinônimo de *nerd*. Assim, *nerds* e *CDFs* “[...] seriam os fracassados, os solitários, o ficariam enfiados em casa vendo TV, ouvindo rock, jogando RPG ou lendo [...]” (FERNANDES, RIOS, 2011, p. 6).

Herom Vargas e Anderson Rocha (2019), que propõem entender a cultura *nerd* a partir do conceito de *semiosfera*, também citam a aproximação com *CDF* no Brasil, e apontam que a origem do termo, associada à língua inglesa, é sinônimo de *bore*, *dork*, *dweeb* ou *loser* (em tradução literal: chato, bobo, panaca ou perdedor). Em português, poderia significar literalmente “estranho” ou “desajeitado”. Há uma relação com *geek*, cuja origem está associada ao termo alemão *geck*, que quer dizer “bobo” proveniente de “geck”, uma palavra de origem alemã que significa “bobo”. “*Nerd*” também apareceu nos EUA na década de 1960 e pode ter relação com a gíria em inglês “*nert*”, que significa “louco”.

Patrícia Matos Santos (2014) sinaliza que em 2010 o verbete “nerd” passou a estar presente no Dicionário Aurélio, caracterizando uma pessoa muito inteligente que prefere ficar estudando ou se dedicando a alguma atividade intelectual, que são antissociais e com interesse pessoal restrito aos assuntos científicos. A autora relaciona essas definições com o estereótipo difundido em filmes e séries estadunidenses que retratavam o ambiente escolar, nos quais o (quase sempre um menino) nerd, além de remeter a todas essas explicações vistas, também sofre *bullying*. Mas essas concepções, ela também pontua, estão em processo de transformação e reformulação, inclusive nos dicionários. Ser nerd, como diz o título da dissertação de mestrado da pesquisadora, foi virando *cool*. Em 2013, o *Oxford Dictionary* acrescentou o termo *geek chic* para descrever o estilo e aparência dos entusiastas de computação e tecnologia e várias outras identidades relacionadas à cultura nerd começaram a ganhar mais espaço: o *fanboy*, o já estabelecido *gamer*, o cara dos *gadgets*, mulheres nerds, etc. Cada uma com suas “crenças”, comportamentos, linguagens e códigos.

Outra característica dessa cultura, também discutida por Matos Santos (2014, pp. 34, 35), são os eventos voltados às produções consideradas simbólicas para nerds. A mais famosa delas é a *Comic-Con*. O Brasil, olhando pela lente da importância desses eventos, tem sido um importante mercado da cultura nerd. A *Comic Con Experience* (também conhecida apenas como CCXP) é um evento brasileiro de cultura pop inspirado na San Diego Comic-Con e cobrindo as principais áreas da indústria da cultura pop, como videogames, HQs, filmes para TV, cinema e plataformas de *streaming*, assim como séries. Foi realizado pela primeira vez em dezembro de 2014 através de uma parceria do site *Omelete*, da *Piziitoys* e da agência *Chiaroscuro Studios*. Em 2015, o Cinemark também se tornou parceiro. É considerado o maior evento nerd no país e a maior *Comic Con* do mundo em público em 2019, com 280 mil participantes⁵.

Existem ainda datas importantes para nerds, como o *Dia do Orgulho Nerd*. A primeira data foi escolhida para comemorar a *première* do primeiro filme da série *Star Wars*, o *Episódio IV: Uma Nova Esperança*, em 25 de maio de 1977, dividindo a data com o Dia da Toalha, que surgiu em homenagem ao escritor Douglas Adams, que faleceu em maio de 2001, autor da série de livros *O Guia do Mochileiro das Galáxias*.

O consumo e a cultura pop passam a ter uma potente centralidade na identidade nerd gradualmente, transformando o que seria uma “identidade nerd” homogênea conforme ela

⁵ Fonte: <https://exame.com/negocios/ccxp-bate-recorde-de-publico-e-se-consolida-como-a-maior-do-mundo/>. Acesso em: 04 nov. 2021.

estabelece fronteiras, muitas vezes imprevisíveis, com outras semiosferas e ganha mais visibilidade no mercado.

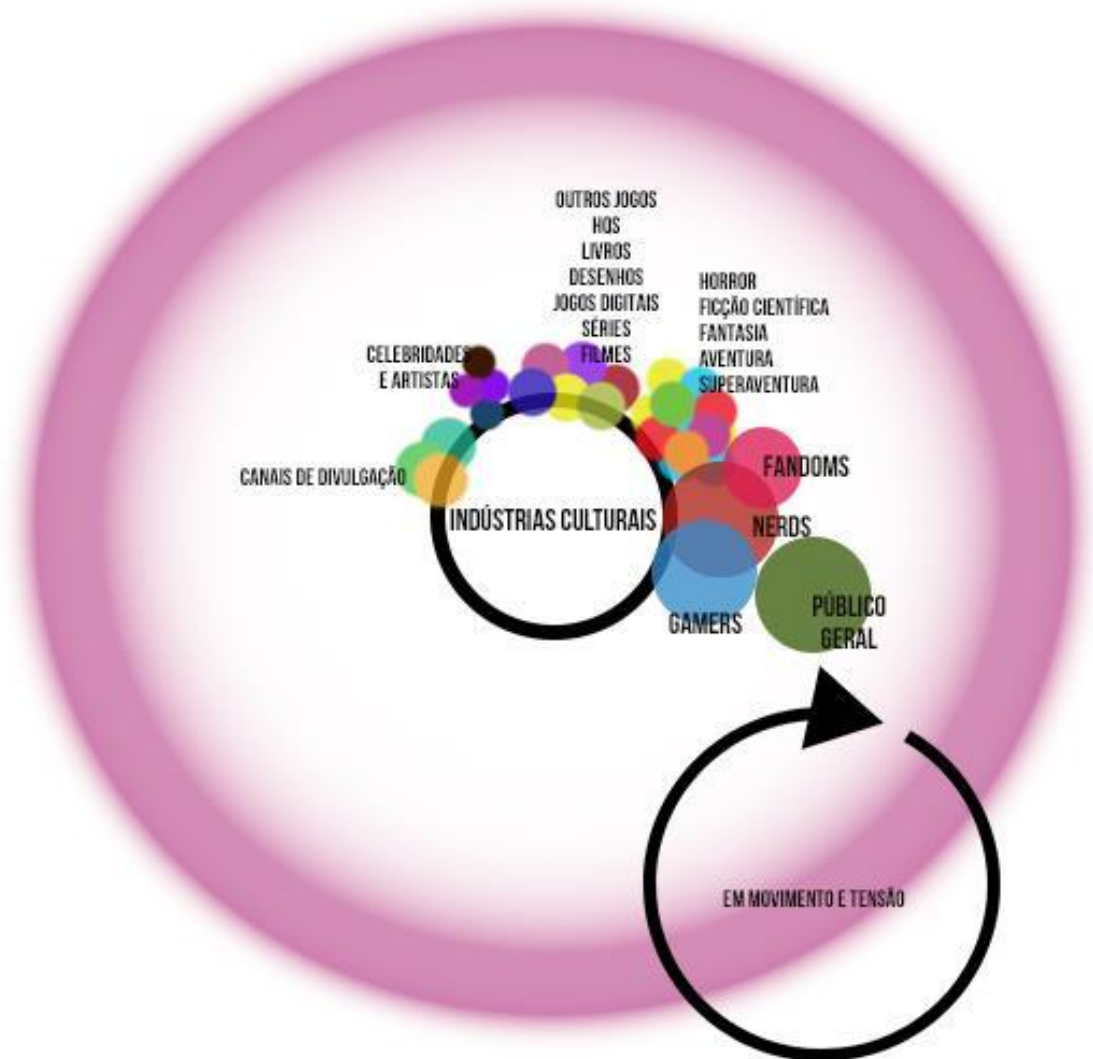
Com o aumento da visibilidade do termo e da cultura nerd em revistas especializadas, no jornalismo de cultura pop (GONZATTI, 2017), assim como o espalhamento de signos em ambiências digitais, que aumentaram a relação de pessoas com cultura nerd através de outros canais de divulgação mais recentes, como *podcasts*, canais no *YouTube*, plataformas de *streaming* de *gameplays*, como a *Twitch*, e com as relações de consumo que muitas vezes podem trazer um recorte de classe a alguns comportamentos da cultura nerd, como ter o próprio salário, ter tempo e recursos para jogar e consumir determinadas produções midiáticas e colecionar itens disponíveis no mercado. No entanto, não vou me arriscar a colocar uma ruptura que dissocia o “ser pobre” ou “não ter recursos” do “ser nerd”. Embora essa tese não tenha como foco essa discussão, como *insider* dessa cultura tenho conhecimento de muitas pessoas que encontram estratégias criativas – talvez na periferia do espaço simbólico dos fãs da cultura nerd – para estarem imerso nas práticas culturais: utilizando pirataria, assistindo *gameplays* e até mesmo produzindo os seus próprios itens colecionáveis. Esse deslocamento na semiosfera, em direção ao núcleo, também ajudou a cultura nerd a fazer fronteira e estabelecer diálogo com outros territórios, rompendo inclusive com o direcionamento mercadológico que tentava associar o “nerd” exclusivamente ao universo masculino mais hegemônico.

Jon Katz (2000) vê o nerd como membro de uma elite cultural em ascensão, de uma comunidade na qual a tecnologia é um dos fatores centrais, sendo descontente social e amante da cultura pop. É também um nicho de mercado visto como muito lucrativo para empresas, sendo também associado à juventude como um valor (MATOS SANTOS, 2013; NUGENT, 2009). O consumo, central para a construção de uma identidade nerd, não é, dessa forma, de caráter integralmente consumista. Para Matos Santos (2014), os produtos adquiridos são apropriados e transformados em símbolos que ajudam a construir uma narrativa biográfica, de pertencimento e de produção de sentido. Fernandes e Rios (2011) citam ainda como pessoas nerds tentem a buscar relacionamentos, inclusive amorosos, com pessoas que também são nerds.

Como texto da cultura, em processo de semiose, não há uma rigidez no “ser nerd”. Nesse sentido, a proposta de Vargas e Rocha (2019), ao compreender a cultura nerd a partir do conceito de semiosfera (LOTMAN, 1996), dá conta de percebê-la como um sistema simbólico dinâmico, regido por lógicas capitalistas e de consumo, origem de identificações, ritos e práticas construídos através da mídia e seus produtos.

Isso implica compreender que há uma variedade de outros sistemas culturais que tensionam a cultura nerd – por um lado fixando identidades, mas por outro também abalando as suas estruturas através de mecanismos de produção de sentidos e linguagens (semióticos). Há, no entanto, uma rigidez nesse trânsito semiótico que entra em convulsão com a possibilidade de mudanças mais radicais. A semiosfera da cultura nerd é muito bem elucidada conceitualmente na sua relação com a semiótica da cultura por Vargas e Rocha (2019). Falta, no entanto, o que pode se dar devido ao fato de ser um artigo e, portanto, com limitação de caracteres, maior explicitação dos códigos, textos, linguagens – do caráter semiótico, dos signos – que configuram essa semiosfera em sua materialidade. Nesse sentido, a Figura 2 ajuda a desdobrar alguns desses aspectos semióticos.

Figura 2 – A Semiosfera da Cultura Nerd



Fonte: elaborado pelo autor.

A semiosfera da cultura nerd guarda as relações já apontadas em relação à semiosfera da cultura pop. No entanto, ela corresponde a um recorte específico que articula determinadas mídias, gêneros midiáticos, celebridades, canais de divulgação e práticas de fãs. Em diálogo e ampliando algumas noções encontradas em Matos Santos (2013), os filmes, as séries, os jogos digitais, os desenhos animados, os livros, as HQs e outros jogos/games (como o *RPG* de mesa) são importantes plataformas midiáticas para a cultura nerd. Entre os gêneros midiáticos mais relacionados ao ser nerd estão a superaventura (que corresponde a uma articulação entre dois ou mais dos gêneros midiáticos citados, podendo também se relacionar com outros gêneros presentes na semiosfera da cultura pop), a aventura, a fantasia, a ficção científica e o horror (geralmente produções associadas a *zumbis*, como *The Walking Dead*, *The Last of Us* e

Resident Evil são mais nucleares). Quanto mais próximo do núcleo, mais central para a cultura é um marcador da semiosfera. Isso, no entanto, não é um critério absoluto, parte de uma percepção que é passível de sofrer modificações.

Nas indústrias culturais estão os processos internos das grandes corporações midiáticas, que dão origem aos signos pop – relações que envolvem pessoas que trabalham com produção, roteiro, figurino, desenvolvimento de *games*, etc. É o território no qual estão presentes a Marvel e a DC, empresas que desenvolvem histórias de super-heróis para diferentes mídias. Circulando nela mais potencialmente estão, portanto, celebridades e artistas que dão corporalidades aos universos ficcionais.

Nos canais de divulgação, estão os espaços já citados: revistas do nicho, plataformas digitais das indústrias culturais, *sites*, o jornalismo de cultura pop focado no universo nerd e/ou *gamer* (GONZATTI, 2017), canais do YouTube, *podcasts*, etc. Muito importante é a relação de diálogo e fronteiras mais abertas entre a cultura *gamer*, que envolve, conforme Adrienne Shaw (2010), toda essa relação citada entre canais de divulgação, jornalista, profissionais – ela também cita amadores, que estariam, infiro, em uma região mais periférica – focada em games, e a cultura nerd. É muito comum que uma pessoa que se identifica como *gamer* também se identificar como nerd – mais recorrente do que uma pessoa que se identifica como nerd também se identificar como *gamer*. O que se dá pelo fato da cultura *gamer* ser um recorte midiático e de produções dentro da cultura nerd. No entanto, isso não diminui a sua força geradora de semioses e singularidades. Para se ter um parâmetro, o mercado de games vale mais que as indústrias de música e cinema juntas⁶. Assim, como na teoria dos conjuntos, usual para a semiótica da cultura, nem toda a pessoa nerd é um *gamer* e nem toda pessoa *gamer* é nerd. Há também o público geral, que são as pessoas que consomem e fazer parte da produção de sentidos na semiosfera da cultura nerd, mas não necessariamente são nerds. E os *fandoms* de diferentes produções midiáticas que também não são obrigatoriamente nerds, embora existam determinados grupos de fãs mais interseccionalizados à cultura nerd, como os fãs de super-heroínas e super-heróis, estudados por Larissa Becko (2019).

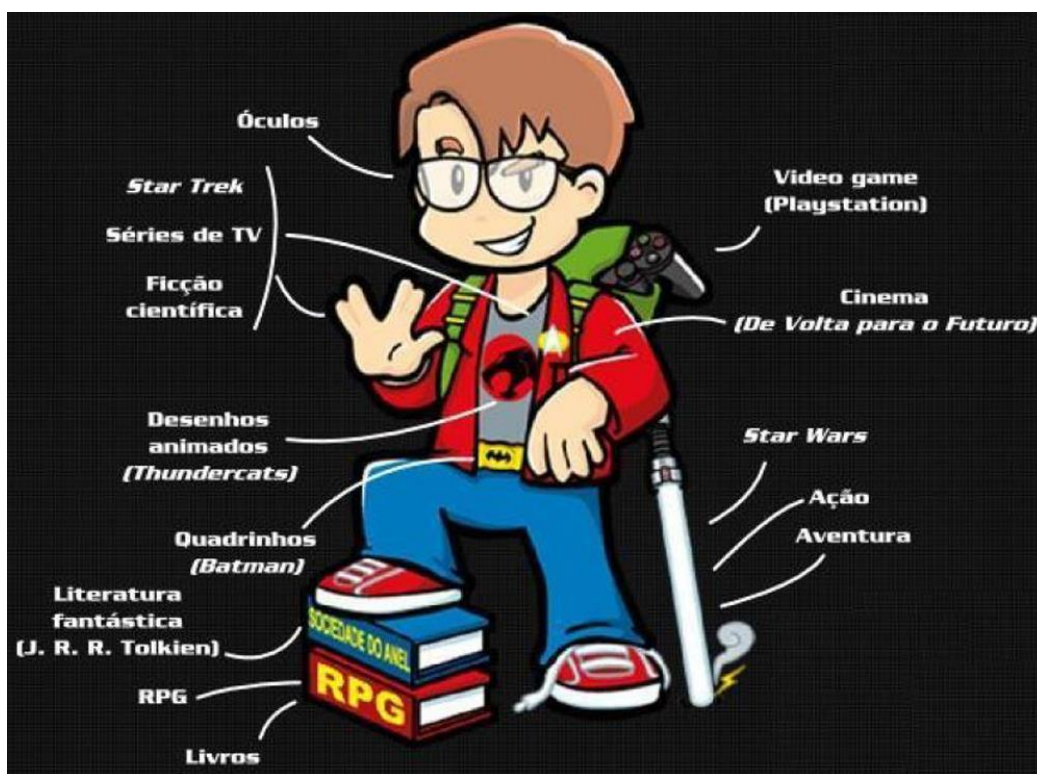
Como já destacado antes, mas volto a sublinhar, a semiosfera representada na Figura 2, assim como a semiosfera da cultura pop, é a fotografia de um momento específico. Uma aproximação com um “telescópio” que, em um momento de paralização que nunca ocorre no mundo dos signos, permite discutir a sua composição. É importante lembrar, também, que a periferia pode estar presente em todos os espaços da semiosfera, inclusive no núcleo. Essa

⁶ Fonte: <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/>. Acesso em: 04 nov. 2021.

constatação possibilitaria olhar, por exemplo, para trabalhadores que são submetidos a exploração no desenvolvimento de jogos digitais (games), prática que ficou conhecida como “crunch”⁷. Esse caráter dinâmico também se relaciona com o trânsito que fãs fazem na cultura pop. Jenkins (2015) entende que fãs transitam entre diversos gêneros e produções midiáticas, podendo ser “um fã de muitas coisas”, como eu costumo me descrever. O que é muito frequente na cultura nerd.

A imagem do nerd hegemônico podem ajudar a entender outros signos relacionados à cultura nerd. A figura 3 é a representação do “nerdinho”, o mascote do Jovem Nerd, um dos maiores sites de cultura nerd do país.

Figura 3 – O Jovem Nerd



Fonte: Matos Santos (2014, p. 60).

Como demonstra a Figura 3 e a partir das referências citadas estão associados à cultura nerd (FERNANDES, RIOS, 2011): as já citadas mídias, plataformas midiáticas e gêneros ficcionais; brinquedos (principalmente *action figures*⁸); jogos de videogame (geralmente de

⁷ Fonte: <https://www.uol.com.br/start/reportagens-especiais/crunch-criando-games-sob-pressao/>. Acesso em: 04 nov. 2021.

⁸ “Citam que “*Action Figures* foram criados na década de 1960, como uma alternativa para os meninos poderem brincar com bonecas sem que seus pais tivessem ataques de machismo desenfreado”. (FERNANDES, RIOS, 2011, p. 14). É preciso considerar, para além disso, a lógica de extensão (JENKINS, 2008) das indústrias culturais: “mais brinquedos, mais vendas”.

consoles da Sony – os *Playstation* –, da Nintendo, da Microsoft – os *X-Box*, e de computador); RPGs (sigla para *role-playing game*, um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas de maneira colaborativa); o colecionismo, através da coleção de objetos como bonecos, figuras, livros, jogos, HQs; desenhos animados (cartoons e animes – embora *animes* tenham mais relação com *otakus*); ciência (mais recorrentemente a ciência mais hegemônica, como física e astronomia) e tecnologia; clássicos da literatura nerd (sagas fantásticas e ficção científica); datas comemorativas e eventos nerds; *fandoms* e suas práticas, como a construção de teorias, a busca por *spoilers*, os *cosplays*, etc.; referências nerds (como a frase “*may the force be with you*”, de *Star Wars*); personagens nerd na ficção e fora dela; super-heróis. Há um componente muito importante, portanto, relacionado a memória e o seu *continuum* semiótico na cultura nerd.

A pesquisa “Geek Power”, feita pelo *Omelete Company* em parceria com o Instituto *MindMiners*, dá pistas da hegemonia nerd condicionadora para disputas de sentidos contemporâneas. Ela foi realizada em 2019 e foram coletados dados de mais de 3.300 pessoas, nas plataformas do *Omelete* e da *MindMiners*. “Diversos agentes querem entender o comportamento do geek, porque ele rompe barreiras, viraliza e dita tendências. O geek está na vanguarda e os números inerentes a esta audiência não param de crescer”, disse Otávio Juliato, CCO, na época, da *Omelete Company*. O quadro abaixo apresenta alguns dados da pesquisa:

Quadro 1 – Pesquisa Geek Power

Informação solicitada	Dados analisados
Gênero	63% homens 37% mulheres
Faixa etária	38% têm até 24 anos 40% têm entre 25 e 34 anos 22% têm entre 35 e 54 anos
Educação	5% fez mestrado ou doutorado 56% têm ensino superior completo ou cursando 16% têm alguma especialização
Línguas estrangeiras	86% falam inglês 30% falam espanhol
Hábitos de vida	79% estão tentando se alimentar de maneira mais equilibrada 4% são vegetarianos 54% praticam algum exercício físico (musculação, corrida e caminhada estão entre as preferências)
Mobilidade	77% usam carro 51% utilizam transporte público 8% se locomovem por bicicleta

⁹ Fonte: <https://www.omelete.com.br/ccxp/ccxp19-pesquisa-geek-power-mulher-maravilha>. Acesso em: 18 mai. 2020.

Entretenimento e cultura	91% acessam redes sociais todos os dias 68% assistem TV e TV por assinatura pelo menos uma vez por semana 83% leem quadrinhos e livros 3 vezes mais que a média brasileira 78% acessam blogs e sites de notícias diariamente 45% frequentam cinemas mais de duas vezes por mês
<i>eSports</i>	20% assistem streaming de eSports
Games	62% jogam games 71% jogam em consoles pelo menos uma vez por mês 44% jogam em desktop/notebook
Streaming	94% assinam serviços de streaming para vídeos, como Netflix, Amazon Prime Video, HBO Go e outros 62% usam o Spotify durante a semana
Experiências	54% já foram a algum evento nos últimos 3 anos (CCXP, Rock in Rio e Lollapalooza foram os eventos mais lembrados)
Filmes	54% assistem ficção científica 35% aventura 35,6% fantasia
Séries mais aguardadas em 2020	<i>Stranger Things</i> , <i>La Casa de Papel</i> e <i>Falcão e o Soldado Invernal</i>
Filmes mais aguardados em 2020	<i>Mulher-Maravilha 1984</i> , <i>Black Widow</i> e <i>Os Eternos</i>

Fonte: Omelete.

Embora seja possível questionar a interferência dos algoritmos nas plataformas nas quais os dados foram coletados (a pesquisa trataria, assim, não de um quadro representativo da identidade nerd, mas do nerd que tem vínculos com o *Omelete* e com a *MindMinders*), os dados mostram alguns aspectos interessantes, como a centralidade dos super-heróis na cultura nerd. Além de 83% do *corpus* ler quadrinhos e livros, todos os filmes mais esperados para o ano de 2020 eram produções midiáticas sobre super-heroínas e super-heróis. Há outras pesquisas que apontam para outras dimensões relacionadas a gênero na cultura nerd. De acordo com a oitava edição da Pesquisa Game Brasil (PGB), 51,5% dos jogadores no país são mulheres. Nos *smartphones*, elas são a grande maioria: 62,2% do público. Já nos computadores e nos consoles, ainda estão em números menores do que os homens, representando 40,4% e 38,1%, respectivamente¹⁰. Da mesma maneira, a argentina Victoria Alonso, na época como vice-Presidente da *Marvel Studios*, apontou que 51% do público é feminino¹¹. Embora não tenha apresentado nenhuma pesquisa sobre o tema, pelo cargo e papel dela na empresa, a sua declaração apresenta credibilidade. Embora essas pesquisas e declarações tenham um caráter muito binarista, ao não trazerem outros recortes sobre quais

¹⁰ Fonte: <https://tecnologia.ig.com.br/2021-04-25/51--dos-gamers-no-brasil-sao-mulheres--mas-elas-sao-maioria-so-nos-celulares.html>. Acesso em: 04 nov. 2021.

¹¹ Fonte: <https://jamesons.com.br/vice-presidente-da-marvel-studios-revela-que-51-do-publico-da-marvel-e-feminino/>. Acesso em: 04 nov. 2021.

mulheres e homens estamos falando, elas ajudam a entender que o “ser nerd” está em mutação.

O nerd era, então, associado a uma figura, mais recorrentemente masculina, que estaria deslocada de alguns aspectos mais hegemônicos da masculinidade, como o interesse por esportes, assim como seria muito focado nos estudos – um estereótipo veiculado inclusive pela mídia durante os anos 1980 e 1990. De um tom mais ofensivo, no entanto, a noção de “ser nerd” foi sofrendo mutações e passando a ser associada, principalmente, ao consumo, assim como, culturalmente, o que é sustentado Anastasia Salter e Bridget Blodgett (2017), a cultura nerd tendia a ser associada exclusivamente com a masculinidade, homens brancos, cisgêneros e heterossexuais. Essa memória da semiosfera da cultura nerd tem sido acionada para causar zonas de tensão e fechamento, ao mesmo tempo que abre fronteiras para que outras semioses modifiquem a cultura nerd. O que será discutido nos próximos capítulos. Tendo em vista que nos ciberacontecimentos mapeados para a tese predominaram, como também será demonstrado, casos envolvendo super-heroínas e super-heróis, considero relevante, portanto, avançar mais uma camada na semiosfera da cultura nerd, caracterizando e contextualizando a superaventura.

2.2.3.1.1 A Semiosfera da Superaventura

As teorias e história sobre a superaventura (REBLIN, 2005) – conceito utilizado por autores como Nildo Viana (2011a, 2011b) e Iuri Reblin (2005; 2008) para se referirem às histórias ficcionais envolvendo super-heroínas e super-heróis – ajudam a entender o que pode estar por trás do mero “escapismo”. A superaventura seria um gênero midiático que articula outros gêneros, como ação, aventura, fantasia e ficção científica (que são muito importantes na semiosfera da cultura nerd), e tem como centralidade as super-heroínas e os super-heróis. As pessoas superpoderosas da ficção surgem, ou retomam lugares de visibilidade midiática, em momentos de crise no Ocidente. Christopher Knowles (2008) cita alguns momentos históricos de emergência ou ascensão super-heroica ficcional: a Grande Depressão (durante a década de 1930), as Guerras Mundiais, o atentado às Torres Gêmeas no dia 11 de setembro de 2001 são alguns deles. Isso porque eles oferecem esperança. “Todos os super-heróis são, basicamente, salvadores. Diferentemente dos salvadores religiosos, porém, os super-heróis oferecem a salvação como um acontecimento concreto e nada ambíguo.” (KNOWLES, 2008, p. 132). Para alguns autores, como Reblin (2008), os super-heróis possuem um teor mitológico atualizado pelo tecido da cultura pop. São histórias de encantamento que levam

milhares de pessoas (crianças, jovens, adultos, homens e mulheres) às revistas e os cinemas.

Para Reblin (2008) as histórias de super-heróis são como janelas com os vidros embaçados através das quais olhamos para a realidade. Elas divertem, exorcizam o real, despertam a imaginação e elementos utópicos. São carregadas de valores axiológicos condizentes com o mercado capitalista e reiteram, muitas vezes, moralismos maniqueístas (o duelo entre o bem e o mal). A dimensão mitológica do super-herói guarda relações com os Deuses Antigos, como os que habitavam o Olimpo da Grécia Antiga. No mesmo recorte histórico, também encontramos os antecessores dos super-heróis: os heróis. Eles são [...] indivíduos detentores de capacidades e/ou qualidades consideradas excepcionais, como habilidades físicas, mentais ou morais, sendo a coragem o atributo mais típico de um herói”. (REBLIN, 2008, p. 22). Não são exclusivos do mundo da fantasia, podem ser pessoas reais que se destacam por alguma realização na sociedade. Eles “[...] diferem-se dos super-heróis, pelo fato dos segundos apresentarem características e/ou habilidades sobre-humanas e, portanto, humanamente impossíveis” (REBLIN, 2008, p. 22). Nas mídias, os primeiros heróis também surgiram antes dos seus “parentes-super” nas histórias em quadrinhos: Tarzan, Robin Hood, Fantasma e Zorro são alguns deles. Nildo Viana (2005, p. 38) explica que pontualmente esses primeiros personagens eram heróis, enquanto os super-heróis estão mais relacionados a superpoderes e supervilões.

O universo dos super-heróis é também acionador de estruturas míticas da mente humana, produzido pela imaginação, sendo “[...] locus da manifestação do inconsciente, a qual transcende barreiras limítrofes da vida humana e adquire a forma de uma história exemplar que encanta”. (REBLIN, 2008, p. 40). Um super-herói se torna “um símbolo que representa muito daquilo que o ser humano acredita, espera e também teme”. (REBLIN, 2008, p. 48). Através de aspectos tecno-midiáticos a imaginação é materializada em HQs, na televisão, no cinema, nos games, em produções de fãs, integrando, dada a potência de visibilidade desses meios, a cultura de massa, mas, mais ainda, o que se entende conceitualmente como cultura pop. Eles transcendem o tempo e o espaço no qual foram gerados e se engendram ao caldo cultural da humanidade.

Viana (2005), entende que há um potencial emancipatório nas histórias de super-heróis, pois elas apontam para um desejo reprimido de liberdade, justamente pela falta de liberdade na sociedade. Como produção social e histórica, os super-heróis emergem primeiro nas HQs. Edmilson Marques (2011) historiciza que a reprodução gráfica na Europa já trazia, em seus primórdios, o texto impresso acompanhado da ilustração. O que não era ainda uma

história em quadrinho – muitas delas não precisam nem de texto para comunicar uma narrativa. A origem das HQs, assim, se entrelaça com o desenvolvimento da imprensa. No século XVII, os jornais ainda não conseguiam utilizar fotografias para ilustrar as páginas, então usavam desenhos e ilustrações. Com a popularidade entre os leitores, artes em sequência contando histórias começaram a ser feitas para contar histórias. As referências mais clássicas do que viriam a ser as HQs remetem a publicações do século XIX. O suíço Rodolphe Töpffer, nesse tempo, começou a vender desenhos com texto embaixo, contando uma história ficcional. Eram vendidos em folhas soltas, ficando conhecidos como “histórias em estampa”. Outros nomes eram o de Wilhelm Busch, alemão que ilustrou poemas críticos e satíricos, sendo *Max und Moritz* (Juca e Chico), o mais conhecido, e Ângelo Agostini com *As Aventuras de Nhô-Quim* (considerada uma das primeiras histórias em quadrinhos lançadas no Brasil e no mundo). É difícil, no entanto, atribuir um marco inicial assertivo para o início dos quadrinhos. Por outro lado, é possível afirmar que a sua consolidação se dá nos Estados Unidos.

Em 1895, os proprietários de jornais em Nova York, Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst, estavam em uma disputa de mercado para ter mais leitores. O uso das HQs surgiu como uma estratégia de marketing para aumentar o desejo dos leitores pelos jornais (REBLIN, 2008; QUELLA-GUYOT, 1994) com a já citada disputa pelo direito de publicar as histórias de *Yellow Kid*, criação do norte-americano Richard F. Outcault, na qual o *New York World*, jornal sensacionalista de propriedade de Joseph Pulitzer saiu vitorioso. Assim, as primeiras histórias em quadrinhos passaram a ser impressas e distribuídas em tiras de jornais (MARQUES, 2011), ajudando os jornais a vender muito mais (FEIJÓ, 1997).

Reblin (2008) relaciona, dessa maneira, o surgimento dos quadrinhos com a técnica da ilusão de movimento sobre o papel, o uso dos jornais como meio de difusão e o humor como tema fundamental. Pelo teor humorístico dos primeiros quadrinhos, eles também ficariam conhecidos como *comics* (cômico). No Brasil, segundo Gelson Weschenfelder (2017) o termo “gibi” também se tornou sinônimo para HQs. Isso porque “Gibi” foi o título de uma revista brasileira de histórias em quadrinhos lançada em 1939. A partir de algumas leituras (ANSELMO, 1975; CAMPOS, LOMBOGLIA, 1985), Reblin (2008) apresenta um resumo da trajetória histórica das HQs:

Quadro 2 – A História das HQs

Período	Características
Pré-história: 1820	Töpffer, Wilhelm Busch e outros.

a 1895	
Período inicial: 1805 a 1909	Quadrinho estilizados; histórias humorísticas.
Período de adaptação: 1910 a 1928	Período Pós-Guerra. Duas correntes: os humoristas e os intelectuais.
Período dos anos 1930: A explosão: 1929 a 1939	“Idade do Ouro”: Ampliação de gêneros; suspense e ação como fator do sucesso; Surge a Era dos Super-Heróis.
Período da crise dos anos 40: 1940 a 1948	Crise do papel devido à guerra. Refletem a luta contra japoneses e alemães.
Período de renovação das HQs: de 1949 até hoje	Várias reviravoltas: HQ questionam a sociedade sob aspectos filosóficos e sociopsicológicos; surge a HQ marginal como protesto às normas impostas pelas “Syndicates”, surgimento das heroínas como reflexo do movimento feminista; a esteticidade das HQs começa a ser avaliada como a “grande manifestação artística do nosso século”.

Fonte: Reblin (2008, p. 39).

A superaventura, como pode-se perceber, tem a sua periodização atravessada pelas HQs, espaço no qual ela é constituída. Possuem, no entanto, a sua própria divisão histórica (VERGUEIRO, 2011): Era de Ouro, Era de Prata, Era de Bronze, Era Moderna.

Quadro 3 – As Eras dos Super-Heróis

Era	Características
Era de Ouro (1938-1954)	Inicia com criação do <i>Superman</i> , em 1938 ¹² . Desde o seu surgimento, passam a surgir outros super-heróis (Flash, Lanterna Verde, Capitão América, Batman, Mulher-Maravilha), com cada vez mais popularidade. A luta do bem contra o mal e um modelo de vida estadunidense predomina. Durante a Segunda Guerra Mundial, as vendas tiveram um aumento e os quadrinhos passaram a ter histórias patrióticas, de triunfo e vitória contra nazistas e japoneses. Com o fim da guerra que abalou o mundo, o gênero da superaventura perdeu força, dando espaço para quadrinhos de suspense, romance, terror. Em 1954, o psiquiatra Fredric Wertham (1954) publica o livro “The Seduction of the Innocent” (A Sedução dos Inocentes), alertando pais e mães sobre a má influência das histórias de super-heróis na formação de crianças e adolescentes. Ele apresentou pesquisas empíricas (manipuladas, como ficou se sabendo anos depois) entrevistando “criminosos” que confirmavam a sua tese: as HQs estimulavam jovens a se tornarem delinquentes, violentos, machucarem a si e a serem homossexuais. No mesmo ano, foi criado o <i>Comics Code Authority</i> , um órgão de censura das histórias em quadrinhos. Esses acontecimentos contribuíram com o fim da Era de Ouro.

¹² Patrícia Harumi (2016) relata que o primeiro super-herói foi o *Clock*, em 1936, nas páginas da Funny Picture Stories, da editora Qualiy. Foram publicadas no Brasil no Suplemento Juvenil e no Globo Juvel, com o nome Gongo. O termo super-herói veio após o *Superman*, que estreou na Revista Action Comics 1, da National Allied Publications, em 1938, que mais tarde se tornaria a *DC Comics*. Os Estados Unidos ainda se recuperava da Crise de 29, com a quebra da bolsa de valores e baixa produção das indústrias. Os primeiros super-heróis que surgiram da atual editora Marvel, na época sobre o nome de *Timely* foram Tocha Humana (não o do Quarteto Fantástico) e o príncipe dos oceanos, Namor. A primeira história foi publicada em 1939, na revista *Marvel Comics* 1, daí o futuro nome da empresa.

Era de Prata (1956 – 1973)	A Era de Prata é iniciada quando Julius Schwartz, editor da DC Comics, lança uma nova versão do Flash na revista <i>Showcase Presents</i> n.4. Jay Garrick é substituído por Barry Allen. Com um novo traço e histórias mais otimistas, o interesse pelos super-heróis começa a retornar. A mesma repaginação feita com Flash é também realizada com outros personagens. As reuniões de super-heróis também ficam mais frequentes e as primeiras superequipes são formadas. Com a ação do <i>Comics Code Authority</i> , as histórias também ficaram marcadas por certo senso de inocência e encantamento. A primeira metade da década de 1960 foi marcada pela mudança da editora Timely Comics para Marvel Comics. Com novos roteiristas e ilustradores, entre eles Stan Lee, novos e importantes super-heróis surgiram: Quarteto Fantástico, Homem-Aranha, Hulk, X-Men. A origem dos superpoderes aparece neles ligada à ciência, como efeito da radiação atômica e a convivência com dificuldades existenciais, de motivação econômica, psicológica, emocional e social passam a ter mais espaço nas narrativas. Também são reaproveitados alguns super-heróis do período de antes e durante a Segunda Guerra Mundial, como Capitão América e Namor. A Marvel se estabelece nessa Era.
Era de Bronze (1973 – 1985)	Há divergências sobre o início da Era de Bronze. Para alguns, a entrada nela foi mais gradual e decorrente do abrandamento da censura a partir de 1971 (VIANA, 2011b). Já Blumberg (2003) vê o ponto final dessa gradação em 1973, quando foi publicada a história <i>The Night Gwen Stacy Died</i> (“A Noite em que Gwen Stacy Morreu”), nos números <i>The Amazing Spider-Man</i> #121-122. A morte da namorada de Peter Parker (o Homem-Aranha) por um erro dele (o pescoço dela quebra quando ele tenta segurá-la com uma teia após ter sido atirada no ar pelo Duende Verde) não foi só um trágico acontecimento para muitos fãs, mas uma representação da quebra com a inocência dos leitores e do tom leve que marcava as histórias do período. Outras histórias dos anos 1970 mostram Harry Osborn, de Homem-Aranha, envolvido com LSD. A Marvel também cria outros personagens negros, como Luke Cage e Falcão. Tempestade, dos X-men, é criada em 1975. Arqueiro Verde e Lanterna Verde, na DC, passam a ter uma série de histórias com temas mais sérios (classes exploradas, questões sociais, vício em drogas). Super-heróis mais violentos também surgem, como Wolverine e o Justiceiro. Os personagens passam a ser mais humanos, complexos, assim como os roteiros passam a ter mais qualidade e as artes a serem mais realistas. A publicação do primeiro volume de <i>Crisis on Infinite Earths</i> (Crise nas Infinitas Terras) – uma história na qual diferentes universos de super-heróis colidem, a partir da ideia de Multiverso, para que só reste uma realidade –, em 1985, marca o fim dessa Era.
Era Moderna (a partir de 1986)	Também é chamada de Era de Ferro ou Era Sombria (MORRISON, 2013; MARANGONI, ANDREOTTI, ZANOLINI, 2017). Há uma tentativa de alcançar a realidade com as narrativas da superaventura. Elas tornam-se mais sérias, violentas e brutais também. Surgem as <i>Graphic Novels</i> ¹³ , publicações encadernadas, com preço mais elevado e histórias mais longas, geralmente para público adulto (VIANA, 2011b). Obras como <i>Watchmen</i> e <i>Batman: O Cavaleiro das Trevas</i> marcam os heróis desse tempo. Há espaço, ao mesmo tempo, para mundos mais autorais, construídos de acordo com o artista.

Fonte: elaborado pelo autor a partir de diversas referências¹⁴.

¹³ “Romances Gráficos”, em tradução portuguesa aproximada, cuja definição é polêmica e remete a certa confusão entre a ideia de usar os quadrinhos para trabalhar narrativas longas e elaboradas, como Maus (Arnoul Spielgeman) e Contrato com Deus (escrito por Will Eisner, criador de Spirit), com os usos das grandes produtoras de quadrinhos de aventura e super-heróis, tal como Sandam, Watchmen, entre outros. Uma terminologia mais adequada seria tratar os primeiros como “romance em quadrinhos” e os últimos como “quadrinhos épicos” (VIANA, 2011b, p. 45).

¹⁴ Reblin (2008; 2011), Vergueiro (2011), Viana (2011a, 2011b), Marques (2011), Weschenfelder (2017), Blumberg (2003); Marangoni, Andreotti e Zanolini (2017), Morrison (2013).

O achatamento da superaventura em “Eras” não dá conta das muitas singularidades que emergiram em cada uma delas. Também não há consenso referencial sobre as suas nomenclaturas e marcos iniciais. Grant Morrison (2013) defende que 1970 seria o início da “Era Sombria”, que se estenderia para além de 1985 com a tentativa de levar o mundo real para os quadrinhos. Adriano Marangoni, Bruno Andreotti e Maurício Zanolini (2017) acrescentam “A Renascença” como uma era que iniciaria em 1994 e se estenderia até os dias atuais, sendo marcada pela nostalgia e a admiração dos super-heróis, além das releituras ficcionais de outras eras. Já Nildo Viana (2011b, p. 17) considera a classificação dos períodos da superaventura em eras pouco convincentes, sendo [...] marcados por determinados valores e concepções que são prejudiciais a uma real percepção da história dos super-heróis”. Propõe, então, a seguinte periodização:

- a) a época do nascimento, que vai da criação do *Superman* até o final da Segunda Guerra Mundial;
- b) a época da crise, que vai de 1945 até o final da década de 1950;
- c) a época da retomada e renovação, que ocorre a partir do final da década de 1950 até o final dos anos 1960;
- d) a época do ‘envelhecimento’ dos super-heróis, que vai do final da década de 1960 até 1980;
- e) a época da reorganização e inovação, que vai de 1980 até os dias de hoje. (VIANA, 2011b, p.17).

É preciso também entender os super-heróis como fenômeno midiático que ultrapassa as HQs. Estão nas séries de televisão, nos desenhos animados, nos *games* e, pensando na contemporaneidade, principalmente no cinema. Gláucio Aranha, Mariana Moreira e Paula Araújo (2009) discutem a configuração de um gênero cinematográfico através da visibilidade cinematográfica dos super-heróis. A aliança entre os quadrinhos de super-heróis e cinema passa a ser algo mercadologicamente viável para as indústrias culturais a partir do sucesso da primeira produção do Super-Homem, em 1978. Ao longo dos anos 1980, como citam o autor e a autora, esse processo vai se intensificando – Batman é um dos protagonistas nesse sentido, além da série de televisão produzida entre 1966 e 1968, ele teve a primeira adaptação cinematográfica em 1989, dirigida por Tim Burton, estendendo-se com novos filmes, com diferentes abordagens, ao longo das últimas décadas (algumas cumpriram o seu propósito financeiro, outras não). A estética das adaptações da superaventura ocupa espaços intermediários entre a aventura, a ação, a fantasia medieval e a ficção científica (ARANHA, MOREIRA, ARAÚJO, 2009). Portanto, não é um acaso a sua centralidade na cultura nerd. Um novo “boom” dos super-heróis surge, não somente nas HQs, mas principalmente nos cinemas, após o atentado terrorista em 11 de setembro de 2001.

A ambiência cultural para que os super-heróis surgissem como “salvadores imaginários” após o 11 de setembro de 2001 teve materialização no sucesso da adaptação *X-Men*, dirigido por Bryan Synger e lançado em 2000. Depois, foi lançado o *Homem-Aranha* de Sam Raimi, em 2001. Um incrível retorno para as empresas *Fox Entertainment* e *Sony Entertainment*, pois apesar de ambos os personagens pertencerem à Marvel, ela havia vendido os direitos de adaptação sobre os seus personagens para diferentes indústrias após quase falir na década de 1990. Patrícia Harumi (2016) cita esses dois primeiros filmes como desencadeadores de uma nova era para os super-heróis. Citando personagens da Marvel, outros filmes foram sendo lançados recorrentemente: *X-Men 2*, em maio de 2003; *Demolidor*, em fevereiro de 2003; *Hulk*, em junho de 2003; *O Justiceiro*, em abril de 2004; *Homem-Aranha 2*, em junho de 2004. Em 2005, *Elektra* e *Quarteto Fantástico*. Nesses últimos lançamentos, as obras começaram a mostrar uma queda na qualidade de roteiro e adaptação, resultando em desinteresse dos públicos e em um retorno financeiro baixo. Em 2006, é lançado *X-Men: O Confronto Final*. Em 2007, *O Motoqueiro Fantasma*, *Homem-Aranha 3*, com um Peter Parker muito diferente, que se tornou piada entre os fãs, e *Quarteto Fantástico e o Surfista Prateado*. Com o descontentamento dos fãs e do público mais geral, Stan Lee resolve, então, tomar o controle de suas obras e decreta que a partir de 2008 os filmes de super-heróis de seus personagens passariam por um rigoroso critério de produção antes de irem para as telas. Assim, em 2008 estreia o *Homem de Ferro*, um sucesso que reergueu a carreira de Robert Downey Jr., ator que deu vida a Tony Stark, e que marcou o início do MCU (*Marvel Cinematic Universe*)/UCM (Universo Cinematográfico Marvel).

Vergueiro (2011) comenta, pensando nas HQs, que após o 11 de setembro de 2001 a sociedade se transformou, assim como os meios de comunicação. As histórias de super-heróis nesse meio começam a ser marcadas por uma sucessão de sagas que colocam os mundos em crise – *Crise de Identidade* (2004), *Crise Infinita* (2005), *Contagem Regressiva para a Crise Final* (2007) e *Crise Final* (2007) (todas da DC Comics) –, instauração de um clima de desconfiança entre diversos super-heróis, ou entre os super-heróis e a população ou o governo. O que se evidencia é que, em qualquer era ou mídia, os super-heróis sempre estão relacionados ao político.

O historiador Fábio Vieira Guerra (2011) analisou como os conflitos sociais e políticos dos EUA estão engendrados às narrativas das HQs de superaventura. Das capas de *Captain America Comics n° 01* (março de 1941), na qual o Capitão América, em sua primeira aparição, esmurrando o rosto de Adolf Hitler, ditador nazista, da Alemanha, e *Captain America Comics n° 13* (abril de 1942), na qual o super-herói é representado fazendo o mesmo

com o imperador japonês Hirohito, a uma série de outros acontecimentos. Cita a proibição do *Superman* pelos nazistas¹⁵, a ascendência judaica de muitos produtores e editores dos quadrinhos, que inclusive trocaram o nome judaico para nomes em língua inglesa para terem entrada no mercado de trabalho facilitada¹⁶ (VERGUEIRO, 2011), a presença do feminismo nas histórias através das mulheres mutantes de X-Men (FAWAZ, 2011) e o uso de comunistas como vilões, pois “[...] uma das principais características dos super-heróis é servir aos anseios capitalistas” (MARQUES, 2011, p.101) – embora existam lacunas para a crítica a esse sistema (LEÓN, 2016), seja através das produções de fãs ou do que é canônico (faz parte da narrativa “oficial”, sancionada pelos criadores e pela indústria cultural que detém os direitos de uma obra).

Miguel León (2016) questiona as razões pelas quais os super-heróis não modificam a ordem vigente para construir um mundo menos desigual – ele analisa, para entender essas motivações, a história *Superman: Red Son*, escrita por Mark Millar e lançada em 2003, na qual imagina-se o que teria acontecido se a nave que trouxe Kal-El (o Super-Homem) para a Terra ainda bebê caísse na União Soviética. Há uma hipótese referencial já apresentada: a de que os super-heróis defendem a ordem vigente que mata milhões de pessoas, o capitalismo. (MARQUES, 2011).

John Jennings (2013) entende que os super-heróis podem ser interpretados como representações do poder. Abby Moore (2019) associa a falta de credibilidade nas instituições governamentais como um dos fatores que aumentam a visibilidade dos super-heróis. Eles promovem um senso coletivo de identidade. Apesar de sabermos que eles não são reais, eles ocupam as nossas fantasias de se apresentar como solução frente a uma ameaça que nos interpela. São sonhos com superpoderes que funcionam como combustível para indústrias do entretenimento multibilionárias. Outros elementos associados por ela à força cultural e midiática dos super-heróis são: a violência e o armamento, as guerras, os movimentos anticientíficos e a vitória de Trump nas eleições presidenciais nos EUA em 2016 como uma vitória do espetáculo. Também pontua que mesmo que não seja toda a pessoa que se

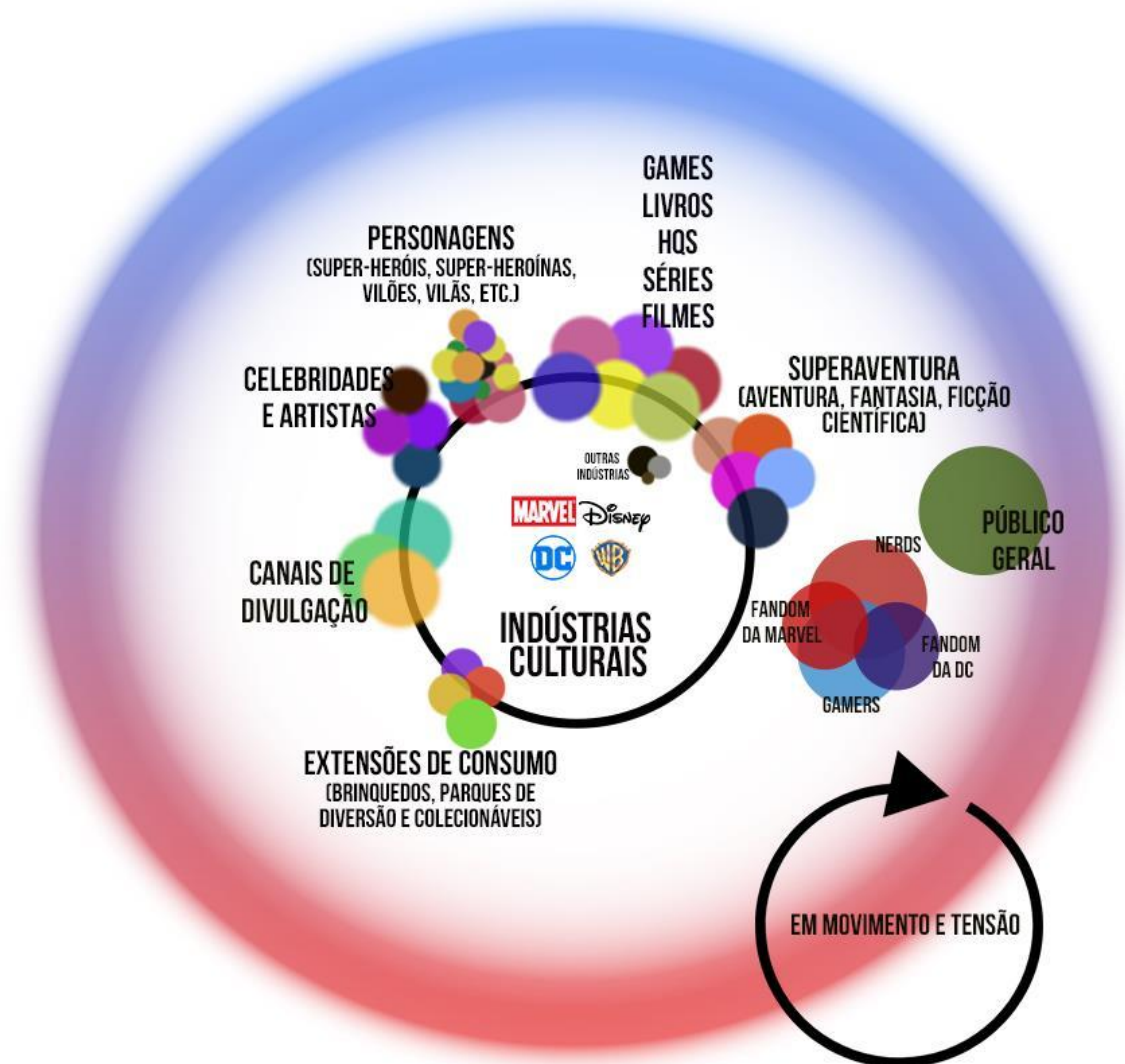
¹⁵ “Em 1942, o ministro Goebbels discursou no Parlamento alemão atacando o Superman e acusando-o, dentre outras coisas, de ser um instrumento dos judeus para subverter o ‘super-homem de Nietzsche’” (FEIJÓ, 1997, p. 39). Knowles (2008) comenta que os nazistas de Hitler adotaram Nietzsche como o filósofo do nacional-socialismo. Nisso eles foram auxiliados e instigados pela irmã de Nietzsche que tinha o controle de sua propriedade literária. Eles ocuparam o termo *Übermensch* e usaram para designar a raça germânica superior que tinha o direito de dominar as raças inferiores. Mas isso é uma distorção grosseira de ideal de Nietzsche. Em geral, Nietzsche coloca um enorme valor na individualidade, e seu *Übermensch* é o epitome de um indivíduo livre. O fascismo, ao contrário, vê o indivíduo como tendo valor, principalmente, e talvez unicamente, como um servo do estado.

¹⁶ Jerry (Jerome) Siegel e Joe (Joseph) Shuster, por exemplo, eram criadores do Super-Homem, filhos de judeus migrantes, assim como Stan Lee (Stanley Martin Lieber), cujos pais, judeus, migraram da Romênia.

identifica como um fã de super-heróis, há pessoas o suficiente que fazem isso para que existam “milhares” de variações em personagens do gênero: assim há um para cada fã. A diversidade aparece como mobilizadora do consumo. O que está relacionado a uma dimensão política importante na cultura pop contemporânea e que é central na tese: a diversidade em torno das questões de gênero e sexualidade.

Com estes pressupostos, é possível construir uma fotografia sistêmica da semiosfera da superaventura contemporânea, apresentada na Figura 4.

Figura 4 – A Semiosfera da Superaventura



Fonte: elaborada pelo autor.

Como se trata de um contexto mais específico da semiosfera da cultura pop e da cultura nerd, é possível trazer considerações mais materiais sobre os elementos da semiosfera

da superaventura. Os *fandoms* são predominantemente relacionados a grupos em torno de personagens da Marvel e da DC – podendo apontar para diferentes possibilidades de relações com as mídias, como sustenta a pesquisa de Larissa Becko (2019). Há pessoas que se consideram fãs apenas de alguma personagem da Marvel, outras da empresa como um todo, que também podem ser fãs de personagens da DC, ou que são *haters* de uma por serem fã da outra, assim como há pessoas que assistem apenas aos filmes, outras apenas as séries e algumas apenas os quadrinhos (HQs). Há diferentes níveis de engajamento de fãs com super-heroínas e super-heróis. Existem também grupos que se consideram nerds e/ou gamers e que interagem com signos da superaventura de maneira mais aprofundada, mas não são necessariamente fãs de algum super-herói. Há, também, o público geral, recorrente e muito importante no espalhamento de signos entre fronteiras e semiosferas.

Uma hipótese que também pode ser lançada para entender o sucesso da superaventura pode estar na construção do gênero midiático, que articula vários outros gêneros importantes para a cultura nerd, como a aventura, a fantasia e a ficção científica. Há ainda possibilidades de articulações com outros gêneros, como com a comédia e o horror. Essas experiências estão materializadas em filmes, séries, HQs, livros e *games*. Filmes e séries, na semiosfera contemporânea, foram importantes para deslocar as personagens e as histórias da superaventura de uma região menos nuclear, de onde elas emergiram: as histórias em quadrinhos. Há, no entanto, universos e personagens que continuam mais periféricos por ainda não terem ganhado produções nessas mídias. Repetem-se, também, os elementos dos canais de divulgação e as celebridades e artistas, importantes geradores de semioses nas semiosferas da cultura pop. Um elemento que já havia sido citado como produção semiótica e material em torno dos signos pop são as extensões para consumo, como brinquedos, parques de diversões e outros itens colecionáveis. Na superaventura, as *actions figures* (figuras de ação), bonecos que representam personagens, são importantes símbolos para as/os fãs.

Nas indústrias culturais com maior potência geradora de signos pop na semiosfera da superaventura estão as já citadas Marvel e DC, e as indústrias que detém as produtoras de filmes e séries de personagens desses universos, Walt Disney e Warner Bros, respectivamente. Há uma avassaladora força de hegemonização que irrompe dessa visibilidade dessas produções no cinema. *Vingadores: Ultimato* (originalmente *Avengers: Endgame*, dirigido por Joe e Anthony Russo e lançado em 2019), foi durante algum tempo a maior bilheteria do mundo, com US\$ 2,8 bilhões e estreou ocupando 80% das salas dos

cinemas brasileiros¹⁷, para que se tenha uma ideia. Também existem outras indústrias associadas à superaventura, mas não tão centrais como as citadas, que funcionam como conglomerados midiáticos que possuem diversas outras empresas.

Não é nova a proposta de se trabalhar com o conceito de semiosfera para entender as dinâmicas da superaventura. Marcello Serra (2015), em sua tese de doutorado defendida na *Universidad Complutense de Madrid*, propôs uma semiosfera dos super-heróis dos *comics*. No entanto, ele se volta muito mais para o *plot* e a organização do sistema ficcional dos universos narrativos do que para as semioses que são acionadas por essas conjunturas. Seu trabalho é muito potente para demonstrar a diversidade de sistemas interconectados que existem na superaventura e que são geradores de novos códigos na ficção. Um filme que adapta um personagem utilizará códigos diferentes de uma história em quadrinhos. Outro ponto que considero importante enfatizar no estudo dele é o uso da noção de multiverso e crise que está presente no sistema narrativo dessas histórias. Elas podem ter múltiplas versões ocorrendo ao mesmo tempo o que pode ser gerador de uma diversidade quase incompreensível. Quando isso ocorre, é comum que empresas com a DC recorrem a alguma história com crise no título, como as citadas nesse item. Essa crise gera uma relação de intensa tradução e troca entre os diferentes multiversos, constituindo uma explosão que leva ao surgimento de algo novo. As histórias são reiniciadas. O que encontra ressonância na proposta de crise sistêmica na semiosfera digital (HENN, OLIVEIRA, 2015): o caos informativo pode gerar um colapso que pode explodir alguns sistemas, como o jornalismo, e fazer emergir nova semiotidades.

As diferentes zonas (e semiosferas) da semiosfera da cultura pop, através da sua configuração dinâmica e funcionamento que remete ao contínuo e descontínuo, ao previsível e o imprevisível, pode também ser geradoras do que Lotman (1990) chamava de explosões. No entanto, dada as regularidades e signos não tão ruidosos que são gerados pela cultura pop, especialmente pelas lógicas mais próximas dos núcleos das indústrias culturais e dos signos pop ficcionais, a proposta de implosão midiática (ROSÁRIO, AGUIAR, 2014) também pode ser muito produtiva analiticamente.

Como já demonstrei, a cultura pop tende a construir produções que, em uma leitura da semiótica da cultura, são menos ruidosas. Isso afeta a sua força explosiva, no sentido de Lotman (1999). A proposta de Rosário e Aguiar (2014) dialoga notavelmente, portanto, com os formatos “explosivos” mais frequentes na semiosfera da cultura pop. A proposta de

¹⁷ Fonte: <<https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/vingadores-ultimato-vai-estrear-em-cerca-de-80-das-salas-de-cinema-do-brasil>>. Acesso: 22 abr. 2021.

implosão midiática defendida por elas pode ajudar a compreender como determinados acontecimentos e ciberacontecimentos no âmbito dos entretenimentos tem a sua dimensão explosiva regulada e, até mesmo, planejada. No entanto, para além disso, parto do entendimento de que as produções midiáticas mais nucleares podem, em suas semioses, ter a sua força explosiva resgatada conforme reverberam e entram em diálogo e tradução com outras semiosferas.

Embora Rosário e Aguiar (2014) utilizem a noção de meios de massa para falar de processos midiáticos que elas chamam de implosivos, entendo que elas estão referindo-se, ainda que sem adotar uma perspectiva da cultura pop, aos produtos circunscritos pelas lógicas e atravessamentos configuradores do pop. Elas, diferente do que eu propus aqui, traçam uma diferenciação entre a arte e os meios de massa, sinalizando que as mídias massivas, ao serem comprometidas com regularidades e previsibilidades, não são as fontes mais produtivas para causas explosões. Essa regulação do caráter explosivo e ruidoso ocorre devido aos perfis dos públicos e dos anunciantes. Embora elas não tenham citado, acrescento também os extratos culturais-semióticos que habitam as próprias indústrias culturais (em cargos empresariais e criativos-artísticos). Ao mesmo tempo, elas compreendem que as novidades precisam existir para que os públicos se mantenham engajados em consumir essas produções. Por isso, entendem que nesses contextos ocorrem pseudo-explosões, chamadas de implosões. Implosões seriam, dessa maneira, “rupturas de sentidos que já vinham sendo trabalhadas de forma indireta em outros textos para que num primeiro momento sejam percebidos como imprevisibilidades, mas que não sejam de total desconhecimento do público.” (ROSÁRIO, AGUIAR, 2014, p. 177).

Os textos midiáticos que têm como objetivo a conquista de públicos numerosos, assim, funcionam dentro de uma lógica “[...] que busca aplanar as contradições dos códigos, das estruturas, das linguagens, eliminando as contradições que aparecem na sua inevitável dinamicidade”. (ROSÁRIO, AGUIAR, 2014, p. 177). A implosão também guarda marcas explosivas, podendo causar estrondos, novas semioses e até algum desconforto/ruído em mentes interpretantes, complementam Rosário e Aguiar (2014). Portanto, a explosão nos meios de massa é mais difícil e quando ocorre tem as suas marcas singulares. Processos explosivos estão situados em zonas mais periféricas da semiosfera.

A explosão que ocorre na caoticidade de zonas periféricas/espacos extra-sistêmicos pode ser incorporada por contextos mais nucleares da cultura pop. Os textos midiáticos (que chamei de signos pop) permanecem no centro “[...] para conservar seu estado de hegemonia, dominância e consequente aceitação por parte do público”. (ROSÁRIO, AGUIAR, 2014, p.

181). No entanto, as mídias do núcleo da semiosfera podem auxiliar no processo de legitimação cultural de textos explosivos, usando isso para um processo de explosão controlada (implosão). Há, porém, uma dimensão não contemplada pelas autoras e que importa para entender processos semióticos em torno da cultura pop. A maneira como signos que são implosivos (ou que até mesmo não possuem força ruidosa, desestabilizadora, mínima) podem gerar explosões através de suas semioses.

Há possibilidades de signos que se movimentam através de semioses na semiosfera da cultura pop inaugurarem explosões conforme atravessam fronteiras. Esse processo pode ocorrer tanto na relação explosão-implosão-explosão (quando um signo com potência explosiva é traduzido como um signo pop implosivo que pode acionar semioses explosivas através das trocas e disputas com outras semiosferas e territorialidades), na relação implosão-explosão (quando um signo pop produz implosões através de um ruído que não é inaugural mas produz desconfortos e tensionamentos, podendo acionar, também, semioses explosivas) e também na relação explosão-explosão (quando um signo pop que é explosivo reverbera semioticamente produzindo outras semioses explosivas).

A possibilidade de estudar semioses que se desenrolam na semiosfera da cultura pop e entram em diálogo com outras semiosferas, inclusive extra-sistêmicas em relação a ela, apresenta-se, portanto, como uma fonte de possibilidades explosivas para pesquisadores. Reside nessa percepção uma força política e epistemológica para o estudo da cultura pop que é materializada, inclusive, em muitas pesquisas sobre o tema no contexto brasileiro. Isso porque olhar para a maneira como uma cultura pop anglófilo-estadunidense reverbera em contexto latino-americano pode apontar para signos mais ruidosos, criativos, explosivos – ainda que esses estudos não sejam construídos em diálogo com a semiótica conceitualmente. São estudos como o de Soares (2016), que cartografa a maneira uma travesti cubana construiu sua identidade LGBT inspirada por Lady Gaga, ou de Omar Rincón (2016), que propõe uma leitura poplítica do pop através de cidadanias *celebrities* e culturas bastardas. Nunes (2016) também corrobora para essa compreensão ao apontar que na cena medieval estudada por ela, que correspondem a coletivos de fãs consumidores de signos específicos da cultura pop, as semioses performadas pelas pessoas desse contexto são explosivas.

Também compreendo que a explosão pode ter uma dimensão subjetiva de afetação – como um acontecimento pode acontecer a alguém, gerando experiências e sentidos (QUÉRÉ, 2005). E que a sua compreensão e caracterização – o que é ou não é explosivo, o que é ou não é implosivo – está relacionada com a posição epistemológica de determinado estudo, assim como pela posição do pesquisador (que age como um cartógrafo colecionador de signos) na

semiosfera da cultura pop. Além disso, as explosões na semiosfera da cultura pop que ocorrem através de semioses (reverberação em outras mídias, públicos, sentidos em plataformas digitais, etc.) também podem mobilizar e acionar *plots*, um elemento que também está presente nas estruturas semiosféricas.

Nas plataformas digitais, as semioses em torno da cultura pop são intensificadas e podem originar, assim, ciberacontecimentos. Por isso, o próximo item é destinado a explicar as singularidades que emergem das relações entre ciberacontecimentos e cultura pop.

2.3 CIBERACONTECIMENTOS NA CULTURA POP

Há particularidades conceituais que emergem da articulação entre ciberacontecimentos e entretenimento, uma das categorias percebidas na modalidade de acontecimentos tramados em territorialidades semióticas digitais (HENN, 2015). Primeiro é importante lembrar que o entretenimento é, como já foi pontuado, que o entretenimento remete a contextos mais amplos do que o da cultura pop: é associada à brincadeira e à diversão, sinalizando dicotomias valorativas que circunscrevem as relações sociais (JANOTTI JUNIOR, 2009). Portanto, nem todo o ciberacontecimento que envolve entretenimento pode ser compreendido como um ciberacontecimento pop. O que não quer dizer, no entanto, que um ciberacontecimento – inclusive de outras categorias, como as que se relacionam com ativismos – possa reverberar e mobilizar semioses relacionadas à cultura pop. Por exemplo, no caso da capivara-cachorro, em que um menino intencionalmente fingiu ter confundido uma capivara com um cachorro para gerar espalhabilidade, celebridades foram vetores importantes da visibilidade em torno desse ciberacontecimento através de compartilhamentos (AQUINO, GONZATTI, 2017).

Ao falar de ciberacontecimentos pop, estou ampliando e dando destaque a um movimento iniciado no estudo que realizei durante o mestrado (GONZATTI, 2017). Ali, citei pela primeira vez o termo “ciberacontecimentos pop” para dar conta das informações com dimensão acontecimental que interessam, na maioria das vezes, aos jornalismo de cultura pop. Embora as territorialidades semióticas engendradas pelo jornalismo de cultura pop ajudem a entender semioses em torno da relação entre públicos, fãs e cultura pop, os ciberacontecimentos pop podem mobilizar contextos mais amplos da sociedade e do sistema midiático.

2.3.1 Ciberacontecimentos Pop

Há conceitos e estudos que relacionam acontecimentos com a previsibilidade e agendamento da mídia. Em 1961, Daniel Boorstin (1961) já propunha o termo pseudoevento (que também pode ser traduzido como pseudoacontecimento) para se referir a acontecimentos que são planejados, arquitetados, incitados, plantado para ser noticiado e com notável recorrência nos meios de comunicação. Possuem, para o autor, uma dimensão mais persuasiva que a realidade e são como profecias autorrealizadas. Uma característica que ele destaca nessas relações são os releases para imprensa, que visam garantir que os pseudoeventos ganham visibilidade midiática. Seriam definidores primários dessas modalidades de acontecer. Berger e Tavares (2010) sintetizam, assim, acontecimentos que trazem essa dimensão da previsibilidade e do agendamento midiático através da classificação binária entre acontecimentos imprevistos e acontecimentos previstos, com inspiração no trabalho de José Manuel Santos (2005). São acontecimentos previstos: acontecimentos rotina (MOLOTCH, LESTER, 1996), acontecimentos programados (CHARAUDEAU, 2010), acontecimentos suscitados (BABO-LANÇA, 2008, BOORSTIN, 1961), acontecimentos/eventos interpretados e acontecimentos/eventos encenados (ECO, 1986); acontecimentos pré-determinados (ou anunciados), em desenvolvimento e acontecimentos esperados (TUCHMAN, 1983). Acrescento a essa discussão, ainda, a noção de como celebridades possuem uma dimensão acontecimental (SIMÕES, 2014), e ainda o que aponta o trabalho de Juliana Freira Gutmann (2006), que ao pensar em um acontecimento musical ao tratar do jornalismo da MTV brasileira, sinaliza como, em determinados contextos midiáticos, os elementos do pop passam a se configurar ainda mais como notícia e acontecimentos.

A dimensão semiótica dos ciberacontecimentos envolve semioses que ainda que sejam produzidas na mente, podem ganhar alguma materialidade no contexto digital através de signos que buscam expressar sensações de diferentes qualidades. Isso porque no contexto de emergência dessas modalidades de acontecimento também lidamos com memes – no sentido de conteúdos altamente propagáveis, mas que guardam alguma relação com a ideia de Dawkins (1979), tendo em vista que também transmitem ideias e podem sofrer mutações –, *GIFs*, vídeos, remixabilidades e uma série de possibilidades de se apropriar de semioticidades da cultura pop, ressignificando ou potencializando camadas de sentidos do *plot* narrativo que permanecem mais adormecidas em determinadas interpretações. As coisas que imaginamos e fabulamos – e fãs tendem a fazer muito isso (JENKINS, 2015, 2016) – também entram na

ordem do acontecer, tendo em vista que a ficção toca nosso imaginário, nos afeta e gera distintas experiências, inclusive na arte da cultura pop (arte pop).

As semiosferas, como visto, têm diferentes camadas semióticas. A semiosfera digital da cultura pop remete, portanto, a semioses e signos no contexto da cultura pop digital (AMARAL, 2016). Envolve as plataformas digitais que podem configurar territorialidades semióticas específicas, perfis de mundanos, que apesar de não serem fãs, podem ser públicos de signos pop e inclusive facilitarem o diálogo e a construção de fronteiras com outras semiosferas, os perfis de fãs, que incluem fóruns, páginas dedicadas a determinadas produções, e todas as semioticidades criativas (*fanarts*, *fanfics*, *fanvideos* e uma série de inventividades semióticas desdobradas em diferentes plataformas), perfis de celebridades, que funcionam como fonte para informações e adquirem notável dimensão ciberacontecimental, plataformas das indústrias culturais, que adquirem a mesma função dos perfis das celebridades, mas com outros elementos da semiosfera da cultura pop (podem ser perfis das empresas produtoras, das produções midiáticas, sites dedicados a franquias, etc), o jornalismo de cultura pop, em que informações e meta-acontecimentos de ordem percebida como banal para mundanos emergem, e o jornalismo hegemônico ou jornalismo tradicional, em que existem sessões de entretenimento, de cultura pop e o desenvolvimento de críticas culturais em uma perspectiva mais próxima do jornalismo cultural do que do jornalismo de cultura pop – muitas dessas críticas podem inclusive se tornarem ciberacontecimentos pop no contexto de determinados *fandoms* (com Harry Potter e filmes de super-heróis, por exemplo, houveram críticas das produções que afetaram fãs e os levaram a construir respostas e a circularem negativamente os textos).

A proposta de categorização desdobra os ciberacontecimentos de acordo com o pertencimento deles a determinado território (ou territórios) da semiosfera da cultura pop. Não são categorias estanques e elas podem estar articuladas. Também podem ser ampliadas e revistas de acordo com as necessidades de cada pesquisa. São elas: performances célebres, mobilizações de fãs, mobilizações de anti-fãs e *haters*, fiscalização dos públicos, ações das indústrias culturais, memetizações, meta-ciberacontecimentos pop. Essas categorias podem estar incursas, ainda, em contextos específicos da cultura pop – podem envolver, por exemplo, determinados *fandoms* de música pop, de séries, a cultura nerd, etc.

No caso de celebridades, temos ciberacontecimentos pop que emergem do interesse dos públicos por suas vidas privadas, performances em rede, declarações polêmicas e outros casos tramados na cultura digital. Um dos primeiros ciberacontecimentos mapeados (HENN, 2014) pertence a essa categoria, quando se soube do caso extraconjugal do presidente dos

Estados Unidos, Bill Clinton, com a sua secretária, Monica Lewinsky, através da publicação em um blog na década de 1990. Figuras políticas também podem ser percebidas como celebridades (CORNUTTI, 2015). Há também ciberacontecimentos dessa categoria que envolvem a promover uma pessoa até então desconhecida a uma *webcelebridade* ou microcelebridade (BRAGA, 2010), como no caso de Brendan Jordan, que dançou uma música de Lady Gaga em frente às câmeras na inauguração de um shopping em Las Vegas e se tornou uma pessoa com um grau expressivo de fama (HENN, GONZATTI, MACHADO, 2018). As processualidades desse contexto são diversas e envolvem o uso dos perfis das celebridades como fontes para o seu poder de afetação (quem elas deixaram de seguir, algum comentário polêmico, alguma imagem divulgada, etc.), mas também podem surgir de “vazamentos” e conteúdos que se tornam públicos através das plataformas digitais.

Em mobilizações de fãs estão enquadrados casos que remetem ao uso que fãs fazem das plataformas para exercerem ações e ativismos (BROUGH; SHRESTOVA, 2012; AMARAL, SOUZA, MONTEIRO, 2015) que geram ciberacontecimentos. Podem envolver o foco em questões que envolvem o apoio à alguma celebridade, como no caso do movimento *#FreeBritney*¹⁸, ou lutar contra o cancelamento de uma série, como no caso de *Sense8*¹⁹, em que foram utilizados abaixo-assinados, “subidas” de *hashtags* (quando os grupos se organizam para aumentar a visibilidade de um assunto através de *hashtags* específicas, uma prática mais comum no Twitter) e até mesmo eventos marcados através de plataformas digitais, mas que ocorreram na rua, como os *beijaços*²⁰. Há ainda casos no qual essas mobilizações estão articuladas a questões políticas, de gênero e sexualidade, como quando fãs utilizam metáforas com produtos midiáticos para fazerem reivindicações em torno de diferentes questões, quando como, por exemplo, fãs de Harry Potter se posicionaram contra a eleição de Jair Bolsonaro produzindo conteúdos que relacionam Lord Voldemort, vilão de Harry Potter, e o na época candidato à presidência (MACHADO, GONZATTI, 2019).

As ações de *haters* e antifãs (GRAY, 2003; AMARAL, MONTEIRO, 2013; PEREIRA DE SÁ, 2016) também marcam aspectos relacionados a semioses em torno da cultura pop no contexto digital que podem configurar ciberacontecimentos. Os antifãs, ou *haters*, desenvolvem e performam sentimentos de ordem negativa contra um produto, gênero narrativo, celebridade, etc. Buscam, da mesma maneira que os fãs, competências para odiar

¹⁸ Para saber mais: <https://vogue.globo.com/atualidades/noticia/2021/06/o-que-significa-o-movimento-free-britney-aqui-esta-tudo-o-que-voce-precisa-saber.html>. Acesso em: 12 out. 2021.

¹⁹ Para saber mais: <https://www.showmetech.com.br/sense8-voltando-como-fas-convenceram-netflix/>. Acesso em: 12 out. 2021.

²⁰ Para saber mais: <https://buzzfeed.com.br/post/aparentemente-o-beijaco-brasileiro-contr-o-fim-do-sense8-deu-certo>. Acesso em: 12 out. 2021.

um algo, construindo *antifandoms* e estratégias na internet. É recorrente que celebridades tenham *haters*, por exemplo, por serem vistas como antagonistas de alguma outra celebridade – um movimento que ocorre entre *fandoms* da música pop. A briga entre *katycats*, fãs de Katy Perry, e *little monsters*, fãs de Lady Gaga, fez com que cada um dos grupos se tornasse *hater* do outro, em 2013, gerando uma série de desdobramentos que levaram inclusive as cantoras a se posicionarem²¹. Há ainda casos em que *haters* e *antifãs* são organizados em torno de questões políticas, e não por antagonismos célebres, como nos ataques que a *drag queen* Pablio Vittar já sofreu nas plataformas digitais por apoiadores de Jair Bolsonaro²².

Ciberacontecimentos pop que envolvem a fiscalização dos públicos estão articulados a ideia de consumidores-fiscais e ao que popularmente ficou conhecido na cultura digital como uma pretensa “cultura do cancelamento” (POSTINGUEL, GONZATTI, MELO ROCHA, 2020). Envolvem fãs e também públicos mais mundanos – todo o fã integra o grupo de públicos, mas nem toda pessoa que é público, é fã. São eventualidades nas quais um produto midiático, ou uma celebridade, inauguram semioses que visam cobrar, conferir ou boicotar um algo, podendo envolver vinculações com movimentos sociais, ações efêmeras, afiliações esporádicas e engajamentos momentâneos. Quando, por exemplo, a cantora Anitta foi cobrada em relação ao seu posicionamento político contra Bolsonaro nas eleições de 2018, inaugurando inclusive a *hashtag* #AnittaIsOverParty²³ (há uma série de ciberacontecimentos “Is Over Party” com outras celebridades) por ter se mantido em silêncio por algum tempo. Reconfigurando o *plot* desse ciberacontecimento, a partir do momento em que Anitta se posicionou ela passou a ser regularmente atacada por apoiadores de Bolsonaro²⁴ – demonstrando o caráter não-estático da semiosfera e a transição do ciberacontecimento para a categoria mobilizações de *haters* e *antifãs*.

Em ações das indústrias culturais estão lançamentos e conteúdos de divulgação que não adquirem dimensão acontecimental para muitos públicos, mas que para fãs e pessoas mais engajadas com determinada produção podem se tornar importantes ciberacontecimentos. São lançamentos de *trailers*, pôsteres, imagens do *set* de filmagens, videocliques, anúncios de elenco, de datas de lançamentos de álbuns e diferentes ações que têm como foco engajar os públicos e gerar interesse em algum signo pop. Todos esses movimentos emergem através da

²¹ Fonte: <https://www.portalitpop.com/2013/08/lady-gaga-desabafa-sobre-briga-entre.html>. Acesso em: 23 out. 2021.

²² Fonte: <https://istoe.com.br/gravadora-de-pablio-vittar-responde-aos-haters-no-facebook/>. Acesso em: 23 out. 2021.

²³ Para saber mais: <https://superela.com/anitta-is-over-party/>. Acesso em: 23 out. 2021.

²⁴ Para saber mais: <https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2021/06/4932707-anitta-e-atacada-por-apoiadores-de-bolsonaro-apos-se-posicionar.html>. Acesso em 23 out. 2021.

semiosfera digital da cultura pop. O jornalismo de cultura pop é nutrido por muitos desses acontecimentos (GONZATTI, 2017), sinalizando a partir das territorialidades semióticas configuradas em sua rede o grau de afetação de fãs que podem ser percebidos através de comentários muito entusiasmados. Esse entusiasmo com ações das indústrias culturais pode ser gerador de semioses que acionam matérias em portais de cultura pop como “‘The Flash’: Fãs estão SURTANDO com o retorno do Batman de Michael Keaton; Confira as reações!²⁵” e “RBD se reúne após 11 anos e os fãs estão surtando! Veja a foto²⁶”. Nesses casos, tratam-se também de mobilizações de fãs. É nessa categoria que estão também os ciberacontecimentos pautados pelas quebras de recordes de visualizações, bilheterias, posições nos *charts* e outros casos orientados por valores comerciais.

Os memes da internet (CHAGAS, 2010) muitas vezes costumam se articular com signos da cultura pop, o que inclusive potencializa o teor de espalhabilidade desses conteúdos e favorecem a sua replicação digital. Há casos, ainda, nos quais signos pop são apropriados para construir sentidos em formato de memes e o alto espalhamento do novo signo que resulta desse processo (uma linguagem que é, portanto, um meme da internet) gera um ciberacontecimento. Nazaré Tedesco, vilã vivida por Renata Sorrah na telenovela brasileira *Senhora do Destino*, veiculada pela Rede Globo entre os anos de 2004 e 2005, originou o meme da *Nazaré Confusa*. Esse meme geralmente é usado para mostrar que a pessoa não entendeu direito o que está acontecendo e possui cenas da personagem Nazaré com uma expressão interrogativa e várias fórmulas matemáticas ao fundo. Além da enorme visibilidade no Brasil, esse meme também ficou conhecido no exterior, tendo versões em inglês e até mesmo em russo. No exterior, ficou conhecido como *math lady* (senhora matemática) ou *confused blonde* (loira confusa)²⁷.

Por último, estão os meta-ciberacontecimentos pop, ou seja, quando o jornalismo de cultura pop ou sessões dedicadas a cultura pop no jornalismo tradicional tornam-se ciberacontecimentos – conforme propõem Berger e Tavares (2010) e Adriano Rodrigues (1993) em relação ao jornalismo como acontecimento. Possivelmente um dos casos mais emblemáticos dessa categoria, que se tornou inclusive um meme, demonstrando a articulação com outra categoria, é o da matéria “Caetano estaciona carro no Leblon nesta quinta-feira²⁸”.

²⁵ Fonte: <https://cinpop.com.br/the-flash-fas-estao-surtando-com-o-retorno-do-batman-de-michael-keaton-confira-as-reacoes-316652/>. Acesso em: 24 out. 2021.

²⁶ Fonte: <https://seriesemcena.com.br/noticias/o-rbd-se-reuniu-apos-11-anos-e-os-fas-estao-surtando-veja-foto>. Acesso em: 25 out. 2021.

²⁷ Fonte: <https://www.dicionariopopular.com/meme-da-nazare-confusa/>. Acesso em: 19 out. 2021.

²⁸ Fonte: <https://www.terra.com.br/diversao/gente/caetano-estaciona-carro-no-leblon-nesta-quinta-feira,41d3399ae915a310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>. Acesso em: 21 out. 2021.

A nota jornalística foi publicada no site Terra no dia 10 de março de 2011 pela jornalista Elisângela Roxo. Todo o ano fazem matérias lembrando esse fato, que teve o seu espalhamento relacionado ao teor humorístico que há na banalidade noticiada, sendo também um meme da internet. Há casos ainda em que a os meta-ciberacontecimentos pop podem emergir de críticas ao enquadramento jornalístico ou às críticas culturais. Por exemplo, quando muito fãs e ativistas ficaram revoltados com a maneira através da qual o jornalismo com foco em celebridades noticiou o relacionamento do ator cisgênero Keanu Reeves com a atriz transgênero Jayme Clayton, de *Sense 8*, nomeando-a apenas como “atriz transsexual²⁹”.

O caldo cultural semiótico configurado em torno desses processos também mobiliza a construção de memes no contexto digital que passam a compor a paisagem memorial em torno da cultura pop. Os memes da cultura pop, no sentido de Dawkins (1979) e de Blackmore (1999), sofrem mutações ao deslizarem por diferentes semiosferas e territorialidades semióticas. Isso reitera a importância de se entender como signos da cultura pop, especialmente a anglófila-estadunidense, são transformados ao se articularem a semioses muito próprias do Brasil

O trabalho teórico, com dimensão empírica, busca demonstrar como a semiótica da cultura pop e a perspectiva dos ciberacontecimentos pop são compreendidos na tese. A partir do que foi percebido nesse percurso reflexivo e teórico, construo uma primeira camada metodológica e analítica para estudar ciberacontecimentos pop que emergem das disputas sobre gênero e sexualidade na cultura nerd, percebida como uma semiosfera dentro da semiosfera da cultura pop. O próximo capítulo é dedicado, portanto, a desenvolver uma proposta semiótica, que é ao mesmo tempo conceitual e contextual, das relações que envolvem essas semiosferas, gênero e sexualidade.

²⁹ Fonte: <https://www.geledes.org.br/titulo-e-alterado-para-destacar-preconceito-da-midia-com-pessoas-trans/>. Acesso em: 21 out. 2021.

3 SEMIOSFERA DO GÊNERO E SEXUALIDADE EM CIBERACONTECIMENTOS E NA CULTURA NERD

Entendo que a semiótica que operacionalizo aqui pode servir para diferentes diálogos: com leituras marxistas para entender as relações de classe, com perspectivas foucaultianas para olhar a maneira como as relações de poder age na semiosfera e com outras lentes teóricas que atendem a determinados objetivos e problemas. No caso dessa tese, tratam-se dos seguintes procedimentos nesse capítulo: o primeiro focado em desenvolver uma articulação entre a semiótica e lentes dos estudos de gênero e sexualidade; o segundo visando olhar para a relação desses processos com os cibercontecimentos numa contextualização que dialoga com os objetos da tese; o terceiro focado em contextualizar como gênero e sexualidade emergem no contexto da cultura nerd.

3.1 SEMIODIVERSIDADE DE GÊNERO E SEXUALIDADE

Diversidade é a expressão da moda para dar conta de corpos, vidas e expressões que são colocadas em algum nível de precariedade. Passou a fazer parte do senso-comum para qualificar programas, ações e produtos entusiastas de uma integração de gênero, sexualidade e raça ao capitalismo contemporâneo. “O filme com diversidade”, “a loja da diversidade”, “a empresa com diversidade”, “diversidade é lucro”, “diversidade é produto”. Richard Miskolci (2015a) alerta para esses usos: ele dissemina uma ideia de tolerância à diferença, sem grandes modificações estruturais. Materializa o que ironicamente é chamado de “política do arco-íris”: “[...] a utopia que poderia manter suas diferenças lado a lado, sem conflitos, negociações e mudanças na cultura como um todo”. (MISKOLCI, 2015a, p. 16). A adoção do termo está relacionada à cobrança para lidar com as receitas e demandas por reconhecimento e direito, espalhando-se acriticamente pela sociedade, inclusive em movimentos sociais. “Diversidade é ‘cada um no seu quadrado’, uma perspectiva que compreende o Outro como incomensuravelmente distinto de nós e com o qual podemos conviver, mas sem nos misturarmos a ele” (MISKOLCI, 2015b, p. 16).

No entanto, apesar de propor essa leitura aberta às modificações estruturais, Miskolci (2021b) deu uma entrevista na qual sinaliza incômodo com alguns aspectos referentes à linguagem neutra, às identidades não-binárias (como a *gênero fluido*), ao uso do marcador de cisgeneridade (cis é a pessoa que se identifica com o gênero que lhe foi atribuído pelas instâncias médicas e/ou parentais), assim como criticou em obra recente (2021a) uma pretensa

política dos estudos de gênero e sexualidade. O argumento dele reside que é preciso uma investigação de cunho científico para se averiguar se as identidades não-binárias não são um modismo, assim como não haveria base epistemológica para se defender o marcador da cisgeneridade. Apesar do importante trabalho para os estudos queer no contexto brasileiro – que inclusive orienta algumas das lentes que serão acionadas aqui –, fiquei intrigado com o não reconhecimento, ou a não associação, de identidades históricas como as *hijras* na Índia, ou as pessoas “dois espíritos” dos povos originários da América do Norte (Joan ROUGHARDEN, 2004), como identidades que atestam para a emergência histórica de pessoas não-binárias; com o apagamento de referências teóricas sobre cisgeneridade, como o estudo de Viviane Vergueiro Simakwa (2015, p. 9), no qual ela sustenta “[...] a cisgeneridade como normatividade sobre corpos e identidades de gênero que os naturaliza e idealiza, em fantasias ciscoloniais, como pré-discursivos, binários e permanentes”; com a negação de que os estudos de gênero e sexualidade, herança das lutas feministas (Branca Moreira ALVES e Jacqueline PITANGUY, 1985), sempre emergiram de um lugar também político; e, por último, de como a linguagem é produto de relações de poder (Judith BUTLER, 2003) e, sendo signo, pode sofrer mutações, como atestam as perspectivas semióticas utilizadas nesse estudo. Mas como esses apontamentos se relacionam com diversidade?

Primeiro eles são uma importante afirmação do lugar político do qual emerge esse estudo. De um pesquisador de gênero e sexualidade que se encontra em constante diálogo com as demandas e movimentos envolvendo pessoas LGBTQIA+ para além do contexto acadêmico. Nesse lugar, tenho acompanhado disputas em contextos digitais, entre acadêmicos e ativistas, que tentam muitas vezes transformar recorrentemente a diversidade em um problema. Por exemplo, usos de trabalhos como o de Judith Butler (2003) para negar identidades não-binárias e as transformações e questionamentos das estruturas de linguagem. Um movimento que vai contra a compreensão da própria autora do seu trabalho quando ela diz que “[...] meu trabalho questiona o enquadramento binário do gênero e promove e reconhece as identidades de gênero queer¹” (BUTLER, 2019, online). Entendendo que eu assumo um lugar fronteiro, em diálogo com a militância e segmentos do ativismo, principalmente da internet, mas que é também um acadêmico, tenho percebido a diversidade por outras lentes.

Essa condição epistemológica direciona para algumas considerações sobre o uso de diversidade. Primeiro que há uma maior associação e comunicabilidade de que a diversidade

¹ Tradução livre de “[...] my work to have contested the binary framing of gender and to promote and recognize genderqueer identities”.

representa a presença de mulheres e pessoas LGBTQIA+, que podem ser negras ou não, na sociedade e nas semioses materializadas em plataformas digitais. Segundo que a diversidade pode se configurar também em um lugar de maior exercício de alteridade e que abraça o conflito em contextos necessários, mas que também reconhece a intersseccionalidade (Kimberlé CRENSHAW, 2004) e o reconhecimento das diferenças. Assim, entendo que em vez de “diversidade ou diferença”, há potência em se reconhecer a “diversidade e a diferença”. Uma postura que rompe com uma ideia na qual as linguagens e os usos dela emergem de uma verticalidade – área acadêmica reconhece e sociedade usa – e compreende a imprevisibilidade, as mutações semióticas e a relação entre núcleo e periferia da cultura. Também é importante destacar que isso não apaga, de maneira alguma, a problemática que deve acompanhar determinados usos da diversidade em contextos como os da cultura pop, que podem utilizar esse marcador como uma estratégia representacional, mas que não modifica estruturas sociais ou indústrias.

Há usos da diversidade que a interpelam a partir do reconhecimento e olhar analítico para as diferenças. Embora, é importante destacar, o pensamento teórico sobre a diversidade é amplo e desenvolvido em diferentes áreas. Renato Ortiz (2017) a entende como um marcador muito presente na contemporaneidade através da globalização, um emblema da modernidade-mundo, polissêmica, mas também geradora de desentendimentos e incompreensões – uma “Torre de Babel”. Clifford Geertz (1999) discute a diversidade e seus usos em importante trabalho no qual aponta que a globalização não diminuiu as formas de discriminação que ocorrem em nome das diferenças. Para ele, a diversidade cultural faz parte da sociedade e remete a grupos étnicos e nacionais delimitados, mas também as diferenças de gênero, sexo, classe, geração, entre outras. Embora o seu texto não cite autorias feministas ou gays e lésbicas ou expressões relacionadas a ele. Discorrer e entender a diversidade é um exercício que deve ser feito a partir de lentes também diversas. Há estudos como o de Ana Flávia do Amaral Madureira (2007) que olham para a diversidade na escola a partir dos marcadores de gênero e sexualidade – mais próximos, portanto, do que proponho aqui. Embora não exista, nele, uma conceitualização ou resgate teórico sobre o que falamos quando acionamos a diversidade.

Joan Rougharden (2004), professora de ciências biológicas em Stanford, tem uma interessante formação, graduada em filosofia e biologia na Universidade Rochester e com doutorado em ecologia teórica em Harvard. Ela entende e analisa a diversidade a partir de três esferas: “arco-íris animais”, “arco-íris humanos” e “arco-íris culturais”. Ela busca demonstrar como a existência humana, mesmo na natureza, é diversa na constituição de corpos. Destaca

que a natureza biológica não pode ser usada como metáfora para a compreensão das culturas humanas, mas busca frisar que a existência de binarismos, de relações exclusivamente entre espécies com genitália diferentes e com finalidade reprodutiva é uma falácia científica. “O infanticídio é natural para muitos animais, mas é errado no caso dos humanos. Variação em sexo também é natural em animais, e perfeitamente correta para humanos. O que parece imoral pra mim é a transfobia e a homofobia.” (ROUGHARDEN, 2004, p. 8).

A ideia de seleção natural, de Charles Darwin, também é desconstruída pela autora, pois ela demonstra como os seres vivos desenvolvem estratégias sociais e de colaboração para garantirem a reprodução e sobrevivência das suas espécies. Cita que há múltiplos tipos de machos e fêmeas na natureza e que com as lentes que temos na contemporaneidade, Darwin torna-se impreciso em detalhes e espacialmente inadequado para abranger a real diversidade animal. Além de sua teoria colocar a reprodução como um objetivo hierárquico que ignora outras relações de suma importância, como um modelo cooperativo de sobrevivência desenvolvido entre as espécies. Dawkins (1974) e o gene egoísta também são criticados pela pesquisadora, que propõe o “gene cordial” em detrimento do “gene egoísta”, pois defende que os genes precisam trabalhar coletivamente para a sobrevivência da vida biológica.

Ela conclui, em sua trajetória pela ecologia, evolução, biologia molecular, antropologia e sociologia que quase todas as nossas disciplinas acadêmicas deveriam voltar para a escola, fazer cursos de atualização sobre seus dados primários e emergir com um conceito de diversidade reformulado, mais potente e mais acurado. Importante destacar que, como visto, é a partir do diálogo com a noção de biosfera que o conceito de semiosfera foi proposto. Henn (2005) entende, nessa perspectiva, que assim como a biodiversidade é garantia da permanência da vida no planeta, a produção com maior marca humana – a cultura – também necessita da diversidade para a sua permanência e criação. Menciona, assim, a semiodiversidade. A diversidade presente nas semioses e na semiosfera. É a partir dessa lente que eu compreendo gênero e sexualidade nesse estudo.

A primeira referência à semiodiversidade foi localizada no texto de Antônio Risério (2002), originalmente apresentado em 1995, segundo Irene Machado (2000). Para ele, a semiodiversidade é um conceito que denomina a esfera da vida que se refere particularmente ao reino dos signos, correspondendo a um amplo campo que é quase desconhecido. As mais diferentes linguagens, signos e códigos culturais encontram lugar no domínio da semiodiversidade. Para ele, na semiodiversidade, “etnocêntrico” é aquele que encara o mundo pelo prisma de sua cultura, enquanto “etnocentrismo”, quem absolutiza as práticas e os valores da cultura a que pertence. A planetarização do planeta gerou, para ele, o problema do Outro

como objeto inquietante. O Outro surge, para ele, como o não-europeu, o extra-ocidental. Entende que o triunfo do Ocidente está relacionado também a presença de corpos extra-ocidentais, pois para esse triunfo deixou de ser apenas branco e europeu, para ser também africano e asiático. Converteu-se assim num espaço imaginário. Numa entidade planetária. No entanto, “O que temos hoje não é de modo algum a realidade de uma ‘democracia racial’ – mas o mito dessa democracia [...]. (RISÉRIO, 2002, p. 23)”.

O autor explica que essa condição é geradora de conflitos, através do confronto performado nas “ruas”. Cita o neofascismo europeu, crescendo na convergência do desemprego e da migração. Defende, nessa perspectiva, que para além da preservação da biodiversidade, deve-se também preservar a semiodiversidade, pois essas questões de anulação do Outro e do humano passam também pela dimensão simbólica da vida social. A liberdade e a ética inexistem fora do reino dos signos. “E é justamente a semiodiversidade, a existência neobabélica, que faz a amplitude do arco de perguntas e respostas possíveis, coisa fundamental nesse momento da aventura humana na Terra” (RISÉRIO, 2002, p. 26).

Há problemas epistemológicos na concepção de semiodiversidade de Risério (2002). Não citar as feministas, os estudos feitos sobre raça referentes aos LGBTQIA+ talvez seja a fonte desse problema que ignora que o Outro, ou a Outra, sempre esteve presente nas relações culturais, inclusive simbólicas. Caso esse movimento fosse feito, situar-se-ia que Simone de Beauvoir (1967, 1970) já demonstrava como a mulher foi construída como “o segundo sexo”, sendo colocada como o Outro, o diferente, ocupando, para usar conceitos semióticos, a periferia nas relações da sociedade e da cultura em relação ao homem. Assim como Angela Davis (2013) demonstrou que a mulher negra é o Outro em relação à mulher branca. Além do mais, ao citar o “triunfo do Ocidente” a partir de uma pretendida miscigenação, Risério (2002) não contextualiza a tentativa de anulação semiótica decorrente da colonização e da escravidão no contexto ocidental, da tentativa de embranquecimento forçado da sociedade para se alcançar o “progresso” (MISKOLCI, 2012) e de como esse “triunfo” foi construído a partir de forças políticas e institucionais que jogaram corpos para espaços periféricos da cultura – como situa os estudos de Sueli Carneiro (2015) sobre mulheres negras. Os conflitos da semiodiversidade, embora ele cite o mito da democracia racial sem explicitar do que se trata esse mito, não são alocados em relação às materialidades corporais e simbólicas que envolvem gênero, sexualidade e raça, por exemplo.

Irene Machado (2000), tomando a discussão de Antônio Risério (2002) como inspiração, propõe uma leitura da semiodiversidade a partir das esferas comunicacionais, entendendo que as diversidades semióticas têm relação com a defesa dos sistemas semióticos

que produzem os mais variados tipos de informações das culturas humanas. Ela permite inserir culturas diferentes em ecossistemas da evolução através dos signos e a garantia da vida no ecossistema. Para ela, “no domínio da semiodiversidade situam-se as mais variadas informações criadoras de mensagens produzidas pelas diferentes linguagens, signos e códigos culturais” (MACHADO, 2000, p. 5).

Para exemplificar essa leitura da semiodiversidade, Machado (2000) cita um estudo sobre a realidade molecular do Brasil (Sérgio D.J; PENA, Denise R. CARVALHO-SILVA, Juliana, Vânia ALVES-SILVA, 2000) da UFMG no qual foi revelado que provavelmente mais de 90% das patrilinhagens dos brancos brasileiros é de origem europeia, enquanto 60% das matrinhagens é de origem ameríndia ou africana. Existem "dois marcadores moleculares de linhagens genealógicas: o cromossomo Y para estabelecer linhagens paternas (patrilinhagens) e o DNA mitocondrial para estabelecer linhagens maternas (matrinhagens)" (PENA et al., 2000 p. 18). Para a autora, essas linhagens constituem informações hereditárias que não podem ser ignoradas no quadro cultural. É um instrumento analítico da semiodiversidade: são heranças informativas percebidas através de um sistema de linguagem que sinalizam um espaço semiótico configurado a partir da cultura. Assim, “a possibilidade de ler um retrato multicultural tecido pela diversidade da informação genética é mais um argumento em favor da semiodiversidade”. (MACHADO, 2000, p. 13).

A leitura do retrato cultural através de signos que remetem a semiodiversidade proposta por Machado (2000) não é realizada. Ela aponta a potencialidade que há em outros sistemas comunicativos, como a genética. No entanto, a “semiodiversidade” configurada através de uma interpretação genética, nesse caso, aponta para uma trágica e violenta condição que possui mais relação cultural com a violência de gênero (Heleieth SAFFIOTI, 2001), em perspectiva interseccional (CRENSHAW, 2004), olhando também para a raça, do que uma possibilidade de diversidade cultural acionadora de semioses. A presença de maior parentesco europeu na parte “paterna” e maior parentesco ameríndio e africano na parte “materna” pode apontar para os estupros realizados por homens brancos de mulheres escravizadas e indígenas, como demonstrado nos estudos de Cinthia da Silva Belonia (2019) e Gyne Gessyka Pereira Santos e Sandra Regina Sales (2018).

Sendo o signo também representação na terceiridade (PEIRCE, 2008), e a semiosfera composta por semioses diversas, proponho um entendimento da semiodiversidade que é localizado nas questões em torno do gênero e da sexualidade, que envolve as semioticidades que comunicam diversidades e diferenças, assim como as que visam confrontar a construção de espaços mais semiodiversos. Olhar para as relações de gênero e sexualidade que

atravessam, constituem e incorporam processos semióticos permite uma compreensão da diversidade que amplifica os horizontes de análise da comunicação e contribui para o estudo de processualidades do âmbito digital, como os ciberacontecimentos pop.

Gênero e sexualidade, em intersecção com outros marcadores que amplificam a reflexão sobre os processos da sociedade, incluindo os midiáticos, são problemas políticos, como Judith Butler (2015) propôs compreendê-los. Como conceitos não envolvem uma lógica binária, questionam o que é dado como normal e desestabilizam verdades que mantém populações em situações de violência e desigualdade, ao mostrarem a artificialidade através da qual o masculino e a homossexualidade afirmam-se como espaço de poder, revelando que eles são construções intencionais da sociedade ocidental.

Não retomo aqui uma extensa historicização dos conceitos e temas já saturados nos estudos que envolvem gênero e sexualidade. Para a história do corpo, pode-se consultar Thomas Laqueur (2001) e Joana Pedro Maria (2005), que entende os acontecimentos como fundadores do gênero. Para uma genealogia do conceito de gênero, há o estudo de Marina Cortez, Paula Gaudenzi e Ivya Maksud (2019), que citam o seu uso por Robert Stoller (1984) e o desenvolvimento conceitual das feministas. Em relação ao patriarcado como sistema que gera subordinação do feminino em relação ao masculino, parte-se do que propõe Adriana Piscitelli (2009). A força opressora e estrutural de algumas masculinidades também é tema dos estudos de Raewyn Connell (1995) e Felipe Viero Kolinski Machado (2017). Assim, gênero é tomado aqui como um marcador cultural que agencia relações de poder (FOUCAULT, 1999). É uma força epistemológica que atravessa as semiosferas e cria hierarquias entre marcas identitárias e semioticidades. Nessa perspectiva, também atuam as autoras Guacira Lopes Louro (2003), Aline Bonetti (2003, 2011, 2012) e Joan Scott (1995). Para Joan Scott (1995, p. 75), gênero é “[...] uma categoria social imposta sobre um corpo sexuado”. Ou ainda é “[...] um campo primário no interior do qual, ou por meio do qual, o poder é articulado.” (SCOTT, 1995, p. 88). Gênero passa a ser usado como eixo de diferenciação do sexo, visando a negação do determinismo biológico e acentuando, através da linguagem, o caráter de construção social e cultural nas distinções baseadas no sexo, um produto biológico. No entanto, a própria materialidade binária do sexo passou a ser questionada por perspectivas que constituíram os estudos queer, como as de Judith Butler (1999, 2003, 2014).

Sexualidade é uma expressão fortemente articulada ao gênero, como demonstra Gayle Rubin (1993). O “sistema sexo-gênero” pressupõe uma coerência entre sexo, gênero e sexualidade, colocando a homossexualidade como norma. Michel Foucault (1999) mostra,

desse modo, como a sexualidade é produto da história humana e das relações de poder que a institui. São diversos os discursos e dispositivos que, para o autor, passaram a reprimir o sexo pelo poder. Ele pontua quatro estratégias que funcionam como tecnologias do sexo a partir do século XVIII: a histerização do corpo da mulher, a pedagogização do sexo da criança, a socialização das condutas de reprodução e a psiquiatrização do prazer perverso. Elas têm como mira, respectivamente, o corpo das mulheres, o qual teria que ser analisado, qualificado e desqualificado tendo em vista o seu excesso sexual; à necessidade de controle dos impulsos sexuais infantis – a negação da sexualidade das crianças; à preocupação política e coletiva em relação aos nascimentos e às anomalias, que visariam, fundamentalmente, a expor a “verdade” sobre o sexo. Estratégias que buscam reproduzir o sexo à sua forma matrimonial e reprodutiva, negando a sexualidade, ainda que de maneira hipócrita, pois “O espaço da sala, a forma das mesas, o arranjo dos pátios de recreio, a distribuição dos dormitórios (com ou sem separações, com ou sem cortina), os regulamentos elaborados para a vigilância do recolhimento e do sono, tudo fala da maneira mais prolixa da sexualidade das crianças”. (FOUCAULT, 1999, p. 30). Um processo que se desdobra para todas as esferas e fases da vida humana historicamente: da confissão dos “pecados” aos formatos das instituições como a escola, os hospitais, os quartéis

O dispositivo da sexualidade foi sofisticando-se, penetrando nos corpos e controlando as populações de forma detalhada e global (FOUCAULT, 1999). A homossexualidade era, então, um “guarda-chuva” para lidar com todas as expressões dissidentes em relação às expectativas históricas construídas sobre os ideais do masculino e feminino. Foi construída como pecado, crime e doença – marcas que ainda a tangenciam na sociedade – em relação a heterossexualidade. Jeffrey Weeks (1999, p. 62) recupera o surgimento dessas expressões, criadas por Karl Kertbeny, em 1869, e como a sua intenção de criar termos para classificar as sexualidades foi tornou-se, também, um dispositivo de sexualidade dotado de poder. Ao serem criados, portanto, heterossexualidade e homossexualidade passam a construir quadros de classificação das expressões das sexualidades humanas em que a heterossexualidade é tomada como norma. “Uma norma talvez não necessite de uma definição explícita; ela se torna o quadro de referência que é tomado como dado para o modo como pensamos; ela é parte do ar que respiramos”. (WEEKS, 1999, p. 62).

A norma em Foucault (1999) tem um caráter produtivo, não sendo uma mera separação entre lícito e ilícito, nem um dispositivo pouco sofisticado de repressão ou restrição. Ela abrange as normas comportamentais, sociais, de conduta, as de regulação dos saberes, funcionando como disciplina dos corpos e das vidas das diferentes populações. A lei,

para o autor, pode conferir legitimidade à norma. Por isso, a transformação das diferenças de gênero e sexualidade, antes comuns à várias sociedades humanas, em pecado, com a pena da penitência e da fogueira, como recupera Richards Jeffrey (1993), em crime (um mapa elaborado pela ONU² mostra o ano em que ser LGBTQIA+ deixou de ser crime ao redor do mundo, sendo que em 2015, 50 países ainda criminalizavam as vivências não-heterossexuais) e em doença³ (quando ainda era classificada como homossexualismo, com o sufixo “ismo”, que remetia a enfermidade) ainda tangenciam o senso-comum e a percepção sobre as sexualidades.

Gênero e sexualidade, assim como outros marcadores que os atravessam, estão relacionados ao poder. O poder é uma situação estratégica e complexa em determinada sociedade. Ele não é como um “superpoder”, algo que alguns possuem e outros não, mas é imanente da construção dos dispositivos sociais, das práticas de linguagem, das relações humanas – possui mira e objetivos, ditando formas de saber. Em concomitância, “[...] as relações de poder não se encontram em posição de exterioridade com respeito a outros tipos de relações (processos econômicos, relações de conhecimentos, relações sexuais), mas lhes são imanentes.” (FOUCAULT, 1999, p. 90). Ele [...] é um feixe de relações mais ou menos organizado, mais ou menos piramidalizado, mais ou menos coordenado” (FOUCAULT, 1988, p. 248). Por outro lado, “[...] o poder não se dá, não se troca nem se retoma, só existe em ação[...] é, acima de tudo, uma relação de força.” (FOUCAULT, 1988, p. 175). Muito importante é entender, também, que o poder não se entrelaça a tais processos sem conflitos: “[...] onde há poder há resistência”. (FOUCAULT, 1999, p. 91). O poder, portanto, também agencia o gênero e a sexualidade e gera violências, como a homofobia, discutida por Daniel Borrilo (2010), ou outros termos que vêm tentando dar conta das violências contra pessoas não-herossexuais e/ou não-cisgêneras⁴: lesbofobia, transfobia, bifobia LGBTQfobia, queerfobia

² Para acessar o mapa: <https://www.unfe.org/the-history-of-the-right-to-love-if-youre-gay/>. Acesso em: 12 jan. 2020.

³ Em 1973, a homossexualidade deixou de ser classificada como tal pela Associação Americana de Psiquiatria. Em 1975, a Associação Americana de Psicologia adotou o mesmo procedimento, deixando de considerar a homossexualidade como doença. No Brasil, em 1985, o Conselho Federal de Psicologia deixa de considerar a homossexualidade como um desvio sexual e, em 1999, estabelece regras para a atuação dos psicólogos em relação à questões de orientação sexual, declarando que “a homossexualidade não constitui doença, nem distúrbio e nem perversão” e que os psicólogos não colaborarão com eventos e serviços que proponham tratamento e cura da homossexualidade. No dia 17 de maio de 1990, a Assembleia Geral da Organização Mundial de Saúde (sigla OMS) retirou a homossexualidade da sua lista de doenças mentais, a Classificação internacional de doenças (sigla CID). Fonte: <https://archive.is/20120730161520/http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/182/2010/05/16/brasil,i=192631/HA+20+ANOS+A+OMS+TIROU+A+HOMOSSEXUALIDADE+DA+RELACAO+DE+DOENCAS+ME+NTAIS.shtml#selection-785.215-785.246>. Acesso em: 25 mai. 2020.

⁴ “Cisgênero é termo mais usado, durante as últimas décadas, para caracterizar as pessoas que foram designadas com determinado sexo/gênero ao nascer e se identificam com ele ao longo de suas vidas. É Sinônimo de

são alguns deles. Há, ainda, a proposta de terrorismo cultural de Miskolci (2015b), que entende que a violência contra as diferenças é coletivamente imposta e experienciada.

Propostas como a do autor são caracterizadoras das teorias sobre gênero e sexualidade na perspectiva dos estudos queer. As teorias queer são um ponto de convergência entre os estudos feministas e gays e lésbicos. Em relação aos feminismos, ajudaram a interrogar as categorias homem e mulher, demonstrando que há uma pluralidade de formas de habitar o mundo a partir de um sexo/gênero que se articula a outros marcadores sociais.

Para os estudos gays e lésbicos, veio a contribuição de olhar para a forma como LGBTQIA+ são tornados abjetos a partir da criação de binarismos como a homossexualidade/heterossexualidade e reivindicações que buscam se aproximar do que foi estabelecido politicamente em relação à heterossexualidade. A partir de um encontro entre Estudos Culturais e pós-estruturalismo francês, as perspectivas queer⁵ começam a emergir entre o final dos anos 1980 e início dos anos 1990 a partir de autoras e autores como Eve Kosofsky Sedgwick, Michael Warner, Teresa de Lauretis, Judith Butler e Paul Beatriz Preciado (MARCONI, 2015). Sara Salih (2015, p. 20) explica que a emergência dos estudos queer está entrelaçada à epidemia de HIV/AIDS e a potencialização que ela gerou do ódio contra principalmente gays, travestis e transexuais.

A tradução de queer seria algo próximo de estranho, ridículo, excêntrico (ou ainda “bicha”, “viado”, “sapatona”), mas também uma expressão para tratar LGBTQIA+, nos países de língua inglesa, de maneira pejorativa. Louro (2013, p. 39) mostra, que em um movimento queer, algumas comunidades o assumem com toda a sua carga de estranheza e deboche para demonstrar a sua perspectiva de oposição e contestação.

Outros conceitos que dialogam com os estudos queer são o de heterossexualidade compulsória, de Adrienne Rich (2010) e heteronormatividade, de Michael Warner (1991). Rich (2010), ao falar da existência lésbica, mostra como as mulheres são convencidas de que o casamento e a orientação sexual, voltadas para os homens, são inevitáveis. As mulheres são doutrinadas pela ideologia do romance heterossexual através de contos de fadas, da televisão, do cinema e todos os outros meios que afirmam a sexualidade como sinônimo de heterossexualidade. A heterossexualidade não é uma mera orientação sexual, mas um regime político em sua leitura. Já para Warner (1991), a heteronormatividade (normas estabelecidas pelos regimes históricos da heterossexualidade) exigiria de todas as pessoas uma organização

cissexual. Abreviado como cis. É o oposto de transgênero, isto é, os sujeitos que não se reconhecem no sexo/gênero compulsoriamente estabelecido a partir de sua existência social.” (MARCONI, 2015, p. 40).

⁵ Marconi (2015) apresenta uma historização do conceito em campo teórico brasileiro e internacional.

da vida coerente com a heterossexualidade. Pessoas com a genitália masculina precisam se identificar como homens, sendo másculos, coerentes com a masculinidade hegemônica, por exemplo. O fato de que essas reiteraões sejam necessárias, para Butler (1999), também demonstram como os corpos não se conformam completamente às normas de imposição.

Assim, queer, embora seja um termo empregado por alguns ativismos para se referir a comunidades não-heterossexuais ou cisgêneras ou ainda sobre uma suposta pluralidade contínua de novas identidades de gênero, é um marcador da instabilidade das identidades, que propõe olhar mais para os processos performativos de categorização sexual e de gênero e as suas subversões a focar em populações específicas. Algumas teorias de gênero e sexualidade, especialmente, as decoloniais e dos feminismos negros e interseccionais apontam para o teor colonial e que promove apagamento das desigualdades raciais dos estudos queer e de algumas perspectivas feministas – o trabalho de Jota Mombaça (2016) e o seu uso de “cuier” é um exemplo.

Kimberlé Crenshaw (2004), quando propõe a interseccionalidade para analisar gênero e raça, não de “cima para baixo”, mas de “baixo para cima”, problemas que se atravessam, também estava atenta a esses apagamentos. Miskolci (2015b) propõe, nesse sentido, um olhar para as marcas das diferenças (gênero, sexualidade, raça, classe, geração, religião, etc.) que nos atravessam e constituem – importante citar que o autor também foi criticado por práticas de invisibilização de pessoas trans/travestis nas vozes que se manifestavam em seminário sobre os estudos queer (MOMBAÇA, 2016). Críticas que não são recentes nos estudos de gênero e sexualidade, como sustenta Piscitelli (2009). Caterina Alessandra Rea e Izzie Madalena Santos Amancio (2018, online) ao propor uma descolonização das sexualidades, citam também o conceito de homonormatividade, que seria a forma como a própria homossexualidade incorporou valores cisheteronormativos e articulados à branquitude.

Essas críticas recaem sobre o apagamento dos mecanismos coloniais, racistas e (neo)liberais do capitalismo contemporâneo. Ella Shohat e Robert Stam (2006) citam algumas dessas mecânicas: a afirmação de ausências, a obsessão pela hierarquia, a culpabilização das vítimas, a recusa da alteridade/empatia, a desvalorização sistemática da vida, a falácia da discriminação ao contrário (o oprimido tornando-se o opressor quando não possui força estrutural para esse movimento), o ideal liberal de daltonismo racial. Ainda pontuam que o capitalismo, ao promover uma noção de liberalismo social, constitui “[...] uma forma sublimada de darwinismo social, na medida em que slogans liberais sobre direitos e igualdade mascaram um outro conjunto oculto de credenciais sociais (o homem branco, americano, dono de propriedades) que constituem as verdadeiras bases da inclusão social”.

(SHOHAT, STAM, 2006, p. 54). Tudo isso configura um neocolonialismo marcado por dominações de econômica, política, militar, técnica e cultural. As consequências são pobreza generalizada, fome crescente, dívidas externas, aberturas dos recursos de um país para o capital estrangeiro e opressão política interna. Ainda entendem que o eurocentismo estético é marca dessas conjunturas e que ele está diretamente articulado ao *hollywoodyanismo* – a penetração cultural midiática dos Estados Unidos transnacionalmente.

Há, nesse percurso, uma potência para tirar o gênero e a sexualidade como algo somente do corpo, das relações de materialidade já dadas como generificadas e aparentemente naturais, trazendo-o também para a linguagem, para as muitas semiosferas que constituem os nossos mundos. É nessa perspectiva que proponho uma camada semiosférica referente às relações de gênero e sexualidade.

3.1.1 A Semiosfera do Gênero e da Sexualidade

Os signos que remetem ao masculino e ao feminino, as semiotidades queer, desestabilizadoras da heteronormatividade (WARNER, 1991) e da heterossexualidade compulsória (RICH, 2010), as forças regulatórias (BULTER, 2014) do gênero e da sexualidade, e todos os marcadores que vem sendo destacados pelas feministas negras através de propostas interseccionais – Kimberlé Crenshaw (2004), Patrícia Hill Collins (2017), Lélia Gonzales (2018), Carla Akotirene (2019) –, como raça e classe, estão presentes nas dinâmicas culturais e simbólicas dos mais variados contextos. Compreender o gênero e a sexualidade, e outros marcadores que os atravessar, como semiosfera é também destacar o caráter dinâmico, e a possibilidade de resistência (FOUCAULT, 1999) através da tradução, que pode emergir de mutações e traduções semióticas.

Em relação ao contexto brasileiro, por exemplo, pode-se inferir uma macroestrutura semiosférica que sinaliza como se dão algumas dinâmicas em torno do gênero e da sexualidade a partir de dados sobre a violência contra a população LGBTQ e contra mulheres – considerando, também, a interseccionalidade.

Em relação a pessoas LGBTs, o levantamento da Acontece Arte e Política LGBTI+ e Grupo Gay da Bahia registrou a ocorrência de 237 mortes violentas de LGBTs (lésbicas, gays, bissexuais, travestis e transexuais) em 2020 no Brasil⁶. Foram 224 homicídios (94,5%) e 13 suicídios (5,5%). Essas mortes são catalogadas pelos grupos pelos indícios de que elas

⁶Fonte: https://static.poder360.com.br/2021/05/Observatori_o%2080%90_d_e%2080%90Mor%2080%90Violenta_s%2080%90de%2080%90LGBTI-1_3mai2021.pdf. Acesso em: 20 out. 2021

possuem relação com LGBTfobia, compreendida aqui como terrorismo cultural contra as dissidências de gênero e sexualidade (MISKOLCI, 2015b). Foram 161 travestis e mulheres transsexuais (70%), 51 gays (22%), 10 lésbicas (5%), 3 homens transsexuais (1%), 3 bissexuais (1%) e 2 homens heterossexuais confundidos com gays (0,4%) assassinados. Os dados identificaram 74 pessoas pardas e pretas (54%) e 62 brancas (46%). No entanto, em relação ao número total de mortes violentas de pessoas LGBTQs, o ano de 2020 apresentou uma redução ante o ano anterior. Em comparação com o ano de 2019, a redução foi de 329 para 237, queda de 28%. A defasagem pode se dar em decorrência da pandemia e da dificuldade institucionais que decorrem da subnotificação⁷ de crimes de ódio. Há ainda estudos como de Berenice Bento (2015) sobre o transfeminicídio, assassinados motivados por transfobia de mulheres e travestis, no qual as violências costumam ser extremas e envolver mutilações e deformações da face.

Sobre mulheres cisgêneras, há relatórios que mostram, por exemplo, como uma em cada quatro mulheres foi vítima de algum tipo de violência durante a pandemia de covid-19 no Brasil⁸ no ano de 2020, como em 2018 uma mulher foi morta a cada sete horas em crimes motivados pelo seu gênero, uma mulher sofre violência doméstica a cada dois minutos, os 66.041 casos de estupro que ocorreram, nos quais 81,8% das vítimas eram mulheres, a realidade na qual 47% das brasileiras já sofreu abuso no trabalho⁹. Dados que são ainda mais violentos e atingem com maior força mulheres negras, que são as maiores vítimas desses crimes¹⁰. De maneira geral, a população negra é estruturalmente mais atingida pelas desigualdades e violências. Representam, por exemplo, 77% das vítimas de homicídios¹¹.

Abordar essas marcas pela violência materializada em corpos e vidas em torno do gênero e da sexualidade em intersecção com outros marcadores, como raça, é apenas uma possibilidade de leitura das estruturas machistas, racistas, e LGBTQfóbicas do contexto brasileiro. Essas relações também perpassam os dispositivos de educação (Fúlvia ROSEMBERG, Chirley BAZILLI, Paulo Vinícius Baptista da SILVA, 2003; Maví Consuelo

⁷ Para saber mais: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/direitos-humanos/noticia/2021-07/subnotificacao-de-crimes-contra-lgbtqi-preocupa-direitos-humanos>. Acesso em: 23 out. 2021.

⁸ Fonte: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2021/06/07/1-em-cada-4-mulheres-foi-vitima-de-qualquer-tipo-de-violencia-na-pandemia-no-brasil-diz-datafolha.ghtml>. Acesso em: 23 out. 2021.

⁹ Fonte: <https://www.uol.com.br/universa/noticias/redacao/2020/10/10/dia-contra-a-violencia-a-mulher-10-dados-explicam-por-que-falar-sobre-isso.htm>. Acesso em 23 out. 2018.

¹⁰ Fonte: <https://g1.globo.com/monitor-da-violencia/noticia/2020/09/16/mulheres-negras-sao-as-principais-vitimas-de-homicidios-ja-as-brancas-compoem-quase-metade-dos-casos-de-lesao-corporal-e-estupro.ghtml>. Acesso em: 23 out. 2018.

¹¹ Fonte: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2021/08/31/negros-tem-mais-do-que-o-dobro-de-chance-de-serem-assassinados-no-brasil-diz-atlas-grupo-representa-77percent-das-vitimas-de-homicidio.ghtml>. Acesso em: 23 out. 2018.

SILVA, Olenir Maria MENDES, 2015; Nilson Fernandes DINIS, 2011), da mídia (Ana Carolina ROCHA PESSÓA TEMER, Lucas LUSTOSA DE BRITO, 2020; Marcia VEIGA DA SILVA, 2014; Pablo DE OLIVEIRA LOPES, 2019), o aparato-médico (Ewerton Luiz Figueiredo Moura DA SILVA, 2018; Luciana Aparecida PALHARINI; Silvia Fernanda de Mendonça FIGUEIRÔA, 2018; Kellyane De Santana RICARDO, 2020), as instituições legais (Evandro Piza DUARTE, 2018; Gisele Mascarelli SALGADO, 2016; Andressa Regina Bissolotti dos SANTOS, 2017), as religiões (Abdias NASCIMENTO, 2016; Deyse Luciano DE JESUS SANTOS; Jamile dos Santos Ferreira TRINDADE, 2021; Lucas NASCIMENTO, 2019) , a representação político-partidária (Eliane Silvia COSTA, 2012; Débora de Fina GONZALEZ, 2014; Felipe Bruno Martins, FERNANDES, 2012); as empresas públicas e privadas (Elisângela de Jesus Furtado DA SILVA, 2019; Luis Fernando Tosta BARBATO, Raynara Teixeira VALENTIM 2019; Ricardo Henry Dias ROHM, , Samira Loreto Edilberto POMPEU, 2015), os métodos científicos hegemônicos (Attico CHASSOT, 2005; Katemari ROSA; Alan ALVES-BRITO, Bárbara Carine Soares PINHEIRO, 2020; MARCONI, 2017).

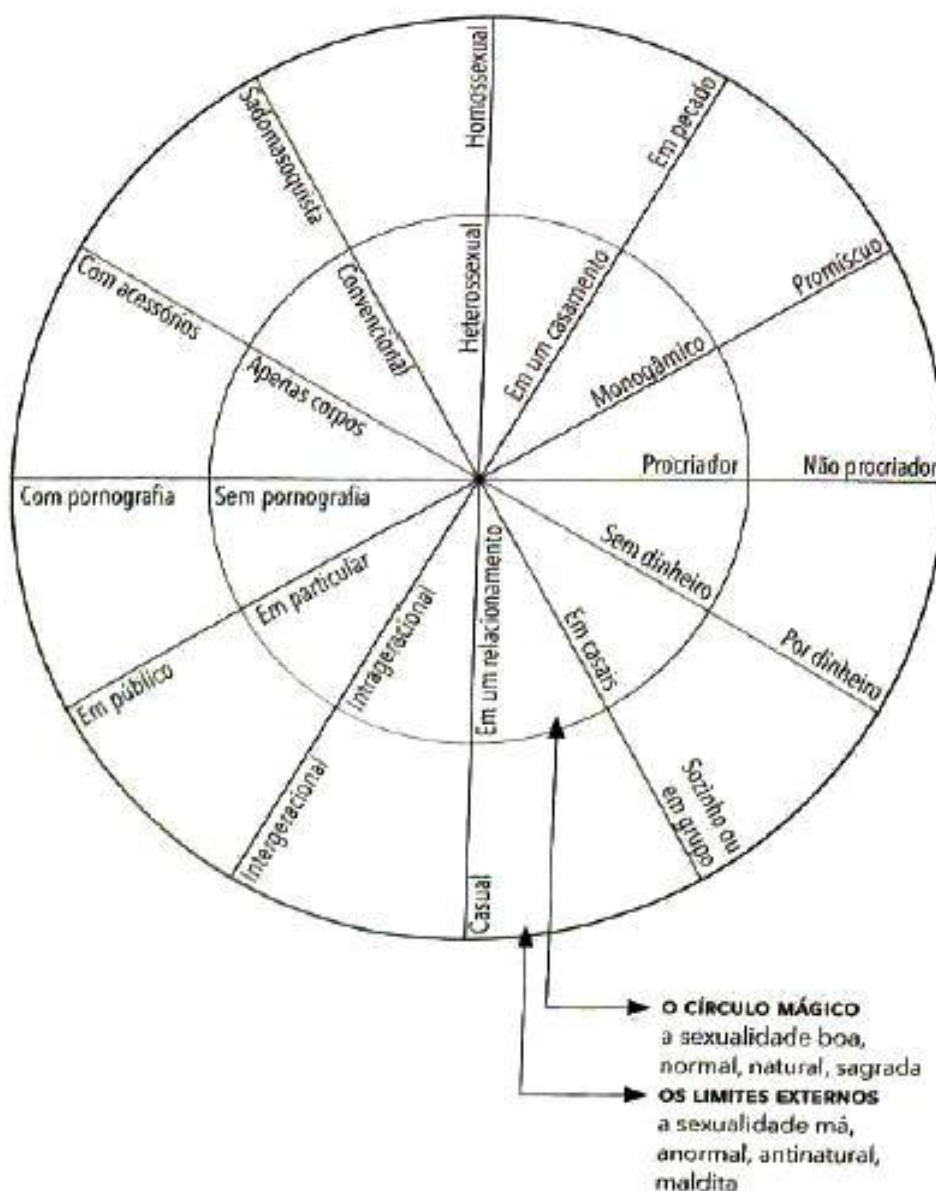
O que todos esses estudos apontam, de diferentes áreas, e, portanto, linguagens, é que a regulação do gênero e da sexualidade, e a hierarquia masculino-feminino, por mais que seja reiterada, possui um princípio de falibilidade. Peirce (2008) entendia que todo o signo possuía esse princípio, inclusive a própria ciência, que só aprenderia com a experiência. O mecanismo de falibilidade do signo também o leva a crescer, desenvolver-se, em ações interpretantes falíveis. Como a semiose é voltado ao futuro, a expansão, a dimensão semiótica das representações não é se manter intacta, mas ir transformando-se nos processos interpretativos. Nas palavras de Santaella (2000, p.19), “o futuro irá dizendo que as interpretações atuais são apenas signos-interpretantes parciais, cuja tendência [...] é gerar outros signos interpretantes e assim por diante. Em síntese, a ação que é própria ao signo é a de crescer”. Embora a “semiose final” seja praticamente inalcançável, o que se observa é que na semiosfera do gênero e da sexualidade os dispositivos regulatórios (BUTLER, 2014) vem sendo confrontados em diferentes contextos e gerando novas semioses. É a máxima foucaultiana (FOUCAULT, 1999) da relação entre poder e resistência: onde há um, há o outro. Ao compreender que esses movimentos ocorrem na semiosfera, é possível, assim estruturar uma posição epistemológica de signos do gênero e da sexualidade na cultura, que pode se movimentar e gerar modificações.

Parto do entendimento, portanto, que as relações em torno do gênero e da sexualidade compõem uma semiosfera sistematicamente engendrada a todos os sentidos que produzem a realidade simbólico-material. A semiodiversidade dos sistemas semióticos (MACHADO,

2000) aponta, assim, para posições periféricas da semiodiversidade de gênero e sexualidade. Em articulação com o que já foi visto nesse estudo e em diálogo com a proposta de Gayle Rubin (2017) e de Fernanda Carrera (2021), proponho um desenho da camada semiosférica do gênero e da sexualidade.

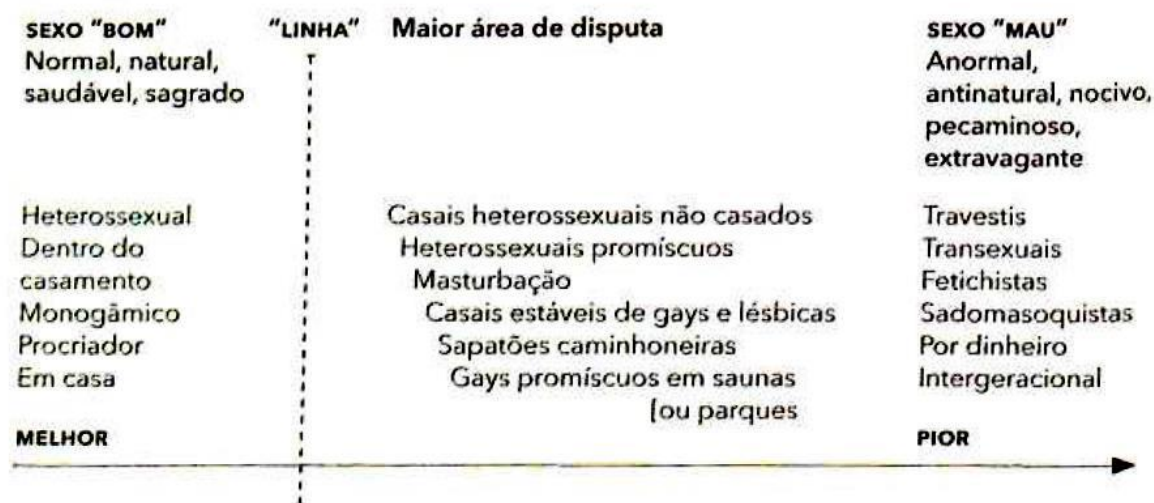
Gayle Rubin (2017) constrói duas arquiteturas para reflexão sobre sexualidades e práticas sexuais que estão demonstradas na Figura 5 e 6.

Figura 5 – A Hierarquia do Sexo: o Círculo Mágico Versus os Limites Externos



Fonte: Rubin (2017, p. 86).

Figura 6 – A Hierarquia Sexual: A Disputa por onde se Traçar uma Linha Divisória



Fonte: Rubin (2017, p. 86).

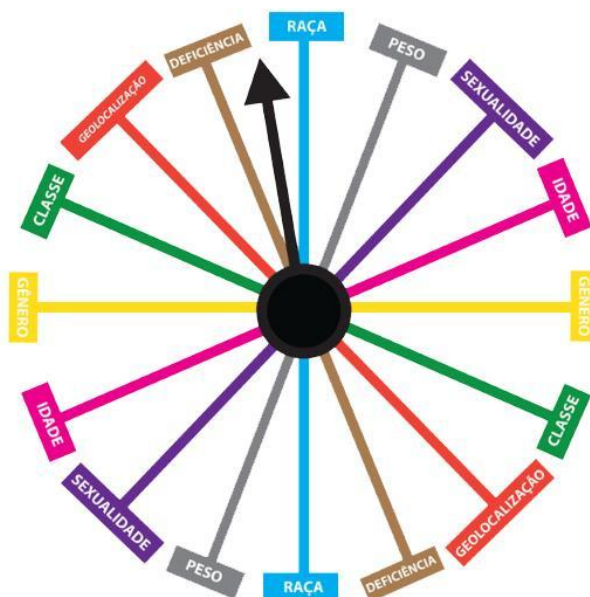
A autora desenvolveu essas figuras olhando para como a sociedade, incluindo a cultura popular e a grande mídia, tratam os temas em torno do sexo e da sexualidade. Ela explica que há uma veiculação de sentidos que associa a variedade erótica como algo perigoso, doentio, depravado, uma ameaça a tudo que existe – de crianças pequenas a segurança nacional. A ideologia sexual mais popular citada por ela, referente aos Estados Unidos de 1984, mobiliza conceitos de inferioridade psicológica, anticomunismo, histeria coletiva, acusações de bruxaria e xenofobia. Ela entende que essas hierarquias funcionam como um sistema que se assemelha as ideologias do racismo, do etnocentrismo e do chauvinismo religioso, sendo reiterados em contextos religiosos, psiquiátricos e populares.

As figuras representam, também, um outro aspecto dessa hierarquia sexual. A linha na Figura 6 separa as práticas potencialmente seguras, saudáveis, maduras, legais e politicamente corretas dos comportamentos entendidos como obra do demônio, perigosos, psicopatológicos, infantis e politicamente condenáveis. Ela chama esses modelos de teoria do dominó de risco sexual – com uma linha que se situa entre a ordem e o caos sexual. Há um medo materializado na cultura de que a barreira permite a passagem de alguma forma “terrível” de sexo. “Quanto mais afastado da linha estiver um ato sexual, mais ele se mostra como uma experiência consistentemente má”. (RUBIN, 2017, p. 87). Comenta que esse sistema está em transformação e que há algumas formas de homossexualidade, por exemplo, se aproximam gradualmente de comportamentos aceitáveis.

O modelo de Rubin (2017) é pautado pelas práticas sexuais e aproxima a regulação desejada pela lógica masculina, patriarcal, heterossexual e heteronormativa. Homens cis e heterossexuais, que estão no centro dos espaços de poder, como instituições políticas e religiosas, constroem, realmente, um cenário semiótico como o construído pela autora. Entretanto, há dinâmicas que revelam a hipocrisia de algumas expressões de masculinidade que cruzam a fronteira de maneira violenta e cometem não só atos vistos como “sexo mau” (contratação de programas com as travestis), como também violências sexuais, como o estupro. Há muitos dados que apontam para essa contradição e para a forma como o gênero feminino, ou as marcas do feminino, são controladas pela masculinidade. É interessante notar que a autora mobiliza termos que dialogam com a semiosfera, como fronteira. Assim, embora note a falta de relações envolvendo gênero e outros marcadores, a teoria do dominó sexual ajuda a materializar algumas dinâmicas em torno de práticas sexuais que ocupariam o centro da semiosfera do gênero e da sexualidade e aquelas que estariam na periferia, assim como as fronteiras estabelecidas nesse processo.

Fernanda Carrera (2020) trabalha com uma interessante proposta metodológica para estudos em comunicação que chama de roleta interseccional, representada na Figura 7.

Figura 7 – Roleta Interseccional



Fonte: Fernanda Carrera (2020, p. 11)

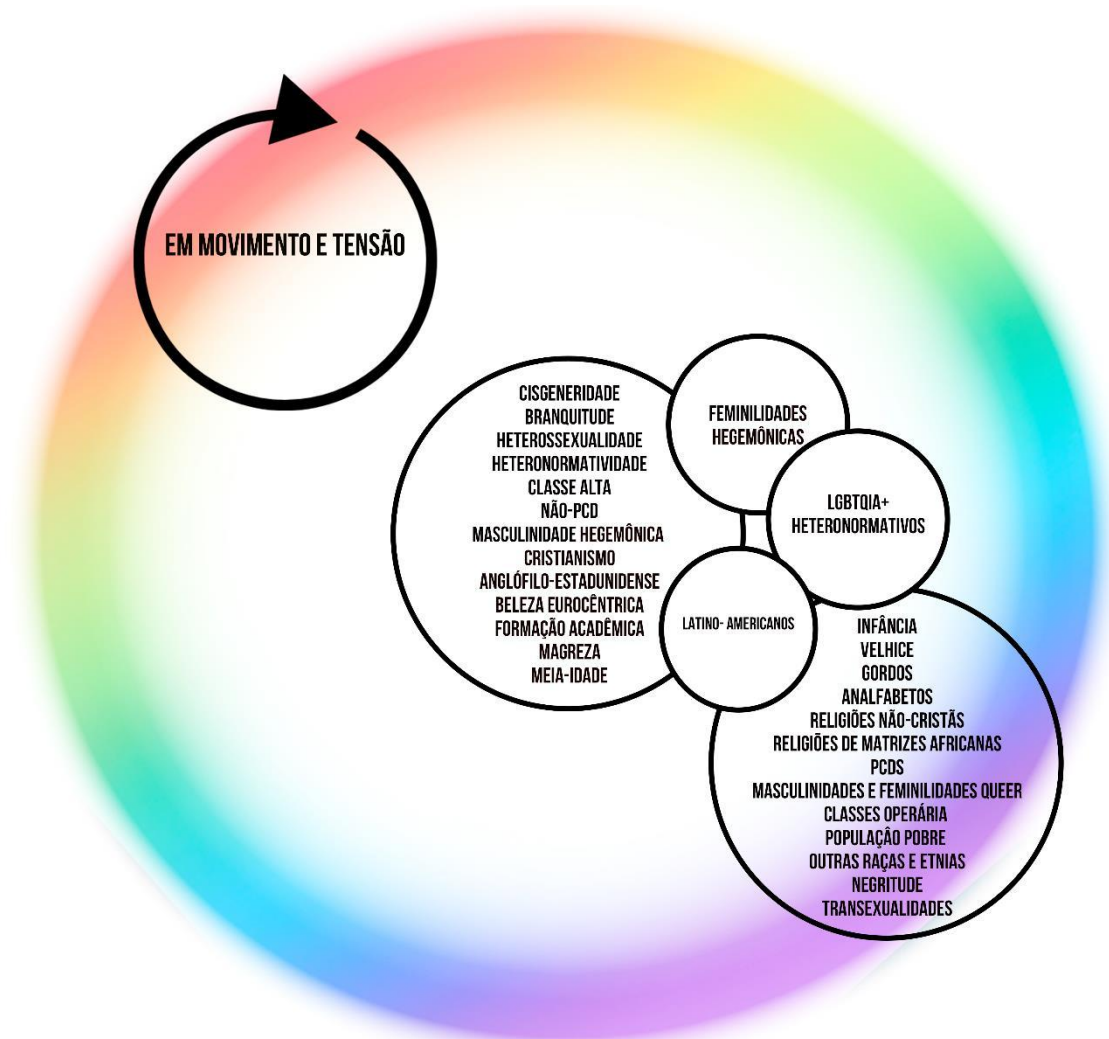
Ela, dialogando com as discussões interseccionais, explica que sujeitos subalternizados, ou como eu costumo chamar, maiorias silenciadas (SEIDMAN, 1996,

LOURO, 2013), são atravessadas por diferentes vias de opressão. Uma mulher negra, como é explicado por Crenshaw (2004), não sofre opressão primeiro em torno do gênero e depois em torno da raça, mas em torno dos dois marcadores, atravessados.

Assim, Carrera (2020) propõe que o foco não recaia sobre o que compõe uma pessoa, mas a identificação as intersecções que são mobilizadas por ela, pelos interlocutores, pela audiência, ou o que é acionado referente a esses marcadores na construção dos enunciados e que deixam marcas no discurso. Sinaliza que as pessoas são atravessadas por todos os marcadores da roleta, mas que as situações comunicacionais não necessariamente mobilizam todos os atravessamentos, assim o pesquisador pode se valer dela para analiticamente selecionar as que saltam os olhos. Da mesma maneira que a roleta pode funcionar para estudo das situações de opressão, também pode servir para entender as relações de privilégio. Embora ela não explicita, o uso de um “negativo” da roleta seria, por exemplo, no eixo das sexualidades olhar as relações pela perspectiva da cisgeneridade e da heterossexualidade como espaços de poder (ou nucleares), por exemplo. Cita, assim, a proposta de trazer esses marcadores para além das coporalidades, mas também para analisar objetos comunicacionais e midiáticos, levantando problemáticas relacionadas a contextos de visibilidade, retorno financeiro das indústrias culturais, manifestações desses marcadores em textos jornalísticos, etc.

O trabalho de Carrera (2020) contribui, portanto, para a operacionalização de outros marcadores, assim como sinaliza que em alguns objetos comunicacionais, o que inclui, por exemplo, ciberacontecimentos, saltam ao olhar determinados marcadores. Ao mesmo tempo, a roleta apresenta-se estática e funciona mais como uma forma de sinalizar, metodologicamente, as possibilidades interseccionais que podem ser mobilizadas em um estudo. Diferente do que faz Rubin (2017) em relação às sexualidades. É inspirado por esses dois movimentos que proponho um desenho de semiosfera do gênero e da sexualidade – nas lentes contextualizadas aqui – que pode ser utilizado em estudos sobre manifestações que se desenrolam em espaços na semiosfera da cultura pop – em toda a cultura.

Figura 8 – A Semiosfera do Gênero e da Sexualidade



Fonte: elaborado pelo autor.

A Figura 8 representa um modelo de como o gênero e a sexualidade estruturam-se semiosféricamente, em perspectiva interseccional (CRENSHAW, 2004), com outros marcadores sociais. Trata-se de uma proposta que olha para essas relações em um contexto macrocultural e ocidental, propondo uma relação que estabelece entre o Norte (Europa e Estados Unidos) e o Sul (pensados a partir dos países latino-americanos). Quando mais próximo do núcleo da semiosfera, mais inteligíveis (BUTLER, 1999; BUTLER, 2003; BUTLER, 2014) são os gêneros e as sexualidades. No núcleo, habita o corpo ótimo e dócil (FOUCAULT, 1999), produzido pelas regulações performativas em tom do gênero e da sexualidade (BUTLER, 2014).

As semiotícidades que podem emergir materializadas em corpos, considero importante destacar, também atravessam todas as formas semióticas e, por consequência, representações.

Assim como destacado por Carrera (2020), em um sentido analítico, não são todos os marcadores que necessariamente podem ser operacionalizados para um estudo e construção de lentes epistemológicas, até porque vários dos marcadores citados para além do gênero e da sexualidade envolvem campos diversos de estudos. Pensando em classe, por exemplo, as abordagens podem envolver toda a complexidade dos estudos marxistas.

O corpo e as semioticidades que habitam a região mais nuclear da semiosfera são as que trazem marcas de sentido referentes à cisgeneridade, a branquitude, heterossexualidade, heteronormatividade, às classes mais altas (a burguesia sendo a força mais nuclear), às pessoas sem nenhuma deficiência, ao cristianismo, aos contextos geográficos e geopolíticos anglófilos-estadunidenses, à beleza eurocêntrica (não no sentido do belo, mas da construção estética que remete ao imaginário hegemônico do que é “ser europeu”), à formação acadêmica, ao que remete à magreza (ou não é algo gordo, obeso) e à meia-idade (compreendida entre 40 e 55 anos de idade). As práticas sexuais das quais fala Rubin (2017) estão materializadas no núcleo através dos signos da heterossexualidade, da heteronormatividade, do imaginário cristão, etc. Para materializar empiricamente como o núcleo engendra macroterritórios da sociedade pense nas imagens dos presidentes dos Estados Unidos ou nos nomes de grandes empresários.

Em diálogo e estabelecendo fronteira como núcleo da semiosfera, seguem os valores associados a uma feminilidade hegemônica: aquela que se materializa em corpos que são percebidos pelas forças performativas e regulatórias do gênero como femininos (mulheres cisgêneras), fazendo interface e trocas com todos os outros marcadores já citados, mas atendendo a ideais de ser dócil, voltada ao privado, comportada. Ser mais jovem – menos de 50 anos, preferencialmente – também aparece como uma marca de poder nesse território. A matéria da Veja¹² sobre Marcela Temer, esposa de Michel Temer, que foi presidente do Brasil entre 2016 e 2018, que trazia o título “Marcela Temer: bela, recatada e ‘do lar’” e o lide “A quase primeira-dama, 43 anos mais jovem que o marido, aparece pouco, gosta de vestidos na altura dos joelhos e sonha em ter mais um filho com o vice” aciona, assim, vários dos signos que compõem o que seria o lado feminino de uma “família tradicional”. No caso de Marcela, estamos nos referindo a uma mulher brasileira. O marcador de nacionalidade, como foi citado, também configura relações de poder que podem transformar diferenças em desigualdade. Um texto de Fabiane Albuquerque, doutora em sociologia, para o portal Geledés traz algumas situações e relatos que demonstram como brasileiras brancas descobrem que na Europa elas

¹² Fonte: <https://veja.abril.com.br/brasil/marcela-temer-bela-recatada-e-do-lar/>. Acesso: 28 out. 2021.

não possuem os mesmos privilégios que mulheres brancas europeias¹³. No caso de Marcela, ela aciona outros marcadores de poder (mais centrais).

Estabelecendo fronteiras, ainda que mais distantes dos signos do núcleo, estão os elementos LGBTQIA+ que acionam posições mais heteronormativas e homonormativas (FERGUSON, 2005). Tratam-se de posições que buscam se aproximar o máximo possível da matriz cis-heterossexual (BUTLER, 2014) e reiteram uma construção binária e de reiteração do sistema homem-masculino e mulher-feminina. Tratam-se dos corpos e dos universos semióticos associados a gays mais masculinos e lésbicas mais femininas, que buscam seguir o padrão monogamia-casamento-reprodução. Corpos mais dóceis e menos desestabilizadores do quadro sistemático capitalista. Fazem uma fronteira e estabelecem diálogo com outros marcadores mais pertencentes ao núcleo: cristãos, classe alta, não PCDs (pessoas com deficiência), beleza eurocêntrica, com formação acadêmica, etc. Uma importante condição é que não costumam haver manifestações políticas de suas identidades. São comuns nesse contexto da semiosfera do gênero e da sexualidade, por exemplo, o desgosto por manifestações ativistas históricas como a Parada LGBTQIA+ ou a exibição de algum afeto em público para não gerar nenhum desconforto. Também remete a existências LGBTQIA+, que podem ser inclusive ruidosas, mas que permanecem no “armário” (SEDGWICK, 2007) – podendo muitas vezes explodi-lo em algum momento. O homem branco cis e “heterossexual”, casado, classificado como um pai de família, empresário bem-sucedido, mas que pratica “banheirão” (termo que referencia algum tipo de relação sexual em banheiros públicos entre homens) é um exemplo. Há também transexuais, bissexuais, assexuais, pessoas intersexo e outras orientações e identidades que tentam apagar qualquer “ruído” em relação a gênero e sexualidade que podem causar. Midiaticamente, para materializar mais uma situação que pode ser percebida através desse modelo semiosférico, pretensas forças implosivas e explosivas ou ruidosas podem ser domadas para servir ao entretenimento heterossexual. É o que Butler (1993) fala de *drag queens* em alguns filmes de comédia e que no contexto brasileiro aparecia em programas humorísticos, como *Zorra Total* e *A Praça é Nossa*, ou ainda em quadros do programa de Silvio Santos, proprietário do SBT, no qual a plateia precisava adivinhar qual mulher trans era um “homem”.

O círculo mais afastado do núcleo apresenta o maior grau de semiodiversidade. É onde circulam os signos mais periféricos e ruidosos. Leila Lima de Sousa (2020), ao propor um prisma da semiótica da cultura olhando para as semioses cotidianas que envolvem corpo, raça,

¹³ Fonte: <https://www.geledes.org.br/quando-brasileiras-brancas-descobrem-na-europa-que-com-a-brancura-nao-podem-mobilizar-privilegios/>. Acesso em: 23 out. 2018.

gênero e sexualidade, estabelece um diálogo com a caracterização desse contexto semiosférico. Embora seu estudo seja voltado a uma dimensão de “sujeitos corporificados”, ela traz um olhar para as semioses que são produzidas por corporalidades periféricas, no sentido de Lotman (1996). Entende que nesses espaços são produzidas narrativas contra a hegemonia, com força capaz de provocar rupturas no centro da semiosfera, que são os responsáveis por instituir normas e padrões culturais – ou, como eu entendo aqui, por acionar e (tentar) manter os mecanismos do poder cis-heteronormativo, branco e masculino hegemônico. Uma importante consideração sobre os sujeitos desse território, é que ela os entende como produtores de identidades políticas de resistência, que “levantam banderias” e mobilizam semioses que desobedecem a ordem epistêmica e cultural. Infiro, assim, que quanto maior o grau de semiodiversidade em um contexto de um signo, maior a possibilidade dele ser gerador de resistência. Isso configura uma equação poder = núcleo e resistência = periferia. Isso torna as fronteiras espaços de consequentes disputas. Lembrando que para Lotman (1996) existem fronteiras em todas as regiões da semiosfera.

São signos com virtualidades semiodiversas os que são configurados em torno das transexualidades, da negritude (o que agrega belezas e estéticas que não vistas como “agradáveis”), de outras raças e etnias (povos indígenas, por exemplo), a população pobre ou em situação de extrema-pobreza, a classe operária, as masculinidades e feminilidades *queer* (como a bicha afeminada e a sapatão *butch*, a puta e práticas sexuais que nesse contexto são percebidas como o mau sexo), as pessoas com deficiência, as religiões de matriz africana (como a umbanda e quimbanda), religiões não-cristãs (como a bruxaria), o analfabetismo, o que é associado ao gordo e ao obeso, a velhice e a infância. Pode parecer difícil entender como esses marcadores se materializam para além das corporalidades, mas o exercício epistêmico e fenomenológico com a semiótica visa ajudar a construir essas leituras. Por exemplo, pensando nos graus que envolvem o analfabetismo, a linguagem pode se tornar em um veículo de opressão quando palavras são pronunciadas erradas em vídeos que circulam na internet ou em textos que tentam expressar algo em determinada plataforma digital, acionando críticas pejorativas ou uma leitura de que os saberes colocados nessas textualidades não possuem importância.

No espaço extra-semiótico da fronteira do gênero e da sexualidade estão os gêneros e as sexualidades que não são percebidos como inteligíveis para a cultura. São as marcas que envolvem o não reconhecimento como “digna de humanidade” em diversos territórios, sendo excluídas e violentadas de diversas maneiras. É o caso da travesti, de algumas identidades não-binária, de semioticidades contrassexuais (PRECIADO, 2014). É um animoso ambiente

para a geração de criatividade, desobediências, transgressões e transformações. Na língua portuguesa, por exemplo, tenho observado usos e propostas de palavras que constroem marcas não-binárias nas palavras e nas mais diferentes linguagens. O uso de “todes” e de “elu” para se referir a pessoas não-binárias é um produto desse contexto. Movimentos como esse, conforme saem da periferia, configuram fechamentos em zonas que buscam conservar os seus signos e *status* de poder e não modificação. Não é à toa que no governo de Bolsonaro, proibições a essas linguagens têm ganhado a configuração de “lei”, como no caso da uma portaria da Secretaria da Cultura que veta a 'utilização e apologia' de termos utilizados representar pessoas não-binárias¹⁴. São vistas como não-cultura por posições mais nucleares da semiosfera (SEMENENKO, 2012).

Portanto, se gênero e sexualidade são também conceitos políticos (BUTLER, 2015), eles também se manifestam em diferentes qualidades de signo e possuem a sua relação ideológica. Não como pressupõe o que conservadores, fundamentalistas religiosos e a extrema-direita vem compreendendo o que chama de “ideologia de gênero”, e que será devidamente contextualizada através do estudo de Richard Miskolci e Maximiliano Campana (2017), mas como espaço de veiculação de sentidos que se intersecciona com produtos culturais, como explica Santaella (1996). Qualquer produção signíca é também manifestação ideológica e política, assim, “[...] práticas semióticas de ruptura só podem ser sublocadas, nos interstícios, no interdito, resistindo às bênçãos do poder”. (SANTAELLA, 1996, p. 74). É no contexto da semiodiversidade que semioses que tentam combater as forças geradoras de precariedade e violência para maiorias silenciadas tentam sobreviver.

Lotman (1999) explicada que culturas dominadas por estruturas binárias tende a ser extremamente polarizada, gerando fronteiras mais nítidas entre os polos e sem zonas mais neutras. Nesses sistemas mais binários, mudanças mais expressivas tendem a destruir a ordem, inclusive as que buscam construir ideais irrealizáveis, enquanto estruturas mais ternárias podem trazer com maior facilidade novos elementos da periferia. Assim, em territórios binaristas, diferentes memórias e histórias podem criar mais assimetrias e tensões (LORUSSO, 2015). Criam-se leituras entre o que “está dentro” e o que “está fora” constituidoras de polos opostos: nós, pessoas/eles, forasteiros, sagrado/profano, cultura/barbárie, intelectuais/comuns, organização/caos. Quando trazemos essa leitura para as marcas do gênero e da sexualidade, podemos observar como a associação compulsória e extremamente binária entre masculino/feminino, norma/desvio, natural/antinatural,

¹⁴ Fonte: <https://oglobo.globo.com/cultura/todes-nao-pode-governo-proibe-uso-de-linguagem-neutra-em-projetos-financiados-pela-lei-rouanet-25255165>. Acesso em: 29 out. 2018.

sagrado/pecador, limpo/sujo e uma série de outros sentidos que podem emergir através de processos de semioses.

A semiosfera tem uma tendência ao aumento da diversidade (LOTMAN, 2000), tendo em vista que a cultura é mecanismo poliglota e tem poliglotismo de princípios. Nenhuma cultura pode sobreviver com apenas uma linguagem. O aumento da diversidade é, no entanto, regulado poder mecanismos de orientação contrária, com tendência ao aumento da uniformidade. A diversidade elevada ao extremo, sem alguma regulação nesse sentido, pode levar uma situação de “Torre de Babel” uma cultura, gerando incompreensão e caos em alguns sistemas. Portanto, o espaço semiosférico é marcado por heterogeneidade, por um espectro de tradutibilidade mútua e completa até a intradutibilidade mútua completa, como explica Lotman (1990). Isso aponta, em alguma medida, para a dinâmica gradual que há em alguns sentidos da periferia que conseguem ir migrando para o centro através da ambivalência das fronteiras. O que ajuda a pensar sobre o porquê determinadas conquistas em torno de um reconhecimento da semiodiversidade de gênero e sexualidade foram, e ainda são, processos lentos e graduais.

As fronteiras são importantes mecanismos de comunicabilidade e transformação das desigualdades, tendo em vista que o núcleo da semiosfera do gênero e da sexualidade também envolve um espaço de reconhecimento, não precariedade, privilégios. Lotman (1990) entendia a fronteira como domínio do bilinguismo. Essa colocação gera um paradoxo: não pode existir um “nós”, sem existir um “eles”. Uma cultura cria a sua organização interna, mas também a sua desorganização externa. Em relação ao gênero e sexualidade, é uma consideração que ressoa naquilo que os estudos queer demonstram através de um viés desconstrucionista: a norma cria o desvio, portanto heterossexualidade e homossexualidade são codependentes, assim como a cisgeneridade e a transexualidade e o masculino e o feminino. Essa necessidade do Outro, como entende Lorusso (2015), gera um fundamento cultural: a heterogeneidade é inevitável, o confronto com o Outro é necessário, mas ele tende a gerar padronização, neutralização da alteridade e uniformidade. Assim, as zonas mais fechadas da semiosfera do gênero e da sexualidade, ao entrarem em algum nível fronteiro com a semiodiversidade tendem a expeli-la para fora em disputas de sentidos, na maioria das vezes assimétricas, tendo em vista que a tensão, ao mesmo tempo que move a periferia para o centro, também move o centro para a periferia, mas com reconfigurações.

Portanto, o que proponho na Figura 8 não é um modelo estático, mas uma fotografia de uma conjuntura macroestrutural do gênero e da sexualidade. Limitado e que pode e deve ser ampliado. A ideia de que ela, como semiosfera, está em constante movimento e tensão,

gerando novas memórias e semioses, parece-me mais potente para entender como esses marcadores se manifestam nos mais variados territórios da cultura, incluindo em dinâmicas da semiosfera da cultura pop e do seu contexto digital. Ao falar em diversidade e diversidade de gênero e sexualidade na tese, portanto, estou referindo-me ao maior grau de semiodiversidade que pode circunscrever um signo. Não se trata de uma concepção estática de privilégios e posições opressoras e permite um olhar epistêmico-semiótico complexo sobre as mais variadas zonas de produção de sentido.

A semiosfera não é harmônica e tranquila. E muitos dos movimentos que são feitos de região mais afastadas do centro, ou periféricas, em direção a ele, são geradoras de acontecimentos e ciberacontecimentos, gerados através de disputas, e que podem configurar novas fronteiras ou romper as que já estão estabelecidas.

Há forças semióticas de dominação habitando inclusive espaços que não necessariamente são periféricos, mas que podem ser compreendidos como subterrâneos, em alguma medida adormecidos, como propõe Henn (2021)¹⁵, e que se organizam tentando manter a semiodiversidade de gênero e sexualidade fora de qualquer fronteira mais próxima do centro. Elas podem se articular, inclusive, ao centro, dando a ele uma dimensão extremamente político-ideológica, fechada e violenta. É o caso de ditadores que são eleitos através de dispositivos “democráticos”, por exemplo, e que ao chegarem no núcleo de poder, tentam expelir compulsoriamente o diferente, o diverso, o ruído, para a periferia, gerando uma semiosfera conservadora e com pouca variação semiótica. Essas práticas fazem parte da memória cultural e ajudam a entender os processos semióticos de silenciamento em torno do gênero e da sexualidade.

3.1.1.1 A Ideologia Anti-Gênero

Ao citar as bruxas e a bruxaria, assim como a sua perseguição nos séculos XVII e XVIII, explicando que elas ocorreram mais durante a Idade Moderna, Lotman (2008) diz que o tema foi reiteradamente estudado pela história, que olhou para a fonte dessas crenças (a magia da Antiguidade, as religiões pagãs dos germânicos e celtas, assim como as crenças e práticas populares), mas não a sua conjuntura sincrônica e o lugar que ela ocupa na “cultura do medo” durante o período histórico chamado como o “século de ouro de Satanás”, que vai da metade do século XV até o início do século XVII. Para realizar esse empenho teórico,

¹⁵ Em fala das reuniões do grupo de pesquisa em comunicação e semiótica da cultura constituído para discutir os textos de Lotman.

pontua que “[...] é característico das sociedades arcaicas e suas representações de culto, a identificação dos conceitos de ‘outro’ e ‘de princípio sobrenatural maligno’¹⁶”. (LOTMAN, 2008, p. 17, tradução minha). Ao estranho, ao que vem de fora, ao estrangeiro, são reservadas as associações com o demônio e a representação das forças mágicas do mal. A violência contra as “bruxas”, mulheres que se desviam de convenções normativas em torno do gênero, antes de gênero ser um conceito, guarda uma história de regulação do corpo, das sexualidades e do trabalho que é tema de diversos estudos feministas – Tânia Swain (2010), Merlin Stone (1989), Gerda Lerner (1990), Rosie Muraro (1997), Summers Montague (2011), Ruthann Robson (2004), Silvia Federici (2017, 2019a, 2019b) e Kolisnki Machado Mendonça e Jussara de Souza Lima da Silva (2021).

A perseguição de bruxas se articula continuamente com a existência vista como maligna de comunidades secretas que causam, na perspectiva da Igreja, um dano similar ao de Satanás. O conjunto de signos em torno da bruxa remete aos elementos que são encontrados em comunidades feiticeiras, heréticas, pagãs, correspondendo ao estereótipo do heterodoxo, mas também a diversas outras situações culturais em que são atribuídas leituras nocivas a comunidades do ponto de vista político, criminal, nacional ou até relacionado com a idade. Assim, esse “conjunto bruxa” possui uma estrutura autônoma cujas raízes se perdem na profundidade do pensamento arcaico, mas que vão se repetindo de modo estável na consciência das massas e na trajetória dos signos que definem populações como perigosas. Isso porque “o medo obedece a uma representação do inimigo como um coletivo perigoso¹⁷” (LOTMAN, 2008, p. 21, tradução minha). Portanto, um dos primeiros conceitos formulados em torno das bruxas é: elas remetem à uma perigosa minoria organizada.

Ser percebida como uma minoria organizada é uma das características que gera o medo. “A sociedade elege verdadeiramente a sua parte mais indefesa, a parte que sofre o maior número de ofensas e a eleva a categoria de inimigo¹⁸” (LOTMAN, 2008, p. 21, tradução minha). Para o semiótico, as mulheres representam uma dessas minorias até a contemporaneidade. Minoria, para ele, portanto, dialoga com a noção operada pela sociologia que se refere aos grupos que possuem menor poder estrutural e que não são, necessariamente, minorias quantitativas – são as majorias silenciadas. Outras características do “conjunto bruxa”, que deve ser caçado, regulado e até mesmo exterminado é: o poder de enfeitiçar as

¹⁶ Trecho original: ““Es característico de las sociedades arcaicas y sus representaciones de culto la identificación de los conceptos de «otro» y de «principio sobrenatural maligno».”

¹⁷ Trecho original: “El miedo obedece a una representación del enemigo como un colectivo peligroso”.

¹⁸ Trecho original: “La sociedad elige verdaderamente su parte más indefensa, la parte que sufre el mayor número de ofensas sociales y la eleva a la categoría de enemigo.”

peessoas, semear a discórdia, destruir outros coletivos, favorecer as brigas entre marido e mulher ou entre vizinhos, provocar prejuízos e disputas, desenfreamento sexual, submissão à Satanás e retirada da potência viril dos homens. A máquina de destruição em torno desses atos, fabricados semioticamente pelo medo na mente, envolve não apenas as vítimas, mas também os delatores, acusadores, juízes – e, acrescento, o público que assiste esses desenrolamentos. Remete ao terrorismo cultural (MISKOLCI, 2015b) contra as diferenças.

Para motivar o seu próprio medo irracional dessa “minoridade insignificante”, a qual é negada qualquer possibilidade de defesa, é criada uma condição mítica pela maioria social: essa minoria é poderosa graças aos seus vínculos com Satanás, que é mantida oculta e conhecida apenas entre os seus membros, que podem se reconhecer uns aos outros. Essa maioria personifica a si através de signos que remetem a figura de uma criança indefesa, torturada, ameaçada e em perigo diante dos poderosos inimigos. Lotman (2008) aponta para como o mito racista da mulher branca violada por homens negros também possui essa matriz.

Outro exemplo citado por Lotman (2008) para compor esse mapa da semiótica do medo e das transformações da caça às bruxas remete à ditadura nazista. Relembra um filme lançado nove meses depois da ascensão de Hitler ao poder, “El Joven Hitleriano Quex” (em alemão: *Ein Film vom Opfergeist der deutschen Jugend*), dirigido por Hans Steinhoff. A narrativa emergiu no apogeu dos percursos contra as forças “esquerdistas”, mostrando como os violentos personagens “de esquerda” e comunistas assassinavam de maneira brutal um valente e pacífico jovem nazista. O filme foi construído para produzir emoções extraestéticas nos espectadores. O jovem Quex, protagonista, não era tratado como um ator, mas como um menino de carne e osso: uma vítima real dos comunistas sanguinários. A intenção era dialogar com a propaganda de Goebbels, criando uma atmosfera de cidade ameaça, sitiada.

O medo em torno das “bruxas”, semiotizado e passando por mutações em diferentes contextos sociais, políticos, materiais, midiáticos, de linguagem – enfim, por toda a produção da realidade – não é algo “sem conexão” (embora Lotman tenha citado isso ao citar o cristianismo) em nenhum momento histórico. A semiosfera ajuda a compreender as novas lógicas que foram se transformando para criar uma semiose do medo que regula a posição periférica da semiodiversidade de gênero e sexualidade. Lotman (2008), embora não seja um teórico que trabalha com questões diretamente relacionadas aos feminismos e às pessoas LGBTQIA+, traz uma importante consideração que solidifica essa articulação. Essas acusações resultam do medo que a maioria masculina tem de perder a sua situação de domínio na sociedade. Assim, há um protocolo antifeminista que se manifesta nas processualidades

semióticas contra as bruxas, nos mitos racistas, e na pretensão de manter uma superioridade de nação. O medo e o fanatismo não são frutos apenas do passado.

Nunes (2019) explica como a memória tem um papel ativo na geração de novos textos no continuum semiosférico. Pode fazer com que ressurgam signos que estão nos passados mais remotos da cultura, não apenas do presente. O passado pode estar no presente e no futuro. Tanto para o bem, quanto para o mal, quanto na zona fronteira entre bem e mal. Portanto, as semioses da caça às bruxas seguem em ação na dimensão material e epistemológica que regula a posição da semiodiversidade de gênero e sexualidade na semiosfera.

O medo coletivo, na perspectiva da semiótica do medo, é acionador, portanto, do terrorismo cultural (MISKOLCI, 2015b) contra a semiodiversidade. O medo constrói a ameaça, mas também gera, como aponta o trabalho de Lotman (2008), o ódio e a violência. Está presente em diferentes contextos da semiosfera de gênero e de sexualidade, tentando regular a posição periférica e extra-semiótica de determinadas práticas, valendo-se de diversas que trazem memes do período da “caça às bruxas” que sofreram mutação. Butler (2021) demonstra, assim, como gênero vem causando reações negativas e violentas ao redor do mundo e ultrapassando fronteiras: a Hungria banuiu todo o ensino relacionado com “homossexualidade e mudança de gênero”, associando direitos e educação sobre gênero e sexualidade com pedofilia; em maio os deputados da Dinamarca proibiram o ativismo excessivo no âmbito acadêmico, mirando estudos que se relacionam com a diversidade e as diferenças; a Polônia conta com espaços transfóbicos livres de pessoas trans que são vistos como livres de afetações corrosivas e perigosas que vem dos EUA e Reino Unido; na Alemanha e em toda a Europa Oriental, o “genderism” é comparado ao “comunismo” ou ao “totalitarismo”; o Vaticano proclamou a “ideologia de gênero” como “diabólica”, qualificando-a como uma forma de “imperialismo colonizador”, originário do norte e apontando receios sobre a “inculcação” da “ideologia de gênero” nas escolas.. Isso acontece, como demonstra a autora, através da transformação do “gênero” em ameaça à nação construída sobre a supremacia branca, a família heteronormativa e a toda a possibilidade de se questionar as restrições que algumas pessoas enfrentam por serem diferentes.

De fato, o gênero vem a representar, ou estar ligado a todo o tipo de “infiltrações” imaginadas do organismo nacional — migrantes, importações, a perturbação da economia local através dos efeitos da globalização. Assim, o “gênero” torna-se um fantasma, por vezes especificado como o próprio “diabo”, uma pura força de destruição que ameaça a criação de Deus (e não, segundo julgo saber, as alterações climáticas, que seria um candidato muito mais provável). Um tal fantasma de poder destrutivo só pode ser subjugado através de apelos desesperados ao nacionalismo,

anti-intelectualismo, censura, expulsão, e fronteiras mais fortemente fortificadas. Uma razão, portanto, mais do que nunca, precisamos de estudos de gênero e dar sentido a este movimento reacionário. (BUTLER, 2021, online).

Butler (2021) classifica esses grupos como movimentos anti-gênero, sendo promotores da ideologia anti-gênero. Entende que eles não apenas reacionários, mas também são fascistas (o item 3.1.3.1 aprofunda essa leitura), apoiando governos cada vez mais autoritários. Assim como no jogo fascista (ECO, 2018), a ideologia anti-gênero funciona com diversas contradições. Afirmam que o sexo é um sistema binário e natural, mas temem a construção cultural do gênero sobre ele, por exemplo. Os argumentos inconsistentes produzem discurso que são convincentes para muitas pessoas e que são típicos dos movimentos fascistas ao distorcerem a realidade para atender aos objetivos hiper-nacionalistas.

Não é fácil reconstruir completamente os argumentos utilizados pelo movimento ideológico anti-gênero porque não se prendem a padrões de consistência ou coerência. Eles reúnem e lançam reivindicações incendiárias a fim de derrotar o que vêm como “ideologia de gênero” ou “estudos de gênero” por quaisquer meios retóricos necessários. Por exemplo, opõem-se ao “gênero” porque nega reputadamente o sexo biológico ou porque mina o caráter natural ou divino da família heteronormativa. Temem que os homens percam as suas posições dominantes ou fiquem fatalmente diminuídos se começarmos a pensar segundo a ideia de gênero. Acreditam que as crianças são aconselhadas a mudar de gênero, são ativamente recrutadas por gays e trans, ou pressionadas a declararem-se como gays em ambientes educativos onde um discurso aberto sobre gênero é caricaturado como forma de doutrinação. E preocupam-se que se algo chamado “gênero” for socialmente aceito, uma inundação de perversidades sexuais, incluindo bestialidade e pedofilia, será desencadeada sobre a terra. (BUTLER, 2021, online).

Para esses movimentos, não há importância nas respostas que são dadas em relação aos seus argumentos. Como explica a pesquisadora, utilizam a Bíblia para defender o que seria uma hierarquia natural entre homens e mulheres e as diferenças entre o masculino e o feminino – no entanto, conforme Butler (2021) sinaliza, essa interpretação é questionada por alguns teólogos progressistas. Eles transformam a Bíblia em uma lei natural, na qual entendem que o sexo é uma atribuição divina, o que aponta para uma realidade na qual a biologia e a medicina deveriam servir à teologia do século XIII.

Também podem se valer de argumentos biológicos e médicos para criar uma concepção binária dos corpos e das variações cromossômicas. Citam, por exemplo, que o destino dos animais na natureza é a reprodução – o que é desmistificado por estudos como o de Joan Rougharden (2004) –, ainda que não caibam simetrias entre o mundo animal a complexidade da cultura humana. Na concepção da ideologia anti-gênero, não importa que as variações cromossômicas, endocrinológicas e sexuais gerem complicações em uma leitura binarista. Da diferenciação do sexo a partir das genitálias e da equação pênis = homem e

vagina = mulher, podem partir para argumentos que equacionam XX = mulher e XY = homem. Além de variações como X- e XXY, os cromossomos podem apontar uma coisa, enquanto ovários, testículos, hormônios e a anatomia sexual indicarem outra. No entanto, gênero e sexualidade não são produtos dessa natureza, como vimos.

Sendo uma ideologia anti-gênero, eles tomaram como “ideologia de gênero” uma conceitualização distorcida pelo cristianismo, que mistura ciência e religião, e que não considera o que é uma “ideologia”, nem mesmo o que é “gênero”. Como explicam Miskolci e Campana (2017), o termo “ideologia de gênero” surgiu no seio da Igreja Católica e foi apropriado por comunidades evangélicas com o passar dos anos. A emergência do que sustenta a existência de uma “ideologia de gênero” pode ser encontrada mais especificamente nos textos do, na época de construção dos textos cardeal, Joseph Aloisius Ratzinger (1997) (mais conhecido como Bento XVI, um dos papas), em 1997. A noção de “ideologia de gênero” aparece mais concretamente nas discussões da Igreja Católica latino-americana e na V Conferência Geral do Episcopado Latino-Americano e do Caribe (Celam) de 2007, que ficou conhecido como “Documento de Aparecida” – ele foi o marco do início de uma batalha contra a “ideologia de gênero” em toda América Latina.

A noção de “ideologia de gênero” visa negar a possibilidade de uma perspectiva de gênero, entendendo que o masculino e o feminino não são construções de determinadas sociedades, culturas e tempos, sendo imutáveis e associados a um destino dado por uma força-criadora. Logo, nasce-se “macho” ou “fêmea” e partir daí os papéis e comportamentos já estão definidos. A operacionalização dessa compreensão cria um pânico moral através do qual os movimentos feministas e LGBTs, em nível teórico e ativista, seriam uma ameaça para a inocência das crianças, que correm o risco de serem transformadas em gays, lésbicas, trans e, ainda pior, tornarem-se vítimas de pedófilos (MISKOLCI, CAMPANA, 2017).

Para combater o medo dessa ameaça fabricada, são mobilizadas, comenta Butler (2021), uma série de estratégias políticas que visam maximizar esse medo. Assim, assinalando a sua tendência fascista, o movimento anti-gênero dá suporte a formas autoritárias cada vez mais forte para exorcizar o “mal” e mantê-lo distante. Entre as práticas que desenvolvem citadas pela autora estão o encorajamento dos poderes estatais a intervirem em programas das universidades, a censurar a arte e a televisão, a proibição de pessoas trans e de seus direitos legais, a proibir pessoas LGBTQIA+ de estarem nos espaços públicos, a se contrapor a liberdade reprodutiva e a luta contra a violência que se dirige às mulheres, crianças e pessoas LGBTQIA+. O que decorre da existência dessas pessoas, suas formas de viver, relações,

existência pública e desejo de construir uma sociedade na qual outras pessoas marcadas como diferentes não precisem passar pelas violências que elas passaram.

Nas plataformas digitais, as semioses são intensificadas e o desenrolar dessa “caça às bruxas” infinita pode ser gerado ou gerador de ciberacontecimentos.

3.1.3 Ciberacontecimentos, Gênero e Sexualidade

No âmbito do LIC, o projeto “Produção de acontecimento nas redes digitais: ciberacontecimento, gênero e homofobia” (2014-2018), o laboratório conseguiu mapear acontecimentos tramados na cultura digital que acionavam sentidos referentes a gênero e sexualidade. Analisando acontecimentos que envolvem manifestações de homofobia confrontadas por semioses de resistência nas plataformas digitais, foi possível notar algumas regularidades semiosférica em casos que trazem essas marcas e que ajudam a contextualizar as dinâmicas em torno desses universos na contemporaneidade.

Ciberacontecimentos envolvendo gênero e sexualidade tendem a envolver o movimento de regiões de silenciamento ou com visibilidade regulada na semiosfera em direção a espaços mais espalháveis e com maior visibilidade. Ou seja, envolvem um deslocamento da periferia (ou de signos mais periféricos) em direção ao núcleo.

Os casos mapeados no âmbito do projeto, entre os anos de 2013 e 2015, e que passam longe de esgotar a diversidade de ciberacontecimentos que envolvem os atravessamentos de gênero e sexualidade, mas ajudam a contextualizar algumas simetrias e características em torno deles.

O caso da “cura gay” é um desses exemplos. Em 2013, a Comissão de Direitos Humanos da Câmara dos Deputados aprovou o projeto de lei conhecido como “cura gay”, que permite a psicólogos proporem tratamentos para homossexualidade. No entanto, em 17 de maio de 1990, a Organização Mundial da Saúde (OMS) se posicionou contra essa possibilidade. Entendendo que a homossexualidade é “uma variação natural da sexualidade humana”, o órgão definiu que ela não poderia ser considerada como uma doença. Assim, no Brasil, uma resolução do Conselho Federal de Psicologia (CFP), de 1999, passou a proibir os profissionais de participarem de terapia para alterar a orientação sexual. Sendo a psiquiatria e a patologização um vetor da perseguição contra homossexuais (e pessoas LGBTQs), a decisão da Câmara dos Deputados gerou muitas manifestações que apontavam a violência implicada nela. O projeto, de autoria do deputado federal João Campos (PSDB-GO), tornou-se uma pauta do deputado federal, que também é pastor evangélico e um fundamentalista religioso,

Marco Feliciano (PSC-SP), na época presidente da Comissão de Direitos Humanos da Câmara. As manifestações de junho e julho de 2013 tinham grupos, inclusive, focados em criticar esses movimentos de violência contra LGBTs (OLIVEIRA, 2016). Com o arquivamento do projeto pelo deputado João Campos pela pressão do partido PSDB (apenas após a pressão popular) e da mídia, Marco Feliciano usou o Twitter, o que é recorrente na sua performance política, para ameaçar LGBTs, dizendo que quando evangélicos fossem maioria na Câmara, ele poderia voltar.

As plataformas digitais foram naquele contexto um espaço para semioses de resistência, mas também serviu para confrontações que se valiam de muitas características e “conceitos” que atravessam muitos dos ciberacontecimentos envolvendo gênero e sexualidade: ataques de fundamentalistas religiosos e grupos que utilizam a noção de liberdade de expressão para caçarem pautas sobre diversidade sexual e de gênero, os perfis em plataformas digitais de políticos como vetorização desses ataques, o uso da expressão “ideologia de gênero” e configuração das plataformas digitais, ainda que articulada à manifestações na rua, como espaço de disputas (assimétricas) que visam silenciar a semiodiversidade. Inclusive, a promessa de Feliciano manteve-se e em 2020 um grupo de psicólogos entrou na Justiça contra a resolução do CFP que proibia que os profissionais da área colaborassem "com eventos e serviços que proponham tratamento e cura das homossexualidades". Na ação em primeira instância, eles alegaram que decisão violava o direito de profissionais e pacientes de realizar tratamento do tipo e que atentava contra "o livre exercício do desenvolvimento científico". Um juiz federal do DF não revogou a resolução, mas sinalizou que o conselho não deveria impedir que os psicólogos atuassem "sempre e somente se forem a tanto solicitados, no exercício da profissão, de promoverem os debates acadêmicos, estudos e atendimentos psicoterapêuticos que se fizerem necessários¹⁹". Na prática, isso deu margem para que profissionais de psicologia atendessem, com o objetivo de "converter a homossexualidade", pacientes que procurassem os consultórios, assim como a possibilidade promoverem debates sobre o tema. Mais uma vez, as plataformas digitais foram contextos em que esse movimento se desenrolou, mobilizando celebridades e ativistas a se posicionarem contra a decisão através do ressurgimento da *hashtag* #NãoExisteCuraGay – *hashtags* funcionam como indexação das semioses em plataformas como Twitter que constroem ciberacontecimentos ou são construídas por eles. No entanto, o STF julgou a decisão e impediu qualquer tratamento de “cura gay”. O STF configura-se, por esses e outros

¹⁹ Fonte: <https://paranashop.com.br/2020/05/tratamentos-para-cura-gay-finalmente-estao-proibidos-no-brasil/>. Acesso: 30 out. 2021.

casos, em um território de disputas que também mobiliza apoiadores de políticos e políticos conservadores e fundamentalistas religiosos, como o presidente do Brasil no período em que essa tese foi escrita, Jair Bolsonaro, que indicou, cumprindo a sua promessa, um ministro “terrivelmente evangélico” para o Supremo Tribunal Federal²⁰.

Há casos que remetem a mobilizações em rede, como as *hashtags* feministas das quais fala Francielle Esmitiz da Silva (2019), e outros que se articulam a cultura pop, remetendo aos ciberacontecimentos pop. Em mobilizações como a do caso #FreeKesha, que também possui simetrias com o movimento #FreeBritney, a violência de gênero presente na indústria cultural é a fonte mobilizadora. São ciberacontecimentos marcados pela relação entre fãs e celebridades, e que sinalizam uma dimensão mais jurídica da regulação do gênero, mas que também apontam para como até mesmo o núcleo da cultura possui as suas periferias. As declarações homofóbicas de Joelma²¹ remetem às fiscalizações do público e envolvem uma cadeia ciberacontecimental de vários casos que visam entender se há rastros relacionados à masculinismo, homofobia e racismo nos perfis de celebridades. Observar se elas seguem ou curtiram alguma foto de políticos alinhados à Bolsonaro, pode ser um aceno nesse sentido.

Em outros ciberacontecimentos pop, há um predomínio de marcadores mais próximos do núcleo da semiosfera do gênero e da sexualidade, ainda que também estejam em posição periférica na cultura. São os casos das disputas envolvendo o beijo entre dois homens e duas mulheres nas telenovelas brasileiras, que inauguraram as *hashtags* #Feliko e #Marina (entre outras, que marcavam inclusive posições de fechamento e ódio em relação a essas representações) (HENN, MACHADO, 2015). Tratam-se de homens e mulheres que são pessoas brancas e seguem um modelo performativo mais heteronormativo. A própria condição do casamento igualitário entre LGBTs possui a sua dimensão mais heteronormativa (BUTLER, 2014; COLLING, 2015) no ciberacontecimento #LoveWins. As discussões sobre marcas se apropriando de ciberacontecimentos envolvendo questões de gênero e sexualidade para desenvolver ações publicitárias no contexto digital (GONZATTI, 2015) também costumam acionar sentidos referentes aos interesses mercadológicos que orientam esses movimentos através do termo *pink money*, que faz referência ao capital financeiro da população LGBT. A mesma crítica costuma emergir em campanhas publicitárias com protagonistas LGBTs, como a do ciberacontecimento envolvendo a marca O Boticário.

²⁰ Fonte: <https://veja.abril.com.br/blog/thomas-traumann/chegou-a-vez-do-ministro-terrivelmente-evangelico/>. Acesso: 30 out. 2021.

²¹ Fonte: <http://ego.globo.com/famosos/noticia/2013/03/joelma-critica-gays-e-provoca-ira-de-internautas-e-famosos-no-twitter.html>. Acesso: 30 out. 2021.

Os signos que permitem entender a abertura semiótica em relação à semiodiversidade de gênero e sexualidade podem ser expressos de muitas maneiras na interface das plataformas digitais. Reações em publicações no Facebook, *likes* (gostei) e *deslikes* (não gostei) em vídeos do YouTube e comentários com memes, textos, vídeos e imagens demonstram alguns desses sentidos. Assim, a campanha²² da “O Boticário” lançada no Dia dos Namorados em 2015 e que contava com um casal de homens, um casal de mulheres e um casal de homem e mulher trocando presentes e abraços permite materializar uma percepção empírica desenvolvida no âmbito dos estudos de ciberacontecimentos que desenvolvi no LIC quando comparada com uma campanha²³ da marca de sabão em pó “Omo” que criticava os estereótipos de gênero nas brincadeiras infantis. Houve uma mudança de tonalidade na semiosfera digital brasileira. Enquanto em 2015, o vídeo da “O Boticário” teve muitos mais *likes* (381 mil) do que *deslikes* (195 mil), sendo um vídeo com quase 4 milhões de visualizações, a campanha da “Omo” teve mais *deslikes* (259 mil) do que *likes* (51 mil), e 1 milhão e 200 mil visualizações. Foi visto como uma máquina de produção do que é chamado por grupos que pregam ódio contra a diversidade de uma ferramenta da “ideologia de gênero”. A partir de 2015, os comentários em portais de notícias começaram a ficar mais odiosos em relação à LGBTs, pautas feministas e raciais. No entanto, as ações odiosas contra a diversidade ainda não pareciam tão direcionadas e eram mais dispersas nas plataformas digitais – não que já não estivessem lá. Em 2017, no entanto, já havia um movimento mais coordenado voltado a “caçar as bruxas” da diversidade. Essa paisagem emerge de algumas características da cultura digital em relação a gênero e sexualidade, assim como faz surgir outras práticas, que devem ser contextualizadas para ser possível atender aos objetivos desse estudo.

3.1.3.1 Gênero e Sexualidade nos Memes do Fascismo na Internet.

A relação que Judith Butler (2021) desenvolve entre o fascismo contemporâneo e os movimentos anti-gênero relaciona-se com a proposta de Henn (2019) sobre memes do fascismo. Eric Hobsbawm (1995), ao falar em fascismos, lembra que, ainda que seja difícil buscar pontos idênticos nos movimentos políticos fascistas que tomaram a Europa com maior fôlego a partir da década de 1930, do século XX, alguns traços marcantes se fazem presentes. O fascismo, para ele, é caracterizado pela superioridade do instinto e da vontade, pelo nacionalismo, pelo anticomunismo, pela mobilização das massas e pela defesa de valores

²² Para assistir: <https://www.youtube.com/watch?v=p4b8BMnolDI>. Acesso em: 01 nov. 2021.

²³ Para assistir: <https://www.youtube.com/watch?v=CKqCidMktkY>. Acesso em: 01 nov. 2021.

“tradicionais”, opondo-se, pois, à emancipação liberal, desconfiando da influência da cultura moderna e assumindo um lugar de complementação, a partir de um princípio de liderança e de uma lógica conservadora. Umberto Eco (2018), citado por Bulter (2021), ao mencionar o fascismo, lembra que, apesar de regimes políticos poderem ser derrubados e ideologias poderem ser destituídas de sua legitimidade, existem modos de pensar e de sentir, hábitos culturais e uma nebulosa de instintos obscuros que perduram. A maneira como ele entende o fascismo dialoga com a noção de meme apresentada em diálogo com a semiótica da cultura. Na obra, resultado de uma conferência realizada nos Estados Unidos, em 1995, Eco (2018) perguntava se haveria fantasmas rondando a Europa e outras partes do mundo. Ao conceituar o fascismo, o define como um regime ditatorial que subordinaria atos individuais ao Estado, o qual seria marcado pela debilidade filosófica de sua ideologia e que, ao invés de possuir uma “essência”, seria mais uma colagem de ideias (não raras vezes contraditórias).

Seguindo a ideia de que o fascismo não foi “aniquilado”, Eco (2018) propõe o termo fascismo eterno (ou Ur-Fascismo), referindo-se a uma série de características que integrariam uma nebulosa fascista que, estaria sempre ao nosso redor. O culto à tradição (e uma recusa à modernidade), o irracionalismo (e tentativas de limitar a constituição de um raciocínio complexo e crítico), a percepção do desacordo/ oposição como sendo uma traição, uma aversão às diferenças (raciais, étnicas, sexuais), uma apropriação discursiva do descontentamento das classes médias frustradas, uma valorização extrema da nação, a exaltação da figura de um líder (alguém que atua como um intérprete da massa, então tida como monolítica) e o fomento a um combate constante contra os adversários seriam algumas das marcas presentes nessa nebulosa. Finalmente, na forma de apelo, Eco (2018) pontua a importância de se perceber que o Ur-Fascismo tende a se manifestar sob as vestes mais inocentes, em trajes civis e que desmascará-lo consiste em um empreendimento fundamental. A extrema-direita na atualidade resulta em diversas mutações do Ur-Fascismo.

Algumas das características ideológicas dos partidos de extrema-direita da Europa apresentadas por Löwy (2015) são: alguns podem ser “antissistêmicos” e permanecerem fora das instituições de poder, enquanto outros participam do governo; o entendimento de grupos como judeus e ciganos como perigosos; ataques racistas dos apoiadores; anticomunismo; os pânico das identidades; as formas religiosas de nacionalismo. O autor relaciona a ascensão e maior presença desses partidos e ideais na sociedade com a globalização capitalista neoliberal e com a crise econômica de 2008. Sublinha que, apesar disso, não cabe um reducionismo que atribua o sucesso da extrema-direita apenas ao viés economicista, assim como o argumento de que ela não representa uma ameaça à democracia por chegar ao poder através da via eleitoral

não condiz com a realidade (relembra que que Adolf Hitler chegou ao poder através do voto legal, inclusive). Não é apenas o desemprego e a crise financeira na sua leitura que deve ser combatida, mas o fenômeno fascista propriamente dito. Ele também defende as razões pelas quais o termo populismo é inadequado para classificar a extrema-direita, entre eles, a imprecisão do conceito, a sua ampla possibilidade de se enquadrar em várias posições políticas e, muito importante, o uso que a mídia hegemônica, defensora do neoliberalismo, faz do termo visando produzir uma simetria entre a extrema-direita e a esquerda radical.

Ao comparar a extrema-direita brasileira e europeia, Löwy (2015) sustenta que no Brasil não ocorre uma continuidade entre movimentos neofascistas atuais e o fascismo clássico dos anos 1930, representando pelo integralismo. Sustenta que a extrema-direita atual tem pouca relação com esse passado e que os grupos neofascistas são mais marginais; não teria o racismo como a principal bandeira; utiliza como estratégia demagógica o combate à corrupção para legitimar golpes (desde os anos 1940); apoia uma ideologia repressiva e de culto à violência policial, ao armamentismo, e ao desejo de pena de morte; a intolerância com as “minorias” sexuais, particularmente os homossexuais, o que agita com sucesso os setores fundamentalistas religiosos católicos e evangélicos; o apelo aos militares para uma intervenção e o saudosismo da ditadura militar.

Löwy (2019a) atualiza as suas percepções após a eleição de Jair Bolsonaro no Brasil, entendendo que nos tornamos uma distopia e que o bolsonarismo pode ser caracterizado como neofascista. É um movimento político-ideológico, portanto também cultural, que carrega as características já apresentadas pelo autor, mas as radicaliza. Cria a ideia de que é preciso “exterminar” o inimigo – inimigos esses que são o comunismo, que para bolsonaristas corresponde à toda esquerda, as feministas, os indígenas e acrescenta um etc., que, acredito, inclui LGBTs. Para o autor, de todos os governos de extrema direita do mundo, como Donald Trump, nos Estados Unidos, Viktor Orbán, na Hungria, Narendra Modi, na Índia, o que mais têm traços neofascistas, é o de Jair Bolsonaro.

O pesquisador entende que o neofascismo corresponde aos governos e movimentos que têm semelhança com o fascismo clássico dos anos 1930 e com raízes históricas no passado, mas com diferenças substanciais (LÖWY, 2019b). Também pontua que o termo conservadorismo no Brasil para caracterizar o bolsonarismo, não seria o mais apropriado, pois não se trata apenas de uma corrente conservadora, no sentido tradicionalista e nostálgico do passado, mas da articulação desse ingrediente com autoritarismos violentos, modernos e com a agenda neoliberal – que inclusive é marca do governo de Jair Messias que parte, diferente de alguns movimentos fascistas da Europa, de um entendimento que a privatização e a lógica

meritocrática deve imperar no país, é ultraliberal na economia. A religião e as igrejas neopentecostais com sua agenda anti-LGBTs e anti-feminismo, ultrarreacionárias, também tiveram papel essencial na ascensão de Bolsonaro, assim como o obscurantismo e o negacionismo científico – que inclui o negacionismo climático. Não é à toa que o *slogan* da sua campanha política é “Brasil acima de Tudo. Deus acima de Todos”.

O bolsonarismo também é caracterizado por Adriano de Freixo e Rosana Pinheiro-Machado (2019) como um fenômeno da política que ultrapassa a própria figura de Jair Bolsonaro. Caracteriza-se por uma visão de mundo ultraconservadora nos costumes, pregando o retorno a supostos “valores tradicionais”, assumindo um discurso nacionalista e patriótico, sendo profundamente crítico e oposto ao que identifica, mesmo que sem critérios muito estabelecidos, como de esquerda ou progressista. Prega uma posição antissistema, mas Bolsonaro, um símbolo do bolsonarismo, construiu uma carreira política para com início em 1988, tendo a maior parte dos seus filhos também feito o mesmo. A autora e o autor pontuam o golpe sofrido por Dilma Rousseff como um marco importante de ruptura institucional e de explosão do bolsonarismo.

A pesquisa coordenada por Isabela Kalil, em colaboração com Álex Kalil, Felipe Paludetti, Gabriela Melo, Wesley Pinheiro e Wiverson Azarias (2018), e realizada pelo NEU (Núcleo de Etnografia Urbana e Audiovisual) da Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo, teve como foco construir uma análise do perfil dos seguidores e eleitores de Bolsonaro e no que eles acreditam. Foram formulados, assim, dezesseis grupos, que podem se articular, e que são/foram a base do bolsonarismo: as “pessoas de bem”; a masculinidade viril; nerds, gamers, hackers e *haters*; militares e ex-militares; femininas e “bolsogatas”; mães de direita; homossexuais conservadores; etnias de direita; estudantes pela “liberdade; periféricos de direita; meritocratas; influenciadores digitais liberais e conservadores; líderes religiosos; fiéis religiosos; monarquistas; e isentos.

Uma figuração central nessas categorias é a do “cidadão de bem”, também estudado por Esther Solano Gallego, Pablo Ortellado e Márcio Moretto (2017), e que acaba englobando vários perfis. Essa figura marca uma distinção, uma fronteira, em termos da semiótica da cultura, entre as pessoas que percebem a si mesmas como pacíficas e aos grupos de esquerda que são lidos como “baderneiros” e perigosos. Correspondem a homens e mulheres de classe média, acima dos 35 anos, que possuem uma “família tradicional” e se preocupam com a segurança de seus filhos e, por consequência, como “futuro da nação”. O “cidadão de bem” constrói-se simbolicamente como alguém que tem uma conduta individual correta, que é diferente dos “bandidos” – a quem ele quer mortos, pois “bandido bom é bando morto”, diz

ele – e de quem os apoia e os defende: os direitos humanos e o que é percebido como de esquerda. O que está fora das fronteiras dele são os “comunistas”, “petistas”, “bandidos”, “vagabundos”, “corruptos”, “os perigosos para as crianças”. Ele é mobilizado por um sentimento de que habita o mundo da maneira mais correta possível, centrado em três pilares: Deus, Pátria e Família – uma marca registrada dos movimentos de extrema-direita. Ele também acredita que é preciso resistir contra o avanço do comunismo (o que justifica o seu apoio a uma “intervenção” militar), combater a “ideologia de gênero”, a cristofobia e ameaças à liberdade religiosa. São pessoas que tem como crença que elas são quem lutam pela democracia, contra o fascismo (que é de esquerda na leitura dela), contra a perda de direitos e contra os governos autoritários de esquerda.

O fascismo se manifesta no contexto brasileiro através dos seus ideais, replicados de mente em mente, como memes, que são constituídos por signos, e que encontraram nas plataformas e redes digitais, devido alto teor de conectividade desses ambientes, um espaço profícuo para sua organização e proliferação, conforme compreende Henn (2019). Ele explica que o sistema midiático hegemônico do jornalismo, que deveria funcionar como um estabilizador sistêmico, acaba sendo também um dos epicentros da ascensão de uma crise generalizada em torno da informação. Além disso, pontua que as dinâmicas algorítmicas e de espalhamento informativo da cena contemporânea digital, constituem territórios e disputas de sentidos nos quais a diversidade pode ser julgada por perspectivas acachapantes. O fenômeno da desinformação é resultado, portanto, das lógicas da semiosfera digital contemporânea.

Dessa forma, a relação objeto-acontecimento e signo-notícia pode dar lugar a uma relação na qual o signo, em semioses nas redes e plataformas digitais, fabricam para si um corpo semiótico-acontecimental, inclusive emulando o formato noticioso convencional, ainda que tendo como base a fabulação e os sentimentos. É nessa interface que os algoritmos e a *clusterização* das plataformas digitais, de certa maneira, potencializaram a desinformação. Como explica Claire Wardle (2018), os algoritmos são projetados para tirar vantagens das emoções dos usuários, facilitando a criação de ambientes no qual informações falsas podem se valer de medos arraigados na cultura e identidades culturais para serem espalhadas.

Henn (2019) aciona o texto de Peirce (1877), “A Fixação da Crença”, para entender como algumas crenças são sistematizadas no contexto digital. Nesse texto, Peirce explica que a espécie humana busca superar o estado de dúvida, buscando ultrapassar a “irritação da dúvida”, construindo, para isso, alguns sistemas de fixação de determinadas crenças. São quatro as possibilidades colocadas por ele: método da tenacidade, autoridade, a priori e científico. Para Henn (2019), o método da tenacidade parece predominar nas semioticidades

em rede. A relação lógica desses métodos, sendo lógica é, portanto, semiótica. Entender algumas delas permite uma compreensão das lógicas do fascismo e da sua relação com a anulação da diversidade.

É importante pontuar que essas crenças não são estanques e podem se articular em diferentes contextos culturais. “O sentimento de crença é uma indicação mais ou menos segura de se encontrar estabelecido na nossa natureza algum hábito que determinará as nossas acções.” (PEIRCE, 1877, p. 7), enquanto isso, a dúvida tem um efeito diferente, gerando insatisfação e inquietação. A crença é calma e satisfatória. A essa luta para atingir um estado de crença, Peirce (1877) chama de inquirição (explicando que nem sempre o termo é adequado). É dela que emergem os métodos para a construção de crenças.

O método da tenacidade refere-se, assim, ao procedimento de se apegar a uma crença com firmeza, quer a crença seja verdadeira ou falsa do ponto de vista de outros métodos, como o método científico. Olha com desprezo e ódio para tudo que pode perturbá-la, mantendo fora do seu campo de visão qualquer elemento que possa mudar sua opinião. No entanto, o impulso social estaria contra ele, na medida em que na sociedade o ser humano tende a se deparar com outras leituras da realidade. O autor diz que o contato com a diferença só não seria possível se nos tornássemos eremitas. O método da autoridade, que não necessariamente é autoritarismo, é quando o ser humano se orienta pelas vozes de uma figura (coletiva ou individual) dominante. Está presente em ditaduras, por exemplo. Pode ser um “caminho de paz”, tendo em vista que só algumas pequenas discordâncias são permitidas, enquanto outras são reguladas e proibidas. É um método gerador de crueldades que podem ser compreendidas como horríveis aos olhos de uma pessoa racional. O método da ciência olha para as coisas reais que independem das nossas opiniões acerca delas. É através dele que o raciocínio sobre como as coisas são, desenvolvido com experiência, foco e crítica, pode conduzir à conclusões mais verdadeiras – sendo “mais verdadeiras” uma alteração que fiz no que coloca Peirce (1877) ao falar de “única conclusão verdadeira”. Por fim, o método a priori é o gerador de conclusões reconfortantes, que entende que as coisas, inclusive problemáticas, são como são. Ele faz da inquirição algo que o autor relaciona ao gosto, que embora seja uma construção da moda, é vista como algo natural. É, infiro, espaço em que são geradas as verdades do “núcleo da cultura” – quando olhamos para gênero e sexualidade, é nesse método que estão construídos grande parte dos valores da heterossexualidade compulsória e da heteronormatividade.

Portanto, o método da tenacidade, como percebido por Henn (2019), ganha materialidade na própria lógica das plataformas digitais. Uma pessoa que tem o *feed* de um

perfil em plataforma de rede social ou um grupo de “notícias” de um aplicativo de mensagens, como o Facebook e o WhatsApp, por exemplo, recebendo apenas informações falsas sobre questões como as que envolvem gênero e sexualidade, tende a criar uma crença cada vez mais fixa e inabalada, chegando a um estado de conforto no qual não importa mais o que o Outro pode colocar. Há, no entanto, articulações com outros métodos que também estão engendrados a essa condição, como o método da autoridade e o *à priori*. Pastores fundamentalistas religiosos, figuras de poder na Igreja Católica (MISKOLCI, CAMPANA, 2017) ou colocações de políticos que vão contra dados e o que a realidade aponta podem ser espalhadas como “verdades inquestionáveis”, tendo como mobilizadora a autoridade. Assim como o “senso comum” pode se tornar confortável para percepções que reiteram violências e o lugar periférico de determinadas vidas. A percepção, por exemplo, de que não achar pessoas negras bonitas é uma “questão de gosto” ou de que “meninos devem se comportar como meninos” e “meninas devem se comportar como meninas” recai nesse lugar. São esses alguns dos ingredientes fenomenológicos que perpassados pela organização do digital favorecem a desinformação.

Henn (2021)²⁴ explica que quando os sistemas de crença são abalados eles geram disputas, dada a convulsão que emerge desse abalo e que tenta produzir fechamentos de fronteiras. Para os sistemas permanecerem, eles precisam estar em alguma medida abertos, pois sistemas fechados são autofágicos, destroem a si mesmos. Ele entende que esse processo aponta para aquilo que Edgar Morin (1989) entendia como sistemas de ideias fechados: toda a informação que entra em diálogo com esse sistema, afetando-o, é expelida e tratada como mentirosa ou criminosa. No entanto, antes dessa destruição, tentam se impor ao seu redor na semiosfera, apropriando-se de códigos e sentidos que são usados para tentar promover rupturas na sua semiosfera de medo, ódio e ignorância. Aí se configura o fascismo. Isso explica, por exemplo, o porquê movimentos que remetem a esses processos, como o bolsonarismo e o trumpismo, têm utilizado termos como “*fake news*” e “narrativa”. Fabricam uma inversão, colocando-se como vítimas daquilo que eles mesmo utilizam como estratégia política e cultural. Banalizam o termo e esvaziam o seu sentido, tentando promover abalos no método científico para se instaurarem como Verdade. Por isso, como explica Henn (2021), é importante adotar uma criticidade diante desses usos.

Butler (2021) relaciona o crescimento dos ataques ao que é chamado de “ideologia de gênero” com o crescimento das redes digitais que são apoiadas por organizações católicas e

²⁴ Em aula do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos.

evangélicas de direita. Ela cita a pesquisa de Elzbieta Korolczuk e Agnieszka Graff, na qual elas apresentam redes que amplificam as ideias anti-gênero, como a Organização Internacional para a Família, que possui milhares de participantes nas suas conferências; a plataforma online *CitizenGo*, na Espanha, que direciona as pessoas de direita a se posicionarem contra e atacarem palestras, exposições e candidatos políticos que defendem os direitos LGBTQIA+ – Butler (2021) comenta que o grupo, que afirma possuir mais de 9 milhões de seguidores, foi um dos mobilizadores dos protestos que ocorreram contra ela no Brasil em 2018 e que serão comentados ainda nesse item; a Agenda Europa, que é composta por mais de 100 organizações, e entende o casamento gay, os direitos trans, a liberdade reprodutiva, e os esforços anti-discriminação LGBTQI como ataques ao cristianismo.

A proposta de que se vive uma guerra contra o gênero (e suas intersecções) é defendida por Keila Deslandes (2007) e Fernando Balieiro (2017). A autora e o autor compreendem que as forças políticas regressivas se tornaram mais atuantes no Brasil pós-golpe e reiteram em seu mapeamento alguns dos movimentos já citados aqui, acrescentando a construção de um abaixo-assinado *online*, em 2017, contra à vinda de Judith Butler ao Brasil. Uma vinda que ao acontecer causou uma explosão na semiosfera do gênero e da sexualidade: a “caça às bruxas” foi materializada simbolicamente como uma batalha contra o gênero na qual o desejo de retorno das fogueiras para queimar “agentes do Diabo” saiu do armário – ou dos bolsões da semiosfera.

Entre uma das principais estratégias utilizadas por esses movimentos, está a censura. Maria Cristina Castilho Costa (2016, pp. 11, 12) define a censura a partir dos seguintes critérios:

- 1 – A censura é um ato que visa alterar, modificar, silenciar, interditar manifestações de produção simbólica – livros, revistas, charges, encenações teatrais, músicas, danças, pintura, desenho, notícias, conteúdos digitais, games.
- 2 – Esse ato tende a fazer com que o público, a quem a obra se destina, seja privado de seu conteúdo, como desejado pelo(s) autor(es) e seu público;
- 3 – É preciso que o ato censório se dê no espaço público ou nele repercuta. Quando um jornalista é impedido de publicar suas ideias diferentes das da direção da empresa para a qual trabalha (editorial), o jornal está impedindo que tais interpretações dos fatos se divulguem ao público leitor;
- 4 – A censura atua de forma a inibir certos conteúdos, sua menção ou defesa, sua discussão, buscando apagar interpretações da realidade não oportunas a certos grupos. Tende também a promover a autocensura. Isso significa que a principal motivação do ato censório e que o caracteriza é seu cunho ideológico;
- 5 – Os atos censórios tendem a ser justificados por razões morais e éticas, sempre vistas como universais e não históricas. Tendem também a ser considerados como forma de proteção a minorias, sejam elas crianças, mulheres, grupos étnicos ou em situação de risco;
- 6 – A censura sempre explicita a interpretação de mundo que se torna inconveniente, indesejável e que se deseja silenciar;

7 – O mais importante: o mundo que os atos censórios dizem defender não existe. Não há ideologias hegemônicas e sem dissidência, não há sociedade com relações afetivas, sexuais e familiares modelares, mas muitos arranjos pessoais, improvisados, dissidentes, inusuais, que assinalam para tendências de uma sociedade em movimento e em transformação;

8 – A censura, onde quer que se manifeste, é sempre política, tem a ver com o exercício do poder, com privilégios, com dominação. Como afirma Pierre Bourdieu, as trocas simbólicas são um espaço de prática do poder. Por isso, mais uma vez, ela é histórica, temporal e datada. Dessa forma, qualquer tentativa de criar critérios supra-históricos é falsa.

Todas as ditaduras utilizaram a censura estatal e os órgãos de informação para se legitimarem e preservarem, mas elas não são, de maneira nenhuma as únicas formas de governo a lançarem mão de atos censórios.

Essas definições foram apropriadas, também, pelo *Observatório de Censura à Arte*²⁵, um projeto de cunho jornalístico que tem como objetivo mapear casos de censura às expressões artísticas no Brasil desde o caso do *Queermuseu*, visto como um marco por sua repercussão emblemática. Quase todos os casos mapeados envolvem gênero e sexualidade. Já o boicote, diferente da censura, envolve, conforme Jill Gabrielle Klein, N. Craig Smith e Andrew John (2014), o ato de um consumidor deixar de adquirir um produto ou serviço por não concordar com a empresa ou com algum aspecto do produto. Nos casos envolvendo gênero e sexualidade, o boicote costuma estar relacionadas à arte (incluindo a arte pop e os signos pop) ou à posicionamentos de empresas sobre temas relativos à política e diversidade. E ocorrem tanto por apoiadores da diversidade e movimentos mais progressistas em relação a querer construir uma sociedade menos desigual e violenta, quanto pelos conservadores, fundamentalistas religiosos e todo o caldo memético de apoiadores de ideais fascistas. No caso do *Queermuseu*, por exemplo, uma mobilização que começou com um suposto boicote levou à censura da exposição pelo Santander Cultural.

Claire Wardle (2018) traz uma lista de ações que ocorrem em plataformas digitais e que eu compreendo vem sendo utilizadas por movimentos anti-gênero – ou, algumas vezes, nas resistências e forças que se organizam contra eles: amplificações fabricadas, *bots*, rede de *bots*, *deepfakes*, *doxing*, sátira, *trollagem* e construção de “fazendas de *trolls*”. Há, ainda, as *flame wars*, deflagradas por *flamings* e *flamers* – citadas por Kira Hall (1996). Contextualizar essas práticas é importante tendo em vista que elas integram as guerras semióticas da cultura nerd.

As amplificações fabricadas são resultado de informações que são espalhadas através de impulsionamentos artificiais, como a manipulação humana e automatizada dos resultados nos mecanismos de busca, listas de tendências e a promoção de *links* e *hashtags* nas mídias

²⁵ Fonte: <http://censuranaarte.nonada.com.br/>. Acesso em: 17 jun. 2021.

sociais. Wardle (2018) diz que é possível encontrar listas *online* de diferentes amplificações: geração de votos e assinaturas falsas para petições e diminuição no *ranking* de resultados de pesquisa de algum conteúdo específico.

Os *bots* são contas em plataformas de redes sociais operadas por programas de computadores e utilizados para gerar publicações e/ou desenvolver engajamento com um conteúdo em determinada plataforma. Em campanhas de desinformação, os *bots* podem ser usados para confundir as pessoas, chamar a atenção para informações falsas, para burlar as listas de “assuntos do momento” e para criar uma falsa sensação de discussão social ou apoio de determinado tema. Wardle (2018) aponta que há diferentes métodos para identificar *bots*, como usando os algoritmos ou seguindo algumas regras fenomenológicas relacionadas ao número de posts por dia e nomes dos perfis. Uma rede de *bots*, portanto, é um conjunto de *bots* que podem ser acionados por uma pessoa ou grupo para agir em relação a algum dos objetivos citados.

Deepfakes é o termo utilizado para descrever a fabricação de algum conteúdo midiático falso utilizando inteligência artificial, articulando elementos já existentes de outros vídeos e áudios. Diferentes programas já são capazes de fabricar um novo conteúdo a partir do que já existe disponível no repertório da mídia que pode ser acessado, fazendo com que uma pessoa aparente estar falando determinadas coisas ou fazendo ações que não são algo que realmente aconteceu. Wardle (2018) entende que elas ainda estão em sua “infância” – o que corrobora com o fato de serem usadas em publicações mais satíricas e humorísticas atualmente –, mas que conforme forem ficando mais sofisticadas, podem ter maior protagonismo em campanhas de desinformação.

Doxing ou *doxxing* é o ato de publicar informações privadas ou de identificar e espalhar informações sobre uma pessoa em plataformas digitais sem a permissão dela. Essa informação pode ser o nome, o endereço, números de telefone, informações sobre a família. É um exemplo de *malinformation* (WARDLE, 2018).

Sátira é um conteúdo utilizado para ridicularizar e criticar elementos da sociedade. A sátira pode se transformar em *misinformation* online se os públicos a interpretarem como algo que não é. Há uma tendência em se classificar a sátira como ela é para prevenir ela de ser mal interpretada e ser utilizada por agências de checagem de fatos. É comum nos memes da internet e está mais relacionada a uma categoria semiótica (de linguagem) do que a uma prática especificamente desinformativa.

Trollagem é um ato de postar conteúdo ofensivo ou “inflamatório” em um perfil de plataforma digital ou comunidade com a intenção de criar uma provocação ou perturbar uma

conversa. O termo *troll*, atualmente, é mais usado para se referir a qualquer pessoa assediando ou incomodando outras pessoas online. Também vem sendo utilizada para descrever perfis controlados por humanos que têm atividades semelhantes à de *bots*. Uma “fazenda de *trolls*” é um grupo de indivíduos engajados na atividade de *trollagem*.

Muitos desses grupos podem aparecer nas chamadas *flame wars* (HALL, 1996). Um tema recorrente desde o início dos estudos sobre cibercultura e que tem relação com a publicação de mensagens ofensivas e que são acionadas por polêmicas no contexto digital. *Flaming* é o nome dado a interação hostil e *flamer* pode ser o perfil que desencadeia uma *flame war* intencionalmente. Ele também pode ser um *troll*.

Outro fenômeno que se relaciona com o espalhamento de memes do fascismo na internet e com as violências em torno de gênero e sexualidade é a construção de territorialidades semióticas em torno de uma ideia masculinista e apagada aos aspectos mais violentos da masculinidade hegemônica (CONNEL, MESSERSCHMIDT, 2013). Essas redes foram apelidadas de “manosfera” (de “manosphere”), também chamadas de “machosfera”. Nome que, considero importante pontuar, evidencia o caráter semiosférico dos processos de produção de sentido que envolvem esses espaços. Além desses espaços serem associados com a extrema-direita (ou com a *alt right*, termo que referencia a “direita alternativa” dos Estados Unidos, mas que também aciona várias das marcas relacionadas ao fascismo), eles também se opõem aos feminismos e costumam defender a ideia de que homens (que integram os marcadores mais nucleares) são oprimidos na sociedade contemporânea devido aos avanços de movimentos sociais. A radicalização desses territórios chama a atenção pela relação que eles têm com a disseminação do ódio em relação a posições mais periféricas dos marcadores de gênero e sexualidade (mulheres e pessoas LGBTQIA+) e com atentados feitos por atiradores homens – predominantemente brancos, cisgêneros e heterossexuais – em diversos países.

A pesquisadora Emma A. Jane (2018) identificou 2010 como um ponto crucial para a saída desses grupos de uma periferia da internet (um lado “sombrio” da periferia, como se fosse uma camada do medo, do ódio – talvez a noção de subterritorial/subterrâneo ou de porões na semiosfera que são periféricos em relação ao núcleo possa ser utilizado aqui), como a *deepweb*, para o *mainstream*. Ela relaciona essa reconfiguração com a popularização da *web 2.0*, maior uso das plataformas digitais/mídias sociais e com a misoginia recorrente em uma sociedade patriarcal. Em 2014, com o *Gamergate* (ver item 3.2.1), seus ideais (memes) já estavam mais estabelecidos e fazendo parte de vocabulários convencionais, sendo usado por homens que não necessariamente fazem parte de algum grupo da “manosfera”.

Esses grupos também foram investigados por um grupo de pessoas que estudam o tema de diferentes universidades – Manoel Horta Ribeiro, Jeremy Blackburn, Barry Bradlyn, Emiliano de Cristofaro, Gianluca Stringhini, Summer Long, Stephanie Greenberg e Savvas Zannettouet (2021). A pesquisa do grupo analisou conversas em 7 fóruns e 57 subreddits (fóruns no site Reddit), o que totalizou quase 38 milhões de publicações e dezenas de milhares de usuários nos últimos 14 anos. Além de pontuarem que o nível de “toxicidade” (ódio e violência) tem aumentado nos últimos anos, também foram percebidos quatro tipos de comunidades na “manosfera”: os *MRA* (*Men's Right Activists* ou "Militantes pelos direitos dos homens"), os *Pick-Up Artists* (conhecido também como PUA ou "Artistas da Sedução"), os *Incels* (*Involuntary celibacy* ou "celibatários involuntários") e os *MGTOW* (*Men Going Their Own Way* ou "Homens seguindo seu próprio caminho").

Esses grupos costumam utilizar signos que remetem a determinados produtos da cultura pop, mais especificamente aqueles associados à cultura nerd e gamer. Eles transformaram *Matrix* (lançado em 1999 e dirigido pelas irmãs Lana e Lilly Wachowski, ambas transexuais) em um símbolo para propagarem o seu discurso “antissistema”, mas que, de maneira complexa, é na verdade uma afirmação das redes de poder que ceifam vidas de pessoas consideradas “subversivas”. A pílula vermelha aparece no filme *Matrix* quando Morpheus (interpretado por Laurence Fishburne) dá a Neo (interpretado por Keanu Reeves) a escolha de tomar a pílula azul e retornar, sem nenhuma memória, para a *Matrix* (o “mundo simulacro” no qual vivemos, criado pelas máquinas), ou tomar a pílula vermelha e manter todo o conhecimento e memórias adquiridas até ali, sendo um aliado no combate às máquinas. Nos fóruns que seguem essa metáfora existem mensagens com a ideia de que existe um sistema que oprime homens brancos e heterossexuais, dominada por valores feministas (CAGLIONI, 2020). Como explica Katie Wilson (2018), escolher a “pílula vermelha” é acordar para esse sistema, por isso algumas comunidades também se denominam “*red pillers*”.

No Brasil, o, na época, Ministro da Educação do governo de Jair Bolsonaro, Abraham Weintraub, publicou no Twitter a cena da escolha da pílula vermelha do filme *Matrix*, fazendo alusão a importância de escolher apoiar o presidente, recebendo uma resposta de uma das criadoras da obra, Lilly Wachowski: “fuck you” (“vai se fuder”, em tradução livre). O movimento do ex-ministro, que é um seguidor de Olavo de Carvalho e está atento aos ideais da extrema-direita, parece ter sido um aceno a esses grupos, que também tem seus ideais espalhados no Brasil – um caso de criptofascismo (MUSSA, 2019) difícil de decodificar, pois uma afirmação nesse sentido diante do apoiador de Bolsonaro poderia ser colocada como um

“delírio esquerdista”, pois se trata apenas de uma interpretação da cena do filme. No entanto, a relação das estratégias da extrema-direita e comunidades gamer e nerd não é “inocente” e um “acaso”. A semiosfera da cultura nerd, um território na semiosfera da cultura pop, é uma importante arena para as guerras semióticas envolvendo gênero e sexualidade. O próximo item é dedicado a apresentá-la, discutindo a sua relação com esses marcadores e com os memes do fascismo.

3.2 GÊNERO E SEXUALIDADE NA SEMIOSFERA DA CULTURA POP

A discussão sobre gênero, sexualidade, mídia e comunicação tem uma longa trajetória no contexto brasileiro. Tainan Pauli Tomazetti (2019) realizou uma genealogia dos trabalhos relativos a gênero e sexualidade na comunicação. De 13.265 investigações mapeadas por ele, 316 realizaram alguma interface com os estudos de gênero. Notou que a incorporação dos estudos de gênero com perspectiva feministas iniciaram entre os anos 1980 e 1990, as pesquisas sobre homossexualidades emergiram no final da década de 1990, o início do século XXI foi marcado por um refluxo político de pesquisas feministas e com viés queer e como a partir do ano de 2010 houve um reflrescer e uma vitalização do campo. Esse marco também se articula a um contexto no qual as discussões sobre diversidade começaram a se tornar mais *mainstream* a partir da incorporação de representações de gênero e sexualidade em produções da cultura pop menos estereotipadas e mais “preocupadas” com as demandas levantadas por mulheres, pessoas negras e LGBTQs – o que se acentua ainda mais após 2015, com filmes como *Mulher-Maravilha* (2017), *Pantera Negra* (2018) e *Capitã Marvel* (2019).

A Netflix, atenta a esses processos, realizou uma pesquisa que chegou a conclusão de que 69% dos jovens brasileiros buscam representatividade nos produtos midiáticos consumidos²⁶. Representatividade é uma expressão muito utilizada em discussões sobre diversidade de gênero e sexualidade na cultura pop. Não há a pretensão aqui de conceitualizá-la, mas entendo, através de algumas leituras, como João Freire Filho (2005) Serge Moskovici (2003), Mayra Rodrigues Gomes (2006), Dieison Marconi (2007), Hanna Fenichel Pitkin (2006), Robert Stam e Ella Shohat (1995), Stuart Hall (2016), Rosa Maria Bueno Fischer (2002) e Kathryn Woodward (2000), que ela pode ser compreendida, e das lentes da semiótica da cultura que o grau de representatividade está relacionado com a maior presença de

²⁶ Os dados foram colhidos pela NetQuest, que conduziu a pesquisa entrevistando mil pessoas entre os dias 13 e 15 de janeiro de 2020 com jovens de 16 a 25 que com acesso à internet e que consumiam filmes e produções televisivas por streaming ou métodos tradicionais como TV aberta e a cabo. Fonte: <<https://www.omelete.com.br/netflix/netflix-representatividade-pesquisa-video>>. Acesso: 27 abr. 2020.

semiodiversidade de gênero e sexualidade (e seus marcadores) no sistema de determinada produção midiática. Abby Moore (2019) destaca que há muitos estudos apontando como as representações positivas na mídia podem mudar as maneiras como as pessoas, especialmente as crianças, pensam sobre si mesmas e o seu potencial. Representatividade tornou-se, conseqüentemente, uma expressão recorrentemente usada em plataformas de redes sociais como reivindicação política e identitária, inaugurando discussões que interpelam a cultura pop através de questões relacionadas à diversidade de gênero e sexualidade, raça, classe, neurodiversidade, religião, entre outros marcadores sociais.

Visando entender para além das plataformas de busca o que estava sendo pesquisado especificamente na relação entre cultura pop, gênero e sexualidade no Brasil, desenvolvi, à convite de Aquinei Timóteo e Franciele Modesto, responsáveis pela edição da revista acadêmica *Tropos*, e junto com o pesquisador Felipe Viero Kolinski Machado Mendonça e as pesquisadoras Gabriela Gelain e Suzana Mateus (GONZATTI et al.; 2020), o dossiê temático “Potências Políticas do Pop: Gênero e Ativismo na Cultura Pop”. Foram recebidos 90 textos de todas as regiões do país, com variadas lentes, propostas, objetivos e objetos. Uma diversidade que nos mobilizou como coletivo na construção de um corpo de pareceristas generoso e crítico. Chegamos, dessa maneira, à 34 artigos que compõem o dossiê. Abordam questões relacionadas à masculinidades e feminilidades, transexualidades, sexualidades, estudos queer, cultura *drag* e interseccionalidades. Notei, a partir disso, que um número expressivo dos trabalhos, assim como dos artigos localizados na pesquisa exploratória, tem como foco questões relacionadas à representação. Ou seja, analisam, a partir de teorias do gênero e da sexualidade, uma determinada produção midiática – pode ser a performance de uma artista da música pop, o roteiro e a estética de um filme, os estereótipos que são mobilizados em uma série, etc.

Aqui, no entanto, meu foco para contextualizar e discutir conceitualmente o gênero e a sexualidade na cultura pop recai em sua reverberação na cultura – o que ela aciona como semiose. Embora, no entanto, sejam abordados textos emblemáticos que também olham para as representações visando compreender como gênero e sexualidade são construídos, operacionalizados, subvertidos ou reiterados por sistemas hegemônicos e com potencial de visibilidade. Assim, tratam-se de dois momentos: o primeiro destinado a entender a camada do gênero e da sexualidade na cultura nerd e o segundo, mais específico, na superaventura – abordando gênero, mas priorizando as representações e disputas envolvendo LGBTQIA+, tendo em vista o caso central da tese.

3.2.1 Nerds, Gênero e Sexualidade

Da figura que sofria *bullying*, muitos nerds vem sendo percebidos como fechados em relação às dissidências de gênero e sexualidade. Dada a intolerância e conservadorismo deles, o próprio termo nerd tornou-se, em alguns contextos, sinônimo de homens (brancos, cisgêneros e heterossexuais) que são fãs de universo(s) ficcionais da cultura pop, e que são propagadores de violências contra mulheres, LGBTQs e pessoas negras. Ele não é a única forma de ser nerd, mas, no entanto, faz parte das dinâmicas da cultura e pode ser um grande vetor de sentidos odiosos contra maiorias silenciadas como tenho observado no percurso desse estudo. Outras expressões também vêm sendo utilizados para classificar esse tipo de específico de nerd nas plataformas digitais: “nerdola”, “nerds preconceituosos” e “nerds tóxicos” são algumas delas.

Esses grupos fechados em relação à semiodiversidade de gênero e sexualidade olham para a cultura nerd partir de códigos rígidos, não-mutacionais e fechada em relação às dissidências de gênero, sexualidade, raça e politicidades emancipatórias em relação às desigualdades. Paula Travancas (2018) sinaliza, citando o estudo que eu realizei com Francielle Esmittiz e Vanessa Scopel (2017), que um dos espaços de resistência online aos discursos odiosos (contra mulheres, negros, gays, lésbicas, travestis, etc.) são as plataformas nerds feministas: sites e blogs que são organizados por mulheres para discutir questões de representatividade nas mídias, reivindicando uma identidade nerd, pautada por um consumo crítico, para além dessa ideia centralizada na masculinidade, branquitude e heterossexualidade. Muitas dessas mulheres também são produtoras de histórias em quadrinhos, *fanfics* e *fanarts* e passaram a ver na criação desses territórios uma possibilidade para discutir a cultura pop nos próprios termos, sem o assédio recorrente que aparecem em outros sites. Constrói-se, assim, não a partir unicamente dessas iniciativas, mas também de outras, um espaço no qual a semiodiversidade de gênero e sexualidade é colocada em disputa e negociação na cultura nerd – semioses que são materializadas nas plataformas digitais e constroem territorialidades semióticas. Trago, assim, algumas notas que permitem entender como se dá a articulação entre gênero e sexualidade na cultura nerd.

A própria categoria fã é, desde a sua gênese, generificada por relações de poder. Cabe, inclusive, questionar o porquê de o nerd não é, embora seja, interpelado ou se declara como fã muitas vezes. O mesmo vale para torcedores de futebol. Larissa Becko (2019) rompe com essa leitura ao estudar a performance do “fã de super-heróis” – movimento no qual ela também nota a intolerância e o conservadorismo na cultura nerd. Jenkins (2015) relata que a

representação de fãs pela mídia perpassou desde a imagem de “malucos no sótão”, psicopatas, instáveis, até o de mulheres gritando escandalosamente por seus ídolos. Ele também relaciona o consumo feminino com a televisão, e o masculino com esportes e o cinema. As mulheres seriam mais apaixonadas, olhando para além da narrativa estrutural, para a complexidade e emoções de personagens, enquanto os homens se apegariam mais a questões técnicas, estruturais e à ação. Isso porque “As meninas, cujas primeiras leituras enfocam relacionamentos românticos, aprendem a ler por motivos diferentes dos meninos, cujos primeiros livros centram-se nas ações de protagonistas autônomos e heroicos”. (JENKINS, 2015, p. 126).

“A armadura do herói e o vestido da princesa”. Essa frase guia o consumo midiático generificado desde a infância. O texto de Wellington Teixeira Lisboa, Tássio José da Silva e Aline da Silva Borges Rezende (2015) contextualiza que a partir de 1950, com o desenvolvimento daquilo que é entendido como mídias massivas, as crianças passam a ser consideradas como clientes, consumidores, alimentando as lógicas e dinâmicas do capitalismo. São materializados, assim inovações técnicas que promovem novos imaginários capazes de agir diretamente na performatividade das crianças. Analisando anúncios publicitários sobre bonecas do filme “Frozen: Uma Aventura Congelante” (lançado em 2013) e do Max Steel, brinquedo da Mattel, são apontados elementos em torno do gênero que são reproduzidos e produzidos pelas indústrias culturais: uma beleza eurocêntrica, branca, na qual meninas devem ser princesas, frágeis, dóceis, usarem cores como o rosa, serem submetidas a procedimentos estéticos, mais próximas daquilo que é mágico, enquanto meninos são aventureiros, ostentado força e aproximando-se de modelos da masculinidade hegemônica (CONNEL, 1995) . É defendido, por último, a necessidade de repensar os modos de imposição ao consumo infantil, de modo que as consciências sejam livres de formatações estereotipadas, limitantes e reproduzidas por convenções sociais.

May Ling D. Halim (2016) mostra evidências em torno da infância, usando como analogias as princesas e os super-heróis, que a configuram como um momento formador de rigidez de gênero: em relação a aparência, reprodução de valores, preferências e atitudes de grupos. Tal rigidez pode ser vista como uma adesão as crianças à normas que a sociedade considera apropriada ou capazes de evitar julgamentos inadequados e como tais situações afetam negativamente o bem-estar e as realizações de uma pessoa.

Esses processos de generificação performativa através da mídia, que reitera compulsoriamente os modelos adequados para “meninas” e “meninos” também ocorreu nos *games*. Beatriz Blanco (2017) recupera como a predominância masculina foi construída por

razões mercadológicas. No início das campanhas de *games*, os consoles foram anunciados como um produto para entreter toda a família, não apenas direcionados exclusivamente para um gênero. No entanto, com a crise na indústria de games na década de 1980, resultado da saturação do mercado com jogos de baixa qualidade e pela diminuição das vendas, a empresa Nintendo, do Japão, resolveu se reposicionar comercialmente no ocidente como brinquedos voltada ao público masculino, especificamente meninos adolescentes. Isso ocorreu por brinquedos já serem um setor mais estabelecido no mercado do que “eletrodomésticos de última geração”, que é como os videogames estavam sendo posicionados. Com a estratégia bem-sucedida em relação ao aumento de vendas, outras empresas começaram a focar seu marketing nesse aspecto generificado masculino, reforçando-o. Isso fez com que os jogos digitais fossem direcionados para um público: homens jovens.

No entanto, essa relação entre mercado, cultura e performatividade nunca foi plenamente reiterada. Butler (2014) demonstra como os atos regulatórios falham, assim como, em uma leitura da semiótica da cultura, compreendemos que a cultura está sempre em movimento, podendo gerar explosões, traduções e fazendo surgir novas semioticidades. Embora o público feminino tenha sido afastado dos games, Blanco (2017) explica que essa situação passou a ser questionada durante a década de 1990, gerando desdobramentos (ruidosos), ainda que reiteradores de binarismos em torno do gênero, como o *Girls Game Movement*²⁷, a *Queer Game Scene*²⁸ e debates pós-Gamergate.

Diana Maffia (2013) disserta sobre as maneiras através das quais as regulações de gênero criam barreiras para o acesso e à tecnologia e o consumo da cultura pop. Atualmente há, assim, a emergência de um novo feminismo, nerd, constituído por perspectivas feministas menos tradicionais. Não isentas de problemas, as atrizes sociais desses movimentos superam a visão tecnofóbica e passam a se apropriar de tecnologias para desenvolverem culturas midiáticas que conversam com os seus ideais e superam barreiras mais conservadoras.

Essas apropriações não são novas e fazem parte da própria constituição dos fandoms. Como citado por Jenkins (2015), as mulheres foram as pioneiras em criar narrativas que vão além nas tramas ficcionais centradas no homem. Entre esses movimentos, está a criação da slash fanfiction: contos de relacionamentos sexuais e românticos entre personagens do gênero masculino, geralmente escritos por mulheres. A prática teve início do fandom de Jornada as Estrelas no início dos anos 1970, com os personagens Capitão Kirk e Spock. Gerou – e ainda

²⁷ O *Girls Game Movement* foi de jogos para PC envoltos em rosa feitos para meninas e comercializados para meninas.

²⁸ São movimentos de jogos independentes com temáticas e estéticas queer que visam romper com as lógicas da masculinidade, heterossexualidade e heteronormatividade reiterada pela indústria de games hegemônica.

gera – muitas controvérsias e disputas. É “[...] menos um gênero [de fanfic] que trata do sexo e mais um gênero que trata das limitações da masculinidade tradicional e da reconfiguração da identidade masculina” (JENKINS, 2015, p. 196). Ou seja, busca dar aos personagens aquilo que eles não possuem na narrativa canônica: maior profundidade sentimental. Também aparece como resistência à pornografia, pois conteria elementos que tornam o erótico mais social e com um ideal de intimidade e compartilhamento. Assim, “o *slash*, como a maior parte da cultura fã, representa uma negociação ao invés de um rompimento radical com a construção ideológica da cultura de massa” (JENKINS, 2015, p. 223). No entanto, a leitura de Jenkins (2015) também reitera binarismos de gênero ao não contemplar que, por exemplo, existem mulheres que se identificam com signos construídos como masculinos e homens que se identificam com signos construídos como femininos e que podem ser LGBTs ou não.

No desenrolar desses processos, conforme zonas de visibilidade foram emergindo com maior potência, saindo, em alguma medida, de regiões mais periféricas da cultura nerd, disputas foram sendo instituídas nos mais variados contextos da cultura nerd e games. Um movimento importante nesse sentido e que marca a organização semiótica de memes fascistas foi o *Gamergate*²⁹. Como explicam Lucas Goulart e Henrique Nardi (2017), ele foi um movimento que surgiu em agosto de 2014 e gerou ataques misóginos contra mulheres programadoras de *games*, tendo também influência na emergência da extrema-direita nos Estados Unidos. Teve origem na publicação³⁰ do programador Eron Gjoni em seu blog, na qual foram descritos os episódios que levaram ao término com a também desenvolvedora de *games* Zoe Quinn. Ele afirma no texto que a ex-namorada teria se relacionado com o jornalista de *games* Nathan Grayson, do site Kotaku. A publicação foi levada para os já citados fóruns, onde perfis começaram a discutir estratégias para ameaçar Quinn, resultando em ações misóginas e abusivas. Ao *The New York Times*³¹, a programadora relatou perseguições fora da internet, com ameaças enviadas para a sua residência através dos correios. A motivação dos ataques seria uma suposta cobrança de ética do jornalismo de games, pois, o relacionamento de Quinn com Grayson teria influenciado a resenha positiva do *game* desenvolvido por ela, “*Depression Quest*”. No entanto, o jornalista nunca resenhou esse jogo³².

²⁹ O nome foi inspirado no caso Watergate, escândalo que culminou na queda do ex-presidente americano Richard Nixon, nos anos 1970.

³⁰ Fonte: <https://thezoepost.wordpress.com/>. Acesso em: 26 mai. 2020.

³¹ Fonte: <https://www.nytimes.com/interactive/2019/08/15/opinion/gamergate-zoe-quinn.html>. Acesso: 26 mai. 2020.

³² Fonte: <https://kotaku.com/in-recent-days-ive-been-asked-several-times-about-a-pos-1624707346>. Acesso: 26 mai. 2020.

Esse evento foi compreendido como um marco na hostilização de pessoas LGBTQIA+, mulheres e pessoas não-brancas por sua atuação na cultura dos jogos digitais. Goulard e Nardi (2017) entendem que esses processos se relacionam com a identidade do homem nerd (que, na perspectiva proposta aqui, estaria continuamente se afirmando como mais próximo do núcleo da cultura nerd) e a sua reação diante de uma cultura pop mais inclusiva – o que colocaria em perigo a sua própria identidade. As negociações e a regulação em torno da masculinidade, em mídias e nos processos culturais, são importantes catalisadores desses atos.

Dominic Schmiedl (2015) reflete sobre as masculinidades olhando analiticamente para as representações das séries de televisão. Ao discutir gênero, o seu trabalho pontua como há uma relação de sucesso performativo na reiteração de um modelo ideal masculino estadunidense: os homens com armas. Nesse processo são recuperados os traços históricos de construção desse ideal a partir da ficção (histórica e midiática) do “Velho Oeste”. É importante destacar que não apenas o “Oeste” puro (*Western*) é campo de concepções de masculinidade, mas narrativas de gênero híbrido que reiteram um retorno a esse espaço também. Nessas histórias, ser branco, heterossexual e homem são os pré-requisitos para o sucesso. O autor também argumenta que um retorno a esse tipo de masculinidade (a do “homem do Oeste”) foi influenciado pela crise econômica de 2007 e pelo acontecimento de 11 de setembro, o ataque às Torres Gêmeas. Há uma crise da masculinidade construída discursivamente, tangenciando esses acontecimentos, que também parece ter atravessado o ressurgimento de ideais “antigos” do que seria ser homem. Essa noção de crise seria um recurso para reclamar o que teria sido perdido: os privilégios patriarcais.

A construção discursiva dessa crise tem, como nos mostra Schmiedl (2015), relação com os apontamentos e avanços de movimentos sociais LGBTQIA+, feministas e raciais. O homem branco, cis e heterossexual foi colocado em uma posição de opressor por esses grupos, que se posicionavam em relação a ele como oprimidos. Embora a relação construída por esses grupos tenha respaldo em dados sociais, esse homem viu uma suposta “liberdade de expressão” sendo suprimida em algumas disputas simbólicas e, alinhado com o que discutiam esses ativismos (a noção de que existem “oprimidos” e “opressores”) passou a se colocar como uma “vítima”. Assim, a proclamada crise da masculinidade é materializada em discursos que oscilam entre as reclamações dos homens sendo “feminizados” e o descontentamento com as acusações de que esses homens seriam as raízes de todo o mal.

O autor também mostra como a construção da masculinidade, historicamente, perpassa as categorias do mundo – embora ele não cite Joan Scott (1995), há uma notável relação com

ela. A masculinidade, da maneira como é vendida nesse retorno ao “Oeste”, está alocada nos mercados capitalistas, tendo relação com a competitividade, independência e agressividade. Durante a Guerra Fria, por exemplo, comunismo e o Partido Democrata eram construídos como o Outro feminino, sendo uma armadilha para os EUA masculino (individualista, independente e autossuficiente).

Ele também sinaliza que o fato de podermos identificar que existem diferentes e sucessivos tipos de masculinidade mostram como o masculino é profundamente cultural e produzido, em vez de ser algo eterno ou natural. Recupera, assim, alguns pontos históricos que levaram a percepção de que “homens são selvagens e mulheres civilizadas”.

Nesses desdobramentos históricos, a figura do *cowboy* como herói ganhou proeminência. Politicamente, em sentido institucional, presidentes como Ronald Reagan e George W. Bush inclusive incorporavam atitudes que remetem ao *cowboy*: a preocupação com estados do Oeste, o vestuário, as atitudes, a linguagem e a construção de fronteiras (em Donald Trump, por exemplo, pensamos na construção de barreiras para migrantes e na fixação pelo muro que estabelece zonas fronteiriças). Osama Bin Laden foi citado por Bush, por exemplo, como uma pessoa que tinha um pôster antigo fixado no “*our West*” e que dizia “*Wanted: Dead or Alive*” (“Procurado: Vivo ou Morto”).

O *cowboy* político ou o *cowboy* capitalista nos Estados Unidos do século 21 seria um homem pronto para ganhar as suas recompensas, arriscando-se em uma sociedade que pode lhe trazer fama e fortuna. No entanto, o “liberalismo selvagem”, como um mundo imaginário em que “vale tudo” para ser recompensado, foi sendo abalado e confrontado por ideais mais civilizados e socialmente adequados. “O homem anglo-americano não pode mais reivindicar uma posição privilegiada sem resistência. Ele, no entanto, a vive em romances baratos, publicidade, filmes e séries de televisão³³”. (SCHMIEDL, 2015, p. 27).

Para Schmiedl (2015), o cenário pós-apocalíptico de séries como *The Walking Dead* produzem o campo perfeito para o ressurgimento do “herói do Oeste”. *Zombies* foram historicamente utilizados como críticas em diferentes produções midiáticas – como exemplo de críticas ao *mass media*, ele cita *Diary of the Dead* (2007) e de crítica ao capitalismo e o consumismo, *Dawn of the Dead* (1978). Ao mesmo tempo, todas as pessoas são possíveis inimigas nas narrativas de *zombies*, inclusive as que não foram transformadas – o gênero ficcional está repleto de cenas de roubo, estupro e assassinato. É um mundo masculino e violento, onde o Outro é sempre uma ameaça e um homem com arma pode tudo. No caso de

³³ The Anglo-American male cannot claim a privileged position without resistance anymore. He does, however, live on in dime novels, advertising, movies and television series.

The Walking Dead, esse homem é Rick Grimes e personagens femininas ou racializados estão em posições subordinadas ou com menos protagonismo na hierarquia da narrativa.

A fronteira, importante conceito da semiótica da cultura, é materializada quase que concretamente, sendo um símbolo, uma representação daquilo que deve separar o “nós” e o “diferente” para esse homem nerd. E as diferenças correspondem as semioticidades mais relacionadas a semiodiversidade de gênero e sexualidade. Além dos signos pop citados por Schmiedl (2015), existem muitos outros que reiteram a noção imaginária de fronteira em produções importantes para a cultura nerd. Em *Game of Thrones*, há uma muralha de gelo que separa as regiões de *Westeros* dos selvagens e de outras ameaças – além das fronteiras geográficas, que também desejam ultrapassada pela personagem Daenerys Targaryen, uma “feminista” na narrativa, que deseja libertar povos da escravidão, “quebrar a roda”, mas que ao ultrapassar a fronteira, torna-se uma vilã no final da série, colocando fogo em crianças, mulheres e destruindo uma cidade. Nas histórias de super-heróis, geralmente a ameaça também surge de uma fronteira ultrapassada – algum “monstro” que veio do espaço, que foi criado em uma região diferente do protagonista, que pertence a uma outra realidade social e foi oprimido. Na fantasia, em *Senhor dos Anéis*, as fronteiras da Terra Média separam distintos povos, como elfos, *orcs* e *hobbits*, sendo alguns mais civilizados, outros monstros bárbaros. A relação fronteira que separa o “bem” e o “mal” depende da posição, inclusive epistemológica, na semiosfera. Em *X-Men*, por exemplo, a fronteira inicia na genética e se constitui a partir da presença ou não do *gene X*, o que separa mutantes do *homo sapiens*. Para os mutantes, humanos são uma ameaça. Para humanos, mutantes são uma ameaça. No entanto, essa relação guarda uma falsa simetria dialógica, pois humanos, inúmeras vezes, organizam-se para exterminar mutantes. Isso faz com que, para alguns mutantes, sejam necessárias respostas mais explosivas. A fronteira aparece, portanto, como um texto mítico na cultura pop que pode ser geradora de diversos *plots*.

Na mente dos grupos nerds masculinistas, as fronteiras na semiosfera do gênero e da sexualidade, portanto, são espaços que não devem ser ultrapassados, sob o risco deles perderem a sua unidade. A Figura 9 mostra essa interpretação.

Figura 9 – Como o Nerd Masculinista Percebe a Si Mesmo



Fonte: Página do Facebook "Homens seguindo seu próprio caminho- vídeos"³⁴

A tirinha representada na Figura 9, sem autoria referenciada, foi postada em uma página brasileira dedicada à comunidade MGTOW (*Men Going Their Own Way* ou "Homens seguindo seu próprio caminho"). Ela mostra um trânsito semiótico na semiosfera. Primeiro, o nerd percebe a si como uma figura excluída de determinados contextos – dando destaque à sexualidade expressa na virgindade “*sai daqui seu nerd virjão*”. Com a internet e as plataformas digitais – o que estaria marcado a partir dos anos 2000 –, ele constrói para si, na sua leitura, um lugar que é seu: uma cultura nerd plataformizada em territorialidades semióticas. “*Ok, faremos um lugar para nós*”. No entanto, a partir de 2015, já em um momento *pós-Gamergate*, o seu espaço passa a sofrer tentativas de invasões de zonas externas, a não-cultura para ele, fechado em seu universo. “*A gente tbm pode ser nerd e gostaria de jogar SEU MACHISTA*”. Ele (o grupo nerd) fica assustado e reage decepcionado: “*Ó não*”. Em 2020, ele começa a ser expulso da sua própria territorialidade: “*Sai daqui seu INCEL*”.

nerd incel”. Ele é colorido, vibrante. A massa que o expulsa é uma maioria, amorfa, escura. Com a invasão dela, não há espaço nem para a parede que iluminava o seu mundo.

Derek Burril (2008) sinaliza que qualquer tentativa de mulheres dedicados aos games (e nerds, acrescento), é vista como uma ameaça ao ideal de comunidade *boyhood*. Levariam, inclusive, a rupturas com o teor escapista do entretenimento inserindo questões que não deveriam estar presentes nele – obviamente, questões relacionadas à gênero e sexualidade entram naquilo que deveria estar fora dessa fronteira. Por consequência, ele compreende a masculinidade como uma tecnologia, que precisa ser constantemente reforçada através de performances. O que lembra a simetria entre o lutar para alcançar a masculinidade hegemônica e *drag kings* feitas por Kolinski Machado (2017). Os jogos digitais – e outros signos pop, também acrescento – devem servir, nessa perspectiva, temáticas que sirvam a esse caráter hegemônico, repetindo elementos como competitividade e violência. Além disso, devem ter como protagonistas e serem centrados, prioritariamente seguindo os regimes de posição na semiosfera do gênero e sexualidade. Aquilo que escapa a algum elemento do núcleo já pode, em alguma medida, romper com o entretenimento.

Na contemporaneidade, estas leituras vêm sendo reconfiguradas através do uso de tecnologias e plataformas digitais. Mulheres e LGBTQIA+ criam, por exemplo espaços para compartilhar reimaginações de personagens da cultura pop – é possível encontrar montagens, *fanarts* e *fanfics* de praticamente todos os super-heróis do UCM (Universo Cinematográfico da Marvel) –, celebrar *shipps* queer e discutir criticamente sobre os aspectos envolvendo gênero e sexualidade da cultura pop. Isso se materializa no incômodo com a inclusão digital de alguns desses nerds. Assim, “[...] o fandom também serve de espaço no qual os fãs podem articular seus interesses específicos quanto à sexualidade, ao gênero, racismo, colonialismo, militarismo e à conformidade forçada”. (JENKINS, 2015, p. 285). Isso pode servir para causar ruídos queer e feministas na semiosfera, mas também para acionar semioses fascistas e que reforçam o terrorismo cultural contra as dissidências de gênero e sexualidade

Anjin Anhut (2014, online) corrobora com Burril (2008). Ele elenca pistas, nesse sentido, do ódio manifestado contra as diferenças de gênero e sexualidade por muitos nerds. Ele entende que performar a masculinidade para muitos gamers requer a rejeição do seu oposto, a feminilidade. Jogos do *mainstream* tornam-se dispositivos para homens performarem essa masculinidade. Eles precisam negar emoções, exceto a raiva, serem sexistas, misóginos, transfóbicos e homofóbicos, reiterando o que o indivíduo gamer – e nerd – acredita que precisa ser. Isso explica a citação recorrente ao jogo “The Last of Us 2”

(lançado em 2020), a filmes como “Aves de Rapina” (Aves de Rapina: Arlequina e Sua Emancipação Fantabulosa, lançado em 2020), produções percebidas como “lacrção”.

A expressão, que foi visibilizada através da *webcelebridade* Romagaga, era usada para se referir a algo “poderoso”, “arrasador”, principalmente por LGBTs fãs de música pop (GONZATTI, 2017). Quase como uma expressão do pajubá da internet. O pajubá é uma linguagem de origem africana e que foi apropriada e ampliada principalmente pelas travestis, mas que também ganhou espaço em toda a comunidade LGBT. Com o tempo, grupos conservadores foram criando conteúdos que debochavam de quem usava “lacrar” e o incomodo com a lacração foi se espalhando. Há, atualmente, inclusive textos muito entusiasmados de pessoas da esquerda que tentam traçar um paralelo entre a lacração e o “fechamento em relação ao diálogo”. E não quer dizer que não possa ser. Mas seu uso original é mais inofensivo. Está mais para LGBTs fãs de música pop que gritavam um “Lady Gaga lacrou” do que para um silenciamento político. Para esse nerd, qualquer representação LGBT ou protagonismo feminino que rompe com o lugar que ele considera adequado para o gênero e a sexualidade, é sinônimo de “lacrção”. “Lacrção” para ele? Algo vazio, ridículo, sem importância, sem fundamentação. Por isso, o jogo “The Last of Us 2”, com uma protagonista lésbica, outra mulher que desafia os padrões corporais destinados a mulheres e um menino trans, e o filme da equipe de super-heróinas “Aves de Rapina”, são vistos como “lacrção”. São dois elementos que, como veremos, constituem as guerras contra gênero e sexualidade na cultura nerd, fazendo emergir ciberacontecimentos pop.

Kom Kunyosying e Cartes Soles (2012) explicam que muitos homens nerds acreditam que nerds mais politizados, com pautas abertas em relação às diferenças de gênero e sexualidade, e que defendem mudanças estruturais na cultura estão construindo um mundo invertido: no qual homens brancos estariam sendo perseguidos e oprimidos, correndo o risco de serem simbolicamente erradicados. Os discursos de ódio – ou o terrorismo de gênero e sexualidade, no sentido do que propõe Miskolci (2015b) como opção à homofobia – estão tão impregnados no ideal de masculinidades desses homens, que eles os entendem como parte inegociáveis do gênero masculino. Se é, como diz Jason Tocci (2009), o que os nerds fazem com a mídia que ajudam no estabelecimento de um senso de coletividade, identidade e compartilhamento de valores, para esse grupo, organizar-se em torno de uma ideia conservadora é não só conservar as suas expectativas, lugares de poder, mas também ser nerd.

Anastasia Salter e Bridget Blodgett (2017), contribuindo com esse entendimento, percebem como a identidade nerd (*geek identity*), ao sair de um lugar de marginalização e ter mais visibilidade, gera forças contraditórias que sinalizam as batalhas de renegociação sobre o

que é “ser nerd”. Para entender essa construção, elas olham para a natureza dos heróis no mercado midiáticos nerd, em espaços de ficção científica e fantasia, e para as narrativas que representam a cultura nerd. O duelo de visões entre o “nerd como vítima” e o “nerd como herói” dão espaço para ascensão de uma hipermasculinidade nerd, uma identidade forjada para rejeitar as marcas do feminino, assim como a estética tradicional do homem atlético. Desde movimentos como o *Gamergate*, as hostilidades e violências que tomam o gênero como motivador aumentaram em convenções de quadrinhos e filmes. Há um descontentamento odioso, que se disfarça de “trollagem” algumas vezes, contra mulheres que ganham visibilidade como produtoras ou fãs da cultura pop. Através da análise de produções midiáticas como *Chuck*, *The Big Bang Theory*, *Supernatural*, *Sherlock* e uma variedade de super-heróis do Universo Marvel, as pesquisadoras percebem que o que chamam de uma masculinidade tóxica está profundamente enraizada na cultura nerd, sendo importante, portanto, redefinir a identidade do “nerd como vítima”, pois além de ser um entendimento que não cabe mais na atualidade, é também uma ação necessária para tornar a cultura nerd um espaço cada vez mais inclusivo.

As autoras percebem que, em muitos casos, os tipos de masculinidade exibidos como aceitáveis para homens nerds são reducionistas ao lidar com a complexidade da identidade. Embora tenha melhorado, o ideal masculino em grande parte da ficção científica foi definido como diretamente oposto ao feminino. Ser homem é não ser mulher. Isso reforça barreiras, rotulações e limites do que é aceitável ou não para ser um homem nerd. A cobrança de um olhar mais inclusivo e transformado, que abandone relações tóxicas contidas em um ideal de masculinidade conservador, é mais difícil ainda para aqueles que fizeram a “nerdice” o cerne da sua identidade. O medo e ódio contra feministas e “guerreiros da justiça social” (*social justice warriors* – SJS), termo usado pejorativamente para qualificar pessoas que cobram, entre outras coisas, mais diversidade na cultura pop, é a manifestação do desejo de não romper com relações de poder.

Mais recentemente, a relação entre esses fechamentos em contextos da cultura nerd à semiodiversidade de gênero e sexualidade voltaram a se manifestar em espaços de maior visibilidade devido a ascensão da extrema-direita no Brasil e nos Estados Unidos, com a eleição de Jair Bolsonaro, em 2018, e de Donald Trump, em 2016, respectivamente. Segundo o estudo de Thiago Falcão, Tarcizio Macedo e Gabriela Kurtz (2021), o nerd, que também pode se identificar como gamer, constrói – reiterando o que já é consenso nas referências citadas aqui – grupos no qual são manifestadas ideias violentas em torno do que é feminino. Sinalizam que há nos grupos estudados por eles a manifestação contrária à presença feminina

no jogo *Magic: The Gathering*³⁵ – um dos símbolos da cultura nerd –, assim como se identificam com a figura de Jair Bolsonaro, com signos associados à extrema-direita e com o ultraconservadorismo, e o desejo que os privilégios nerds permaneçam como foram, supostamente, concebidos e consolidados.

Essa relação entre cultura nerd e vertentes da extrema-direita é uma construção estratégica que foi operacionalizada com intenções políticas. Henrique Araújo (2021) investiga como Steve Bannon, que foi assessor político e serviu como assistente do presidente e estrategista-chefe da Casa Branca no governo Trump, dialogando com outros movimentos de extrema-direita no mundo, incluindo o Brasil, ajudou a consolidar a articulação entre nerds e a direita. Enquanto responsável pelo canal *Breitbart News*, ele aproveitou a onda do *Gamergate*, em 2014, para impulsionar os ideais da extrema-direita e a eleição de Trump. Entrevistando os pesquisadores Thiago Falcão e Ivan Mussa, Araújo (2021) aponta como a defesa de uma identidade nerd e gamer contra invasores (mulheres e LGBTs) pelos membros das comunidades que construíram o *Gamergate*, fez com que Banner notasse uma oportunidade nesses territórios. Uma quantidade muito expressiva de jovens – homens cisgêneros, brancos e heterossexuais – descontentes com os “guerreiros da justiça social” e com as mudanças nas representações da cultura pop associadas a eles e à feministas poderia ser uma oportunidade de fazer uso estratégico de ferramentas digitais para espalhar desinformações e memes do fascismo.

O ultraneoliberalismo de membros de comunidades nerds e gamers, manifestados através de frases como “imposto é roubo”, ou do que ficou conhecido como “anarcocapitalismo”, além do terrorismo cultural em relação a mulheres e LGBTQIA+ são exemplos de ideais que se manifestam para além do político eleito presidente do Brasil em 2018. Inclusive, a pesquisa coordenada por Isabela Kalil (2018), mostrou como os nerds, embora não sejam tão visíveis, funcionam como um “exército” para a comunicação bolsonarista e para o espalhamento dos seus ideais.

Nesses movimentos, há, no entanto, uma lacuna relacionada à memória e ao *continuum* semiótico que prioriza a configuração do gênero e da sexualidade e a sua regulação por consequência do medo e da perda de poder na cultura pop como algo muito marcado no presente e, principalmente, no *Gamergate*. Entendo que o movimento foi explosivo e trouxe novos textos e códigos (para usar a nomenclatura de Lotman) à cultura nerd, principalmente

³⁵ *Magic: the Gathering*, M:TG, MTG ou simplesmente Magic, é um jogo de cartas colecionáveis em que os jogadores utilizam um baralho de cartas construído de acordo com o seu perfil de jogador para tentar vencer o baralho adversário.

pelo protagonismo do digital e da formação de grupos decorrentes das *affordances* das plataformas. No entanto, olhando para a semiosfera da cultura nerd, como proposta aqui, esse ódio e medo não é algo exclusivamente novo. Esteve presente em outros momentos e contextos mais específicos daquilo que viria a constituir um dos símbolos do nerd contemporâneo: a superaventura.

3.2.2 Gênero e Sexualidade na Superaventura

Com a visibilidade da superaventura em ascensão desde a consolidação do UCM, as discussões políticas relacionadas aos universos dos super-heróis (no masculino, provocando a reflexão sobre como é aos homens que pertencem a maior parte do protagonismo dessas histórias) também se tornaram mais aparentes, incluindo a cobrança por representatividade nessas produções.

Selma Regina Nunes de Oliveira (2007) sinaliza reitera que o teor normativo das histórias em quadrinhos, especialmente as de super-heróis estadunidenses, está relacionada às lógicas das indústrias culturais que, ao venderem produtos, são orientadas pelas normas que regulam os consumos de massa e os valores burgueses, sendo, ao mesmo tempo, construídas e construtoras da sociedade. Portanto, esses homens, infiro, reiteram que a cultura pop reflete e reitera os lugares de poder da semiosfera do gênero e da sexualidade.

Em relação a uma reiteração performativa do gênero em seu caráter hegemônico, a masculinidade aparece como um importante vetor em autoras como Angela Cowan (2001), Gordon Berry e Joy Keiko Asamen (1993) e Brett Pardy (2016). Elas não percebem a mídia como uma construtora da violência, mas como um dispositivo que reitera valores e, sem uma pedagogia crítica, pode funcionar como um propulsor de ideais violentos. Ao mesmo tempo, heróis e super-heróis também podem incentivar valores sociais e comportamentos mais cooperativos. Pardy (2016) vê, pensando nos filmes de super-heróis uma aproximação notável com a estética da militarização e da guerra – valores masculinos que, em sua perspectiva, também estão relacionados ao sucesso do gênero cinematográfico da superaventura.

Para além da masculinidade, a representação das mulheres também é um tema recorrente e relacionado à representatividade na cultura nerd das super-heroínas e dos super-heróis. Jenkins (2015) cita a potência que muitas mulheres viam, por exemplo, em personagens como a Mulher-Gato, o que também aparece na análise de Jill Lepore (2014) sobre a Mulher-Maravilha. Já Natália Nogueira (2008), Laura Mulvey (2011), Janice Primo Barcellos (2000) e Dandara Cruz (2017) dissertam sobre a objetificação de super-heroínas,

construídas sob um olhar masculina com posições anatomicamente impossíveis que reforçam uma suposta disponibilidade sexual das personagens.

As representações mobilizadoras de representatividade através de super-heróis negros também é um tema discutido nesse contexto. Alexandre de Carvalho Castro (2019) recupera o racismo em torno da primeira tentativa de criar um super-herói negro na *DC Comics*, citando também a mudança de nome durante algum tempo do personagem *Pantera Negra* para *Leopardo Negro* (Black Leopard) pela Marvel a fim de evitar comparações com o Partido dos Panteras Negras. Reblin (2008, p. 50) reitera esses processos, sinalizando algumas resistências que emergem na superaventura.

Embora o corpo dos super-heróis tenha predominantemente características arianas: alto, musculoso (tipo ‘soldado’), heterossexual, masculino, adulto e de pele branca; com o tempo, o corpo representado acabou incluindo a pluralidade da vida humana: negros (Lanterna Verde John Stewart, Blade), indígenas (Corvo Manitu), mulheres (Mulher-Maravilha, Supergirl), adolescentes e jovens (Capitã Marvel, Homem-Aranha). Desse grupo minoritário há de se considerar que as super-heroínas mais conhecidas, propagadas e famosas, são variações femininas de personagens masculinos que deram certo como Super-Homem, Batman, Capitão Marvel, Hulk, Homem-Aranha. As super-heroínas possuem corpos esbeltos e torneados, cintura fina e seios fartos. Trata-se do retrato ideal da mulher hodierna que faz uso da academia, da lipoaspiração, do silicone. Assim como os super-heróis, as super-heroínas possuem corpos exposto e idealizado, mas, diferente da sua versão masculina, elas usam frequentemente poucas roupas, as quais são caracterizadas, sobretudo, pelo corte sensual. Embora haja representações femininas sem a apelação da roupa sensual ou como derivação do masculino (Tempestade, Jean Grey), o corpo feminino no universo dos super-heróis, encontra um empecilho crucial: ele é construído sob o olhar masculino. (REBLIN, 2008, p. 49).

Reblin (2008) situa que para além dessas leituras, o corpo do super-herói também pode ser um corpo mutante, sobre-humano, diferente dos limites humanos. É essa característica que, nas histórias dos X-Men, são a base para refletir sobre como as diferenças podem ser transformadas em desigualdade na sociedade.

São muitos os estudos que abordam, nesse sentido, as representações de gênero, sexualidade e raça nas produções midiáticas sobre super-heroínas e super-heróis, principalmente em monografias de conclusão de curso. Alguns deles: “Um olhar feminista sobre a Mulher Gato: estudo sobre a objetificação da mulher na nona arte”, de Sandy Ferreira (2017); “Super-heroínas nos quadrinhos: a representação da mulher em Thor”, de Érica Barros (2015); “Super Heróis, corpo e sociedade”, de Renan Fernandes Martin (2016); “O super-herói e as presenças do outro”, de Rafael Conter (2015); “Muito além dos superpoderes: as histórias em quadrinhos de super-heróis como força social”, de Marina Cavalcanti (2018); “A representação feminina em Mulher Pantera e Mulher Maravilha”, de Jaqueline Cunha

(2016); “A costela de Adão: a heroína de quadrinhos como versão do herói”, de Gustavo Regina (2017); “Representação feminina nas HQs e a construção de identidade : a personagem Wonder Woman como símbolo de empoderamento feminino”, de Waleska Santos (2018); “A fantasia deles sobre nós : a representação das heroínas negras nos quadrinhos *mainstream* da Marvel”, de Anne Caroline Quiangala (2017). Esses estudos, desenvolvidos principalmente nas áreas da Comunicação e de Letras, têm como foco a análise das narrativas e das histórias de personagens dentro da ficção – olhando para o que elas/eles acionam ao serem analisadas com lentes dos estudos culturais, feministas, queer, entre outras perspectivas das teorias de gênero e sexualidade.

Em relação ao fechamento em torno dos temas envolvendo gênero e sexualidade nas HQs, é importante citar um dos ataques mais emblemáticos em relação a esses temas na superaventura. Inspirado pelo *Gamergate*, também ocorreu o *Comicsgate*³⁶. Em 2016, a quadrinista Chelsea Cain escrevia a revista da Harpia, uma super-heroína da Marvel. Em um dos quadrinhos, a personagem surgiu vestida com uma camiseta contendo a seguinte frase: “Pergunte-me sobre a minha agenda feminista”. O que mobilizou uma série de ataques contra ela nas plataformas de redes sociais. O argumento de quem fazia os ataques era, em resumo, que o feminismo estragava a personagem. Os ataques foram tão odiosos e expressivos que ela excluiu o perfil por um tempo. Desse mesmo grupo de ataques, surgiu a *hashtag* #comicsgate no Twitter em meados de 2017. Ela foi impulsionada por uma foto com diversas funcionárias da Marvel publicada nas plataformas digitais. Ao ser espalhada, a foto incomodou um grupo leitores, que se surpreenderam com a quantidade de mulheres trabalhando na editora. O argumento desse grupo é que a presença de autoras e personagens mulheres e LGBTQIA+ diminuía a qualidade da história excluía os verdadeiros leitores de HQs. Atacavam – atacam – recorrentemente profissionais como Magdalene Visaggio, mulher trans e escritora da DC Comics.

Essas críticas, articuladas à extrema-direita, em relação aos quadrinhos vêm ganhando força desde 2014. Um acontecimento que as impulsionou foi o trabalho do artista Milo Manara, que desenhou uma capa altamente sexualizada da Mulher-Aranha, super-heroína da Marvel. Com as críticas que surgiram em plataformas digitais, a editora pediu desculpas, mas publicou a arte mesmo assim, com algumas alterações. Pouco depois, um quadrinista chamado Frank Cho decidiu apoiar o colega e, como protesto, fez diversos desenhos com outras personagens dos quadrinhos hipersexualizadas.

³⁶ Fonte: <https://super.abril.com.br/cultura/o-que-e-o-comicsgate-movimento-contra-a-diversidade-nos-quadrinhos/>. Acesso em: 07 nov. 2021.

Em 2015, a Marvel empreendeu uma grande reformulação em suas histórias, a *All New, All Different* (“Tudo Novo, Tudo Diferente”), com o objetivo de incluir diversidade nas HQs, com foco em super-heroínas, personagens negros e de outras etnias, como Kamala Khan, uma garota de origem paquistanesa que se torna a super-heroína Miss Marvel. Esse movimento gerou muitas mobilizações odiosas contra a Marvel, mas também haviam críticas feitas sobre a pretensa diversidade que eles estavam tentando inserir nas histórias, tendo em vista algumas entrevistas que haviam circulado de maneira distorcida, na qual um dos editores-chefe da empresa teria dito que diversidade não vende. Além de outras polêmicas e processos internos que estavam dificultando as vendas dos quadrinhos da empresa³⁷. Com o fim da série com foco na diversidade, os apoiadores do *Comicsgate* começaram de debochar do que teria sido um fracasso da diversidade, com reverberações inclusive no contexto brasileiro, onde tornou-se comum em contextos da cultura nerd a expressão “quem lacra, não lucra” e uma ideia de que o seu desejo de silenciar mulheres e pessoas LGBTQIA+ é “liberdade de expressão”.

Tendo em vista o objeto a ser analisado e discutido na qualificação, apresento, no próximo item, um contexto dos personagens que mobilizam, em alguma medida, a semiodiversidade em relação às suas sexualidades, assim como alguns processos culturais, sociais e mercadológicos em torno de super-heroínas e super-heróis LGBTQIA+.

3.2.2.1 LGBTQIA+ na Periferia da Superaventura

Essa invisibilidade é histórica e reflexo de relações de poder que constituíram um padrão de gênero e sexualidade: o cinema ocidental deve centrar-se na dicotomia sexual, tendo o homem branco, de classe abastada, heterossexual e cisgênero como matriz central (MARCONI, 2015). Em relação aos super-heróis, são também reflexo das regulações de gênero e sexualidade que atravessaram o seu território de gênese: as histórias em quadrinhos. Cruz (2017) explica que os primeiros personagens homossexuais em HQs não tinham a sua sexualidade explícita, mas apenas retratada no subtexto entre as décadas de 1930 e 1950. Cita como exemplos as tiras *Lil’ Abner*, publicada a partir de 1934, e *Pogo*, publicada a partir de 1948. A relação nada afetiva dos personagens dessas histórias com mulheres, o fato de serem homens que moram juntos, e a crítica a sistemas de opressão, como o racismo seriam alguns desses indícios subtextuais. Além disso, algumas das narrativas publicadas traziam críticas, a

³⁷ Fonte: <https://jamesons.com.br/e-verdade-que-all-new-all-different-marvel-foi-um-fracasso/>. Acesso em: 08 nov: 2021.

partir da ficção, das políticas de perseguição a funcionários do governo homossexuais e supostamente comunistas do senador Joseph McCarthy, nos Estados Unidos – período que ficou conhecido como *Macarthismo* e durou de 1950 a 1957. Ela também cita, como representação mais explícita, *Krazy Kat*, publicada entre 1913 e 1944, na qual um gato persegue um rato por quem é apaixonado. Uma representação, segundo ela, contestada por alguns historiadores e cartunistas, mas canonizada em alguma medida pelo criador das histórias, George Herriman, ao afirmar que “o gato pode ser ele ou ela”, embora ele sempre se referiu ao gato e ao rato com pronomes masculinos.

Personagens LGBTQIA+ nas HQs de super-heróis das principais indústrias de quadrinhos da cultura pop – *Marvel* e *DC Comics* – demoraram mais para surgir. É importante dizer que os fãs, muito antes de representações canônicas serem constituídas, já “invadiam” textos midiáticos (JENKINS, 2015) construindo narrativas representativas para si, como discutido anteriormente. Há, por exemplo, uma cena³⁸ emblemática em *X-Men 2* (dirigido por Bryan Singer e lançado em 2003) na qual Bobby (o Homem de Gelo) conta para a sua mãe e seu pai que é um mutante e que é vista por muitas pessoas como uma metáfora para a “saída do armário”.

Essa possibilidade de encontrar sentidos subtextuais foi, por outro lado, ressignificada para uma manifestação conservadora história que resultou no *Comics Code Authority*. Fredric Wertham (1954) usou esse artifício para manipular dados de pesquisas empíricas e defender que os super-heróis estimulavam as crianças a serem homossexuais. Reblin (2013) explica que as críticas de Wertham, junto com o período de baixas vendas no mercado editorial, a ascensão dos quadrinhos de horror e criação de um comitê nos Estados Unidos para investigar a delinquência juvenil pelo Senado foram alguns dos fatores que mobilizaram a criação do código de ética e autocensura nas HQs em 1954: o *Comics Code Authority* – vigente entre 1954 e 2011, quando foi abandonado. De qualquer forma, Reblin (2013) cita que entre 1989 e 2011 não houveram muitas histórias com pessoas LGBTQIA+ na superaventura – o que poderia se dar pela ideia de que a homossexualidade, por exemplo, romperia com a imagem viril do super-herói.

Segundo Reblin (2013), as séries alternativas foram as primeiras a apresentar personagens gays e lésbicas. Em *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons, publicada originalmente em 1986 pela *Charlton Comics* (adquirida posteriormente pela DC Comics), há uma personagem secundária e com pouca relevância: Silhouette, uma super-heróina

³⁸ Disponível no YouTube: <<https://www.youtube.com/watch?v=pmUWcDv-04k>>. Acesso: 08 jun. 2021.

assassinada por manter um relacionamento com outra mulher. Viana (2011b) também cita o grupo de super-heróis *The Authority*, que surge em 1999 após a crise do mercado editorial, cujos criadores saem da *Image Comics*, sendo publicados pela *DC Comics* (sem participar do mundo dos super-heróis da *DC Comics*). Além da maior politização da equipe citada pelo autor, ela também possuía personagens homossexuais e bissexuais, como Apolo e Meia-Noite. O casamento de ambos é apontado pelo pesquisador como o “coroamento” das relações homossexuais nas ficções sobre super-heróis. Em 2016, foi publicada a primeira cena de sexo entre os dois.

Cruz (2017) sinaliza que em se tratando dos universos convencionais e das duas maiores editoras de quadrinhos, o personagem Estranho, da *DC Comics*, é considerado o primeiro super-herói gay, surgindo em 1988. Ele usava roupas extravagantes, possuía traços afeminados, era hispânico e foi morto (embora tenha voltado remodelado mais a frente) após lutar com um vilão que podia infectar inimigos com o HIV. Não fica especificado se o personagem se tornou soropositivo nesse combate ou não. Já na *Marvel*, uma das primeiras tentativas de construir um relacionamento não-heterossexual foi feito através das mutantes Mística e Sina, mães adotivas de vampira, um importante *x-woman*. Sean Howe (2013) cita os conflitos internos na empresa que teriam ocorrido para o desenvolvimento entre as duas, que teriam sido barrados pelo editor-chefe conservador Jim Shooter, que já havia proibido a afirmação explícita da homossexualidade do Estrela Polar. Estrela Polar é um dos personagens mais representativos da *Marvel*. Ele surgiu como um membro da Tropa Alfa, uma equipe de mutantes canadenses, em 1979, sendo mais presente nas histórias a partir de 1983. Havia sido concebido desde o início como gay, mas o *Comics Code* e a editoria conservadora da empresa não permitiriam que esse movimento fosse realizado canonicamente – mas a falta de interesse do super-herói em mulheres era uma estratégia para comunicar isso de maneira subliminar. Em 1992, ele anuncia que é gay em uma história na qual combate a compreensão errônea de que a AIDS seria uma “doença homossexual”. Em 2012, na *Astonishing X-Men #51*, protagoniza o primeiro casamento entre dois homens dos super-heróis da Marvel – o que foi feito para celebrar a legalização do casamento entre pessoas do mesmo gênero nos Estados Unidos.

Reblin (2013) lista outros personagens, com menos protagonismo e repercussão na mídia e/ou na comunidade de fãs, dissidentes em sexualidade em relação à heterossexualidade, entre elas/eles estão Renne Montoya, Colossus, Starman, Julie Power, X-Woman Karma, Grace Choi e Tormenta, Questão, Colossus do *Universo Ultimate* (que tentou se envolver com Wolverine e namorou Estrela Polar), Julie Power e Sarah Rainmaker, mas

são casos sem muita repercussão na mídia ou na comunidade de fãs. Há ainda outras/outros, como o Flautista, Violeta e Moça-Relâmpago. Cruz (2017, p. 92) caracteriza que a partir dos anos 2000, as representações tornam-se mais positivas (e, portanto, representativas): “[...] são mais explícitas, dialogam com o conflito fazendo coro à tolerância e parecem tentar refletir os desejos de maior diversidade de um público cada vez mais heterogêneo.” Ela associa isso com o combate ao estigma do HIV e as transformações no tecido social mobilizadas por grupos LGBTQIA+.

Surgem então, como contextualiza Cruz (2017), importantes personagens lésbicas, gays e bissexuais. Wiccano e Hulkling, Batwoman, Mulher-Gato, Arlequina, Hera Venenosa, Manto Negro, Lanterna Verde, Homem de Gelo, Mulher-Maravilha, Hércules e Wolverine. Muitos desses casos foram acompanhados por comentários odiosos de fãs que viam nessas representações – especialmente as que “alteravam” sexualidades consideradas canônicas – um movimento de imposição de uma agenda ativista, de esquerda, LGBTQIA+, entre outras leituras. Os casos envolvendo o Lanterna Verde, Hércules e Wolverine foram, também, polemizados como se os personagens dos principais universos da *DC Comics* e da *Marvel* fossem os que estavam “saindo do armário”, quando não eram. Isso porque há um conceito de “multiverso” na superventura que pressupõe a existência de várias realidades paralelas, assim, em se tratando do Lanterna Verde, alguns fãs se mostravam revoltados por entenderem que o personagem gay seria Hal Jordan e não a versão do super-herói de um universo paralelo, Allan Scott – o quadrinista James Robinson, criador dessa versão, relatou que os brasileiros foram os mais preconceituosos com a sexualidade do personagem, o que foi uma motivação para que ele desse um namorado brasileiro para ele³⁹. Esses “descontentamentos odiosos” envolviam, também, o fato de nas histórias o afeto, principalmente através da troca de beijos, estarem presentes, como mostram os exemplos das figuras a seguir.

Há também a apresentação de personagens transgênero, como Alysia Yeoh, melhor amiga de Batgirl, e Mighty Rebekah, que faz parte do *Marvel's Hero Project*, um projeto com o objetivo de encorajar o ativismo e a inclusão contando histórias de crianças que promoveram mudanças importantes nas cidades onde moram, seja pelas causas LGBTQIA+, ambientais ou das pessoas com deficiência. Além das histórias em quadrinhos, as séries de televisão também vêm apresentando super-heroínas e super-heróis LGBTQIA+: a Trovão, filha de Raio Negro, foi a primeira super-heroína lésbica e negra da televisão, assim como Dreamer, de *Supergirl*, foi a primeira super-heroína trans – ambas apresentadas em 2018.

³⁹ Fonte: <<https://www.omelete.com.br/lanterna-verde/autor-do-lanterna-verde-gay-diz-que-brasileiros-foram-os-mais-preconceituosos>>. Acesso: 08 jun. 2020.

Pensando em filmes de superaventura, a invisibilidade da diversidade de gênero e sexualidade é ainda mais materializada. *Deadpool 2* (dirigido por David Leitch, lançado em 2018), quando ainda era propriedade da Fox, apresentou o primeiro casal formado por duas mulheres nesse contexto – a mutante Missil Adolescente Megassônico (interpretada por Brianna Hildebrand) apresenta brevemente a também *X-Women* Yukio (Shioli Kutsuna) como sua namorada. Renee Montoya (interpretada por Rosie Perez) também foi apresentada como lésbica em *Aves de Rapina: Arlequina e sua Emancipação Fantabulosa* (dirigido por Cathy Yan e lançado em 2020). No entanto, nos 27 filmes⁴⁰ lançados que integram o Universo Cinematográfico da Marvel, e nas 5 séries que integram esse universo diretamente, distribuídas pela plataforma de *streaming* da Disney, a Disney+, são apenas 5 personagens LGBTQIA+, um filme protagonizado por um super-herói negro (*Pantera Negra*), um filme protagonizado por um super-herói asiático (*Shang-Chi e a Lenda dos Dez Anéis*), dois filmes protagonizados por super-heroínas (*Capitã Marvel* e *Viúva Negra*), uma série protagonizada por uma super-heroína (*Wandavision*), um filme com um grupo de super-heróis mais diversos (*Eternos*), uma série em que há o protagonismo dividido entre um super-herói branco e um super-herói negro (*Falcão e o Soldado Invernal*) e uma série protagonizada por um ora super-herói, ora supervilão bissexual e, segundo os materiais de divulgação, gênero fluído (*Loki*). Apenas 8 das 32 produções destoam da centralidade em homens brancos e cis-héteros e apenas 1 (a série *Loki*) tem um protagonista LGBTQIA+, não possuindo nenhuma cena explicitamente mais queer no *plot*.

A primeira personagem bissexual é Valquíria, interpretada por Tessa Thompson, em *Thor: Ragnarok* (dirigido por Taika Waiti e lançado em 2017). A sua sexualidade só foi confirmada fora das telas, pois não há nada no filme que demonstra que ela é explicitamente LGBTQIA+⁴¹. O primeiro personagem gay do UCM aparece em *Vingadores: Ultimato* (dirigido por Joe Russo e Anthony Russo, lançado em 2019). Ele não possui nome, e foi interpretado pelo diretor Joe Russo, não é um super-herói, e apareceu em uma rápida cena na qual Steve Rogers coordena um grupo de apoio para pessoas que perderam seus entes queridos no genocídio promovido pelo vilão Thanos (interpretado por Josh Brolin). Loki (interpretado por Tom Hiddleston), famoso vilão ou anti-herói e irmão de Thor, ganhou a sua série no Disney+, *Loki* (produzida por Michael Waldron e lançada em 2021). Nela, algo que

⁴⁰ Uma lista completa pode ser conferida em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Filmes_do_Universo_Cinematogr%C3%A1fico_Marvel. Acesso em: 02 nov. 2021.

⁴¹ Fonte: <https://ovicio.com.br/tessa-thompson-esclarece-comentario-sobre-sexualidade-de-valquiria-em-thor-ragnarok/>. Acesso em: 08 nov. 2021.

já era canônico nas HQs foi confirmado na produção em uma rápida na qual ele diz ter interesse em príncipes e princesas: ele é bissexual⁴². Outra característica não foi confirmada na narrativa da série, apenas nos materiais de divulgação, é que o personagem também é gênero fluído⁴³. Depois dele, o primeiro super-herói gay nesse contexto, que também é negro, Phastos, vivido por Brian Tyree Henry, aparece em *Eternos* (dirigido por Chloé Zhao e lançado em 2021), constituindo uma família junto com seu marido, interpretado por Haaz Sleiman. O filme dirigido por uma mulher chinesa ficou conhecida como a produção do UCM com mais diversidade até o momento, com personagens de diferentes etnias e também com a presença da primeira super-heroína surda. Ao mesmo tempo, também foi a produção da *Marvel Studios* com nota mais baixa dos críticos na plataforma *Rotten Tomatoes*⁴⁴, um dos maiores agregadores de críticas de cinema e televisão.

Há expectativas sobre o futuro em relação à diversidade no UCM. Um dos personagens LGBTQIA+ mais querido do *fandom* queer da Marvel, William “Billy” Kaplan, mais conhecido como Wiccano, ganhou a sua versão criança na série *Wandavision* (criada por Jac Schaeffer e lançada em 2021 no Disney+). Nos quadrinhos, ele é gay e atualmente casado com outro personagem igualmente querido, Hulking. Juntos eles protagonizaram o caso que será analisado na tese, envolvendo a tentativa de censura na Bienal do Rio de Janeiro. Existem também outras séries relacionadas à Marvel, mas que não possuem conexão direta com o UCM, e que possuem personagens LGBTQIA+, como as três temporadas de *Jessica Jones* (lançada entre 2015 e 2019 na Netflix) e *Agents of Shield* (produzida pela ABC Studios e lançada entre 2013 e 2020) – essa última com conexão mais próxima ao UCM.

A relação da presença da diversidade nos filmes do UCM revela como as dinâmicas das indústrias culturais afetam a presença da semiodiversidade de gênero e sexualidade em signos pop. Kevin Feige, produtor cinematográfico e presidente da *Marvel Studios* relata disputas internas para a presença de mais diversidade nas produções. Uma grande barreira nesse sentido era o antigo presidente da *Marvel Entertainment* Isaac “Ike” Perlmutter⁴⁵. O empresário é conhecido por posicionamentos fechados em relação à diversidade e foi um financiador e apoiador ideológico de Donald Trump. Sua leitura era de que só deveriam ser adaptados personagens que vendessem brinquedos, pois essa foi, durante muito tempo, a

⁴² Fonte: <https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/loki-bissexual-quadrinhos>. Acesso em: 08 nov. 2021.

⁴³ Fonte: <https://www.legiaodosherois.com.br/2021/loki-entenda-sexualidade-genero-fluido.html>. Acesso em: 08 nov. 2021.

⁴⁴ Fonte: <https://istoe.com.br/eternos-recebe-a-pior-nota-de-uma-producao-marvel-no-rotten-tomatoes/>. Acesso em: 08 nov. 2021.

⁴⁵ Fonte: <https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/kevin-feige-ike-perlmutter-diversidade-mcu>. Acesso em: 08 nov. 2021.

salvação comercial da Marvel. E para ele, brinquedos de super-heroínas nunca venderiam. Com a venda dos direitos de alguns personagens da Marvel para outras produtoras cinematográficas, como os X-Men para a Fox, ele também passou a censurar a presença desses personagens nos quadrinhos⁴⁶.

Robert Iger (2019), então CEO da Disney, relata que a decisão de separar os estúdios da Marvel, quando a Disney já havia adquirido a empresa, teve como ponto mobilizador as barreiras que Ike colocava para o desenvolvimento dos filmes da Capitã Marvel e do Pantera Negra. Relata, inclusive, que precisou fazer uma ligação dizendo para que Perlmutter fosse ignorado nesse sentido, e as produções fossem iniciadas. Em 2015, a Marvel foi dividida em três empresas: a *Marvel Studios*, responsável pelo MCU/UCM, que lidava com a produção e distribuição dos filmes do estúdio, na qual o presidente seria Kevin Feige; a *Marvel Television*, responsável por todas as produções e distribuições de séries e conteúdo para os canais Disney e de outros fins televisivos, na qual o presidente seria Jeph Loeb; e a *Marvel Entertainment*, que antes correspondia a todas as empresas, mas agora seria voltada aos quadrinhos, jogos, *merchandising* e outras plataformas midiáticas, na qual o presidente seria Ike Perlmutter (quando ele iniciou o boicote aos X-Men nos quadrinhos). Desses três homens brancos cis-héteros com força estruturalizante em relação ao que apareceria nas mídias da superaventura relacionada à Marvel, apenas um era entusiasta de mais diversidade: Kevin Feige. Jeph Loeb era igualmente fechado em relação ao tema, tendo dado declarações racistas⁴⁷ e censurado a produção de uma série com mais diversidade e personagens LGBTQIA+⁴⁸.

Por isso, a partir de 2015, foram iniciadas produções não centralizadas no homem branco cis-hétero. No entanto, a censura de Loeb e Perlmutter ainda estava presente em outras mídias. No entanto, enquanto o UCM sob a direção de Feige passou a ter cada vez mais retorno financeiro, as decisões de Ike e do Jeph geraram uma onda de fracassos comerciais e de crítica até o decorrer de 2019. Assim, em 2019, Robert “Bob” Iger, Presidente e CEO da *The Walt Disney Company*, deu mais poder para Kevin Feige, o único dos presidentes da Marvel que estava emplacando sucessos. Em decorrência, Feige passou a ser o presidente da *Marvel Studios*, da *Marvel Television* e da *Marvel Entertainment*, sendo responsável por todas as decisões criativas nas mídias. Aparentemente, Jeph Loeb (que também tem trabalhos como

⁴⁶ Fonte: <https://universoxmen.com.br/2020/07/entenda-como-ike-perlmutter-foi-o-responsavel-por-boicotar-os-x-men/>. Acesso em: 08 nov. 2021.

⁴⁷ Fonte: <https://ovicio.com.br/ator-acusa-jeph-loeb-de-diminuir-papel-de-asiaticos-nas-series-da-marvel/>. Acesso em: 08 nov. 2021.

⁴⁸ Fonte: <https://ovicio.com.br/novos-guerreiros-produtor-revela-garota-esquilo-e-diz-que-serie-foi-cancelada-por-ser-muito-gay/>. Acesso em: 08 nov. 2021.

roteirista de HQs na DC) foi desligado, e Ike Perlmutter, apesar de continuar obtendo retorno financeiro e com um cargo na empresa, perdeu o seu poder criativo. Inclusive, após Kevin Feige ter ganhado um cargo maior, a Disney adquiriu a Fox, obtendo o direito de personagens dos X-Men e do Quarteto Fantástico, que passaram a ganhar maior destaque nas HQs novamente, e também lançou a sua plataforma de *streaming*, o Disney+, na qual estão sendo lançadas séries com orçamento de produção, qualidade e roteiros próximos dos filmes do UCM.

Na DC, em simetria com o que se percebe na Marvel, também existem poucas representações LGBTQIA+ nos filmes lançados no cinema – a personagem Renne Montoya em *Aves de Rapina: Arlequina e Sua Emancipação Fantabulosa* é lésbica –, embora existam personagens que são canonicamente LGBTQIA+ nas HQs e já estão nos filmes, como Arlequina e Diana Prince, a Mulher-Maravilha, ambas confirmadas como bissexuais. O cenário nas séries para a televisão já é mais diverso, apresentando mais personagens LGBTQIA+: a bissexual Sara Lance, de *Arrow* e *Legends Of Tomorrow*; a lésbica Alex Danvers, de *Supergirl*; o gay Curtis Holt, de *Arrow*; Collin, o primeiro personagem gay em uma série de super-herói, em *Smallville*; a bissexual Barbara Kean, de *Gotham*; a lésbica Nyssa Al Ghul, de *Arrow*; a lésbica Anissa de, *Black Lightning*; a transexual Dreamer, de *Supergirl*; o bissexual Constantine, de *Legends Of Tomorrow*; a primeira super-heroína lésbica a protagonizar uma série, Kate Kane, a Batwoman da primeira temporada de *Batwoman*; o romance entre Pinguim e Charada, clássicos vilões do Batman, na série *Gotham*, entre outros.

Nas HQs, as representações contemporâneas são ainda mais diversas. Além de um panteão de personagens LGBTQIA+, a Marvel e a DC lançaram edições especiais no Mês do Orgulho LGBTQIA+ reunindo histórias com super-heroínas e super-heróis que não são cis-héteros. Em 2021, a DC Comics publicou a HQ *DC Pride #1*, com todes personagens do universo DC envolvidas com o movimento. A Marvel lançou uma série com foco em histórias envolvendo diversidade, a *Marvel's Voice*, que contou com diferentes edições dedicadas a personagens que refletem as diferenças e seus diferentes marcadores sociais. Entre elas, foi lançada a *Marvel's Voices: Pride #1*, que reuniu diversos “supers” que se identificam como parte da comunidade LGBTQ+ – Homem de Gelo, Daken, Karma, Mística e Sina, Nico Minoru e Karolina Dean são apenas algumas. A edição também teve o retorno da dupla Allan Heinberg e Jim Cheung, responsáveis pelos Jovens Vingadores, equipe promissora em relação à diversidade na Marvel, produzindo uma história com Wicanno e Hulking. Também foram criados super-heróis que causaram incomodo em nerds conservadores – alguns aparecem no

mapeamento de casos desenvolvidos para a tese, como Aaron Fisher, um jovem gay que usa um traje inspirado pelo Capitão América e proteger os desabrigados e moradores em situação de rua, grupos populacionais com maior vulnerabilidade social. Na DC, ainda, os personagens Tim Drake, um Robin, parceiro clássico do Batman, e Jonathan Samuel "Jon" Kent, filho de Clark Kent com Lois Lane e que assume o lugar do seu pai como Superman em algumas situações, “saíram do armário” como bissexuais. Além de novas versões de personagens, como uma Lanterna Verde é lésbica e um Flash que é uma pessoa não-binária na HQ “Future State: Justice League”.

Como previsto por Lotman (1996), o movimento da periferia para o núcleo e o processo de tradução que ocorre conforme fronteiras vão sendo ultrapassadas, faz com que a força criativa, ruidosa e de inovação de um texto seja recodificada – visa reduzir explosões. Assim, é recorrente que personagens LGBTQI+ sejam “higienizados” ou até mesmo tenham as suas sexualidades apagadas ao saírem da periferia para o centro, como é o caso de Arlequina ou até mesmo de Loki, que teve apenas uma fala apontando para a sua bissexualidade, demonstrando interesse apenas por uma mulher na série. As introduções de personagens LGBTQIA+ nos contextos mais hegemônicos da cultura pop tendem a ser, portanto, mais implosivos (ROSÁRIO, AGUIAR, 2014) do que explosivos (LOTMAN, 1999). O próprio contexto da semiosfera da cultura pop, de maneira mais geral, é espaço semiótico reiterador dessa lógica. É possível encontrar o maior grau de semidiversidade de gênero e sexualidade no seu espaço extra-semiótico: produções de quadrinistas independentes, como o *Quadrinhos Queer*, uma coletânea brasileira organizada por Ellie Irineu, Gabriela Borges e Guilherme Smee (2019) é um exemplo dessa processualidade. Há, no entanto, singularidades e exceções que precisam ser observadas, pois podem gerar imprevisibilidades ao fazerem fronteira com outras semiosferas.

A inclusão de personagens LGBTQIA+ mais complexos na cultura pop não tem sido um processo tranquilo. Cruz (2017) destaca que, em seu mapeamento de personagens LGBTQIA+, ela constatou que as reações mais negativas e odiosas aparecem quando os personagens são homens gays, enquanto as lésbicas e bissexuais são guardados discursos (também problemáticos) fetichizadores. Ela também observa que os embates e reivindicações ativistas da sociedade reverberam nessas construções midiáticas, mas não sem conflitos, pois a presença de personagens mais representativos também é causadora de embates entre fãs/consumidores conversadores e progressistas. As plataformas digitais são, portanto, cerne dessas disputas que, dada a sua visibilidade e potência, emergem no tecido social como acontecimentos e ciberacontecimentos. Ataques, muitas vezes sistematizados, são realizados

em reação à semiodiversidade de gênero e sexualidade em contextos de maior visibilidade. Tudo isso visando a regulação. Mutações meméticas na cultura pop da “caça às bruxas”. Mas as “bruxas” resistem. E constituem uma guerra pela sua sobrevivência simbólica é travada no mundo dos signos. O próximo capítulo é dedicado a explicitar o percurso metodológico e as técnicas empregadas para estudar essa guerra.

4 GUERRA SEMIÓTICA E DIGITAL SOBRE GÊNERO E SEXUALIDADE NA CULTURA NERD

As bases teóricas, epistemológicas e contextuais da tese foram desdobradas para possibilitar o entendimento daquilo que proponho chamar de guerras semióticas e digitais que se desenrolam em semioses e territorialidades semióticas da cultura nerd. Elas são, antes de tudo, guerras culturais que também sinalizam a receptividade, as barreiras, a potência e a mobilização de sentidos que envolvem os signos da cultura pop, apontando, assim, para a importância política, social e cultural de produções aparentemente banais. Para isso, considero importante explicitar algumas dimensões conceituais dessas guerras.

Nas pesquisas sobre os ciberacontecimentos têm sido recorrente o uso de expressões como “disputas de sentidos”, “batalhas digitais” e, mais recentemente, “guerras dos signos” para se referir às posições assumidas e performadas em redes e plataformas digitais sobre os mais variados temas. Aqui, por outro lado, quero focar nesses processos que articulam as semiosferas da cultura pop e nerd, do gênero e da sexualidade e seu atravessamento pela semiosfera digital. Como já foi possível notar, gênero e sexualidade são marcadores performativos e epistemológicos que vem sendo regulado em diferentes “caça às bruxas” que ocorreram nos mais variados tempos. É nesse sentido que o termo “guerra semiótica” também ressoa na proposta conceitual de guerras culturais.

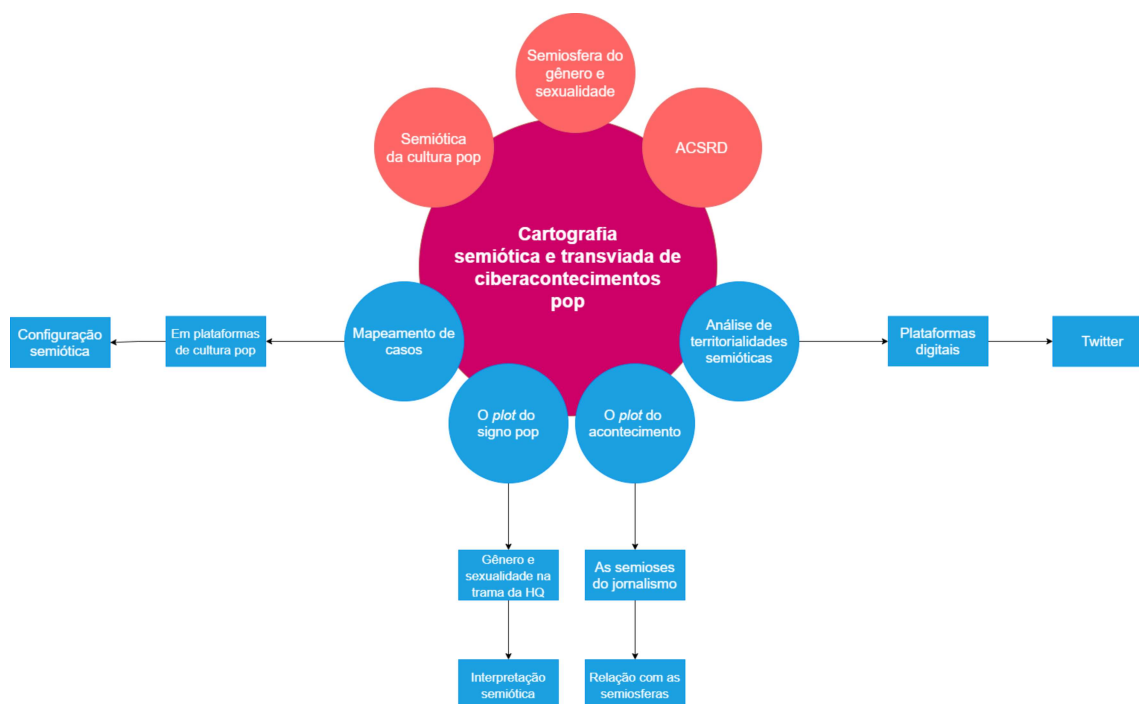
Esther Solano, Pablo Ortellado, Marcio Moretto (2017), também em trabalho com Leandro Ortunes (2018), usam o termo “guerras culturais” para se referirem a centralidade de temas morais no debate público, como o aborto, a legalização das drogas, o aumento de penas para criminosos, direitos LGBTQIA+. Esses assuntos, como demonstrei, ganharam maior proeminência com a organização da extrema-direita e de figuras como o do “cidadão de bem”. A sua compreensão como “guerras culturais” teria origem nos trabalhos de James Hunter (1991), que inspirou o estudo do trio citado, e o utilizava para denominar as disputas entre conservadores e progressistas no contexto dos Estados Unidos do final da década de 1980 sobre os mesmos temas que ganham proeminência na cena pública do Brasil. George Lakoff (1996), concordando com Hunter em relação a formação de polos distintos em torno de visões de mundo baseadas em concepções da autoridade moral nos Estados Unidos, mas fez uma metáfora diferente para a formação do conceito com uma família. O pai de conservadores e pessoas mais alinhadas à direita e extrema-direita, seria um “pai rigoroso”, criador de uma ordem moral, punitiva e disciplinar, e o pai dos chamados progressistas, mas alinhados às esquerdas, seria um “pai carinhoso”, criador de uma ordem mais compreensiva.

Embora não exista unanimidade para o que teria deflagrado às guerras culturais, segundo Solano, Ortellado e Moretto (2018), Andrew Hartman (2019) vê como uma gênese política desse fenômeno a reação aos questionamentos das normas sociais feitos pela contracultura dos anos 1970 e pela ruptura das identidades culturais (HALL, 2005) propostas pelos movimentos sociais e o discurso pós-moderno. Um terreno que politicamente e moralmente foi “caçado” por conservadores e pelo medo das mudanças decorrentes da força desses grupos, constituindo territórios de disputas discursivas. Lotman (2008) demonstrou através da semiótica da “caça às bruxas” como estruturalidade da cultura remete a memória não-genética das formações culturais.

Na cena contemporânea, as plataformas digitais, geradoras de redes digitais que podem ser compreendidas como territorialidades semióticas, são arenas com intensa possibilidade para materialização de semioses, o que denota, ainda mais, a lógica também sónica dessas manifestações. É nesse sentido, que proponho, portanto, compreendê-las como “guerras semióticas”. E a semiótica em rede é geradora de ciberacontecimentos. Ao serem compreendidas em uma perspectiva que as olha através da semiótica da cultura proposta na tese, dos estudos sobre cultura pop e nerd, das redes e plataformas digitais e do gênero e da sexualidade, entendo que trazem, também, os elementos relacionados às guerras culturais citados aqui, ainda que em um recorte mais específico.

O percurso desses procedimentos de mapeamento tem um teor qualitativo, embora, em alguns momentos de análise, o quantitativo ajude a fundamentar horizontes de qualidade. Fragoso, Recuero e Amaral (2013) caracterizam o estudo qualitativo como um método para se aprofundar em fenômenos específicos, reconhecendo-os em sua dimensão holística, dinâmica e contextualizada. O *corpus* dessa proposta cartográfica, seguindo as orientações das autoras, seleciona os elementos mais significativos para o problema e os objetivos da tese. Inspirado pelos estudos antropológicos, como o de Aline Bonetti (2003, 2011, 2012), mantenho arquivos de campo (diários de campo) com anotações, rasuras, tabelas, vídeos, coleta de dados, materiais jornalísticos e todas as camadas semióticas rastreáveis ou imaginadas sobre os mapas construídos nas cartografias realizadas para o estudo. A tese, portanto, resulta da seguinte arquitetura.

Figura 10 – Percurso Cartográfico-Semiótico e Transviado



Fonte: elaborado pelo autor.

A Análise de Construção de Sentidos em Redes Digitais (ACSRD) é a metodologia desenvolvida pelo LIC e que tem como proposta a cartografia de signos em torno de ciberacontecimentos. Alguns trabalhos que utilizam o método são os de Maria Clara Aquino B., Gonzatti, Henn e Kolinski Machado (2015), Henn, Kolinski Machado e Gonzatti (2018), Gonzatti (2017), Henn, Gonzatti e Esmitiz (2017) e Henn e Kolinski Machado (2015). O método pressupõe três etapas: mapear signos em determinada territorialidade, agrupá-los em categorias semióticas definidas como constelações de sentidos e elaborar inferências, à luz de determinada perspectiva epistemológica, sobre esses extratos semióticos. Chamo esse percurso como transviado devido a sua relação com os estudos de gênero e sexualidade e de ruptura com uma noção de ciência positivista, masculina, cis-hétero, que se propõe infalível e Verdadeira (MARCONI, 2017). É um estudo que não nega a sua intencionalidade política de enfrentamento das desigualdades.

Articulando os pressupostos da semiótica da cultura pop, da semiosfera do gênero e sexualidade e da semiodiversidade para entender a diversidade e da ACSRD foram desenvolvidos os seguintes passos: mapeamento de ciberacontecimentos a partir de plataformas voltadas à cultura pop e análise de elementos gerais desses casos na perspectiva das lentes semióticas desdobradas na tese; análise de como o *plot* da HQ que mobilizou o caso selecionado para a análise a partir de critérios de visibilidade, engajamento e relevância para o

estudo mobiliza semioses sobre gênero e sexualidade; estudo de como o jornalismo deu conta do campo problemático, organizando um *plot*, em torno do ciberacontecimento analisado e de como os sentidos conferidos a ele reverberam nas semiosferas do gênero e sexualidade e da cultura pop; e, por fim, análise dos processos geradores do ciberacontecimento selecionado e dos sentidos acionados por ele uma territorialidade semiótica específica, no Twitter.

Apresento, assim, no próximo item alguns dos critérios metodológicos para o mapeamento de casos que geraram o *corpus* da tese para, assim, apresentar algumas inferências sobre eles e o ciberacontecimento selecionado para ser analisado.

4.1 BATALHAS ENVOLVENDO DIVERSIDADE NA CULTURA NERD

Como foi visto, o colecionismo é característico da cultura nerd. Para a tese, fazendo metáfora com essa prática, proponho chamar de coleções os signos, os ciberacontecimentos e todos os dados coletados para auxiliar na construção da empiria e do *corpus*. Se há uma guerra sobre diversidade na cultura nerd que se desenrola através de semioses no contexto digital, ela ocorre através de batalhas com diferentes desdobramentos. O recorte para o *corpus* apresentado nesse item foi, portanto, de ciberacontecimentos acionados no contexto das guerras semióticas em torno do gênero e da sexualidade na cultura nerd. Nem todos os casos foram, necessariamente, pautas no jornalismo de cultura pop ou no jornalismo tradicional/hegemônico, mas passaram a compor a memória e funcionaram como marcos (ciber)acontecimentais dentro do tema do estudo.

Para as explorações, mantive acesso diário à veículos jornalísticos de cultura pop, principalmente os relacionados ao universo nerd. Entre eles, *Omelete*¹, *Legião dos Heróis*², *CinePop*³, *O Vício*⁴ e *Jovem Nerd*. O acompanhamento de coletivos midiáticos nerds feministas e de páginas e perfis no Facebook, Twitter e Instagram também integravam as percepções do exploratório: *Preta*, *Nerd e Burning Hell*⁵, *Delirium Nerd*⁶, *Nó de Oito*⁷ e *Nerd Boomer Images*⁸ (um perfil que realiza curadoria de publicações que são construídas com foco em atacar a diversidade de gênero e sexualidade na cultura nerd, ironizando quem as produz com comentários sarcásticos e humorísticos) são alguns exemplos. Através das notícias

¹ <https://www.omelete.com.br/>. Acesso em: 29 abr. 2021.

² <https://www.legiaodosherois.com.br/>. Acesso em: 29 abr. 2021.

³ <https://cinepop.com.br/>. Acesso em: 29 abr. 2021.

⁴ <https://ovicio.com.br/>. Acesso em: 29 abr. 2021.

⁵ <http://www.pretaenerd.com.br/>. Acesso em: 29 abr. 2021.

⁶ <https://deliriumnerd.com/>. Acesso em: 29 abr. 2021.

⁷ <http://nodeoito.com/testes-de-representatividade/>. Acesso em: 29 abr. 2021.

⁸ <https://twitter.com/NerdBoomer>. Acesso em: 29 abr. 2021.

compartilhadas e conteúdos produzidos por esses espaços, ia percebendo como os temas de gênero e sexualidade vinham emergindo em produções midiáticas sobre super-heroínas e super-heróis.

As territorialidades semióticas configuradas através das redes digitais desses veículos são muito importantes para a compreensão dos sentidos – semioses – que emergem da relação de determinados grupos com a cultura nerd. Há pré-percepções que são consenso entre os *fandoms* e os próprios veículos no que diz respeito aos comentários que reforçam terrorismos culturais contra as diferenças na cultura nerd. O Omelete, por exemplo, um dos maiores veículos jornalísticos de cultura pop (GONZATTI, 2017), desativou os comentários do seu site como forma de se posicionar contra a performatização do ódio feita por uma parte dos seus públicos nesse território⁹. Um posicionamento que reitera a predominância do fechamento em relação à diversidade de gênero e sexualidade na cultura nerd.

Existem contrarrespostas aos enfrentamentos de coletivos feministas ou de iniciativas como a do Omelete na semiosfera digital da cultura nerd, além de perfis que ironizam e atacam determinados espaços que se pretendem mais semiodiversos na sua cobertura, como o “Omelacre¹⁰” e o “Nerd Lacrador¹¹” (uma versão do *Nerd Boomer Images* que subverte a intenção de expor os discursos de ódio da cultura nerd e passa a expor com teor pejorativo os que produzem e publicam conteúdos sobre a diversidade). Existem também plataformas digitais de conteúdos nerd com posicionamento declaradamente anti-gênero, como o canal do YouTube “Central HQ¹²” e a página no Facebook “Quarto Mundo¹³”. Essa última tem a seguinte descrição: “*Nosso objetivo é combater a lacração, o politicamente correto e o feminismo no meio nerd, ao mesmo tempo em que semeamos o caos pra cima de feminerds, escravocetas, SJWs e gado em geral*”. Mapear esses territórios, na perspectiva cartográfico-semiótica foi um processo realizado para atender aos objetivos da tese.

Desses movimentos, em profundo tensionamento com a dimensão epistemológica do trabalho, foram desenvolvidas as reestruturações do problema de pesquisa e o acionamento de teorias e conceitos que permitissem o aprofundamento no *corpus* construído. Assim, a composição método-epistemológica dos estudos que realizo articulando temas da semiótica da cultura, do gênero e sexualidade, da cultura pop e de processos midiáticos que se desdobram

⁹ <https://www.omelete.com.br/filmes/por-que-retiramos-os-comentarios-e-nao-vamos-mais-aceitar-discurso-de-odio>. Acesso em: 30 out. 2021.

¹⁰ <https://www.omelete.com.br/filmes/por-que-retiramos-os-comentarios-e-nao-vamos-mais-aceitar-discurso-de-odio>. Acesso em: 30 out. 2021.

¹¹ <https://twitter.com/nerdlacrador>. Acesso em: 30 out. 2021.

¹² <https://www.youtube.com/c/CENTRALHQS>. Acesso em: 30 out. 2021.

¹³ <https://www.facebook.com/Quartomundoficial>. Acesso em: 30 out. 2021.

em redes e plataformas digitais, especialmente os que se relacionam com ciberacontecimentos, apresentados nos capítulos anteriores, guiaram a seleção desses casos. Após os movimentos exploratório, passei a salvar todo o caso que relacionava com o tema do estudo para, então, colocá-lo em posições semiosféricas construídas no percurso epistêmico apresentado até aqui.

O Quadro 4 apresenta os ciberacontecimentos colecionados no percurso da tese.

Quadro 4 – Ciberacontecimentos Pop Mapeados

Caso	Ano	Resumo
Lanterna Verde gay	2012	O anúncio de que o super-herói Lanterna Verde seria gay gerou a revolta de uma parte da comunidade nerd, o que fez com que o autor da história se posicionasse contra a homofobia e sinalizasse que os brasileiros eram os fãs mais preconceituosos.
Conservadores protestam contra personagens gays nos jogos “Mass Effect 3”, “Star Wars: The Old Republic” e “Dragon Age 2”	2012	O grupo cristão Florida Family Association convocou seus membros para que contatem para protestar contra os personagens gays de jogos da EA. Lançaram uma carta relatando o perigo que esses jogos eram para crianças.
Wolverine e Hércules se beijam e causam revolta	2013	Uma HQ contendo um beijo entre os personagens Hércules e Wolverine, ainda que de linhas do tempo alternativas, causou revolta em grupos de nerds.
<i>Gamergate</i>	2014	<i>Gamergate</i> foi uma campanha que envolveu violência de gênero e sexualidade e assédio virtual em comunidades de fãs de games entre 2014 e 2017
Marvel é acusada de machismo por ilustração de Mulher-Aranha	2014	A Marvel está sofrendo uma série de críticas depois que divulgou a capa alternativa da Mulher-Aranha. A ilustração, assinada por Milo Manara, é extremamente sexualizada. A empresa pediu desculpas e publicou uma versão alterada da mesma ilustração.
“Star Wars – O Despertar da Força” sofre ameaça de boicote por ter mulher e negro como protagonistas	2015	A sequência da saga <i>Star Wars</i> não agradou algumas pessoas por ter um negro e uma mulher como protagonistas. A hashtag #BoycottStarWarsVII foi usada em uma campanha que afirmava que o filme promovia o “marxismo cultural” e o “genocídio branco”.
Homem de Gelo ser gay revolta grupos nerds	2015	O Homem de Gelo foi “tirado do armário” por Jean Grey, que leu sua mente e fez a revelação nas HQs. A revelação gerou revolta em comentários e publicações nos sites de redes sociais, pois super-heróis heterossexuais estariam sendo transformados em gays para agradar militantes.
A revolta de J.K. Rowling com comentários racistas sobre Hermione Granger	2016	A atriz negra Noma Dumezweni foi escalada para viver Hermione na peça de teatro “Harry Potter e A Criança Amaldiçoada”. Entre as disputas de sentidos em torno do caso, muitos comentários racistas foram publicados em sites de redes sociais, o que fez com que a autora, J.K. Rowling, os rebatesse.
Dê uma namorada para Elsa e faça dela a primeira princesa lésbica da Disney	2016	A campanha #GiveElsaAGirlfriend (“Dê a Elsa uma namorada”) teve muita visibilidade no Twitter, fazendo com que a intérprete da personagem, Idina Menzel, se posicionasse a favor da ideia. Elsa é vista como um símbolo da comunidade LGBTQIA+ pela metáfora do filme com a “saída do armário”. Em <i>Frozen 2</i> , lançado em 2019, a Disney não tornou canônica essa representação, embora tenha flertado com ela.

Ataques de seguidores de Bolsonaro a Elliot Page	2016	Quando ainda era deputado, em 2016, Jair Bolsonaro participou da série documental "Gaycation". O então parlamentar concedeu uma entrevista para Elliot Page, ator trans canadense (na época ele ainda se identificava como uma mulher lésbica). No episódio, Bolsonaro é citado como "uma das principais vozes do movimento anti-gay do Brasil". Depois do episódio, Eliot se tornou inimigo dos apoiadores do bolsonarismo e diversos comentários odiosos sobre ele passaram a ser feitos.
Ataques à Caça-Fantasmas e comentários racistas no perfil de Leslie Jones	2016	Desde o anúncio do <i>reboot</i> de "Caça-Fantasmas" com protagonistas mulheres, a produção passou a ser alvo de comentários odiosos. O ápice desse movimento foram os comentários racistas publicados sobre a atriz. Os ataques foram organizados por Milo Yiannopoulos, figura expoente da extrema-direita dos EUA e um dos líderes do <i>Gamergate</i> . Após Leslie excluir seu perfil, o Twitter deletou a conta de Milo.
Mobilização em rede "LGBT fans deserve better"	2016	A morte de uma personagem lésbica na série "The 100" levou à denúncia do destino dado a muitos personagens não-heterossexuais em séries de televisão. Da hashtag #LexaDeserveBetter (Lexa, a personagem em questão, merece o melhor), surgiu o movimento #LGBTFans DeserveBetter, que culminou na criação de uma organização sem fins lucrativos voltada a educar as pessoas sobre a representação LGBTQIA+.
Daisy Ridley abandona Instagram após sofrer ataques	2016	A protagonista da nova trilogia Star Wars, Daisy Ridley, que vem recorrentemente sofrendo ataques em plataformas digitais por ser uma mulher protagonista, decidiu abandonar seu perfil no Instagram após sofrer ataques de seguidores por fazer uma publicação anti-armas.
Johnny Depp x Amber Heard	2016	Em 2016 teve início a disputa na justiça entre Amber Heard e Johnny Depp, acusado de agredir a atriz quando ele e ela estavam em um relacionamento. Apesar da justiça ter sinalizado que o ator realmente a agrediu, ele nega as acusações. Uma série de desdobramentos em torno do caso foram construídos nas plataformas digitais, de pedidos de demissão do ator da série Animais Fantásticos a disputas com fãs que o defendem e criaram abaixo-assinados para pedir a demissão de Amber de Aquaman, onde ela interpreta Mera, uma importante super-heroína.
Comicsgate	2017	O <i>Comicsgate</i> é um movimento conservador contra diversidade e ideias progressistas nas histórias em quadrinhos.
Fãs se organizam contra cancelamento de Sense8	2017	O cancelamento da série foi anunciado pela Netflix. Famosa pela diversidade no elenco e dos personagens, diversos fãs LGBTQIA+ organizaram manifestações contra o fim da série, conseguindo, inclusive, que a Netflix desse um final para a história.
Críticas ao trailer de Mulher-Maravilha por Gal Gadot ter axilas depiladas	2017	Alguns perfis no Twitter criticaram ironicamente o fato de Mulher-Maravilha não ter aparecido com axilas depiladas no <i>trailer</i> da produção. Ao ser transformada em notícia, essas reclamações foram associadas ao feminismo desencadeando uma série de comentários odiosos em sites que a publicaram
O beijo gay em "Star vs. As Forças do Mal"	2017	O desenho do canal Disney XD mostrava vários casais se beijando durante um show, entre eles, dois meninos.
LeFou gay em A Bela e a Fera	2017	Foi anunciado que o <i>live action</i> teria a primeira cena gay em um filme da Disney.
Grupo de direita forja nota baixa de "Star Wars – Os Últimos Jedi" usando bots	2017	Um grupo de direita dos Estados Unidos teria utilizado <i>bots</i> para baixar a nota do filme do diretor Rian Johnson por ele conter valores e temas considerados "de esquerda", como críticas ao capitalismo, a inserção de personagens de etnias variadas e o uso de uma pessoa do gênero feminino como protagonista da história. O grupo possui grupos e perfis na internet no qual tem como foco manifestar o descontentamento com produções da Disney.

Os assédios de Harvey Weinstein e os movimentos #MeToo e Time's Up	2017	Vieram a público denúncias de assédio sexual contra o produtor Harvey Weinstein, um dos magnatas da indústria cinematográfica. A onda de denúncias resultou em dois movimentos importantes: o #MeToo e o Time's Up, que tiveram os caminhos abertos por outras duas campanhas abraçadas por Hollywood, a Ask Her More e o #HeForShe. .
Kelly Marie Tran, a Rose de Star Wars, delete o seu perfil no Instagram sociais após sofrer ataques machistas e racistas	2018	A atriz estadunidense, filha de imigrantes do Vietnã, sofreu uma série de ataques no Instagram após a estreia do filme “Star Wars – Os Últimos Jedi”. Uma parte dos fãs odiaram a personagem e usaram a plataforma para performarem o seu descontentamento usando comentários machistas e racistas. O episódio, especula-se, afetou inclusive a aparição da personagem no último filme da saga, “Star Wars – A Ascensão Skywalker”, lançado em 2019, no qual ela tem menos destaque.
Movimento Quadrinistas Antifascistas	2018	Durante as eleições a após o presidente Jair Bolsonaro ser eleito, surgiram uma série de grupos nos sites de redes sociais declarando-se antifascistas, entre eles os “Quadrinistas Antifascistas”.
Atriz negra escalada para viver Estelar em “Titãs”	2018	A atriz Anna Diop desabilitou os comentários de sua conta no Instagram após receber comentários racistas por ter sido escalada para ser uma super-heroína na adaptação dos Jovens Titãs. Apesar de Estelar ter a pele laranja e ser uma alienígena, argumentavam que teria ocorrido uma mudança de etnia da personagem.
A sexualidade de Alvo Dumbledore	2018	Desde 2007, a sexualidade de Alvo Dumbledore é alvo de polêmicas. Entre elas, estaria a incoerência de J.K Rowling ao não assumir a sexualidade do diretor de Hogwarts nos livros. O lançamento da sequência de “Animais Fantásticos e Onde Habitam” revoltou muitos fãs, inclusive o ator Ian McKellen, por entenderem que mais uma vez a sexualidade do personagem não ficou explícita.
DC cancela capa polêmica com Coringa e Batgirl que reforçava violência de gênero a pedido de Rafael Albuquerque	2018	O desenhista brasileiro Rafael Albuquerque pediu que a DC Comics não publicasse a capa alternativa de Batgirl #41 desenhada por ele. A imagem, que presta homenagem à mais famosa história da Batgirl envolvendo o Coringa (as capas alternativas de junho da DC têm como tema o palhaço), gerou debates nas plataformas de redes sociais, o que fez Rafael solicitar a troca de capa. As opiniões divergentes geraram as <i>hashtags</i> #changethecover e #dontchangethecover. Quem estava a favor da mudança da capa argumentava que o desenho sugeria uma violência contra a mulher que não condiz com o tom atual da série. Quem pedia para DC não mudar a capa se posicionava contra o excesso de correção política dos chamados “SJW” (sigla pejorativa para os defensores de minorias e direitos humanos nas redes sociais, os “ <i>social justice warriors</i> ”).
Conversadores pedem cancelamento da animação da Netflix “Super Drags”	2018	A série, feita para adultos, seria prejudicial ao público infantil, segundo líderes evangélicos e grupos conservadores no Brasil. Inclusive, a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) emitiu comunicado oficial repudiando a produção e pedindo o cancelamento da mesma.
Atriz Ruby Rose sofre ataques lesbofóbicos após ser escolhida para interpretar Batwoman	2018	A atriz Ruby Rose deixou o Twitter após sofrer uma série de ataques relacionados à sua escalção para viver a Batwoman na televisão.
Abaixo-assinado para que Mulher-Maravilha seja bissexual nos filmes da DC	2018	Um grupo de fãs organizou um abaixo-assinado para que Diana seja, assim como nos quadrinhos, bissexual em “Mulher-Maravilha 1984”.

<i>She-Ra e as Princesas do Poder</i> , nova animação da Netflix, recebe uma série de reações negativas em sites de redes sociais	2018	O traço e a estética do novo desenho sobre a heroína She-Ra foram alvo de comentários e protestos em sites de redes sociais por perfis que reclamavam que a personagem fosse mais “feminina”. A última temporada da animação, que estreou em 2020, revelou que a personagem era apaixonada por sua amiga, Felina – o que foi correspondido e resultou em uma cena de beijo.
O beijo entre mulheres em “The Last of Us 2”	2018	Durante a conferência de imprensa na E3 2018, a Sony apresentou um trailer de “The Last of Us: Part 2” que, em determinada cena, mostrava um beijo entre a protagonista Ellie e uma outra personagem. Muitas reações odiosas foram publicadas nos sites de redes sociais. O que chamava a atenção para alguns fãs é a revolta com a cena, tendo em vista que a sexualidade da personagem já havia sido abordada em uma DLC do jogo, “The Last of Us: Left Behind”, lançada em 2015.
Censura feita à HQ <i>Castanha do Pará</i>	2018	A ilustração censurada em questão foi a reprodução da capa do livro “Castanha do Pará”, que recebeu o Prêmio Jabuti de melhor HQ de 2017. A obra mostra um jovem, o protagonista do livro, escapando da agressão de um policial, que o ameaça com um cassete. Grupos direitistas associaram ela com uma propaganda da esquerda e se mobilizaram para censurá-la.
<i>As fake news sobre Pantera Negra</i>	2018	Diversos perfis do Twitter denunciaram supostos casos de agressão a pessoas que teriam ido aos cinemas assistir ao longa. Nas alegações, elas dizem ter sido atacadas por espectadores negros apenas por serem brancas. No entanto, todas essas denúncias eram falsas e foram criadas para incentivar uma disputa racial/o racismo.
Ataques feitos à Capitã Marvel e Brie Larson	2018	O anúncio do primeiro filme de uma super-heroína do UCM foi acompanhado de muitas disputas sobre a representação feminina. A atriz Brie Larson, desde o primeiro trailer divulgado, ainda em 2018, passou a ser atacada em sites de redes sociais, críticas em relação a sua performance como atriz foram feitas (ela não seria sorridente, mas muito séria), tentativas de boicote em relação à produção, abaixo-assinados para que ela deixasse o papel e uma série de outras manifestações. Um dos pontos que mobilizou todas essas ações foram os posicionamentos feministas da atriz, assim como a sua crítica sobre a predominância de homens brancos nas entrevistas e críticas culturais.
Ator é criticado por aceitar fazer primeiro personagem explicitamente gay da Disney no filme “Jungle Cruise” mesmo sendo heterossexual	2018	Jack Whitehall recebeu críticas nos sites de redes sociais por causa de seu papel em “Jungle Cruise”. Perfis argumentaram que era uma oportunidade para a Disney dar a oportunidade para um ator abertamente gay, tendo em vista os boicotes que eram feitos em Hollywood com atrizes e atores LGBTQIA+.
Grupos protestam contra série da Disney que mostra casal gay, <i>Andi Mack</i>	2019	O site The Christian Post chamou a atenção para o final de <i>Andi Mack</i> por ter uma cena de um adolescente se declarando para outro. Eles argumentavam que esse tipo de conteúdo na geração atual de crianças e adolescentes é preocupante. Diversas associações religiosas, como a American Family, emitiram alertas contra o apoio da Disney ao ativismo LGBT.
Candice Patton alvo de comentários racistas por interpretar Iris West em <i>The Flash</i>	2019	Candice Patton é uma alvo constante de comentários racistas de perfis que criticam o fato dela interpretar Iris West-Allen em <i>The Flash</i> , uma personagem que é originalmente branca nas HQs.
Ataques à HQ da Tina, de Turma da Mônica	2019	Ataques à HQ da Tina, de Turma da Mônica, com comentários machistas reclamando do tema feminista da HQ e do corpo da personagem.

Quadrinhos Sem Política	2019	A campanha iniciou após o artista brasileiro Joe Bennet, na época trabalhando para a Marvel, postar em seu perfil a seguinte frase: “Augusto Nunes, seu caboclo f#d#! Esse tapa foi meu também! Devia ter dado era um soco!!”, fazendo referência à agressão sofrida pelo jornalista Glenn Greenwald e feita por Augusto Nunes, na Jovem Pan. Joe é um conhecido apoiador do Bolsonaro. Depois desse acontecimento, alguns quadrinistas iniciaram a campanha “Quadrinhos sem política”, e criaram uma logomarca para unir artistas e leitores em torno desse ideal, que visa afastar os temas por eles considerados políticos nos quadrinhos. A mobilização, no entanto, não obteve tanta força no Brasil. Também surgiu com resposta ao movimento “Quadrinistas Antifascistas”.
Atriz Halle Bailey é escalada para interpretar Ariel em “A Pequena Sereia”	2019	Diversas publicações racistas surgiram em diferentes contextos das redes digitais para manifestar o incômodo com a escalção de uma atriz negra para viver a protagonista do <i>live action</i> da Disney – que, no desenho animado, era branca e ruiva.
O caso da Bienal envolvendo o beijo de Hulkling e Wiccano	2019	A HQ “Vingadores: A Cruzada das Crianças” foi alvo de publicações que foram espalharam pelos sites de redes sociais por ter um “beijo gay”, o que não seria adequado para as crianças, alegado público-alvo da história. Isso fez com que o prefeito do Rio de Janeiro, Marcelo Crivella, anunciasse a censura da obra.
Mães cristãs querem cancelamento da animação <i>The Owl House</i> por ser “demoníaca”	2020	Os ativistas cristãos do grupo conservador <i>One Million Moms</i> (Um Milhão de Mães, em tradução livre) começaram uma batalha contra a Disney para que o desenho animado <i>The Owl House</i> (no Brasil, “A Casa Coruja”) seja cancelado. A petição alega que a série infantil é “demoníaca” por retratar temas como bruxaria, feitiços, inferno e ideologia de gênero. O desenho é o primeiro da Disney com uma protagonista LGBTQIA+.
Sonic X Aves de Rapina	2020	O filme Sonic foi transformado em um símbolo de grupos que utilizam a frase “quem lacra, não lucra” por ter ido melhor na bilheteria do que os filmes das personagens da DC.
Fãs de “Supergirl” ameaçam boicotar a série na internet por causa do <i>queerbaiting</i>	2020	Fãs da série reclamaram sobre o desenvolvimento da narrativa e usaram a hashtag #BoycottSupergirl (Boicote Supergirl) para falar de suas insatisfações. A hashtag entrou nos assuntos mais comentados do Twitter. A principal reclamação do público era o chamado <i>queerbaiting</i> , uma estratégia narrativa de fazer com que o público acredite que os personagens são LGBTQIA+, mas nunca chega a representar isso na obra. A justificativa da reclamação é a existência de um subtexto forte entre Lena e Kara, e mesmo assim, a protagonista seguir fazendo par com personagens homens.
Polêmica sobre Gal Gadot no papel de Cleópatra provoca debate histórico nos sites de redes sociais	2020	A produção do filme Cleópatra foi acusada de <i>whitewashing</i> (embranquecimento) por não contratar uma atriz com a mesma origem da personagem.
Críticas culturais machistas de Aves de Rapina	2020	Matthew Kadish, jornalista do portal geek Kadishivideo, publicou um texto pautado apenas no visual das personagens e machista, avaliando negativamente o filme: “Eu penso que até as mulheres querem ver mulheres atraentes nas telonas. Cosplayers querem fazer personagens atraentes para ganhar atenção. Em ‘Aves de Rapina’, nenhuma personagem feminina teve apelo sexual. Eles até suavizaram a Harley Quinn para torná-la menos sexy, e isso era seu maior atrativo em ‘Esquadrão Suicida’”. Isso gerou uma série de discussões sobre o enviesamento de gênero e sexualidade nas críticas culturais e sobre como isso também afetava a percepção das avaliações sobre os filmes.
Chris Pratt é criticado por frequentar Igreja Anti-	2020	O ator que interpreta Peter Quill no UCM recebeu críticas por não ter se posicionado nas eleições estadunidenses e por possivelmente ser um

LGBT, caçar animais e usar símbolos associados a extrema-direita		apoiador dos ideais da extrema-direita
Ator de The Flash é demitido da série por causa de publicações preconceituosas antes de entrar na série	2020	O ator Hartley Sawyer foi demitido da série "The Flash" por causa de tuítes com comentários racistas, machistas e homofóbicos feitos antes dele ser contratado. Após a demissão, ele lançou uma nota pedindo desculpas
Boicote de <i>The Last of Us 2</i>	2020	O jogo <i>The Last of Us 2</i> sofreu uma série de ataques e comentários odiosos, tendo também a sua nota diminuída por avaliações baixas dada por grupos organizados tendo em vista o fato do <i>game</i> ter uma protagonista lésbica, um menino trans como personagens, retratar uma seita fundamentalista religiosa como vilã, uma mulher fora dos padrões hegemônicos de feminilidade e por ter matado no <i>plot</i> da narrativa o protagonista homem do primeiro jogo
A transfobia de J.K Rowling	2020	Confirmando os rumores de que ela havia curtido tuítes transfóbicos, J.K Rowling fez publicações abertamente transfóbicas, lançou uma carta contra a transexualidade e curtiu uma série de tuítes transfóbicos no Twitter
Discussão de Neil Gaiman no Twitter com seguidores do Bolsonaro por questionarem a diversidade em Sandman	2020	Durante uma <i>live</i> promovida pela CCXP e pela Editora Intrínseca, o autor de quadrinhos e livros, Neil Gaiman, citou os brasileiros que pediram no Twitter que a série <i>Sandman</i> não tivesse representatividade de pessoas negras, trans e gays. Ele inclusive respondeu alguns desses seguidores, que também tinham no perfil publicações em apoio a Bolsonaro.
Canal Xbox Mil Grau é banido de plataformas por conteúdos machistas e racistas	2021	São recorrentes os casos envolvendo comentários odiosos em plataformas de transmissão de jogos. O canal Xbox Mil Grau foi, por conta disso, banido da Xbox e da Twitch, retornando posteriormente com outro nome.
Campanha no Mês do orgulho LGBTQIA+ de Injustice: 2, jogo com personagens da DC, é criticada e produtores pedem desculpas	2021	O desafio que seria uma homenagem a comunidade LGBTQIA+ sinalizava que os jogadores derrotassem a personagem Hera Venenosa, abertamente bissexual nos quadrinhos, 170.000 vezes para desbloquear moedas especiais do evento. A campanha foi criticada por incentivar que os jogadores agredissem uma personagem bissexual para celebrar o orgulho, quando poderiam ter sido feitas ações na qual lutar com ela e não contra ela, valessem mais pontos.
Luca, novo personagem da Pixar, é visto como alegoria queer e diretor se pronuncia negando	2021	A animação da Pixar, Luca, foi vista como um romance LGBTQIA+ na adolescência por muitos fãs. O diretor, então, se pronunciou negando e dizendo que o filme tratava apenas de uma amizade entre dois meninos.
Pedro "Buxexa", streamer de Free Fire, é desligado do time Fluxo por comentários transfóbicos	2021	Buxexa fazia parte do Fluxo, time de Free Fire, além de ser parceiro da Garena. Em nota publicada em seus perfis em sites de redes sociais, o Fluxo informou que o cenário de e-sports deve "se unir contra qualquer tipo de preconceito" e que não há mais espaço para quem reproduz esse tipo de pensamento.
Novas versão de He-Man atualiza universo do herói e revolta fãs conservadores	2021	A série "Mestres do Universo: Salvando Eternia" revoltou o público conservador que reclamou da, segundo eles, masculinização da personagem Teela e da falta de protagonismo de He-Man.
Ataques racistas ao Superman negro	2021	Foi anunciada uma adaptação com uma versão do Superman negro, com Michael B. Jordan, o que acionou uma série de comentários racistas em grupos nerds.
Personagem do novo jogo de <i>God of War</i> é embranquecida em montagem	2021	O <i>trailer</i> do novo jogo da série <i>God of War</i> , <i>God of War: Ragnarok</i> , sofreu ataques racistas e gordofóbicos. Além da controversa em relação ao visual de Thor, que não apareceu como um loiro de corpo malhado igual ao ator Chris Hemsworth os filmes da Marvel, alguns usuários no Twitter publicaram comentários racistas sobre a aparência da personagem Angrboda, apresentada como uma menina negra.

Zendaya é embranquecida em montagem	2021	Páginas dedicados a conteúdos nerds e apoiadoras da extrema-direita publicaram montagens da atriz Zendaya, intérprete de MJ nos filmes do Homem-Aranha do UCM, em uma versão branca e ruiva para criticar o fato da personagem ser uma versão da personagem par do personagem que é negra, não branca.
Marvel demite ilustrador brasileiro que fez obra em apoio a Bolsonaro	2021	A Marvel Comics anunciou o desligamento do quadrinista Joe Bennett, que trabalhou nas histórias em quadrinhos (HQs) do "O Imortal Hulk". O roteirista Al Ewing usou o Twitter para dizer que não trabalharia mais com o ilustrador depois dele publicar uma arte que retrata um cavaleiro de armadura dourada, com espada em punho, se preparando para decapitar figuras políticas como Lula e Dilma, com traços de ratos, e Michel Temer, com uma legenda fazendo referência a Jair Bolsonaro.
Aparência de Aloy de <i>Horizon: Forbidden West</i> gera polêmica no Twitter	2021	Um usuário do Twitter publicou uma mensagem ressaltando como a personagem Aloy acabou, em sua percepção, ficando com um aspecto mais masculino na sequência do jogo e fez uma montagem deixando-a mais feminina (que depois foi anunciada como uma <i>trollagem</i>), que logo foi espalhada na internet, inaugurando discussões sobre o machismo na cultura nerd e gamer.
DC Comics torna Robin Tim Drake canonicamente bissexual	2021	A declaração da DC Comics sobre a sexualidade de Robin e o anúncio de envolvimento dele com outro personagem masculino deixaram uma parte do público muito empolgada e revoltou os fãs mais conservadores.
Grupos nerds atacam presidente de pós-produção da Marvel que teria sugerido a mudança de nome dos X-Men	2021	Victoria Alonso fez um comentário questionando o nome do grupo de super-heróis mutantes X-Men por fazer referência apenas a homens, com o "men", e por isso começou a ser atacada por grupos nerds mais conservadores.
Pronome neutro no game <i>Forza Horizon 5</i>	2021	Diversos perfis começaram a fazer uma série de comentários odiosos em portais de notícias e a organizar um boicote ao jogo digital com temática de corrida pelo uso do pronome neutro nas opções de personalização de personagens.
"Os Eternos" é criticado no IMDB por personagem gay antes mesmo de estrear	2021	Plataforma deletou comentários ofensivos e restringiu realização de comentários até que o filme chegasse nos cinemas. As principais críticas se deram ao fato de que Phastos, interpretado por Brian Tyree Henry, tem um filho e vive com um marido, com quem troca um beijo em tela. A "culpa" da presença da temática foi também relacionada ao fato do filme ter Angelina Jolie no elenco.
Superman bissexual beijando outro menino revolta religiosos, conservadores e políticos da extrema-direita, causando a demissão de jogador de vôlei e	2021	A DC Comics anunciou que o personagem Jon Kent, filho de Clark Kent e Lois Lane, e responsável por assumir o manto de Superman em algumas situações, é bissexual e se envolverá romanticamente com um outro menino nas HQs. Políticos como Eduardo Bolsonaro se mobilizaram contra a representação, alegando que ela era um perigo para as crianças. O jogador de vôlei Maurício Souza fez uma publicação em suas redes sociais com argumentos LGBTfóbicos e com a pressão dos patrocinadores foi desligado do time Minas. O caso fez com que ele ganhasse apoio do público conservador, de extrema-direita, religioso e que diz defender a "liberdade de expressão". Com a visibilidade que ele ganhou nos sites de redes sociais, indo de 250 mil seguidores para 2 milhões, o jogador alega ter saído vitorioso da situação e que vai processar veículos como a Globo.

Fonte: desenvolvido pelo autor.

Foram, ao todo, 66 casos coletados. Eles não têm a pretensão de esgotar ou dar conta de todos os casos que emergiram sobre o tema nos últimos anos. São, por outro lado, fenômenos que tiveram alta visibilidade e despertaram a minha atenção como pesquisador,

junto a outras discussões, mais entusiasmadas, sobre diversidade na cultura pop – muitas delas performadas em plataformas digitais. Nesse sentido, não posso afirmar categoricamente, por exemplo, qual foi o ano com o maior número de casos. O que infiro é que há uma intensificação gradual de situações que envolvem os marcadores da semiosfera do gênero e da sexualidade a partir de 2014, e que passam a ter maior visibilidade a partir de 2018, com cobranças de grupos religiosos e da extrema-direita mais aparentes nas semioses materializadas em plataformas digitais.

A pluralidade do *corpus* visa esgotar, em alguma medida, algumas conjunturas mais macrocontextuais dos quadros coletados. Tendo em vista que cada um deles, com sua devida força inauguradora de sentidos, aponta para territorialidades e semioses próprias, será selecionado um ciberacontecimento para ser estudado na perspectiva construída na tese que, articulado ao que já foi discutido e também ao que será desdobrado aqui, buscará dar conta do problema e dos objetivos desse estudo.

Os casos coletados foram analisados em uma planilha que, dada a sua extensão, não poderá ser inserida no arquivo. Ela pode ser consultada no *link* disponibilizado na nota de rodapé¹⁴. Para isso, os ciberacontecimentos foram categorizados da seguinte maneira (o número entre parênteses corresponde a quantidade de casos dentro da categoria):

- Principal categoria de ciberacontecimento pop: podendo ser fiscalização do público (26), mobilização de anti-fãs e *haters* (17), mobilizações de fãs (11), performances célebres (7), ações das indústrias culturais (4) e meta-ciberacontecimentos pop (1);
- Localização na semiosfera da cultura pop: podendo ser na superaventura (25) (que aparece em filmes, séries, quadrinhos e games no *corpus*), games (9), em desenhos e animações (7) e em celebridades (7), em quadrinhos (5), em filmes (4) e séries (3), em filmes e séries específicos e simbólicos para a cultura nerd, como Star Wars (4) e Harry Potter (2);
- Principais marcadores da semiosfera do gênero e da sexualidade mobilizados (semiosfera do gênero e sexualidade): podendo ser LGBTQIA+ (27), interseccional (16) (quando envolve diferentes marcas associadas à semiodiversidade), gênero (14) e raça (9);

¹⁴ Disponível em : <<https://docs.google.com/spreadsheets/d/18TH8kcEkrst-fzAKscmhmq4vXdU3hVkWoG7ueklJfUs/edit?usp=sharing>>. Acesso em: 09 nov. 2021.

- Posição em relação à diversidade: podendo ser fechado (contra) (45), aberto (pró) (20) ou aberto e fechado (pró e contra) (1);
- Estratégias empregadas: podendo ser comentários (20), mobilização conservadora ou de extrema-direita (13), ataques às celebridades (10), mobilização pela diversidade (5), resenhas e avaliações (3), *deepfake* (3), declarações de celebridades (2), regulação das plataformas (2), demissão de celebridades (2), *fake news* (2), boicote (2), mobilização feminista (1), censura (1);
- Sentido mobilizador: podendo ser representação LGBTQIA+ (19), com uma subcategoria que envolve beijos entre personagens LGBTQIA+ (5) (totalizando 24 casos), representação negra (10), representação feminina (1), representação interseccional (5), diversidade na cultura gamer (1), posicionamento de celebridades em relação à diversidade (10), assédio e violência em *Hollywood* (2), *trollagem* com feminismo (1), memes fascistas na cultura nerd (1) e uso de pronome neutro (1).

A categoria de ciberacontecimentos pop que envolve a realização de fiscalização dos públicos é, portanto, a mais representativa do *corpus* da tese para se pensar as guerras semióticas que envolvem gênero e sexualidade na cultura nerd. Para Danilo Postinguel (2019), o consumidor-fiscal é resultante do contexto comunicacional e digital contemporâneo, na qual as práticas de consumir bens, serviços e os signos do entretenimento precisam ser negociados com comportamentos de controle e valores de fruição que dialogam com elementos ativistas. A localização de casos na superaventura, em relação a semiosfera da cultura pop, foi outro elemento mais representativo dos materiais coletados, assim como a condição LGBTQIA+ na semiosfera do gênero e da sexualidade. Nesse sentido, por uma questão de delimitação e recorte do estudo, defini como caso mais representativo para operacionalizar uma análise, a tentativa de censura envolvendo Wiccano e Hulkling no Rio de Janeiro. O que não exclui, para as inferências que surgiram do percurso empírico para dar conta do problema, os outros ciberacontecimentos mapeados.

Portanto, a partir da semiótica da cultura pop e da semiosfera do gênero e sexualidade, em articulação com alguns pressupostos de análise dos ciberacontecimentos, o próximo capítulo terá como foco aprofundar-se nos sentidos e nas territorialidades semióticas, o que inclui o *plot* construído pelos jornalismo em torno do ciberacontecimento envolvendo o beijo de Wiccano e Hulkling, visando materializar, também, o uso da base epistemológica e

metodológica da tese para o estudo da guerra semiótica que se desenrola em plataformas digitais e envolvem gênero, sexualidade e a cultura nerd.

5 PODE UM SUPER-SERÓI SER LGBTQIA+ NO BRASIL?

A indagação que abre esse capítulo encontra inspiração no trabalho de Gayatri Chakravorty Spivak (2010). A autora indiana analisa como o sujeito subalterno é silenciado, não tendo história, não podendo falar, não podendo se representar, nem ser representado. A principal sujeita em sua análise é a mulher subalternizada fora do circuito ocidental, da qual a agência também é retirada. Em simetria com o trabalho dela, demonstrei, até o momento, como espaços mais afastados do núcleo da semiosfera são recorrentemente silenciados e habitados por pessoas que detêm os meios de produção das indústrias culturais. Além disso, as vidas nesses contextos são vítimas de diversas violências preferindo, muitas vezes, o “silêncio” ao enfrentamento de mais situações que resultam do terrorismo cultural contra as diferenças de gênero e sexualidade. O “não poder falar” é resultado para pessoas LGBTQIA+ também das invisibilidades semióticas. O “silêncio” acaba sendo a saída de muitas crianças e jovens que se desviam das regulações do gênero e sexualidade, pois também não encontram os recursos através dos quais podem visibilizarem-se. No entanto, como também foi demonstrado, essas relações vêm sendo transformadas até mesmo nos circuitos mais hegemônicos.

Portanto, ao colocar como título do capítulo, e também da tese, “Pode um super-herói ser LGBTQIA+ no Brasil?”, não pretendo dar a essa questão a caracterização de um problema de pesquisa. Até porque sim, sabemos que os super-heróis LGBTQIA+ da cultura pop e nerd reverberam também no contexto brasileiro. A questão aparece mais como um marcador reflexivo das negociações, territorialidades, semioses e disputas de sentidos que surgem quando alguns super-heróis que não são homens cis-héteros ganham visibilidade e inauguram acontecimentos. É, portanto, a partir do ciberacontecimento que se estrutura a fiscalização de determinados públicos sobre um caso envolvendo esses personagens que busco materializar a operacionalização da semiótica da cultura pop e da semiosfera do gênero e da sexualidade para diferentes camadas de investigação de signos pop. Tomo, portanto, como objeto de referência aqui o ciberacontecimento envolvendo a HQ, publicada como *Graphic Novel*, *Vingadores: A Cruzada das Crianças*, de Allan Heinberg e Jim Cheung (2016). O próximo item é dedicado a explicitar as estratégias metodológicas para esse movimento.

5.1 GÊNERO E SEXUALIDADE NO *PLOT* DA HQ

Os Jovens Vingadores foram criados em 2005, por Allan Heinberg e Jim Cheung. O grupo de adolescentes com superpoderes tinha uniformes e personalidades inspiradas nos Vingadores originais, mas com histórias muito diferentes. Os incômodos da adolescência e os problemas de relacionamento ganhavam centralidade nas histórias. A primeira série durou 12 edições, sendo bem-recebida. Os personagens começaram a ganhar fãs, especialmente Wiccano e Hulkling, que além de serem abertamente gays logo tornaram-se namorados. Cinco anos após a estreia, os Jovens Vingadores continuaram aparecendo em algumas séries, e a suspeita de que Wiccano e Célere fossem os filhos da Feiticeira Escarlata e do Visão, dois “supers” mais famosos das HQs da Marvel, tornou-se cada vez mais evidente.

A *Graphic Novel, Vingadores: A Cruzada das Crianças* (HEINBERG, CHEUNG, 2016) foi lançada originalmente em 2010 nos Estados Unidos. As HQs que a compõem foram lançadas entre os anos de 2010 e 2012, contando com um total de 9 edições lançadas. Em 2016, a Panini lançou uma versão da *Graphic Novel* em português no Brasil, reunindo todas as HQs, como já havia sido feito nos EUA em 2012. A “cruzada” da história tem como *plot* central a busca de um filho por uma mãe. Wanda Maximoff, a Feiticeira Escarlata, que havia perdido o controle de seus poderes (que incluíam a manipulação da realidade através da “Magia do Caos”) e criado um universo no qual 90% dos mutantes haviam perdido todos os poderes, o que também causara muitas mortes, estava desaparecida após ter sido considerada uma ameaça pelos X-Men e pelos Vingadores – o que havia sido feito na saga *Dinastia M*. Antes disso, na sua trajetória, ela teve dois filhos com o super-herói Visão, Tommy e Billy. No entanto, com o desenrolar de uma complexa história, ela descobriu que eles eram frutos da magia de um demônio, Mephisto, que os aniquilou. No entanto, Wanda foi forte o suficiente para fazer com que as almas das crianças fossem salvas e “reencarnassem” em outros corpos. Dessa maneira, Billy Kaplan, Wiccano, o filho mais velho do casal Jeff e Rebecca Kaplan, é, na verdade, o filho de Feiticeira Escarlata – assim como o seu irmão gêmeo, Thomas Shepherd, Célere, filho Frank e Mary Shepherd. Na história, Wiccano acredita que possa ser esse filho perdido e, por isso, luta para reencontrar a sua mãe.

A origem dos super-heróis Wiccano e Célere rompe com ideias biológicas acerca dos laços familiares. Eles são fruto de magia e, por isso, não deixaram de ser filhos da Feiticeira Escarlata nem ao reencarnarem. É uma outra lógica reprodutiva, diferente da relação convencional. Ao mesmo tempo, a força por trás de toda essa possibilidade é mágica, bruxa. Uma leitura cristã e conservadora do mundo renega a possibilidade de se ler o mundo a partir

dessas lentes (LERNER, 2010). Há uma força ficcional que, através do imaginário, brinca e reescreve, portanto, algumas verdades sobre o gênero e a sexualidade que resulta na história de “A Cruzada das Crianças”. Além disso, o pai das crianças, “Visão”, é um androide, sinalizando que há outras corporalidades e afetos possíveis nesse universo de super-heroínas e super-heróis. Ainda há o fato de “diversidade” – talvez mais próxima da diferença, tendo em vista a problematização de Miskolci (2015^a) – estar presente nos Jovens Vingadores.

A história inicia com os X-Men trabalhando ao lado de Magneto, que também é, nesse momento, pai de Feiticeira Escarlata e de Mercúrio, para reconstruir Utopia, uma ilha na qual alguns mutantes viviam para se refugiar dos problemas com a humanidade e tentar construir uma sociedade melhor. Magneto conhece, através de uma transmissão feita em um computador da ilha, os Jovens Vingadores: Hulkling, filho do Capitão Marvel, Estatura, filha do Homem-Formiga, Patriota, neto do Capitão América original, uma versão jovem do Visão, a adolescente Gaviã Arqueira, “o mago que, apesar de judeu, se chama Wiccano” (HEINBERG, CHEUNG, 2016, p. 2), e Célere, um velocista. O vilão/anti-herói dos X-Men se questiona, ao conhecer os super-heróis através da transmissão, se eles podem ser filhos de Wanda e, por consequência, seus netos (isso pela coincidência dos poderes e da aparência de ambos – Célere é um velocista, assim como Mercúrio, irmão gêmeo de Wanda, e Wiccano é um mago, assim como a mãe).

Nessa primeira parte, a relação dos mutantes com a transformação das diferenças em desigualdades, assim como a metáfora das suas histórias com o terrorismo cultural contra as diferenças (MISKOLCI, 2015b), são reiteradas através da ilha Utopia. Utopia é, inclusive, uma palavra usada para qualificar muitas vezes os pensamentos queer e feministas, dada a maneira como eles propõem modificar as estruturas sociais. Outro aspecto relevante é a negociação de Billy com as suas identidades (WOODWARD, 2000; HALL, 2005) – ele se chama Wiccano, apesar de ser judeu. Isso porque o seu nome de super-herói faz referência à Wicca, uma religião neopagã que acredita na magia e na bruxaria, celebra os sabás, assim como faziam as acusadas de bruxaria no passado (LERNER, 1990), e em espíritos generificados que interagem com a natureza, muito diferente do judaísmo. Além disso, ele também é apresentado como um super-herói, um adolescente, gay e fã de super-heróis. Essas camadas identitárias já resultaram em “problemas” para o jovem, quando, por exemplo, ele tentava contar para os seus pais biológicos que ele possuía superpoderes, mas eles entendiam que ele estava falando da sua sexualidade (CRUZ, 2017).

Os Jovens Vingadores são apresentados como “sete fãs superpoderosos dos Vingadores... que só juntaram porque os Vingadores de verdade tinham desmanchado”

(HEINBERG, CHEUNG, 2016, p. 11). A história segue, então, mostrando a equipe em uma luta contra um grupo de supremacistas brancos, os Filhos da Serpente, que tem como missão manter a pureza racial e moral e estão ameaçando a cidade com uma bomba nuclear. A figura a seguir mostra uma parte desse embate.

Figura 11 – Hulkling Beija Filho da Serpente



Fonte: Allan Heinberg e Jim Cheung (2016, p. 14).

Esse trecho da HQ traz o núcleo de como as questões relacionadas às dissidências de gênero e sexualidade estão presentes nos Jovens Vingadores. Quando Patriota e Gaviã Arqueira dizem, referindo-se aos Filhos da Serpente, que eles “são supremacistas brancos”, “que eles odeiam gays, lésbicas e mulheres” e, portanto, eles devem ser a equipe de super-heróis que esse grupo menos gosta, já está marcada uma posição antiviolença de gênero e sexualidade na história. A “seita paramilitar dedicada a manter a pureza racial e moral” utiliza também pressupostos cristãos e trechos da Bíblia para reafirmar o seu ódio contra os jovens. Quando luta com Hulkling, Teddy Altman, apresentado como namorado de Wiccano, um dos membros da seita utiliza o termo sodomita para tratar o personagem, fazendo referência a uma injúria utilizada contra gays que toma como base a ideia de que as cidades de Sodoma e Gomorra foram destruídas pelo Deus do cristianismo por seus pecados, incluindo a homossexualidade. É a verdade que se tentou construir sobre homossexuais (FOUCAULT, 1999) utilizada como motivadora de violências. Hulkling, que além de poder modificar o seu corpo para diversas formas também é invulnerável, beija o seu algoz no rosto, o que desperta a fúria dele. O super-herói utiliza um ato que rompe com a masculinidade hegemônica (CONNEL, 1995) – o afeto entre dois homens de maneira carinhosa – para irritar o supremacista que, então, dispara contra ele.

Na continuidade, os Vingadores Capitão América, Homem de Ferro e Ms. Marvel chegam para parar os Filhos da Serpente. No entanto, Wiccano, ao ver que um deles tentou atingir seu namorado, segue em direção para atacá-lo. Ao perceber o movimento, o vilão questiona: “Você arriscaria milhões de vidas por um homossexual alienígena?” (HEINBERG, CHEUNG, 2016, p. 15), dizendo, também, que a recompensa para o pecado é a morte. Os poderes do filho da Feiticeira Escarlata, como resposta aos atos e discursos da seita, disparam em um imenso clarão branco que faz os vilões entrarem em coma. Isso desperta a atenção dos Vingadores, que passam a ver em Wiccano o mesmo perigo que viam em Wanda após ela ter dito as palavras “chega de mutantes” e causado, segundo a HQ, um genocídio mutante. O Capitão América, então, fala com a mãe e o pai biológico do super-herói e o leva para a base dos Vingadores, a fim de observá-lo e mantendo ele e o mundo em segurança. Hulkling diz que não vai deixar o namorado ir sozinho e Capitão diz que não há nenhum problema com isso.

Já na base dos super-heróis, Célere e os outros Jovens Vingadores aparecem para “salvar” Wiccano, embora ele diga que tenha sido levado de livre e espontânea vontade. Já fora da base, Magneto aparece para a equipe, apresentando-se como avô de Thomas e Billy, caso eles sejam os herdeiros espirituais de Wanda. Após uma luta contra os Vingadores, a

equipe parte, junto com Magneto, em busca da Feiticeira Escarlarte. Wolverine sugere que eles devem deixar o “Wanda Junior”, fazendo referência à Wiccans, encontrar a “bruxa” para que eles possam exterminá-la.

Os Jovens Vingadores, junto com Magneto, chegam à Trânsia, local no qual Feiticeira Escarlarte nasceu. Ele encontra o túmulo da mãe da bruxa-mutante, Magda, e relembra para o grupo a história dela. Os dois se separaram após Magneto perder o controle dos poderes e matar as pessoas que o perseguiam e ele, sem saber que ela estava grávida, partiu. Ela faleceu e os gêmeos – Wanda e Pietro – foram criados pelo casal Django e Marya Maximoff. Quando as habilidades mutantes de ambos surgiram, foram perseguidos por aqueles que não os compreendiam. Foi quando Magneto, sem saber que era pai dos gêmeos, os protegeu e convidou eles para participarem da Irmandade Mutante, grupo inimigo dos X-Men, e que, entre outras características, luta pelos direitos mutantes de maneira mais radical e com uso da força.

É interessante observar que, ainda que os mutantes, de maneira mais geral, também apontem para a perseguição do diferente, Wanda Maximoff escancara essa relação metafórica a partir do real, tendo em vista que, além de ser uma mutante, ela também é vista como uma bruxa – daí, inclusive, o seu nome: Feiticeira Escarlarte. Na tomada do gênero como categoria epistemológica, tendo em vista a relação de valores patriarcais e conservadores com o masculino, a magia e a bruxaria são percebidas como da ordem do feminino. A Wicca, por exemplo, é uma religião neopagã vista como predominantemente de mulheres, embora existam alguns homens praticantes. Assim como a caça às bruxas foi, principalmente, uma perseguição às categorias específicas de mulheres, embora alguns homens também tenham sido queimados em fogueiras, principalmente os que eram acusados de se relacionar com outros homens (JEFFREY, 1997). Curiosamente, Wiccans e Feiticeira Escarlarte fazem emergir essas relações entre o masculino e o feminino para além das corporalidades: em seus nomes, na relação com a magia e a bruxaria, no fato de serem perseguidos por serem percebidos como uma ameaça (inclusive por outros mutantes e super-heróis) e nas suas sexualidades – Wiccans por ser gay e Feiticeira Escarlarte por gerar vida através dos seus poderes.

A aventura segue adiante e o grupo, guiado por Magneto, encontra também Pietro/Mercúrio, gêmeo de Wanda. Após alguns conflitos, eles descobrem que a Feiticeira Escarlarte está sendo mantida presa por Dr. Destino, que também possui poderes mágicos. A apresentação da história do vilão mais uma vez aciona a magia na narrativa, isso porque a mãe dele também é citada como uma praticante da bruxaria, usando-a “[...] para lutar pelas vidas e

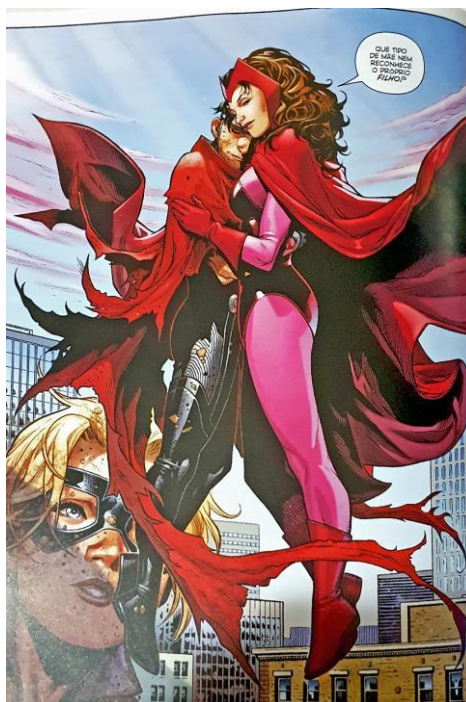
os direitos dos outros” (HEINBERG, CHEUNG, 2016, p. 64). Foi tentando recuperar a vida de sua mãe usando ciência e magia que Victor Von Doom acabou sendo queimado e se transformou no Dr. Destino, autoproclamado rei da Latvéria e um dos homens mais poderosos que existem. A história também mostra a desconfiança e preocupação dos Jovens Vingadores em relação à ajuda de Magneto e Mercúrio, tendo em vista o histórico de ambos como vilões. Hulkling é extremamente preocupado com Wiccano nesse sentido, ameaçando os personagens que podem, na sua leitura, colocar o seu namorado em risco. Paralelamente à busca por Wanda, o romance adolescente entre os dois é retratado na história. Quando decide ir até o reino do Dr. Destino sozinho encontrar a sua mãe, o mago super-herói deixa um bilhete para o namorado que sintetiza a relação de ambos. A mensagem é apresentada com os dois dormindo juntos, enquanto os quadros da HQ vão mostrando a viagem de Wiccano.

Wiccano, ao ser capturado no castelo do Dr. Destino, usa a magia para se transformar em uma cópia da Feiticeira Escarlata. Ele é, então, levado até o quarto da suposta sequestrada por robôs que acreditam que ela estava precisando ir até os seus aposentos (foi a desculpa usada pelo jovem Vingador). Ao chegar no quarto, a verdadeira Wanda o ataca e pergunta quem ele é. Billy responde: “[...] eu sou o filho que você pensou que tinha morrido, mas cuja alma migrou pro corpo de um judeu gay, fã dos Vingadores, que cresceu na alta zona Oeste [...]” (HEINBERG, CHEUNG, 2016, p. 82). Mais uma vez, as muitas camadas identitárias do super-herói aparecem como forma dele descrever a si (HALL, 2005). Na continuidade da narrativa, ao dizer que estava ali para salvá-la, ele fica surpreso ao saber que ela perdeu a memória e vai se casar com o Dr. Destino no dia seguinte, estando em Latvéria, o reino do vilão, por livre e espontânea vontade. O vilão entra no quarto e após um embate com o mago, explica que foi a ex-Vingadora quem o procurou buscando por ajuda.

Dr. Destino retira os poderes de Wiccano momentaneamente, mantendo-o preso. No dia seguinte, vestida de noiva, Wanda liberta o seu filho e ele explica para ela tudo o que havia acontecido. Enquanto isso, os Vingadores invadem Latvéria com a intenção de matar a Feiticeira Escarlata. Wolverine, ao ver mãe e filho na parte externa do castelo, tenta atacar a bruxa, mas é impedido por Wiccano e pelo Rapaz de Ferro, membro fundador dos Jovens Vingadores que pode viajar através do tempo e enfrenta uma contradição: no futuro, ele se torna o vilão Kang, O Conquistador, mas no passado, é um viajante do tempo que sempre tenta modificar o seu destino. Há *flashbacks* entre o passado e o futuro para contextualizar a viagem temporal que trouxe o Rapaz de Ferro para aquele momento. A batalha se amplifica em Latvéria, com os Vingadores, os Jovens Vingadores, Magneto, Mercúrio e o Dr. Destino e o seu exército. Enquanto isso, Wiccano tenta salvar a sua mãe desesperadamente fugindo

com ela, pois os Vingadores querem exterminá-la. Como última alternativa, os Jovens Vingadores ajudam a mãe e o seu filho, usando a máquina do tempo junto com o Rapaz de Ferro. No passado, Wanda recupera a sua memória.

Figura 12 – Feiticeira Escarlata e Wiccano



Fonte: Allan Heinberg e Jim Cheung (2016, p. 168).

Ao usar os poderes, Wanda confirma para Billy e Thomas que eles são seus filhos. Apenas Wiccano reage emocionado à confirmação do que ele sempre acreditou. Embora esse laço forte entre os dois possa estar relacionado ao fato de ambos usarem magia, faz pensar, também, na maneira como meninos afeminados enxerguem em suas mães e na sua feminilidade uma representação de resistência. Eve Sedgwick (2007) propõe que a figura do menino afeminado concentra potencialmente a patologização da homossexualidade, o desvio de gênero que precisa ser regulado. Giancarlo Cornejo (2015, p. 80) relata, a partir de si, como a mãe também é culpabilizada nesses desvios performativos:

Wanda e Billy são, portanto, corpos que os Vingadores e alguns mutantes desejam disciplinar, controlar e, caso seja preciso, exterminar. São desviantes. Cornejo (2015) e Sedgwick (1993) veem na relação entre a mãe e o menino afeminado uma simbiose firmada na identificação com os recursos abundantes para sobreviver que a figura materna proporciona. Identificar-se com o masculino, para uma criança “desviada”, pode implicar no seu apagamento, é o que ambos dizem. A magia, sendo feminina, é um dos recursos e meios de identificação entre Wiccano e Feiticeira Escarlata. O super-herói, ainda, em relação ao seu

namorado, evoca – reiterando algumas lógicas heteronormativas – um lugar mais feminino (do menino afeminado), mas que também é subvertido. Enquanto Hulkling tem a força, o corpo quase impenetrável e está sempre tentando proteger o namorado, Wiccano tem a magia, é mais sentimental e vive se colocando em situações de perigo. No entanto, os superpoderes do mago super-herói, embora não centralizados no físico, o tornam uma figura ameaçadora – o que está no núcleo de *A Cruzada das Crianças*.

Wanda propõe usar a sua magia para devolver os poderes dos mutantes que foram retirados quando ela disse “chega de mutantes” na HQ *Dinastia M* (escrita por Brian Michael Bendis, desenhada por Olivier Coipel e lançada em 2005). Junto com alguns personagens e os Jovens Vingadores, ela chega até o X-Factor, grupo de super-heróis mutantes procurando por uma cobaia para fazer o teste.

Dando continuidade a história, Wanda consegue restaurar os poderes de Rictor, membro da X-Factor. No entanto, os Vingadores e os X-Men chegam ao local, iniciando uma batalha entre si pelo direito de subjugar a super-heroína. Magneto, Mercúrio e os Jovens Vingadores ficam ao lado de Feiticeira Escarlata. Ela, usando mais uma vez a magia, teletransporta-se junto com a jovem superequipe para o castelo de Dr. Destino. Lá, junto com ele e com Wiccano, com os seus poderes já recuperados, inicia um feitiço para devolver as habilidades dos mutantes. No entanto, a magia dá errado e a “Força Vital” que estava nela, acaba migrando para Dr. Destino, que ressurge recuperado das queimaduras, sem usar máscara, com vestes brancas e douradas chamando a si mesmo pelo seu nome, Victor. Com a “Força Vital” lhe dando superpoderes inimagináveis, ele diz que a sua missão será reinar pacificamente ao lado de Wanda Maximoff construindo um mundo livre da pobreza, da doença, da guerra, dando aos mutantes que perderam os seus poderes tudo o que eles precisam. Kate Bishop interrompe a fala dele dizendo que dará tudo isso, menos a liberdade das pessoas, pois “[...] um ditador benevolente ainda é um ditador” (HEINBERG, CHEUNG, 2016, p. 208).

A mudança da ordem vigente no ocidente – o capitalismo e também a pobreza, a desigualdade e a violência – não pode ser realizada por super-heroínas ou super-heróis (LEÓN, 2016). Romper com estruturas desiguais, ou ao menos tentar, é um propulsor que transforma pessoas em vilãs e vilões na cultura pop – ou ditadoras e ditadores. Deixar as coisas serem como são é, também, manter o quadro de relações de mercado vigente e o caldo cultural no qual a cultura pop sobrevive. Não há muito espaço para reinvenções, ainda que imaginárias. A citação à ditadores pela jovem Vingadora faz referência, assim, a regimes comunistas – uma oposição ao que se imagina da suposta liberdade estadunidense. Nesse

desenrolar, a partir dessa intenção, Doutor Destino torna-se um supervilão muito ameaçador que, após matar Cassie, membra dos Jovens Vingadores, é derrotado pela união da magia de Wiccano e Feiticeira Escarlata.

No final, Rapaz de Ferro mata o jovem Visão em um ataque de fúria, escapando uma fenda temporal e dando a entender que nessa linha do tempo ele se transformará no vilão Kang, o Conquistador. Wanda diz que foi uma Vingadora durante quase toda a sua vida e que agora queria não ser apenas a gêmea de Pietro, a filha de Magneto, ou a esposa de Visão – quer ser responsável por ela mesma e cuidar dos seus filhos, além de ajudar as vidas que ela destruiu. A promessa faz com que os Vingadores e os X-Men decidam não continuar perseguindo a super-heroína, embora digam que vão vigiá-la (nem todos ficam contente com essa decisão). Os Jovens Vingadores acabam se separando e Billy entra em uma profunda tristeza por se sentir culpado pelos acontecimentos que resultaram na morte de uma amiga e um amigo. Thomas, seu irmão, e Teddy, seu namorado, tentam animá-lo durante meses mostrando notícias que poderiam ser uma missão para eles voltarem a atuar como super-heróis: uma epidemia de aranhas, manobras militares na Coreia do Norte (os comunistas como vilões) e o retorno do Tocha Humana são citadas. Descontente com a tristeza do parceiro, Teddy tenta convencê-lo a conversar com alguém e tem um momento com o namorado no qual o pede, indiretamente, em casamento. O momento romântico gera a cena inauguradora da tentativa de censura.

Figura 13 – O Beijo de Wiccano e Hulkling



Fonte: Allan Heinberg e Jim Cheung (2016, p. 262).

Embora os super-heróis sejam namorados desde 2005, quando foram criados, a cena em que se beijam pela primeira vez foi publicada em 2012 nos Estados Unidos – a história começou a ser publicada em 2010¹. Sete anos depois. Das 264 páginas da HQ, o beijo ocupa $\frac{3}{4}$ de uma página. A página 262. Eles são interrompidos por Ms. Marvel, que pede que ambos vistam os seus uniformes de super-heróis. Os jovens, junto com seus outros amigos, são levados até o Capitão América e mais alguns superpoderosos, sendo parabenizados por ele, que diz ver neles Vingadores. Isso em frente a uma estátua que homenageia Cassie e Visão, que perderam as suas vidas. A história termina aí. Ao menos, a história dessa HQ.

5.1.1 Jovens Vingadores na Periferia da Marvel

Antes do beijo, Wiccano e Hulkling apenas davam as mãos nas histórias para representar o romance. O que foi o suficiente para que as histórias dos Jovens Vingadores ganhassem o prêmio de histórias em quadrinhos da *GLAAD Media Award*² (*Gay & Lesbian Alliance Against Defamation*), uma ONG estadunidense. Em 2014, com uma personagem lésbica, América, e outro bissexual, o Prodígio, a superequipe foi premiada novamente. É importante citar que o roteirista Allan Heinberg, autor de *Vingadores: A Cruzada das Crianças*, e criador dos Jovens Vingadores, é abertamente gay e entusiasta de mais diversidade nas mídias – o que legitima instâncias representativas da equipe de jovens super-heróis. Além de ter em seu currículo outras grandes produções da cultura pop, como o roteiro do filme *Mulher-Maravilha* (2017). O roteirista teve dúvidas sobre a aceitação por parte de executivos da Marvel e do público de um casal gay, chegando a ter cogitado que Hulkling, que pode mudar a sua forma, usaria um corpo feminino – o que foi descartado³. Cruz (2017, p. 97) pontua que:

Em princípio, a relação de Hulkling e Wiccano está de acordo com a emergência dessas novas representações, em que a orientação homoafetiva não se constitui necessariamente como uma problemática a ser resolvida e, quando é posta em questão, é vista sob o viés da aceitação. Porém, o primeiro momento de intimidade do casal só foi mostrado claramente cerca de sete anos após a estreia dos personagens. [...] Nesse sentido, a clara exposição da natureza da relação entre os personagens sofre com a imposição da discrição, ao contrário de tantos outros momentos românticos entre casais heterossexuais nos *comics*.

¹ Fonte: <https://www.planocritico.com/critica-vingadores-a-cruzada-das-criancas/>. Acesso em: 16 jun. 2020.

² A *Gay & Lesbian Alliance Against Defamation* é uma organização não-governamental estadunidense com foco em avaliar como a mídia retrata as pessoas LGBTQIA+. A GLAAD foi fundada em 1985 como resposta à cobertura sensacionalista da epidemia de AIDS pela mídia.

³ Fonte: <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2019/09/06/que-e-allan-heinberg-autor-da-hq-a-cruzada-das-criancas-que-causou-polemica.htm>. Acesso em: 16 jun. 2020.

Wiccano e Hulkling, portanto, assim como outros personagens LGBTQIA+ da equipe denominada Jovens Vingadores, ocupam um lugar periférico na superaventura. As primeiras versões dos personagens eram, inclusive, “versões” dos Vingadores originais, em quem eles se inspiraram para formar a equipe. Wiccano era chamado de Asgardiano e era inspirado em Thor, o Deus do Trovão nas histórias da Marvel, por isso usava mais raios do que magia, assim como Hulkling escolheu a sua forma e nome inspirado no Hulk, o Rapaz de Ferro no Homem de Ferro e assim por diante. Por serem lançados como uma versão jovem dos Vingadores, eles já ocupam um lugar mais distante do núcleo das narrativas ficcionais da Marvel. Inclusive, as HQs do grupo não foram publicadas no Brasil pela editora Panini, responsável pela distribuição da Marvel.

No entanto, o que se destaca na força que direciona a equipe dos Jovens Vingadores para uma posição mais afastada do núcleo da superaventura e da cultura nerd é a presença de signos mais relacionados à diversidade nas histórias do grupo: personagens LGBTQIA+, vistos como imaturos e sem preparo pela idade, personagens negros, latinos, enfrentamento de terrorismos culturais contra as diferenças de gênero e sexualidade. A HQ “Vingadores: A Cruzada das Crianças”, ao apresentar o grupo como protagonista, desloca o protagonismo dos Vingadores e tem em seu *plot* uma série de símbolos associados a espaços menos nucleares – e ao enfrentamento de lógicas opressoras – na semiosfera do gênero e sexualidade: a relação com magia, historicamente marcada como feminina; o protagonismo gay; a “caça às bruxas” e a “defesa da bruxa” marcada pela relação com Wanda, Feiticeira Escarlate; a presença dos *X-Men*; o deboche para enfrentamento da heteronormatividade (quando Hulkling beija um homofóbico no rosto); uma batalha contra supremacistas brancos, representantes da extrema-direita fora do mundo ficcional, no início da HQ.

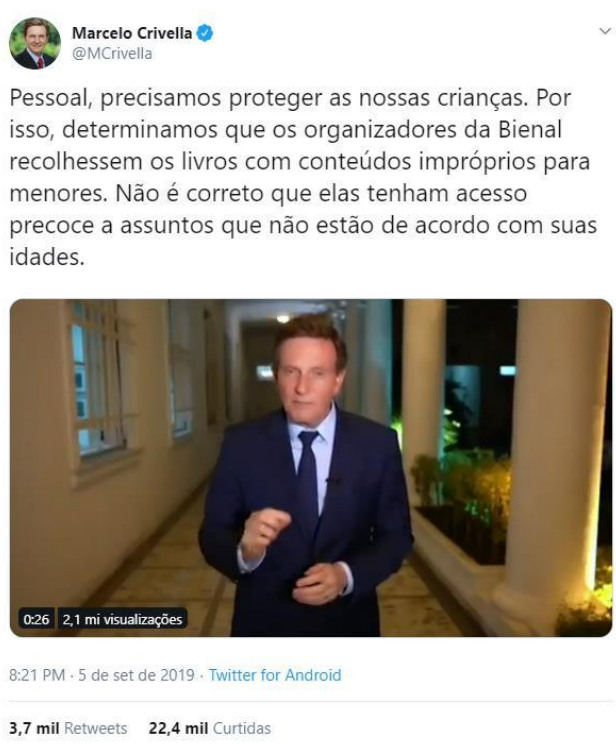
Em relação ao casal Hulkling e Wiccano, Esther De Dauw (2018) pontua que ativam a homonormatividade para ganhar aceitação social, reiterando estereótipos dos papéis de gênero – o primeiro assumindo a parte feminina do casal e o segundo a masculina. São personagens gays que cumprem o que está prescrito pela heteronormatividade. Preciado (2007, p. 387) também pontua que interpretações mais contemporâneas do queer reivindicariam “[...] uma resposta crítica à globalização e uma resposta crítica à globalização e aos modelos norte-americanos de identidade sexual hetero, mas também do feminismo liberal e da cultura gay integracionista”. Por essa lente, Wiccano e Hulkling não possuíram uma potência ruidosa em regiões mais nucleares da semiosfera do gênero e sexualidade. Entretanto, ao entrarem em semiose com o contexto brasileiro, deflagraram uma perturbação nas regulações do gênero e

sexualidade, demonstrando o que emerge como semiose das fronteiras semióticas que são estabelecidas entre a HQ, o casal de super-heróis e o contexto brasileiro.

5.2 O BEIJO DE WICCANO E HULKLING COMO CIBERACONTECIMENTO POP

Marcelo Crivella, então prefeito do Rio de Janeiro pelo Partido Republicano Brasileiro (PRB), publicou em sua conta no Twitter no dia 05/09/2019, uma quinta-feira, a seguinte mensagem, acompanhada de um vídeo:

Figura 14 – Marcelo Crivella e a Proteção das Crianças



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

No vídeo de 26 segundos, ele diz:

A Prefeitura do Rio de Janeiro determinou que os organizadores da Bienal, lá no Rio Centro, recolhessem esse livro que você tá vendo aí [aparece em uma tela com fundo azul a HQ “Vingadores: A Cruzada das Crianças” e o quadro que antecede o beijo de Wiccano e Hulkling], que já foi denunciado inclusive na internet, e que traz conteúdo sexual para menores. Livros assim precisam estar embalados em plástico preto, lacrado, e, do lado de fora, avisando o conteúdo. Portanto, a Prefeitura do Rio de Janeiro está protegendo os menores da nossa cidade [aparece uma tela com o nome do prefeito, o logo do WhatsApp com um número e o logo do Facebook, Instagram, Twitter e YouTube].

Esse movimento capturou a atenção da mídia, tendo em vista a tentativa de censura que estava dada na fala do político. Em nota emitida à imprensa, a Prefeitura do Rio também se pronunciou “A prefeitura entendeu inadequado, de acordo com o ECA, que uma obra de super-heróis apresente e ilustre o tema do homossexualismo a adolescentes e crianças, inclusive menores de 10 anos, sem que se avise antes qual seja o seu conteúdo”⁴. O uso do termo “homossexualismo”, remetendo ao período histórico no qual a homossexualidade era vista como uma doença (WEEKS, 1999), em detrimento de homossexualidade demonstra o lugar do governo municipal em relação ao tema. O que explica a interpretação feita do Artigo 78 do Estatuto da Criança e do Adolescente.

Art. 78. As revistas e publicações contendo material impróprio ou inadequado a crianças e adolescentes deverão ser comercializadas em embalagem lacrada, com a advertência de seu conteúdo.

Parágrafo único. As editoras cuidarão para que as capas que contenham mensagens pornográficas ou obscenas sejam protegidas com embalagem opaca⁵.

A legislação não define, assim, o que seria impróprio. Em fala reproduzida na BBC, o defensor Rodrigo Azambuja, coordenador de Defesa dos Direitos da Criança e do Adolescente da Defensoria Pública do Rio de Janeiro, disse que o ECA não especifica os tipos de conteúdo enquadrados como “impróprios”, embora materiais inegavelmente inadequados para crianças, como os que tratam de violência ou pornografia. Enquanto outros são evidentemente próprios, citando beijos e demonstrações de afeto como exemplos, por serem comportamentos comuns. Além disso, não existe nenhuma mensagem pornográfica ou obscena na capa da HQ, como é possível notar na figura a seguir. Caso o beijo fosse um conteúdo impróprio, ele está localizado nas páginas finais da história.

Embora a história não possua nenhum conteúdo sexual, o quadrinho era vendido lacrado, sendo voltado o público adolescente e adulto. Nos Estados Unidos, ele tem classificação indicativa para maiores de 13 anos. A Bienal posicionou-se contra a ação de Crivella, afirmando que não iria retirar a obra dos stands. Na manhã seguinte, a HQ já estava esgotada. Durante a tarde do dia 06/09/2019, fiscais da prefeitura foram ao evento com a intenção de recolher a HQ e qualquer outro livro com temática LGBTQIA+, o que não teve sucesso, pois não encontraram nenhum. Ainda nesse dia, a Bienal Internacional do Livro Rio emitiu um pedido de mandado de segurança preventivo no Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro (TJRJ), visando garantir o direito dos expositores de comercializar obras literárias

⁴Fonte: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-49614002>. Acesso em: 18 jun. 2020.

⁵ Disponível em: <https://presrepublica.jusbrasil.com.br/legislacao/91764/estatuto-da-crianca-e-do-adolescente-lei-8069-90#art-78>. Acesso em: 18 jun. 2020.

sobre as mais diferentes temáticas e o funcionamento do evento. O pedido foi aceito, garantindo o direito à venda dos livros. Entretanto, no dia 07/09/2019 – data de Comemoração da Independência do Brasil, marcando a fundação da nação que vê na ordem e no progresso uma relação de simbiose com a masculinidade, a branquitude e a heterossexualidade (MISKOLCI, 2016) – o presidente do TJRJ, Claudio de Mello Tavares, suspendeu a decisão que barrava a apreensão e censura de obras. Os fiscais retornaram ao local na tarde do dia 7, mas mais uma vez não encontraram livros para censurar. Ainda no mesmo dia, Felipe Neto, famoso *youtuber* brasileiro, distribuiu 14 mil livros com conteúdo LGBTQIA+ que havia comprado na noite anterior, também na Bienal. No dia 8 de setembro, o Supremo Tribunal Federal (STF) determinou que apreender livros seria ilegal.

Para analisar o poder hermenêutico do ciberacontecimento com desdobramentos acontecimentais e ciberacontecimentais, recorri à cartografia em torno dele através do acompanhamento de notícias, matérias, vídeos, publicações em plataformas de redes sociais e o uso de ferramentas digitais para entender a força de espalhamento (JENKINS, FORD, GREEN, 2014) em torno de algo, como o Google Trends⁶. No Twitter, o processo ajudou não só a entender as particularidades semióticas e as constelações de sentidos que se configuravam a partir desse evento, mas também a entender a força inaugural dele. Iniciei esse movimento no dia 08/09/2019, estendendo a sistematização de dados e a organização de arquivos, incluindo anotações inspiradas na noção de diário de campo, até o dia 25/09. Assim, pude construir um *corpus* para analisar o ciberacontecimento, as territorialidades semióticas configuradas por e através dele e as constelações de sentido que orbitam alguns desses espaços.

O uso do Google Trends auxiliou no processo de entender as palavras-chave que regiam esse caso, o que foi importante para a busca em outros espaços, e as datas de centralidade do espalhamento dele. A análise usando a plataforma foi feita através da palavra-chave “Wiccano e Hulkling”.

Entre os dias 01 e 08/09/2019, constatei que o pico de buscas pela palavra-chave “Wiccano e Hulkling” foi no dia 07/09/2019. Os números que acompanham os estados e o gráfico com as datas vão de 0 a 100, sendo que 0 quer dizer que não houve dados suficientes sobre o termo e 100 sinaliza o seu pico de popularidade. Já o “aumento repentino” diz respeito a uma busca que tiveram um aumento muito relevante recentemente. Portanto, o Rio de Janeiro era a região do Brasil com mais buscas feitas com essa expressão nesse período. Já os

⁶ Plataforma do Google que mostra as tendências de pesquisa em todo o mundo: <https://trends.google.com.br/trends/?geo=BR>. Acesso em: 17 jun. 2020.

5 assuntos mais relacionados à busca eram: “Cruzada das Crianças”, “Marcelo Crivella”, “Os Vingadores”, “Vingadores: Guerra Infinita” e “Censura”. Enquanto as 5 consultas mais relacionadas à busca eram: “wiccano e hulkling hq”, “a cruzada das crianças”, “bienio”, “crivella”, “hq vingadores”. Utilizei, também, a planilha com mais resultados disponibilizados pela ferramenta, tendo em vista que ela dava conta, em alguma medida, do campo problemático (QUÉRÉ, 2005) em torno desse ciberacontecimento. Além dos cinco assuntos e buscas já citados, os resultados apresentados, em ordem decrescente, estão no quadro a seguir.

Quadro 5 – Tendências em Torno de Wiccano e Hulkling

Assuntos relacionados	Consultas relacionadas
Wiccano, Hulkling, Vingadores Quadrinhos, Marvel Comics, Beijo, Jovens Vingadores, Os Vingadores, Feiticeira Escarlata, Fanart, Fanfic, História em quadrinhos, Herói, LGBT, The Avengers, Wicca, Homossexualidade, Kiss, Cruzada, Bienio Internacional do Livro de São Paulo, Kingdom of Heaven.	wiccano e hulkling hq, hulkling marvel, wiccano marvel, a cruzada das crianças, crivella, jovens vingadores, vingadores a cruzada das crianças, hulkling, vingadores a cruzada infantil, jovens vingadores hq, young avengers, wiccan and hulkling, wiccano e cèlere, capitao marvel, rapaz de ferro, marcelo crivella.

Fonte: Google Trends.

O referencial teórico está, portanto, alinhado aos assuntos e consultas realizadas nesse contexto em torno de Wiccano e Hulkling. Assim, as palavras-chave que eu utilizei para realizar buscas no Twitter, no Facebook, no YouTube e no Instagram foram: “wiccano e hulkling”, “a cruzada das crianças”, “hq vingadores”, “censura bienio”, “censura não” e “beijo gay”. Além de acompanhar as *hashtags*, que ficaram nos *Trending Topics* (Assuntos do Momento no Twitter): #CensuranaBienio, #CensuraNuncaMais, #CensuraNão, #Crivella, #Censura, #Bienio, #Vingadores.

Fui realizando o mapeamento por dia primeiro no Twitter, através da busca avançada da própria plataforma, o que foi muito importante para encontrar a força inaugural do, então possível constatar, ciberacontecimento. Iniciei a busca recortando do dia 08/09 em ordem decrescente (depois 07/09, 06/09, 05/09 e assim consequentemente). Depois, as buscas eram realizadas sempre um dia depois (no dia 10/09, eu realizava o mapeamento e coleta de signos referente ao dia 09/09, por exemplo – o que foi feito, no Twitter, até o dia 14/09. O primeiro dia no qual foi possível encontrar um *tweet* referente ao caso da Bienio foi 02/09.

Figura 15 – A Nova Lacração da Marvel



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

A 19ª edição da Bienal Internacional do Livro do Rio de Janeiro ocorreu entre 30 de agosto e 8 de setembro de 2019. Portanto, a publicação foi feita no quarto dia do evento. Algumas características do *tweet* se destacaram, como o uso do termo “lacração”, fazendo referência ao “lacrar”, termo que se tornou uma gíria da comunidade LGBTQIA+ no contexto digital. Com o esgotamento e uso recorrente da expressão, ela passou a ter outros sentidos. Se antes era usada para se referir principalmente às divas da música pop – quando elas lançavam uma música ou videoclipe que “lacrava” – também passou a ocupar disputas conversacionais mais políticas. Em alguns contextos da comunidade nerd, passou a ser usada em teor pejorativo, para apontar como as indústrias culturais estariam sendo responsáveis por espalhar ideais mais abertos em relação às diferenças de gênero, sexualidade e raça. Junto a isso, passou-se a acreditar nesse contexto que “quem lacra, não lucra” (GONZATTI, MIORANDO, BECKO, 2019), ou seja, as produções que dão protagonismos mais representativos estariam fadadas ao fracasso. “A nova lacração da Marvel” (que, apesar de ser qualificada como nova, não é um lançamento, sendo publicada originalmente entre 2010 e 2012 nos Estados Unidos e em 2016 no Brasil) seria, portanto, a HQ.

Outro aspecto importante que notei foi o nome e o usuário do perfil, atualmente uma conta suspensa⁷ – Ma Bolsonaro Moro, fazendo referência à Jair Bolsonaro, então presidente do país, e Sérgio Moro, na época Ministro da Justiça e Segurança Pública, e @Maalves44573009, não fazendo referência a nenhum nome ou pessoa física. Remetiam, assim, às características de um *bot*⁸. Dessa maneira, copiei a frase “Ai nossos filhos ou sobrinhos” e coleí na busca avançada do Twitter. Encontrei, assim, mesma frase replicada diversas vezes por outros perfis.

Figura 16 – Publicações Replicadas no Twitter



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

Os tuítes na figura correspondem aos dias 03/09, 06/09 e 08/09. Todos os perfis, com exceção do último (com o nome e a imagem ocultados), possuem nomes de usuário com características de *bots* – os muitos números após o @. Os do último dia – que foram coletados 4 minutos e 9h após terem sido feitos – não utilizam mais imagens da HQ dos Jovens Vingadores. Dão a entender, portanto, que ao comprar *A Cruzada das Crianças*, o que viria

⁷ Segundo tentativa de acesso: <https://twitter.com/Maalves44573009>. Acesso em: 17 jun. 2020.

⁸ Bot, diminutivo de *robot*, é uma aplicação de software concebido para simular ações humanas repetidas vezes de maneira padrão, da mesma forma como faria um robô.

dentro da embalagem seria o livro com as imagens, aí sim, de relações sexuais – já que apontar o beijo Wicciano e Hulkling como um ato sexual não fazia sentido (embora perfis tenham qualificado a cena do beijo como obscena e/ou sexual). Essas imagens fazem parte do livro *As Gêmeas Marotas*, uma paródia para adultos de uma personagem de histórias infantis, escrita pelo holandês Dick Bruna e lançada em versão traduzida em Portugal no ano de 2012. A obra não estava à venda na Bienal, como apontaram agências de checagem de notícias⁹ e a Bienal. Tratava-se, portanto, de uma notícia falsa. Com o decorrer dos dias, pode-se observar que a tentativa de tornar o caso uma polêmica sobre o consumo de atos pornográficos e sexuais por crianças estava cada vez mais apelativo. Outro ponto importante nas publicações é a mensagem feita de maneira mais orgânica, marca o perfil do então Ministro da Educação, Abraham Weintraub, e diz ter recebido a informação no WhatsApp. Uma ação para alertar um dos membros mais conservadores do governo de Jair Bolsonaro e tentar visibilizar a informação falsa.

Em um contexto de crise sistêmica do jornalismo (HENN, OLIVEIRA, 2015), as informações estão desprendidas de seus lugares institucionais mais legitimados historicamente. Plataformas, sites, aplicativos, fóruns tornaram-se vetores de outras narrativas em torno dos acontecimentos, mas também se converteram em espaços potentes para a proliferação de desinformações e de notícias falsas. Não é a primeira vez, portanto, que uma informação sem veracidade é compartilhada e ganha visibilidade através do digital tendo como marca as questões de gênero e sexualidade, como as polêmicas em torno do projeto “Escola sem Homofobia”, que apesar de nunca ter sido implementado, foi usado na campanha de Jair Bolsonaro para a presidência, recebendo o nome de “kit gay” e sendo completamente distorcido¹⁰. Uma das mentiras envolvendo o suposto kit também envolveu um livro que seria distribuído para crianças através do Ministério da Educação, quando Fernando Haddad era ministro. Bolsonaro, em entrevista ao Jornal Nacional no dia 28 de agosto de 2018, apresentou o livro “Aparelho Sexual e Cia”, escrito pela francesa Hélène Bruller, e lançado no Brasil pela editora Companhia das Letras, como uma das obras que estariam sendo entregues às crianças nas escolas nos governos petistas, o que não era verdade¹¹. Portanto, no caso envolvendo a HQ dos Jovens Vingadores, temos um legítimo ciberacontecimento: é da mobilização em redes e plataformas digitais que ele emerge.

⁹ Fonte: <https://www.aosfatos.org/noticias/livro-adulto-que-faz-parodia-de-personagem-infantil-nao-era-vendido-na-bienal/>. Acesso em: 18 jun. 2020.

¹⁰ Fonte: <https://veja.abril.com.br/politica/tse-manda-tirar-do-ar-fake-news-de-bolsonaro-sobre-kit-gay/>. Acesso em: 18 jun. 2020.

¹¹ Fonte: <https://super.abril.com.br/comportamento/esse-e-o-livro-pornografico-que-o-bolsonaro-levou-ao-jornal-nacional/>. Acesso em: 18 jun. 2020.

A viralização, criticada na perspectiva de Jenkins, Ford e Green (2014), passa a ser atualizada no contexto digital de espalhamento desses signos, fazendo com que alguns configurem-se como ciberacontecimentos. Isso porque se as informações sobre a Bienal estão sendo replicadas ou disparadas por *bots*, elas deixam de ser um compartilhamento que resulta de uma escolha baseada unicamente na espalhabilidade. Os conteúdos são visibilizados e emergem no tecido de diferentes espaços digitais sem resultarem de um processo mais orgânico, baseado no interesse, aproximando-se dos exemplos dados pelos autores sobre os e-mails virais (mensagens disparadas em massa). Esse processo não impede, no entanto, que outros perfis, correspondentes a pessoas, espalhem um conteúdo deliberadamente, como fez o usuário que personalizou a mensagem replicada marcando o ministro da educação (@AbrahamWeint). Nas dinâmicas digitais da convergência (JENKINS, 2008; AQUINO BITTENCOURT, 2017), localizar a origem de uma mensagem ou ideia replicada por *bots* torna-se mais difícil através de uma cartografia digital sem *softwares* que geram mapas de uma rede. E mais difícil ainda quando esse conteúdo atravessa grupos de WhatsApp, mais fechados para a coleta de dados. Uma maneira de compreender as dinâmicas de desinformação é integrando os grupos do aplicativo, como fez Afonso Benites (2018) para investigar o que ele chama de “máquina de fake news” em grupos a favor de Bolsonaro. Portanto, se as informações chegaram até grupos como esse, que no formato convencional podem ter até 256 membros, é complexo mensurar quantas pessoas estavam crendo ou replicando informações falsas sobre a Bienal.

No dia 8 de setembro de 2019, a Prefeitura do Rio de Janeiro tentou recorrer contra a decisão do STF, pedindo explicação sobre a decisão que havia sido tomada pelo ministro Dias Toffoli, que impedia o recolhimento de obras e a censura na Bienal. A Folha de São Paulo informou que recebeu da organização do evento um documento que teria sido entregue ao STF pelo município. Nele, haveriam justificativas para a censura, incluindo as reproduções do livro *As Gêmeas Marotas* – uma, portanto, notícia falsa. A notícia da Folha de São Paulo foi replicada por diversos outros portais jornalísticos¹². No entanto, a gestão de Marcelo Crivella publicou uma nota¹³ explicando que o livro nunca havia sido utilizado na petição enviada ao tribunal superior. Segue o trecho:

¹² Por exemplo: <https://www.opovo.com.br/noticias/brasil/2019/09/09/prefeitura-do-rio-usa-fake-news-em-pedido-ao-stf-para-manter-censura-a-livros-lgbt.html>; <https://www.folhape.com.br/NOTICIAS/2190-PREFEITURA-RIO-USA-FAKE-NEWS-PEDIDO-STF-PARA-TENTAR-MANTER-CENSURA/115828/>; <https://www.metropoles.com/brasil/censura-na-bienal-prefeitura-usou-fake-news-contradecisao-do-stf>. Acesso em: 18 jun. 2020.

¹³ Pode ser acessada em: <http://www.prefeitura.rio/cidade/ma-fe-ou-incompetencia-prefeitura-divulga-nota-sobre-fake-news-espalhada-pela-imprensa/>. Acesso em: 18 jun. 2020.

Má-fé ou incompetência?

É falsa a informação de que a Procuradoria Geral do Município teria enviado ao Supremo Tribunal Federal imagens do livro “As Gêmeas Marotas”, na Bienal do Livro no Rio. A Prefeitura lamenta que, na ânsia de atacar a atual gestão, parte da imprensa seja usada como ferramenta política.

Reforçamos: trata-se de fake news. Bastava ter lido o documento original no site do STF, mas, infelizmente, alguns veículos de imprensa publicaram a informação sem a mínima apuração.

A Prefeitura do Rio reitera que não cometeu nenhum ato de discriminação. Ao contrário, a decisão de verificar o cumprimento do ECA é uma medida a favor do consumidor, que precisa ser informado sobre o produto que lhe está sendo oferecido. Tratar o tema como censura é, sim, uma tentativa de cercear o direito de cada família de decidir quais assuntos devem ser compartilhados com seus filhos.

A *Folha de São Paulo*, então, posicionou-se sobre o erro¹⁴. Segundo o site jornalístico, o documento foi recebido por um advogado da Bienal contendo a citação ao livro *As Gêmeas Marotas*, mas na versão entregue ao STF essa é a única informação que não está presente no arquivo. Não se pode afirmar que houve uma indução ao erro proposital de alguma das partes envolvidas. Teria a prefeitura entregue duas versões distintas propositalmente, uma para a Bienal e outra para o STF? Ou a prefeitura teria percebido que se tratava de uma informação falsa a citação ao livro e retirado-a do documento? Poderia a Bienal, por algum motivo desconhecido, ter acrescentado a informação no texto? Ou um dos seus advogados? O jornalismo errou ao se orientar pelo “furo”, uma ação que se prioriza a competição pela divulgação de um conteúdo no lugar da reflexão crítica e que é, portanto, masculina (VEIGA DA SILVA, 2014). Por outro lado, as direitas e os seus extremos têm usado estratégias que visam desacreditar a imprensa, caracterizando-a como, em uma inversão de pólos, propagadora de mentiras, como apontam Denise Chrispim Marin e Flávia Tavares (2018) em investigação sobre Donald Trump.

Ao continuar mapeando, em um sentido escavatório, o Twitter, localizei uma mensagem ainda mais antiga com o texto replicado por diversos perfis. Ela direcionava para uma publicação maior no Facebook, com um trecho diferente das coletadas no Twitter.

¹⁴ Fonte: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/09/prefeitura-usa-fake-news-em-pedido-ao-stf-para-tentar-manter-censura.shtml>. Acesso em: 18 jun. 2020.

Figura 17 – Doutrinação Sexo-Hedonista-Homocentrada



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

Ao entrar no perfil do ator que compartilhou o conteúdo, foi possível notar que ele era um apoiador do presidente Jair Bolsonaro. Não posso afirmar que partiu dele a primeira publicação, pois há indícios de que ela tenha iniciado nos grupos de WhatsApp. O título, a disposição das palavras e das imagens, o encerramento do texto solicitando o compartilhamento são algumas características que remetem a mensagens replicadas nesses espaços. Há, portanto, um vínculo na força propulsora desse ciberacontecimento com as práticas e lógicas do bolsonarismo, passível de ser aprofundada através da obra organizada sobre o tema por Rosana Pinheiro Machado e Adriano de Freixo (2019) para a tese, e a leitura que esse movimento faz do gênero e da sexualidade. Essa leitura tenta apagar que o caráter ideológico do gênero está concentrado na masculinidade, na heterossexualidade, na cisgeneridade e na branquitude. Propaga, também, uma ideia de que a articulação entre gênero e educação é promotora de uma erotização precoce de crianças e adolescentes – ignorando o

caráter emancipatório em relação às desigualdades e violências que essas ações pedagógicas nesse sentido têm¹⁵ (LOURO, 2003). Uma doutrinação “sexo-hedonista-homocentrada” seria uma sociedade que impõe a homossexualidade como única forma de prazer e experiência possível, entendendo também que a orientação sexual é algo maleável, que pode ser apreendido. É algo que, como nos mostra a sociedade e a cultura, incluindo os seus aparatos midiáticos, não existe.

5.2.1 Super-Heróis LGBTQIA+ em Pauta

Para acompanhar os desdobramentos em torno do ciberacontecimento, incluindo a sua cadeia acontecimental e os campos problemáticos (QUÉRÉ, 2005) mobilizados por ele, utilizei, além dos já citados mapeamentos, a pesquisa do Google. Seguindo a mesma lógica da ordem decrescente, iniciei a busca no dia 12/09, chegando até o dia 03/09, o dia mais antigo no qual eram mostrados resultados referentes, de alguma maneira, ao acontecimento com a palavra-chave “wiccano e hulkling” – tendo em vista que a considereei a mais relevante para o tema desse estudo. Depois, segui do dia 12/09 até o dia 21/09 – última data na qual haviam resultados relevantes. Usando um navegador anônimo do Google Chrome para diminuir a personalização dos resultados e a interferência algorítmica e priorizando sempre a primeira página de resultados. Esses resultados são organizados seguindo critérios de SEO (*Search Engine Optimization* ou otimização para mecanismos de busca), técnicas que aumentam a posição de um site ou conteúdo no ranking orgânico do Google. Assim, os resultados da primeira página possuem conteúdos mais acessados e, portanto, com maior visibilidade na sociedade. Realizei um *printscreen*, do dia 03/09 ao dia 21/09, e também organizei um quadro com os resultados até o dia 09/09, por considerar que, depois desse dia, o caso entrava em repetição e redundância durante o ano de 2019.

Quadro 6 – Resultados do Google

Título	Veículo	Data	Link
Continuação de “Capitã Marvel” trará herói LGBTQ+; Saiba qual!	Blog Social 1	03/09	Link
Próximo filme da Capitã Marvel terá participação de herói gay	Observatório	03/09	Link
“Capitã Marvel 2” terá super-herói gay	Põe na Roda	03/09	Link
Alerta aos pais: edição especial de quadrinhos da Marvel promove romance LGBT	Templário de Maria	04/09	Link

¹⁵ Após palestra de educação sexual na escola, criança revela abuso e homem é condenado a prisão: <https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2019/11/04/apos-palestra-de-educacao-sexual-na-escola-crianca-revela-abuso-e-homem-e-condenado-a-prisao-na-pb.ghml>. Acesso em: 18 jun. 2020.

Prefeitura do Rio determina que HQ dos Vingadores seja retirada da Bienal	Omelete	05/09	Link
Crivella manda recolher HQ dos Vingadores com beijo gay; Bienal se recusa	O Globo	05/09	Link
Prefeito do Rio de Janeiro censura HQ com herói gay da Marvel na Bienal do Livro	Jamesons	05/09	Link
Crivella pede que livro dos Vingadores vendido na Bienal seja recolhido	UOL notícias	05/09	Link
Vídeo: Crivella pede que livro com beijo gay seja retirado da Bienal do Rio de Janeiro	Varela Notícias	05/09	Link
Prefeito do Rio determina recolhimento de livro dos Vingadores com personagens homossexuais	MSN notícias	05/09	Link
Prefeito do Rio censura e manda recolher encadernado da Marvel da Bienal do livro	Heróis da TV	05/09	Link
Prefeito do Rio determina recolhimento de livro dos Vingadores com personagens homossexuais	Estadão	05/09	Link
Crivella quer censurar HQ dos Vingadores para 'proteger as crianças'	Hypeness	05/09	Link
Prefeito do Rio manda retirar HQ dos Vingadores da Bienal	Cabana do Leitor	05/09	Link
Agora a Marvel passou dos limites! (canal do Youtube)	Universo DS	05/09	Link
Crivella: prefeito manda recolher livro na Bienal para "proteger as crianças de conteúdo impróprio". Festival responde	Lulacerda	05/09	Link
Prefeitura do Rio determina que HQ dos Vingadores seja retirada da Bienal por conter temática LGBT	O Vício	06/09	Link
Prefeitura do Rio ordena retirada de HQ dos Vingadores – entenda!	O Legado da Marvel	06/09	Link
'VINGADORES: A CRUZADA DAS CRIANÇAS': Livro que Crivella mandou recolher se esgota na Bienal do Rio	Polêmica Paraíba	06/09	Link
O BEIJO DE WICCANO E HULKLING: A HISTÓRIA DA MARVEL QUE IRRITOU CRIVELLA	Época	06/09	Link
Vingadores: A Cruzada das Crianças Conheça a HQ de Wiccano e Hulkling	Omelete	06/09	Link
Conheça 10 personagens LGBTs do universo dos quadrinhos	Observatório G	06/09	Link
Conheça a HQ dos Vingadores que Crivella quis banir da Bienal do Rio	Super Interessante	06/09	Link
Quem são os Jovens Vingadores da HQ que despertou a fúria de Crivella	Veja	06/09	Link
A CRUZADA DAS CRIANÇAS – UMA HISTÓRIA SOBRE AMOR, COMPAIXÃO E PERDÃO!	Legião dos Heróis	06/09	Link
CRUZADA DAS CRIANÇAS – CRIADOR DA HQ CENSURADA NO RIO DE JANEIRO SE MANIFESTA NAS REDES SOCIAIS!	Legião dos Heróis	06/09	Link
Entenda a trama do quadrinho censurado por Marcelo Crivella na Bienal	Metrópoles	06/09	Link
Supervilões da vida real é que fazem cara feia aos heróis gays	Folha de São Paulo	06/09	Link
Prefeito do Rio censura HQ da Marvel com beijo gay e edição se esgota na Bienal	Tenho mais discos que amigos	06/09	Link
Marvel vs. Crivella: autor da HQ alvo do prefeito do Rio tem no currículo 'Grey's Anatomy' e 'Sex and the City'	BBC	06/09	Link
Deadpool, Mulher Maravilha e Batwoman: 7 personagens LGBTQ+ da Marvel e da DC Comics	Rolling Stone	06/09	Link
Depois de polêmica com Crivella, Bienal do Rio não vai recolher HQ com personagem gay	Estadão	06/09	Link
Esse é o beijo entre Hulkling e Wiccano [...] (post do Facebook)	Põe na Roda	06/09	Link
Após determinação de Crivella, livro de Vingadores com casal gay se esgota na Bienal do Livro	Exitoína	06/09	Link

CENSURA! Prefeitura do Rio retira HQ dos Vingadores da Bienal do Livro	Nerd Week	06/09	Link
Editorial 616: Sobre a censura do Beijo do Hulkling e do Wiccano	Marvel 616	06/09	Link
Conheça a história da HQ dos Vingadores “proibida” na Bienal do RJ!	Legado da Marvel	06/09	Link
HQ dos Vingadores que Prefeitura do RJ queria proibir esgota na Bienal!	Aficionados	06/09	Link
Livro que Crivella mandou recolher está esgotado na Bienal	Poder 360	06/09	Link
Livro para crianças com beijo gay vira alvo de polêmica após oposição de Crivella	Guiame	06/09	Link
Prefeito do Rio tenta proibir HQ dos Vingadores na Bienal	Nerdbunker/Jovem Nerd	06/09	Link
Crivella manda recolher HQ com beijo gay da Bienal do Livro do Rio de Janeiro	Huffpost	06/09	Link
Justiça veta censura homofóbica de Crivella na Bienal do Livro do Rio	El País	06/09	Link
Prefeito do RJ manda recolher da Bienal livro com beijo homossexual	SantaPortal	06/09	Link
Marcelo Crivella determina que HQ dos Vingadores seja retirada da Bienal	Livre	06/09	Link
Crivella manda recolher da Bienal livro dos Vingadores que tem beijo entre homens. Assista!	Roma News	06/09	Link
Crivella manda retirar HQ com beijo gay da Bienal do Livro no Rio	CartaCapital	06/09	Link
Bienal do Livro: Supervilões da vida real é que fazem cara feia aos heróis gays	Diário do Nordeste	07/09	Link
Porchat fala sobre censura de HQ: "Não é o beijo gay que tem que ser impedido"	Vogue	07/09	Link
Supervilões da vida real é que fazem cara feia aos heróis gays	Gaúcha ZH	07/09	Link
O casal Wiccano e Hulkling aparece em "Vingadores: A Cruzada das Crianças"... (Post do Facebook)	Super Interessante	07/09	Link
O beijo gay na capa da Folha de S. Paulo e a discussão sobre censura e diversidade	Huffpost	07/09	Link
Desenhista de Vingadores: A Cruzada das Crianças se manifesta contra ação de Crivella	Fora da Ordem	07/09	Link
Autor da HQ dos Vingadores censurada na Bienal do RJ comenta caso; Confira!	Estação Nerd	07/09	Link
Jim Cheung, coautor de livro com beijo gay, se surpreende com Crivella e explica a cena	Observatório	07/09	Link
ILUSTRADOR DE HQ DOS VINGADORES FALA SOBRE TENTATIVA DE CENSURA DO PREFEITO CRIVELLA	Heróis da TV	07/09	Link
Justiça do Rio autoriza recolhimento de obras LGBTs na Bienal	Exame	07/09	Link
Liminar que impedia apreensão de livros na Bienal é suspensa por tribunal	Bem Blogado	07/09	Link
Autor de HQ criticado por Crivella tem megassucessos no currículo	F5	07/09	Link
Justiça do Rio ordena recolhimento de obras LGBTQ não-lacradas na Bienal	Omelete	07/09	Link
Homenageado na Bienal, Mauricio de Sousa se manifesta "contra a censura"	Bol	07/09	Link
Crivella manda recolher livro dos Vingadores com beijo gay	Petrus News	07/09	Link
Quem tem medo do beijo gay?	Medium	07/09	Link
Maurício de Sousa se manifesta contra censura de HQs na Bienal	No Minuto	07/09	Link
Felipe Neto distribui 10 mil livros com temática LGBT no	Jornal NH	07/09	Link

Bienal do Brasil			
Artista da Marvel responde censura de Quadrinho dos Vingadores	O Vício	07/09	Link
Jim Cheung, ilustrador da HQ tida como “imprópria” pelo prefeito do Rio, se pronuncia	Nerdbunker/Jovem Nerd	07/09	Link
Maurício de Sousa critica censura à HQ na Bienal do Livro	Métropoles	07/09	Link
TJ-RJ manda recolher livros com temática LGBT para o público jovem e infantil na Bienal	Top Mídia	07/09	Link
Prefeito do Rio de Janeiro manda censurar HQ da Marvel em Bienal do Livro	Animes&Games	07/09	Link
Bienal: Tentativa de censura de HQ dos Vingadores com beijo gay saiu pela culatra	Observatório do Cinema	08/09	Link
Rosângela Moro posta beijo gay e apaga após críticas	Época	08/09	Link
Conheça a história da HQ dos Vingadores “proibida” na Bienal do RJ	Blog Mario Adolfo	08/09	Link
Conheça a história Vingadores: A Cruzada das Crianças	VirgoBrasil	08/09	Link
Bienal vai ao STF contra decisão que permite a prefeitura apreender livros	Exame	08/09	Link
Toffoli volta a proibir apreensão de livros LGBT+ feita por Crivella	Exame	08/09	Link
Wiccano e Hulkling história de origem [vídeo no Youtube]	YouTube	08/09	Link
Conheça 12 Personagens LGBTs Incríveis Dos Quadrinhos	Quinta Capa	08/09	Link
PGR pede ao STF que barre apreensão de livros LGBT na Bienal	Terra	08/09	Link
Conheça Hulkling e Wiccano, os heróis gays que o prefeito do Rio quis censurar	Jamesons	09/09	Link
Hulkling e Wiccano, por Allan Heinberg e Jim Cheung	Vitralizado	09/09	Link
BIENAL DO LIVRO, WICCANO E HULKLING VLOGS do TAVÃO	YouTube	09/09	Link
Série ou filme? Marvel desenvolve adaptação de Jovens Vingadores!	Legado da Marvel	09/09	Link
Beijo gay não é pornografia, diz advogado que defendeu Bienal no STF	Exame	09/09	Link
Após censura em Bienal, Pabllo Vittar organiza beijaço em show em Brasília	Capricho	09/09	Link
Após censura em Bienal, Pabllo Vittar organiza beijaço em show em Brasília	Vigília Nerd	09/09	Link
Prefeitura do Rio usou notícia falsa para tentar manter censura na Bienal	Nerdbunker/Jovem Nerd	09/09	Link
Marvel: Rumores indicam possível minissérie dos ‘Young Avengers’ no Disney+	Pandrl	09/09	Link

Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

O primeiro enquadramento gerador de um *plot* em torno de Wiccano e Hulkling aparecia alguns dias antes de uma camada de sentidos tramáticos (gerador de um outro *plot*) dar origem ao ciberacontecimento em torno do beijo dos super-heróis. Pautava-se, no dia 03/09, da possibilidade de Hulkling estar presente na sequência do filme de Capitã Marvel. Nos títulos dos sites *Blog Social 1*, *Observatório* e *Põe na Roda* o teor noticioso da possibilidade não se dá, no entanto, por se tratar desse personagem, mas de um super-herói

gay/LGBTQ+. O que aponta para a invisibilidade e o fator inédito que há, naquele contexto, em um super-herói que rompe com a heterossexualidade compulsória.

No dia 04/09, renunciando a tentativa de censura a mobilização que aconteceria, o site cristão *Templário de Maria* produziu uma matéria com o seguinte título “Alerta aos pais: edição especial de quadrinhos da Marvel promove romance LGBT”. Para entender do se tratava a plataforma, tendo em vista que não localizei uma descrição ou informações sobre o veículo no site, acessei a página do Facebook¹⁶, cujo o link estava disponibilizado na página do “alerta”. A descrição na plataforma deu mais informações sobre a iniciativa: “*Somos um apostolado cujo objetivo é viver e propagar a Total Consagração à Santíssima Virgem, bem como a sã doutrina da Santa Igreja Católica Apostólica Romana*”. A página possuía, na data da cartografia, mais de 215 mil curtidas. Na foto de perfil, constava um cavaleiro, provavelmente a inspiração para o tal “templário” – Figura 18.

Figura 18 – Templário de Maria



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

Os cavaleiros templários eram monges guerreiros que se dedicavam ao que ficou conhecido na história como “guerra santa”. Eles integravam organizações religiosas no século XII que seguiam um código teológico e tinham como foco proteger cristãos e promover as “cruzadas” em direção à cidade de Jerusalém para conquistá-la e a manter sob domínio cristão – tinham, portanto, como uma das missões ataques aos muçulmanos e o impedimento do avanço do islamismo. Apesar desse objetivo não ter sido alcançado, elas geraram batalhas violentas e com muitas mortes. Ela não tinha uma missão exclusivamente religiosa, embora

¹⁶ <https://www.facebook.com/templariodemaria/>. Acesso em: 13 nov. 2021.

esse teor predominasse, também tinham interesse em ocupações territoriais, maiores riquezas e novas rotas de comércio. O interesse da Igreja Católica, promotora dessas expedições, era potencialmente política.

Essa memória é recuperada pelo *Templário de Maria*, apontando para as semioses e o *continuum semiótico* da cultura. Processos semióticos do passado são operacionalizados para o desenvolvimento de práticas culturais (NUNES, 2016; NUNES, 2019). A Figura 56, assim como o nome do site, apontam para o entendimento de que existe no nosso contexto uma “guerra santa” sendo travada, na qual “sangue” pode ser derramado por templários contemporâneos, tendo em vista a identificação do público com a imagem. Comentários nela apontam para essa admiração da violência e da “guerra” em nome da religiosidade cristã “*minha foto predileta*”, palmas, e *emojis* de uma família, duas mãos rezando, a bandeira do Brasil e o planeta Terra – a família heteronormativa, a religiosidade, a nação e a conquista, apontando para signos dos movimentos da extrema-direita e do bolsonarismo. Um perfil também pergunta se não haveria a foto de uma mulher com a armadura, recebendo como resposta: “*Não havia Templário mulher...*”. A conversa não continuou. Essa última conversa sinaliza o teor masculinista desses movimentos e a exclusão de figuras femininas até mesmo do imaginário contemporâneo. Os templários não existem em sua configuração do passo, mas ainda assim mantém-se a leitura de que eles devem ser homens.

A matéria no site – que funciona como uma plataforma que direciona para grupos no Telegram, WhatsApp, cursos e outras iniciativas – está ilustrada com as páginas da HQ que levam ao beijo entre os super-heróis. No entanto, a imagem da troca afetuosa entre os personagens encontra-se levemente borrada (Figura 19).

Figura 19 – O Beijo Gay em um Site Cristão



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

O efeito embaçado na imagem do site tem como intenção não promover a circulação e visibilidade do beijo, que é, segundo eles, perigoso para as crianças, por isso trata-se mais de um alerta aos pais. O texto dá pistas da fonte da matéria.

Visitante da bienal do livro denuncia edição dos quadrinhos da Marvel que contém romance LGBT.

A Bienal do Livro, evento que tem como objetivo promover a leitura e a educação, este ano contou com um ambiente voltado para NERDs.

Um dos assuntos do momento é o sucesso de bilheteria “Vingadores” que já é explorado pelos quadrinhos há vários anos, não poderia ficar de fora do evento. O que não era previsto é que uma das edições estava sujeita à lacração da editora de quadrinhos americanos Marvel Comics.

Na edição especial da série, Volume 66 – VINGADORES: A CRUZADA DAS CRIANÇAS, um conteúdo nada infantil foi flagrado por visitantes da bienal.

Segundo relato, os compradores do livro que traz uma “cruzada para crianças” estampada na capa, “vem em embalagem lacrada e encontram uma surpresa quando chegam em casa”.

Veja abaixo alguns exemplos: [...].

Segundo a própria denúncia, “o nível de doutrinação sexo-hedonista-homocentrada excede as fronteiras globais em níveis inimagináveis.

Após o fim do texto, a interface do site indica leitura de outra matéria através de um *hiperlink*: “Pode uma pessoa com tendências homossexuais ser um bom católico?”. A posição do veículo é explicitamente anti-LGBTQIA+. Também acionam a expressão “lacreção”, que os articulam com grupos de nerds que também são contra a presença de personagens mais diversos na ficção e temas considerados “políticos” (de esquerda). O trecho final – “o nível de doutrinação sexo-hedonista-homocentrada excede as fronteiras globais em níveis inimagináveis” – direciona para a publicação coletada e apresentada no item anterior, que foi espalhada pelo Facebook e pelo Twitter. A presença dela no site corrobora para a inferência do espalhamento dela em redes digitais alinhadas ao conservadorismo e à extrema-direita. No dia seguinte, 05 de setembro de 2019, uma quinta-feira, ela foi atualizada com a informação de que o prefeito do Rio de Janeiro havia solicitado o recolhimento do “livro” dos Vingadores vendido na Bienal.

O foco das notícias e matérias coletadas no dia 05/09 em diversos sites recai em noticiar o anúncio de Crivella. Uma importante constatação do sentido conferido a esse movimento e a relação dele com a censura está nos títulos dos conteúdos publicados. O já citado *Templário de Maria* não comenta nada sobre censura na atualização do conteúdo. Esse movimento também foi seguido por veículos como o *Omelete*, *O Globo*, *Uol Notícias*, *Varela Notícias*, *MSN Notícias*, *Estadão*, *Cabana do Leitor*, *Lulacerda*. Alguns também não sinalizam no título a homofobia mobilizadora da ação, como o *Omelete*, *Uol Notícias* e *Cabana do Leitor* – apontam a ordem de Crivella para retirar as HQs de circulação, mas não citam a sua relação com personagens gays/homossexuais/ou com um “beijo gay” – o que é feito no *O Globo*, *Varela Notícias*, *MSN Notícias* e em alguma medida por *Lulacerda*, que aponta que o movimento foi feito pelo prefeito para, segundo ele, “proteger as crianças de conteúdo impróprio”. Outros espaços, como o portal *Jamesons*, *Heróis da TV* e *Hypeness*, já utilizam a censura como um marcador da ação do prefeito religioso do Rio de Janeiro. Há, portanto, nesse primeiro momento uma posição mais voltada a narrar as ações a partir dos pressupostos de um jornalismo que deve “ouvir os dois lados” na mídia mais hegemônica, pautando a ordem do político e a posição da Bienal, enquanto veículos mais “nichados” já sinalizam, no título e em seus textos, a homofobia e a censura como mobilizadoras do ato.

No dia 06/09, em alguns contextos ainda estava em pauta a ordem de “retirada” da HQ. Há novos desdobramentos relevantes para a organização do *plot* do ciberacontecimento que são acrescentadas em seu conjunto semiótico. O *Polêmica Paraíba* acrescenta novos desdobramentos ao *plot* no tecido jornalístico, ao informar que na manhã da sexta-feira, dia 06/09, em pouco mais de meia-hora, os exemplares de *Vingadores: A Cruzada das Crianças* já estavam esgotados – o que também aparece em destaque nos títulos dos portais *Tenho mais Discos que Amigos*, *Exitoína*, *Aficionados*, *Poder 360*. Acrescenta também que a *graphic novel* era vendida em “saldões”, com preços mais baixos na Bienal. Também narram a ida de fiscais da Secretaria de Ordem Pública da Prefeitura do Rio ao evento para identificar e lacrar livros considerados “impróprios” – na qual não foram encontrados materiais para serem confiscados. A trama da HQ também passou a ganhar atenção nos seguintes veículos: *Omelete*, *Época*, *Super Interessante*, *Legião dos Heróis*, *Legado da Marvel*. São destacados elementos da história que apontam para o seu teor de enfrentamento da opressão, como a batalha contra a Sociedade da Serpente, contextualizados como um grupo de vilões do Capitão América com viés extremista e que fazem de “minorias” suas vítimas preferidas. O *plot* da HQ em relação à diversidade, política e a relação com a superaventura, analisado na tese, é então visibilizado pelo jornalismo – ainda que sem uma associação com termos como

“extrema-direita” e “fascismo” e valendo-se de valores mais sentimentais e até mesmo cristãos, como qualificar a história como sendo sobre “amor”, “compaixão” e “perdão”. O jornalismo parece tentar contribuir através dessas linguagens com diálogos capazes de estabelecer fronteiras com públicos mais gerais do Brasil.

A semiosfera da superaventura em relação à visibilidade periférica de personagens LGBTQIA+ também é deslocada em direção ao núcleo com matérias que listam outros personagens que não são cis-heterossexuais para que as pessoas os conheçam. O site *Rolling Stone* apresenta uma lista com 7 personagens da Marvel e da DC que se enquadram nessa ruptura com a heterossexualidade: Homem de Gelo, Batwoman, Estrela Polar, Constantine, Mulher-Gato, Deadpool e Mulher-Maravilha. Personagens que não são tão desconhecidos, mas cuja a sexualidade é de desconhecimento do grande público. O *Observatório G*, um portal dedicado ao universo gay, também aparece na lista de matérias com 10 personagens LGBTQIA+: Arlequina, Hera Venenosa, Batwoman, Wiccano, Hulkling, Estrela Polar, Mística, Miss América, Loki, Constantine, Homem de Gelo e Mulher-Gato – diferente do que faz a *Rolling Stone*, são utilizadas imagens das/dos personagens, inclusive em quadros que mostram beijos.

Ainda no dia 06/09, a história dos Jovens Vingadores também passou a ser visibilizada. A *Veja* desenvolveu um texto apresentando a história da superquipe e contextualizando o relacionamento de Wiccano e Hulkling. O texto da *BBC* destacou a trajetória na cultura pop, incluindo na TV e no cinema. de um dos criadores dos Jovens Vingadores, o roteirista Allan Heinberg, comentando também produções nas quais o ilustrador Jim Cheung também esteve envolvido. O *El País* elaborou uma matéria que traz no título a expressão “censura homofóbica”, destacando os protestos contra os fiscais da prefeitura que ocorreram no evento, as notas de repúdio de diversas editoras contra o ato de Crivella, destacando como o movimento dele não é politicamente isolado.

A atitude de Marcelo Crivella não é isolada. Três dias antes, o governador de São Paulo, João Dória, havia mandado recolher das escolas estaduais paulistas um material didático de Ciências para adolescentes de 13 anos que, segundo ele, fazia apologia à "ideologia de gênero". Ele se referia a uma apostila que continha o texto "Sexo biológico, identidade de gênero e orientação sexual", com uma explicação sobre as diferenças entre os termos "transgênero", "homossexual" e "bissexual". No mesmo dia da determinação de Dória, o presidente Jair Bolsonaro —que já havia se envolvido em uma polêmica no período pré-eleitoral por mentir sobre livro de educação sexual que integraria o que chamou de kit gay nas escolas públicas— pediu ao Ministério da Educação para elaborar um projeto de lei contra o que chama de "ideologia de gênero" no Ensino Fundamental. Editores veem esses atos como uma grave ameaça à liberdade de expressão. (El País, 2019).

A matéria também cita que o Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro não corroborou com o argumento do prefeito, publicando na noite do dia 06/09, uma liminar que impedia a prefeitura de recolher livros na Bienal e de cassar o alvará do evento, uma outra ameaça que também foi feita por Crivella. Contextualizam que a polêmica colocou o prefeito do Rio de Janeiro nos *Trending Topics* do Twitter, onde mais de 115.000 tuítes compartilharam a reação dele e o desenho com o beijo de Wiccano e Hulkling. O que contribuiu, segundo a matéria do *El País*, para que milhares de brasileiros conhecessem os “vingadores gays” da Marvel. Encerram a matéria informando que o youtuber Felipe Neto havia anunciado a distribuição gratuita de 10.000 livros com temáticas LGBTQIA+ durante a Bienal do Livro no dia seguinte a construção do texto – no sábado, dia 07/09. Sinalizam o local da distribuição: a praça da alimentação e que as publicações seriam envolvidas em plástico, contendo um adesivo com a seguinte mensagem: *"Este livro é impróprio para pessoas atrasadas, retrógradas e preconceituosas"*.

A mobilização em torno do compartilhamento em plataformas digitais do beijo dos personagens também esteve presente nos resultados do *Google* através da publicação do *Põe na Roda* com a seguinte legenda: *“Esse é o beijo entre Hulkling e Wiccano que o prefeito evangélico do Rio quer proibir a circulação 🙄 Ser gay não é crime, Crivella. Ser homofóbico, é. 🌈👊”*. Outros enquadramentos da sexta-feira ainda davam conta do posicionamento de Jim Cheung, desenhista da HQ, em seu perfil no Instagram. *Legião de Heróis* traduziu a publicação dele para noticiá-la:

“Foi com muita surpresa hoje que descobri que o prefeito do Rio de Janeiro decidiu proibir a venda do meu livro (e de Allan Heinberg), Vingadores: A Cruzada das Crianças, por supostamente ter material inapropriado.

Para quem não conhece o trabalho de 2010, a controvérsia envolve um beijo entre dois personagens masculinos.

Não sei o que levou o prefeito a achar uma obra com quase uma década e que já estava à venda há muitos anos, mas posso dizer honestamente que não havia motivação ou agenda ocultas por trás da obra na promoção de um estilo de vida específico, nem no direcionamento de um público único. A cena apenas descreve um momento de ternura entre dois personagens que estão em um relacionamento estabelecido.

Como artista, minha paixão é contar histórias; histórias de grande heroísmo, compaixão e amor, com personagens tão autênticos e diversos quanto possível. Personagens que retratam todos os estilos de vida e cores, sejam pretos ou brancos, marrons, amarelos ou verdes.

O fato deste livro, de quase uma década atrás, estar agora sendo destacado pelo prefeito talvez apenas mostre como ele pode estar fora de contato com os tempos atuais. A comunidade LGBTQ está aqui para ficar, e eu não tenho nada além de amor e apoio para aqueles que continuam lutando pela validade e por uma voz a ser ouvida.

Espero que o belo povo do Brasil, esta nação maravilhosamente diversa e orgulhosa, veja além desse ‘barulho’ político e coloque seu foco na luz e na união, em vez de ajudar a semear as sementes do conflito e da divisão.” (Legião de Heróis, 2019).

Houveram ainda editoriais se posicionando contra o ato de Crivella no portal *Marvel 616*, no qual a ação do prefeito é relacionada com uma “caça às bruxas” e na *Folha de São Paulo*, em que os políticos que visam censurar as representações LGBTQIA+ são metaforizados com os “supervilões da vida real”. Nesse texto, também são lembrados outros movimentos que já foram nesse sentido de se mobilizar a favor da censura de personagens gays. No mesmo dia, embora não apareça na cartografia que eu realizei no Google, houve uma reportagem¹⁷ no Jornal Nacional sobre o acontecimento, recuperando tudo o que havia acontecido sobre o caso naquele momento, e qualificando-o como a única tentativa de censura no evento dos últimos 40 anos.

No sábado, dia 07/09/2019, feriado de comemoração da Independência do Brasil, um meta-ciberacontecimento pop surge no *plot* do caso, tendo em vista o teor simbólico adquirido pela capa da *Folha de São Paulo*, jornal com maior circulação e audiência do país¹⁸, que pode ser vista a seguir.

¹⁷ Fonte: <https://globoplay.globo.com/v/7904067/>. Acesso em: 15 nov. 2021.

¹⁸ Fonte: <https://www1.folha.uol.com.br/poder/2021/03/folha-e-o-jornal-mais-nacional-e-o-de-maior-audiencia-e-circulacao.shtml>. Acesso: 15 nov. 2021.

Figura 20 – O Beijo de Wiccano e Hulkling na Folha de São Paulo



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

Se a intenção era não visibilizar da mobilização dos grupos conservadores e da extrema-direita era não visibilizar a cena, o corpo ilustrado dos super-heróis em um ato afetuoso já havia se transformado em um acontecimento com força explosiva em relação à visibilidade. Os livros distribuídos por Felipe Neto também se tornaram pauta e uma outra camada do ciberacontecimento, assim como são acentuadas as disputas nas instâncias jurídicas em torno do caso. O Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro decidiu na data pelo recolhimento de todas as obras LGBTQIA+ infanto-juvenis que não estivessem lacradas e sinalizadas como sendo dessa temática no evento. A decisão foi assinada pelo desembargador Cláudio de Mello Tavares, na época presidente do tribunal, que afirmava no texto divulgado não se tratar “*de ato de censura, mas reputa ser inadequado que uma obra de super-herói, atrativa ao público infanto-juvenil, a que se destina, apresente e ilustre o tema da homossexualidade a adolescentes e crianças, sem que os pais sejam devidamente alertados*” (via *Omelete*, no Quadro 12). A decisão do desembargador¹⁹, com posições anti-LGBTQIA+

¹⁹ <https://www.cartacapital.com.br/sociedade/para-juiz-que-censurou-a-bienal-do-rio-heteros-podem-ver-gays-como-doentes/>. Acesso em: 15 nov. 2021.

que mapeei, como ter defendido em 2009 que cidadãos poderiam considerar a homossexualidade como “algo que cause mal à sociedade”. No entanto, a Bienal recorreu da decisão ao STF. No dia 08/09, domingo, a procuradora-geral da República, Raquel Dodge, pediu ao STF a suspensão da decisão judicial do Tribunal de Justiça do Rio de apreensão de livros e revistas com temática LGBTQIA+. Assim, no mesmo dia, o ministro Dias Toffoli, na época presidente do Supremo Tribunal Federal, acatou pedido da Procuradoria-Geral da República e derrubou a medida que autorizava a prefeitura carioca a censurar obras na Bienal do Livro do Rio. No texto, ele dizia que o “*regime democrático pressupõe um ambiente de livre trânsito de ideias*” e também que a imagem do beijo entre dois super-heróis homens na HQ “Vingadores - A Cruzada das Crianças” não afronta o Estatuto da Criança e do Adolescente, o ECA, e, portanto, não há sustentação para que as obras sejam lacradas e recolhidas²⁰.

Para não entrar em uma redundância dos sentidos mobilizados e do *plot* instituído pelo jornalismo brasileiro, os desdobramentos do campo problemático (QUÉRÉ, 2005) instaurado em torno do caso seguem processos muito próximos nos dias 08 e 09: declarações contra a censura de celebridades – escapa um pouco às figuras que se posicionaram contra a censura o caso de Rosângela Moro, esposa de Sergio Moro, que foi Ministro do governo Bolsonaro, noticiado pela *Época*, no qual ela postou a imagem beijo entre Wiccano e Hulkling e apagou após receber críticas; apresentação dos personagens Wiccano e Hulkling e dos *Jovens Vingadores*; editoriais contra a censura e a homofobia; lista com mais personagens LGBTQIA+ dos quadrinhos. No dia 08/09, domingo, o Fantástico também fez uma matéria de quinze minutos sobre o acontecimento, repudiando a censura e valendo-se de alguns memes da internet que usaram o humor para criticar Crivella, que foram espalhados em plataformas de redes sociais. Também foram promovidos *beijaços* na Bienal em que diversas pessoas LGBTQIA+ beijaram-se para protestar contra a censura homofóbica, o que também foi promovido por Pabllo Vittar em um show. Também são citadas notícias falsas que a Prefeitura do Rio de Janeiro tentou utilizar para sustentar a censura. No caso, ela emitiu uma nota com imagens do livro *As Gêmeas Marotas*, de Brick Duna, uma obra para adultos que satiriza livros infantis e mostra personagens “fofinhos” praticando atos sexuais. A versão do livro utilizada era de Portugal e não estava à venda na Bienal Internacional do Livro. Por fim, espaços dedicados à cultura pop e nerd, como o *Legado da Marvel*, anunciam no dia 09/09, o interesse da Marvel/Disney em desenvolver uma série ou filme dos *Jovens Vingadores*.

²⁰ <https://www.jb.com.br/rio/2019/09/1016082-stf-derruba-decisao-que-autorizava-censura-a-hq-com-beijo-gay-na-bienal-do-livro.html>. Acesso em: 15 nov. 2021.

No dia 18/09, um outro elemento publicado pelo jornalismo – em versão física – foi a edição da 2652 da Revista Veja, que trazia Wiccano e Hulkling na capa.

Figura 21 – Wiccano e Hulkling na Capa da Veja



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

A reportagem, assinada por Rinaldo Gama, Filipe Vilic e Marcelo Marthe (2019), ocupando 10 páginas da revista, faz um relevante, tendo em vista os especialistas que são consultados e o que foi percebido na tese, relação com a Idade das Trevas e a perseguição à ideais científicos e a contemporaneidade. Cita como expoente dessa força as plataformas digitais, que também possibilitaram a organização de grupos radicais e odiosos, comentando sobre os usos de pessoas como Olavo de Carvalho desses espaços para espalhar desinformações – como a vez em que, segundo a matéria, ele levantou a hipótese de que Theodor Adorno teria escrito músicas dos *Beatles*. O risco de uma “nova Idade das Trevas” também é apontado como a articulação no contexto brasileiro de Bolsonaro com os fundamentalistas religiosos e com o anti-cientificismo, que encontra espaço em plataformas como o *YouTube* e divulga teorias antivacinas e que defendem, por exemplo, que a Terra é plana. Trump também é citado como uma figura política que potencializa a circulação desses ideais. É traçada uma simetria do ato de Bienal com a queima de livros no período nazista, inclusive. No entanto, a expressão “extrema-direita” ou “fascismo” não aparece em nenhum

momento – uma estratégia da mídia hegemônica (LÖWY, 2015, 2019a, 2019b) que tem preferência por termos como “populismo” e “populistas”, que são inclusive usados no texto para qualificar Trump e Bolsonaro, como forma de não associar esses movimentos às pautas econômicas e neoliberais da direita e para criar aproximações entre a esquerda radical e a extrema-direita.

5.2.2 Semioses do Twitter

O próximo exercício cartográfico voltado ao desenvolvimento de constelações de sentidos e elaboração de inferências focou no Twitter, utilizando estratégias específicas que visam entender como se deu a produção de semioses nesse contexto. A ênfase na plataforma decorreu de algumas processualidades: 1) os *Trending Topics* em torno do ciberacontecimento; 2) as *hashtags* que organizam as publicações na plataforma; 3) o uso de programação *Python* e da ferramenta *LTweet*, do LABCOM, Laboratório de Convergência das Mídias, da UFMA (CARNEIRO DOS SANTOS, 2017), para auxiliar na construção de sentidos em redes digitais.

Para a coleta e análise das publicações usando a ferramenta do LABCOM foram utilizadas as seguintes palavras-chave: “beijo gay”, “censura bienal”, “cruzada das crianças”, “hq vingadores”, “wiccano hulkling”, “pais contra felipe neto”. Desdobro, assim, o que foi percebido em cada uma delas. As coletas e análises através do programa foram realizadas em outubro de 2020.

Referente à expressão “beijo gay”, de 10 mil publicações (limite máximo para que os algoritmos consigam processar os dados) coletadas pelo programa entre o dia 01/09/2019 e o dia 18/09/2019 (data repetida para todas as coletas), a maior parte ocorreu no dia 06/09/2019: 4.059 publicações.

Todos os dados, tabelas, gráficos e infográficos que foram utilizados para dissecar os tuítes coletados de maneira mais geral podem ser acessados no *link* disponível no ANEXO A. A principal inferência que emerge desse processo é que pela temporalidade dessa modalidade de coleta, diferente do formato que será apresentado a seguir, que foi realizada mais próxima do ciberacontecimento, os tuítes recuperados foram na maior parte das vezes da constelação “Contra a Censura”. A única coleta mais expressivamente marcada como “Defensora da Censura” foi a do termo “pais contra felipe neto”, que conseguiu “escavar” poucos tuítes em relação às outras. Quatro hipóteses materializam-se a partir disso: 1) a ferramenta não conseguiu recuperar tuítes o suficiente para cobrir expressões mais negativas devido à API do

1.327.587 “retuites” feitos por 425.053 perfis. A parte branca é a pró-censura e homofobia e agrega 7% dos dados do grafo, enquanto o restante reúne 93% dos dados e é contra a censura. Ele também comenta na publicação a ausência de algumas figuras políticas da discussão, como o PT e Marina Silva, colocando que isso também se dá pela maior visibilidade e protagonismo de atores como Felipe Neto, que possuem maior engajamento e visibilidade nas redes.

A análise de redes sociais permite, assim, um olhar macrosemiosférico sobre o caso, enquanto outros métodos auxiliam na aproximação de semioses em caráter mais singular. No Twitter, portanto, a posição em defesa da censura e da homofobia apresentou-se, nesse contexto, como periférica. As principais palavras que surgiram em torno do ciberacontecimento, como inferi através das análises com o programa do LABCOM e das figuras que resultaram nas nuvens de palavras-chave (presentes no ANEXO A, foram: “Crivella”, “livros”, “censura”, “crianças”, “Brasil”, “vingadores”, “bienal”, “prefeito”, “beijo”, “história”, “título”, “conteúdo”, “marvel”, “gay”, “recolher”, “casal”, “filho”. Para a seleção, desconsidere nas coletas realizadas em torno da palavra “beijo gay”, as palavras “beijo” e “gay”, só olhando para elas quando as mesmas surgissem em outra coleta – a realizada em torno de “censura bienal”, por exemplo. Há muitas publicações que fazem uso das *hashtags* #CensuraNão, #CensuraNuncaMais e #CensuraNaBienal.

Esse processo aponta para a centralidade do caso na crítica ou apoio à Crivella, para a estratégia de censurar o “livro” (a HQ) e outras produções que tivessem a presença de LGBTQIA+ (materializados no uso de “gay”) na Bienal, interesses pela história e pelo título dela, relacionado aos Vingadores e a noção – predominantemente criticada no *corpus* – de que crianças estariam ameaçadas pelo beijo. Através da ACSRD foi possível se aproximar do caldo semiótico do ciberacontecimento. Para esse movimento, o mapeamento e a coleta de publicações foram realizadas em 2019, no período de reverberação do caso, e também no início de 2020, através das palavras-chave usadas no programa da LABCOM.

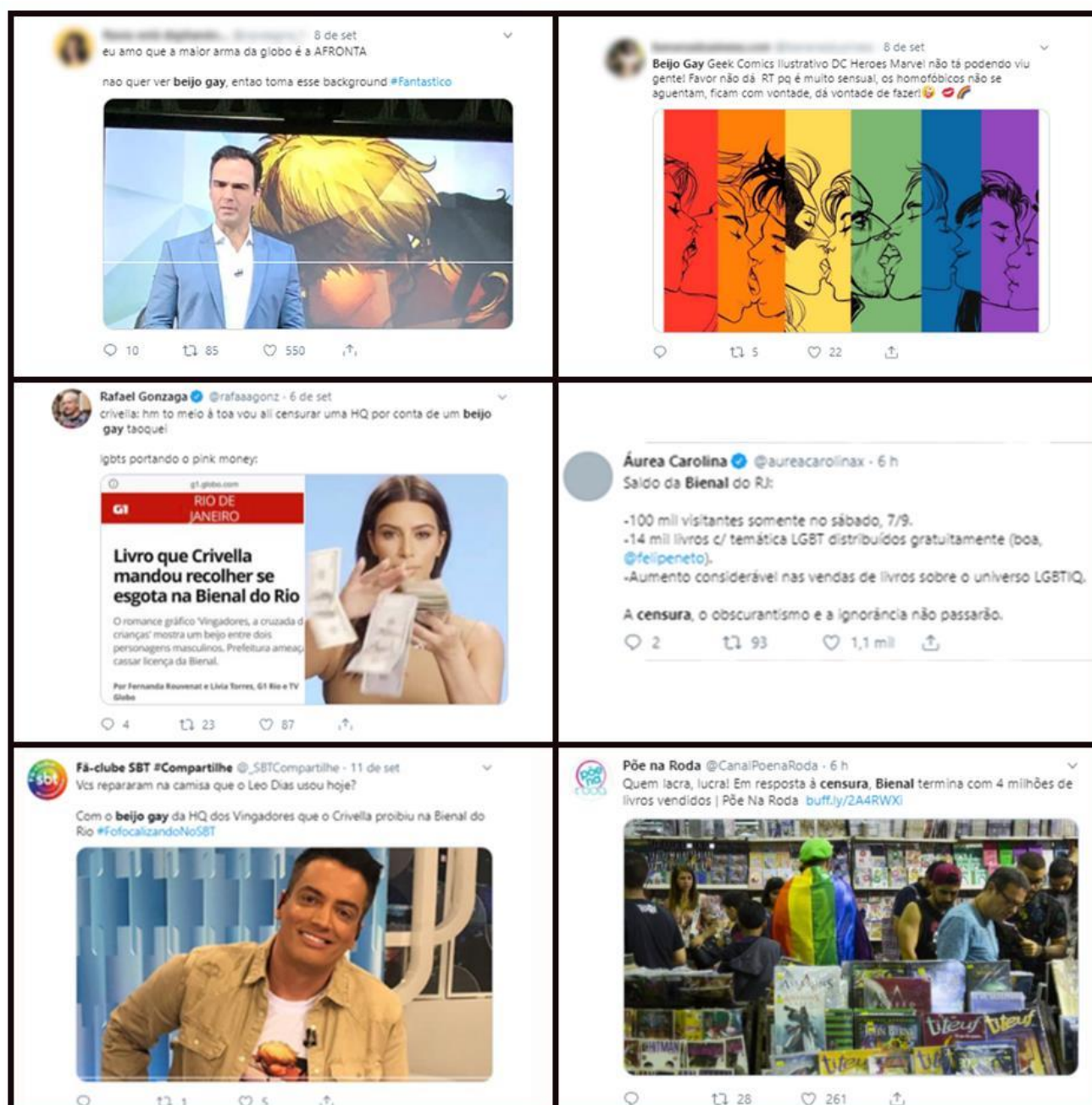
Nesse processo da ACSRD, a proposta de enquadramento quantitativo das publicações coletadas foi descartada, tendo em vista, como já foi demonstrado, que a maior parte das publicações se posicionaram contra a censura. A análise partiu, portanto, da elaboração de inferências através das constelações de sentidas desenvolvidas a partir da navegação nos tuítes coletados através do programa do LABCOM e de *printscreens* feitos através da ferramenta *Nimbus Screenshot*. Os dados podem ser acessados no link disponível no ANEXO A.

As doze constelações de sentidos percebidas foram: “espalhamento de signos LGBTQIA+ como enfrentamento”, “beijos e cenas que não perturbam”, “beijo não é sexual e

não tem sexualidade”, “futuros distópicos”, “mobilizações e críticas contra memes do terrorismo cultural de gênero e sexualidade”, “invisibilidade do racismo, da desigualdade e de outras violências”, “regulação vem da família”, “visibilidade LGBTQIA+ não define sexualidade de ninguém”, “o lado colorido da força”, “contradições da Globo”, “protejam nossas crianças do mal” e “apoio ao Felipe Neto”.

Em “espalhamento de signos LGBTQIA+ como enfrentamento” estão publicações contra a censura que celebram o fato da ação do prefeito ter feito com que todo o país visse o beijo, casais LGBTQIA+ postando suas fotos trocando beijos, outras cenas de personagens LGBTQIA+ em novelas e quadrinhos, beijos icônicos entre pessoas do mesmo gênero, como o de Madonna e Britney Spears, compartilhamento do quadro com o beijo de Wiccano e Hulkling, celebração e compartilhamento da capa da Folha de São Paulo, o fato da edição da Bienal ter entrado para a história pelo número de vendas, publicações com cenas da HQ, como a que Hulkling enfrenta um supremacista branco que usava trechos da Bíblia para ser homofóbico, comemorações pelo esgotamento da HQ. Trago algumas das publicações dessa constelação de sentido para visualização

Figura 23 – Espalhamento de Signos LGBTQIA+ como Enfrentamento



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

A Globo aparece como afrontosa em relação à tentativa de censurar a imagem de Wiccano e Hulkling, ao visibilizarem a imagem dos dois na tela do Fantástico. As ilustrações, montagens e *frames* de personagens LGBTQIA+ trocando beijos também ironizam a leitura de que as ver poderia fazer com que as pessoas deixassem de ser cis-heterossexuais. A temática do *pink Money* também surge como forma de enfrentar a censura pelo poder de

consumo do público LGBTQIA+. O sucesso comercial e a visibilidade da Bienal e de livros com temática LGBTQIA+ também são apontados como uma resposta positiva em relação à mobilização conservadora. O apresentador Léo Dias surgiu com uma camiseta da cena dos personagens dos *Jovens Vingadores*. Um movimento que se tornou recorrente entre pessoas LGBTQIA+ com quadros e camisetas do momento. A sua espalhabilidade e esse ciberaocntecimento conferiu a ela a dimensão de símbolo (PEIRCE 2002, 2008), uma representação, uma forma de se posicionar politicamente na sociedade brasileira.

Alguns perfis também caracterizam o alto teor de espalhabilidade (JENKINS, FORD, GREEN, 2014) do caso – através de expressões como “viralizou”, “bombou”, “*hitou*” – ao “efeito Streisand”. Ele ocorre quando alguém tenta remover ou censurar algum conteúdo, o que gera atenção ao objeto vítima da tentativa, fazendo com que se obtenha o efeito reverso: mais visibilidade e interesse pelo que “não deveria ser visto”. A expressão tem origem com o pedido de indenização e remoção de imagens feito pela atriz e cantora Barbra Streisand. Em 2003, ela mobilizou um processou contra o fotógrafo amador Kenneth Adelman, acusando-o de violar a sua privacidade ao postar na internet uma foto da mansão da celebridade, na Califórnia. Ela pedia uma indenização de 10 milhões de dólares, o que foi negado pelo juiz do caso, que determinou que ela também pagasse os 177 mil dólares gastos pelo fotógrafo na batalha judicial. Segundo documentos do processo, conforme divulgado pela imprensa²¹, a foto havia acessada apenas seis vezes durante a ação judicial, mas com a repercussão do caso e o desejo de Barbra de que não desejava que ninguém visse a imagem da mansão destacado em matérias, o site do fotógrafo recebeu 420 mil visitas apenas em um mês de 2003. Em 2005, Mike Masnick, do blog TechDirt, desenvolver o termo "efeito Streisand" para da conta de fenômenos semelhantes a esse. A relação feita com o caso da Bienal parece, portanto, assertiva. É preciso considerar nesse efeito, no entanto, o papel dos canais midiáticos e dos espaços de maior visibilidade nas plataformas digitais, como os perfis de celebridades.

A figuras a seguir apresenta uma das imagens mais representativas da constelação de sentidos “beijos e cenas que não perturbam”:

²¹ Fonte: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/10/o-que-e-efeito-streisand-fenomeno-viraliza-segredos-de-famosos.ghhtml>. Acesso em: 17 nov. 2021.

Figura 24 – Beijos e Cenas que Não Perturbam



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

As publicação da constelação de sentido mencionam momentos de violência e estupro presentes na Bíblia Sagrada, livro que alicerça a crença religiosa de cristãos/evangélicos; gêneros de *fanfic* e *fanarts* que são consumidos desde a infância por públicos fãs da cultura pop que possuem temática LGBTQIA+; contradições da classificação indicativa da HQ, que é vista como algo que não tem nenhum conteúdo que deva ser censurado para ser colocada como imprópria para menores de 16 ou 18 anos; o incômodo com pessoas do mesmo gênero trocando afeto ser recebido com violência, enquanto pessoas cis-héteros podem fazer “*até sexo em público*”; matérias sobre celebridades que se posicionaram em seus perfis compartilhando outros beijos que não são incômodos, como os da Figura 24 – uma imagem que esteve muito presente no *corpus* e nos compartilhamentos feitos em torno do ciberacontecimento; e beijos entre personagens do mesmo gênero beijando-se que passavam despercebidos pelo “olhar censurador” do conservador, como os dados pelos personagem Pernalonga em alguns homens.

A próxima figura corresponde a constelação de sentido “beijo não é sexual e não tem sexualidade

Figura 25 – Beijo Não É Sexual e Não Tem Sexualidade



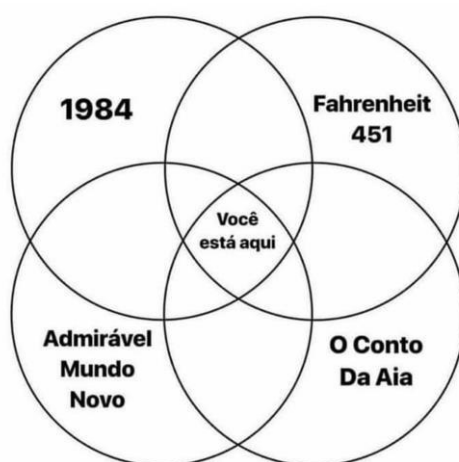
Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

Os perfis de celebridades engajadas no caso, como Porchat e Felipe Neto, geram maior engajamento em torno do caso na rede constituída a partir do ciberacontecimento. Assim, comentários e posições que se pautam na ideia de que um beijo não é algo pornográfico, apenas afeto, apareceram nessa constelação, assim como uma leitura de que momentos assim poderiam contribuir para uma “pedagogia da diversidade”, ensinando crianças a entenderem que o mundo é diverso. Outro movimento é o de inferir que não existe “beijo” ou qualquer outro afeto que deveria ser marcado como “gay” ou “hétero”. Essa problemática recai na

relação entre identidade e diferença que aciona discussões e reflexões nos estudos queer. Por um lado, sabe-se, como foi visto, que o Outro é fabricado pela seu “diferente”, pelo “aquilo que ele não é”, e que essa relação, quando assimétrica, é mobilizadora de desigualdades em torno do gênero, da sexualidade e da raça. Por outro lado, também se sabe que a desigualdade precisa ser nomeada para reivindicar transformações e que a diversidade e a diferença também são mobilizadas pelas categorias diversas de mundo. Certamente, há militantes LGBTQIA+ e do gênero que advogam pelo apagamento dessas distinções e pelo tratamento menos espetacular de um, por exemplo, “beijo gay”, assim como há militantes que defendem a importância de se marcar e visibilizar a “diferença” para que ela deixe de ser mobilizadora de desigualdades.

A próxima figura é uma das imagens que apareceu na constelação de sentidos “futuros distópicos”.

Figura 26 – Fronteiras dos Futuros Distópicos



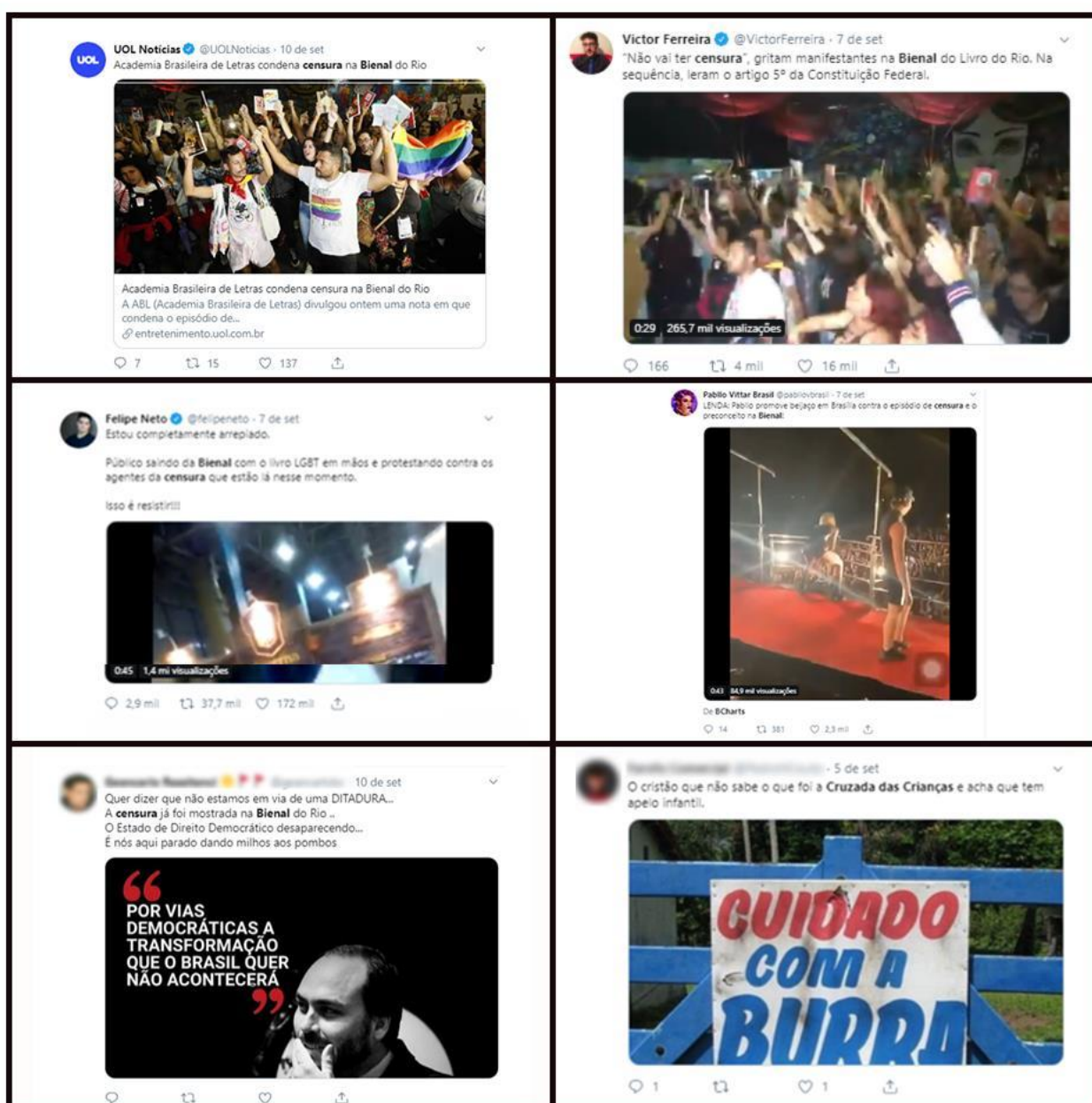
Fonte: coleta de dados realizado pelo autor.

Ela é utilizada para fazer uma relação com o que o Brasil estaria passando no atual governo, acionando vários *plots* da literatura de ficção científica ou ainda do que tem sido classificado como “ficção distópica”. *Admirável Mundo Novo*, publicado em 1932 por Aldous Huxley, *1984*, publicado em 1949 e de autoria de George Orwell, *Fahrenheit 451*, escrito por Ray Bradbury e publicado pela primeira vez em 1953 e *O Conto da Aia*, de 1985 e da autora Margaret Atwood apresentam histórias em que a tecnologia é usada para dominação da população, a sociedade passa por ditaduras, livros são queimados e censurados e a Bíblia é usada como lei para opressão de gênero. A teoria dos conjuntos, muito potente para estabelecer contatos com a semiótica de Lotman, coloca o Brasil localizado entre as fronteiras

que se estabelecem entre esses diferentes arcos ficcionais, fazendo uma relação com os elementos citados.

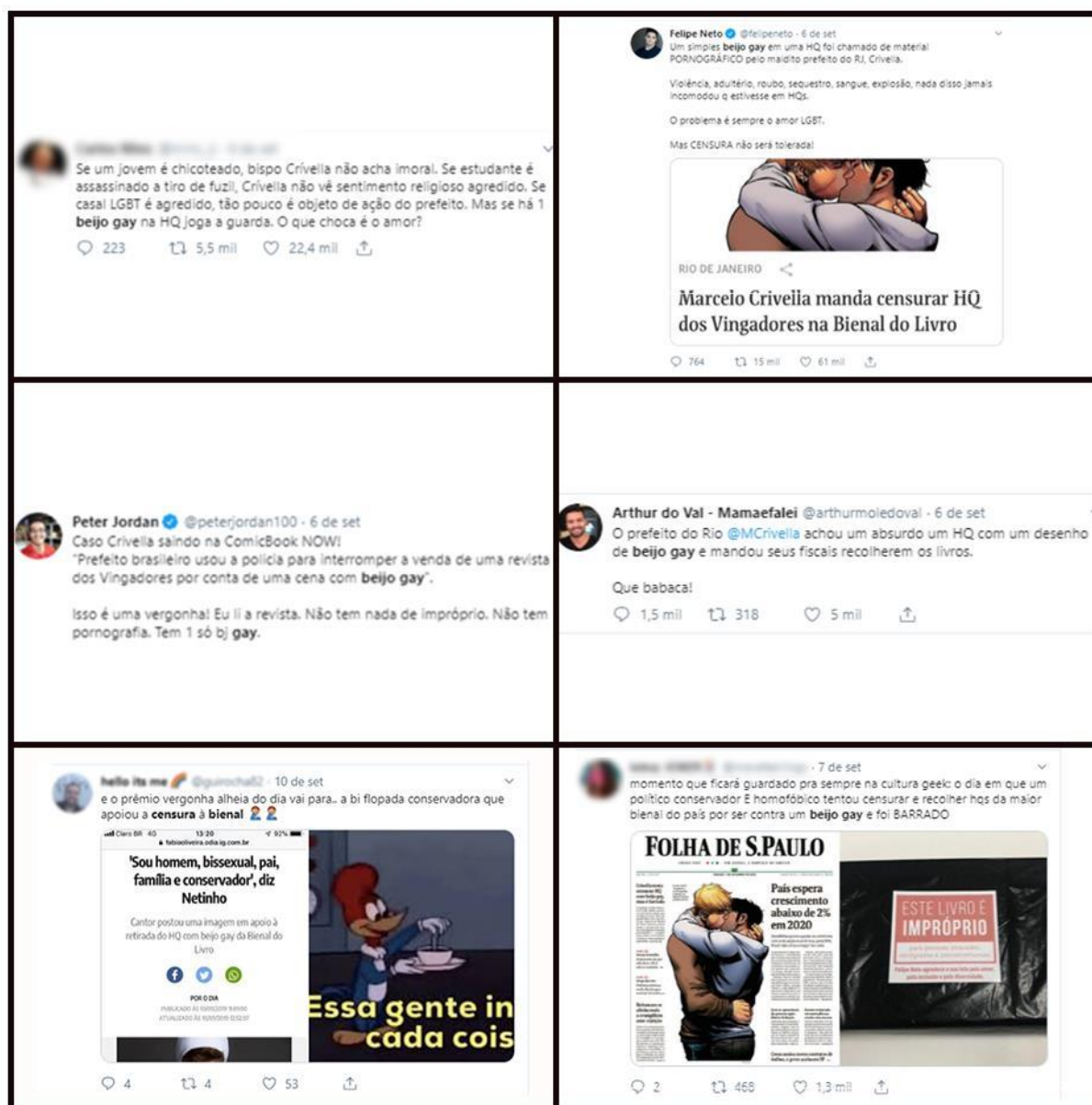
A constelação de sentidos “mobilizações e críticas contra memes do terrorismo cultural de gênero e sexualidade” é diversa em relação as semioses que faz emergir e ao seu papel na construção e acionamento do *plot* do ciberacontecimento. As figuras a seguir trazem algumas publicações que a integram.

Figura 27 – Manifestações Contra a Censura



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

Figura 28 – Agentes do Ódio Contra a Censura



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

Na Figura 27 estão as manifestações que surgem da articulação entre internet e “rua” e que levaram diversas pessoas e grupos LGBTQIA+ a se manifestarem na Bienal. Vídeos com gritos “Fora Bolsonaro”, “Fora Crivella” e “Não vai ter censura” foram espalhados pelas redes. Os *beijaços* entre aliados e pessoas LGBTQIA+ também aparecem nessa constelação de sentido, como o que foi promovido por Pabllo Vittar em um show. Surgem também críticas a Bolsonaro e seus filhos por declarações flertando com a ideia de uma solução para o país que não seria por “vias democráticas”, assim como críticas a interpretação de que a HQ seria destinada ao público infantil por ter a expressão “crianças” no título.

A Figura 28 reúne publicações com críticas à Crivella e a famosos que se posicionaram a favor da censura, como o cantor Netinho, também uma pessoa LGBTQIA+. Uma outra constelação de sentido está muito articulada às ideias que performam nas críticas à Crivella – “regulação vem da família”. Criticam, assim, o governo pela tentativa de censura motivados pela ideia de que nada deve ser censurado e de que o mercado tem o direito de oferecer aquilo que quiser. Há uma inclinação “liberal” nessa leitura. Isso ajuda, em alguma medida, a explicar a posição contra a censura de figuras responsáveis por espalharem ideais de ataques à diversidade e as questões de gênero e sexualidade na cultura nerd e na política, como Peter Jordan, do canal *Ei Nerd*, e Arthur do Val, deputado estadual de São Paulo pelo partido de direita, conservador e religioso Patriota, famoso membro do MBL e dono do canal *Mamãe Falei*, no qual atacava eventos feministas e criticava a “ideologia de gênero”. Também aparecem leituras que celebram a distribuição dos livros por Felipe Neto e sinalizam que esse momento será um marco histórico da cultura geek (nerd).

Figura 29 – Livros Distribuídos por Felipe Neto



Fonte: coleta de dados realizado pelo autor.

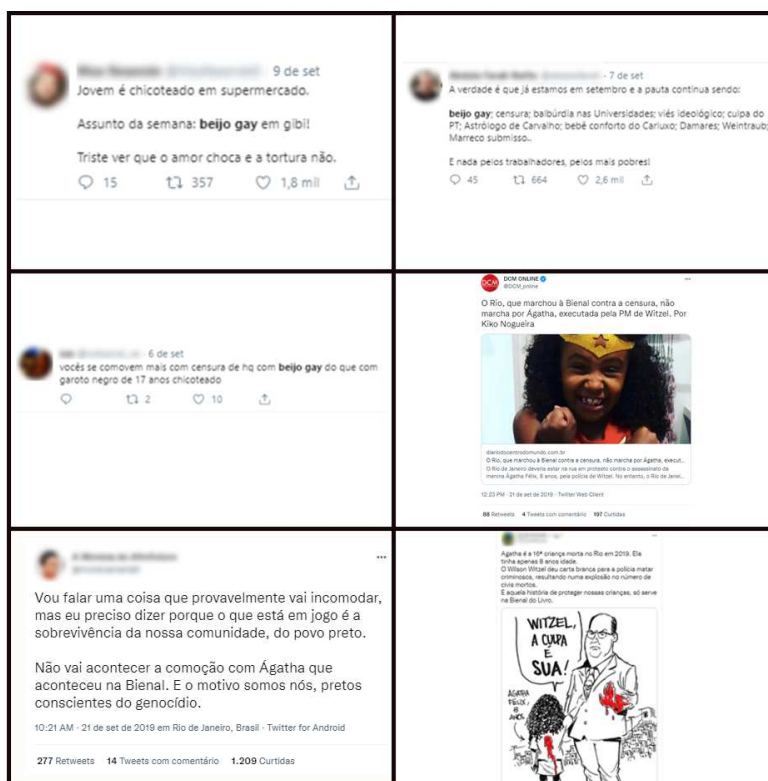
A Figura 29 é uma das muitas imagens compartilhadas com os livros que foram distribuídos na Bienal. Lacrados em um plástico escuro, eles traziam um adesivo com a seguinte mensagem “*Este livro é impróprio para pessoas atrasadas, retrógradas e preconceituosas. Felipe Neto agradece a sua luta pelo amor, pela inclusão e pela*

diversidade”. Importante sinalizar que as “constelações de sentidos” não são estanques e se articulam. Portanto, as mobilizações dessa constelação também orbitam outras constelações.

Também aparecem nessa “constelação de sentidos” críticas ao que seriam os “*gados do Bolsonaro*”; Crivella não ser nerd; o manifesto contra a censura assinado por 70 autoras e autores; a contradição de pais que não pagariam pensão para os filhos e estariam manifestando a preocupação com crianças; como o problema da censura é político e está relacionado com quem as pessoas elegem; lembranças de casos antigos de censura, como o que envolveu Fredric Wertham na década de 1950 nos Estados Unidos; o termo “*bolsogeeks*” e “*bolsonerds*” para qualificar nerds que apoiam o bolsonarismo; a reivindicação da prisão de Crivella; questionamentos se os ataques contra Felipe Neto não seriam feitos por *bots*, por aspectos dos perfis envolvidos nas críticas a ele; e o choque pela HQ ser de 2010 e estar gerando “polêmica” em 2019.

A constelação de sentidos “invisibilidade do racismo, da desigualdade e de outras violências” assume uma postura crítica diante da repercussão do caso de censura. A figura seguir demonstra algumas das publicações que a integram.

Figura 30 – Invisibilidade do Racismo, da Desigualdade e de Outras Violências



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

Um acontecimento que se desenrolou em julho de 2019, mas ganhou notoriedade através das dinâmicas digitais no início de setembro do ano de 2019, foi o caso de um adolescente negro de 17 anos que foi chicoteado por seguranças de um supermercado em Villa Joaniza, cidade de São Paulo, após tentar furtar uma barra de chocolate. A tortura foi gravada e o vídeo de 40 segundos foi espalhado nas plataformas digitais²². Perfis publicam textos questionando o porquê desse caso não ter mobilizado revolta nos setores políticos e da sociedade como o que ocorreu com a tentativa de censura motivada pelo beijo de Wiccano e Hulkling. Outro caso que é comparado em relação à força de mobilização foi o assassinato da menina Ágatha Vitória Sales Félix, de 8 anos, que foi morta quando voltava para casa com a mãe em uma kombi, na noite d do dia 20 de setembro no Complexo do Alemão, na Zona Norte do Rio, por uma “bala perdida”. Os moradores relataram na época que não havia confronto e um policial teria efetuado o disparo. A Polícia Militar negou a acusação²³. A investigação posterior mostrou que o tiro partiu da PM²⁴. Publicações criticam a menor articulação da sociedade e mobilização da sociedade em torno desse acontecimento quando comparado ao que envolveu a Bial, relacionando ele a política de extermínio da população negra anunciada pelo na época governador Wilson Witzel. Na época das eleições ele foi apoiado por Jair Bolsonaro e anunciava que daria “carta branca” para a PM matar nas periferias²⁵.

Um ciberacontecimento envolvendo as memetizações em torno do caso da Bial foram as mobilizações que surgiram através do espalhamento de montagens que colocavam Wiccano e Hulkling beijando-se na frente de vários problemas do Rio de Janeiro como forma de apontar o que realmente deveria chamar a atenção de Crivella e outros políticos, como demonstrado na figura a seguir.

²² Fonte: https://www.em.com.br/app/noticia/nacional/2019/09/03/interna_nacional,1082169/jovem-negro-e-torturado-por-seguranças-de-supermercado-apos-tentativa.shtml. Acesso: 17 nov. 2021.

²³ Fonte: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2019/09/23/entenda-como-foi-a-morte-da-menina-agatha-no-complexo-do-alemao-zona-norte-do-rio.ghml>. Acesso: 17 nov. 2021.

²⁴ Fonte: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2019/11/investigacao-conclui-que-pm-atirou-na-menina-agatha-no-rio.shtml>. Acesso: 17 nov. 2021.

²⁵ Fonte: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/04/03/politica/1554246098_836562.html. Acesso: 17 nov. 2021.

Figura 31 – O “Beijo Gay” em Problemas da Cidade



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

Em “visibilidade LGBTQIA+ não define sexualidade de ninguém” estão publicações que ironizam a ideia de que alguém pode se tornar gay assistindo uma cena gay ou vendo um casal do mesmo gênero. A figura 32 demonstra algumas dessas publicações dessa constelação.

Figura 32 – A Influência do Beijo Gay



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

Um movimento muito recorrente nas estratégias para visibilizar conteúdos críticos a uma *hashtag* é utilizá-la para inserir uma posição contrária. Esse movimento pode ser visto como inserção de um ruído gerador de comunicação e movimento em determinados contextos. No entanto, no caso de #PaisContraFelipeNeto, a maior parte das publicações que surgiam ao clicar nela eram de apoio à Felipe Neto, criticando a censura, o conservadorismo, Crivella e os “pais” usando a *hashtag* no sentido proposto pelo nome dela.

Na constelação de sentido “o lado colorido da força” estão as pessoas que são fãs dos Jovens Vingadores ou que se identificam como nerds, mas são abertas em relação à diversidade. Algumas publicações que apontam para essa processualidade:

Figura 33 – O Lado Colorido da Força



Fonte: coleta de dados realizado pelo autor.

As publicações dessa constelação também fazem relações entre Wiccano e Wanda com memes brasileiros, publicam *fanarts* e momentos do casal Wiccano e Hulkling, falam da importância dos personagens para se sentirem visíveis, mencionando a representatividade, e

reiteram a identificação com os “surto” da Feiticeira Escarlata (a personagem costuma passar por alguns momentos de “insanidade” nas HQs) pelo que estava acontecendo no Brasil.

“Contradições da Globo” apontam como a empresa só estaria apoiando a posição anti-censura pela visibilidade do caso. A figura a seguir demonstra alguns desses apontamentos:

Figura 34 – Globo Censura Beijo

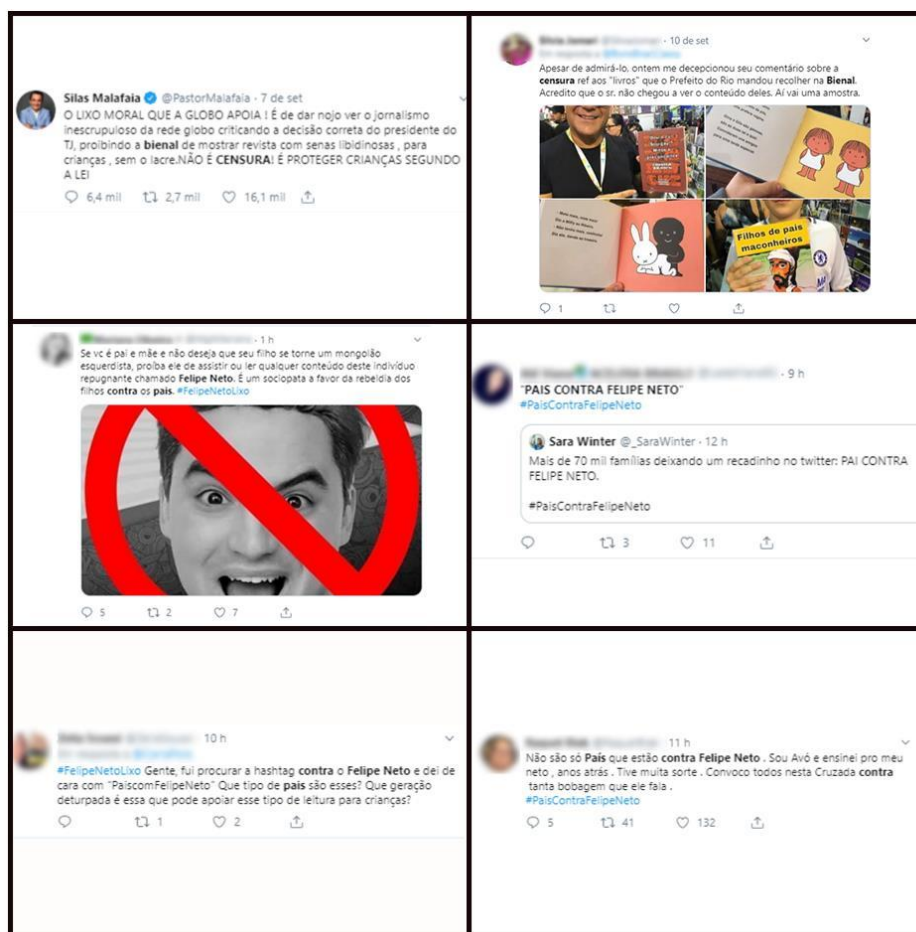


Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

A Globo gerou muitas reclamações em plataformas de redes sociais dos fãs do casal lésbico *Vamila* – formado por Camila (Anaju Dorigon) e Valéria (Bia Arantes) – ao censurar uma cena de beijo entre as duas moças na novela *Órfãos da Terra*, exibida às 18h. Uma das autoras confirmou que a decisão de não ter a cena na novela não partiu dela, publicando, inclusive, o beijo de Wicciano e Hulkling em seu perfil no contexto do acontecimento²⁶. Perfis, então, relacionaram o apoio da emissora ao episódio envolvendo os personagens da Marvel como oportunismo, lembrando também como as devidas críticas a outras iniciativas anti-gênero não ganhavam muita atenção, incluindo a censura de livros escolares por João Doria, na época governador de São Paulo.

“Protejam nossas crianças do mal” é a constelação mobilizadora do ciberacontecimento e que também está presente nas *hashtags* e do movimento que visava atacar Felipe Neto.

Figura 35 – Protejam Nossas Crianças



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

²⁶ Fonte: <https://natelinha.uol.com.br/novelas/2019/09/06/fa-reclama-de-censura-de-orfaos-da-terra-e-autora-responde-na-web-133546.php>. Acesso em: 17 nov. 2021.

Nas publicações que sinalizavam perigos para as crianças estavam as já comentadas informações falsas de livros que teriam conteúdos sexuais para crianças, mas não estavam à venda na Bienal. O texto “*se você é pai e mãe e não deseja que seu filho se torne um mongolão esquerdista, proíba ele de assistir ou ler qualquer conteúdo deste indivíduo repugnante chamado Felipe Neto. É um sociopata a favor da rebeldia dos filhos contra os pais #FelipeNetoLixo*” aparece replicado (a mesma mensagem publicada em várias contas) diversas vezes. Há também o envolvimento de figuras da extrema-direita, como Silas Malafaia e Sara Winter, reiterando a ideia de que estão se organizando para proteger as crianças. A *hashtag* #PaisComFelipeNeto é vista com espanto por alguns perfis que estavam contra Felipe Neto também. São evocados termos como “cruzada” e “batalha” pelas crianças para falar da necessidade de lutar contra o mal e o perigo da esquerda, de conteúdos LGBTQIA+ e de celebridades como Felipe Neto.

Uma pesquisa quantitativa feita pela empresa *Refinaria de Dados* analisou a reação de 26 mil perfis no Facebook em relação à atitude de Felipe Neto. Eles apontam que 83% delas foram positivas e que mulheres seriam 57% desses apoiadores. Entre os 17% que reagiram negativamente à publicação analisada, 62% são perfis de homens. São apontados homens mais velhos e com perfil conservador²⁷. A disputa envolvendo o apoio ou ataques à Felipe Neto inaugura uma série de desdobramentos – incluindo a constelação de sentido “apoio ao Felipe Neto”. O que se desdobra em outros ciberacontecimentos, tendo em vista a cascata constante de ciberacontecimentos que emergem das ambiências digitais. Cabe, então, refletir e observar se a visibilidade “progressista” contra a censura gerou ou gerará explosões capazes de desestabilizar, em alguma medida, o terrorismo cultural em torno de alguns marcadores de gênero e sexualidade.

5.3 MUTAÇÕES DO SUPER-HERÓI LGBTQIA+ NO BRASIL

O beijo de Wicanno e Hulkling no *plot* da HQ não é uma explosão, no sentido de Lotman (1999). Apresenta-se como uma implosão (ROSÁRIO, AGUIAR, 2014) de proporções limitadas ao espaço da semiosfera da cultura pop dos *Jovens Vingadores*. Foi o primeiro afeto mais explícito do casal e importante, desencadeador de afetações, para os fãs e públicos que acompanhavam as HQs. Ficou limitado a um circuito exclusivo, tendo sido publicado no Brasil após anos do seu lançamento. O que não quer dizer que fãs brasileiros

²⁷ Fonte: <https://exame.abril.com.br/marketing/homens-sao-maioria-contradistribuicao-de-hq-lgbti-por-felipe-neto/>. Acesso em: 17 nov. 2021.

ainda não tinham conhecimento do momento. É prática comum nos *fandoms* do país ler *scans* das publicações estadunidenses concomitantemente ao seu lançamento. Um movimento ruidoso, classificado como pirataria. Mas no Brasil de 2019, ao se articular ao caldo cultural do bolsonarismo, e a políticos que materializam memes do fascismo e estão nas estruturas de poder, o beijo tem uma potência explosiva resgatada, mobilizando inclusive mutações em torno dos personagens na semiosfera digital da cultura nerd.

As semioses em outros contextos das plataformas digitais, principalmente as de sites de redes sociais, mantiveram as mesmas lógicas de sentidos do que foi observado no Twitter, com as suas devidas adaptações de linguagens. Enquanto no Instagram predominaram imagens de apoio ao casal e contra a censura, no *YouTube* foram utilizados vídeos e no Facebook vídeos e imagens. Foram localizadas nas buscas das plataformas poucos conteúdos anti-gênero e anti-diversidade, mas eles existiam, principalmente em perfis de políticos das direitas e em canais religiosos, quase sempre destacando o perigo de representações LGBTQIA+ para crianças e uma ideia de que a mídia hegemônica está associada ao comunismo. Em *marketplaces*, plataformas voltadas a vendas de produtos por diversos vendedores, como o *Mercado Livre* e a *Amazon*, a HQ esgotou e recebeu comentários que sinalizam a sua mutação sónica: foi transformada em um símbolo anti-censura. Passou também a ser vendida por uma média de R\$150 para edições usadas.

Após a tentativa de censura, diversas associações LGBTQIA+ também entraram com processos contra Crivella²⁸. Wiccano e Hulkling passaram a ser acompanhados ainda mais intensamente pelo público nerd entusiasta da diversidade. Hulkling, que é considerado um príncipe alienígena das raças Kree e Skrull, tornou-se protagonista da nova série da Marvel nas HQs, publicada a partir do início de 2020 com o nome *Empyre* (no Brasil, *Imprério*). Nela, é descoberto que Teddy Altman/Hulkling tem como verdadeiro nome Dorrek VIII. Em uma história que faz referências à lenda do Rei Arthur, o super-herói obtém a poderosa espada Excelsior – nome que homenageia a clássica frase de Stan Lee (“*Excelsior!*”), destinada apenas ao “rei dos reis”. Ele descobre e aceita seu destino profetizado de unir as duas raças alienígenas que compõem a sua herança genética. Nas matérias sobre a HQ, é sempre lembrado o fato dele ter protagonizado a tentativa de censura com o seu até então namorado, Billy/Wiccano²⁹.

²⁸ Fonte: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/11/entidades-pedem-r-1-mi-de-indenizacao-a-crivella-por-censura-a-livro-com-beijo-gay.shtml>. Acesso em: 18 nov. 2021.

²⁹ Fonte: <https://canaltech.com.br/quadrinhos/conheca-empyre-nova-grande-saga-da-marvel-que-tambem-deve-ecoar-nos-cinemas-162498/>. Acesso em: 18 nov. 2021.

A saga tornou-se objeto de atenção da mídia LGBTQIA+ e nerd pela simbologia do casal adquirida através do acontecimento no Brasil. Na HQ da saga, *Lords of Empyre #1: Emperor Hulkling*, os dois super-heróis protagonizaram o seu primeiro momento íntimo mais explícito, em uma cena mais associada a uma eventual relação sexual, o que gerou pautas³⁰ e empolgação no público que passou a acompanhar os dois e a compartilharem os seus momentos nas plataformas de redes sociais.

Um ano após o acontecimento na Bienal, em setembro de 2020, foi anunciado pela Marvel o casamento de Wiccano e Hulkling nas HQs. Foi considerado o primeiro casamento entre dois super-heróis da editora, tendo em vista que Estrela Polar havia se casado com um humano. A HQ *Empyre #4*, lançada em agosto de 2020, mostrou uma cena do casamento, com desdobramentos anunciados para a edição de setembro (Figura 91), vendendo todas as suas cópias físicas em 24 horas – um sucesso de vendas, conforme noticiado por portais de cultura pop brasileiros³¹.

A capa da HQ e o anúncio do casamento colocaram os super-heróis no centro da Marvel, deslocando-os de uma posição menos nuclear que foi comum aos *Jovens Vingadores*. No mesmo contexto desse acontecimento pop, foi anunciada a prisão de Crivella por uma suspeita de envolvimento com corrupção em esquemas com empresários³². A seguinte mensagem foi espalhada por diversos territórios digitais dedicados aos públicos LGBTQIA+.

³⁰ Fonte: <https://poenaroda.com.br/pop/wicanno-e-hulkling-aparecem-em-seu-primeiro-momento-intimo-nas-hqs/>. Acesso em: 18 nov. 2021.

³¹ Fonte: <https://cinepop.com.br/sucesso-hq-com-casamento-gay-de-vingadores-tem-vendas-esgotadas-em- apenas-1-dia-262345/>. Acesso em: 18 nov. 2021.

³² Fonte: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2020/12/22/prefeito-marcelo-crivella-e-presos-em-operacao-da-policia-e-do-mp-rj.ghtml>. Acesso em: 18 nov. 2021.

Figura 36 – Wiccano e Hulking Casam, Crivella é preso



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

O tuíte contra um erro que não foi notado por muitos perfis que republicaram a mensagem ou que utilizaram o *printscreen* dela em publicações no Instagram. O casamento e a prisão ocorreram um ano após a tentativa de censura, não dois anos. No mesmo ano, Crivella foi solto e concorreu as eleições municipais de 2020, obtendo 35% dos votos no segundo turno contra Eduardo Paes (DEM). Crivella foi o segundo prefeito a não se reeleger na história do Rio de Janeiro³³. Na campanha para a reeleição foi marcada pelo uso de notícias falsas, uma delas dizendo que o adversário levaria o *kit gay*³⁴ para as escolas caso fosse eleito. Em seu discurso de derrota, agradeceu ao presidente Jair Bolsonaro, que declarou apoio a ele e fez campanha ao seu lado³⁵. Após isso, foi tornado inelegível por seis anos durante algum tempo, decisão que foi derrubada judicialmente em 2021³⁶.

No início de 2021, a Marvel também apresentou um novo casal LGBTQIA+ de super-heróis, formados pela dupla Célere, irmão de Wiccano, e Prodígio, ambos membros dos

³³ Fonte: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/eleicoes/2020/noticia/2020/11/30/crivella-e-o-segundo-prefeito-a-nao-se-reeleger-na-historia-do-rio.ghml>. Acesso em: 18 nov. 2021.

³⁴ Fonte: <https://odia.ig.com.br/rio-de-janeiro/2020/11/6033244-a-metralhadora-de-fake-news-de-crivella.html>. Acesso em: 18 nov. 2021.

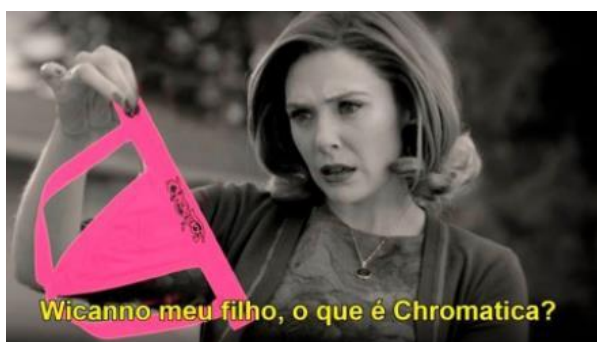
³⁵ Fonte: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2020/11/29/marcelo-crivella-fala-apos-perder-eleicao-para-eduardo-paes.ghml>. Acesso em: 18 nov. 2021.

³⁶ Fonte: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2021/10/05/tse-derruba-decisao-que-tornou-marcelo-crivella-inelegivel.ghml>. Acesso em: 18 nov. 2021.

Jovens Vingadores³⁷. Em *Lords of Empyre: Hulkling*, eles vão à uma boate LGBTQIA+ na companhia do Hulkling, onde sinalizam que agora estão juntos. No mesmo período, estreou a série do Disney+ *Wandavision*, com foco na personagem Wanda³⁸, a Feiticeira Escarlate, mãe de Wiccano e Célere, que também apareceram crianças na produção do UCM (que agora também inclui séries da plataforma de *streaming* em sua cronologia).

A internet brasileira, especialmente as territorialidades nerds e LGBTQIA+, ficaram em êxtase com a presença de Billy (Wiccano) e Tommy (Célere) na produção. Os memes de internet em torno da série faziam, assim, referências à sexualidade dos filhos da feiticeira e ao ciberacontecimento da Bienal.

Figura 37 – Wanda e a *Jockstrap* de Wiccano



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

Figura 38 – Feiticeira Escarlate Não Tem Filho Hétero



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

³⁷ Fonte: <https://jameosons.com.br/marvel-confirma-novo-casal-lgbt-de-herois-durante-nova-mega-saga/>. Acesso em: 18 nov. 2021.

³⁸ Cabe pontuar que a personagem também está envolvido em uma discussão sobre diversidade, tendo em vista que ela não foi adaptada como romani no UCM.

Figura 39 – Montagem em que Crivella Parabeniza Agatha Harkness



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

A Figura 37 traz Wanda encontrando o que seria uma *jockstrap*, cueca utilizada em práticas esportivas masculinas, mas que foi apropriada por gays, tendo em vista que deixa uma parte da bunda à mostra, de Wiccano. A peça que ela segura na montagem articula as semiosferas da cultura nerd e da música pop, relacionando-as à uma imaginação queer. *Chromatica* é o sexto álbum de estúdio de Lady Gaga, que lançou produtos em torno desse lançamento que incluíam a peça segurada por Wanda. Há, em territorialidades digitais da cultura pop brasileira, muitos signos que relacionam Gaga à pessoas LGBTQIA+, o que está relacionado ao posicionamento e a performance célebre da artista (HENN, GONZATTI, 2019). É uma forma de dialogar com a homossexualidade do personagem e a figura como mãe de Wanda.

A Figura 38 mostra a personagem Agatha Harkness, vilã da série, uma bruxa que quer os poderes da Feiticeira Escarlata para si, atacando os filhos de Wanda para ameaçá-la. Em formato que emula uma notícia, a “bruxa” protagonista também é vista no meme humorístico como uma mulher que não geraria filhos heterossexuais (“no meu útero não entra hétero”). Há códigos “adormecidos” da perseguição a “bruxas” que despertam na relação de Wanda com pessoas LGBTQIA+. É simbólico que uma personagem atravessada pela relação com a magia e feitiçaria seja mãe de um menino gay e outro menino bissexual. Enquanto isso, a Figura 39 é uma montagem com Crivella parabenizando Agatha por atacar as duas crianças que não são heterossexuais. Através do humor, critica-se a “preocupação” de conservadores e

religiosos com apenas algumas crianças. O “menino afeminado” (CORNEJO, 2019) deve ser regulado, excluído e, se possível, exterminado.

Em junho de 2021, participei de uma *live* na editora Panini, mediada e com participação de pessoas que integram a equipe de marketing da empresa³⁹. Nos bastidores da gravação, o grupo sinalizou como o acontecimento da Bienal foi importante para demonstrar à empresa que havia interesse em narrativas com mais diversidade no Brasil. Desde então, algumas HQs com esse tema vem sendo traduzidas e publicadas pela editora. A grande promessa e cobrança dos públicos nerds abertos em relação à diversidade é, no entanto, em torno da publicação oficial das HQs dos *Jovens Vingadores*, ainda inéditas oficialmente no Brasil, embora elas já circulem traduzidas em versão digital por circuitos extra-oficiais.

Em setembro de 2021, a HQ voltou a ser utilizada por políticos de partidos da direita. Enquanto os vereadores da Câmara de Vereadores do Rio de Janeiro discutiam o Projeto de Lei N° 8 de 2021, que “Inclui o Dia da Visibilidade Lésbica” no calendário oficial da cidade, como um marco representativo, não um feriado, o vereador Felipe Michel (Progressistas), durante o seu momento de fala na discussão do PL, fez um discurso contra o projeto utilizando a HQ⁴⁰. O projeto foi apresentado pela vereadora Monica Benicio (PSOL), viúva da ex-vereadora Marielle Franco, e na sua justificativa apontou que o projeto também seria uma homenagem ao Projeto de Lei nº 82/2017, apresentado na época por Marielle, que fazia parte da comunidade LGBTQIA+ e foi assassinada no dia 14 de março de 2018 – crime que ainda aparece sem solução.

Figura 40 – Wiccano e Hulkling Usados por Vereadores



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

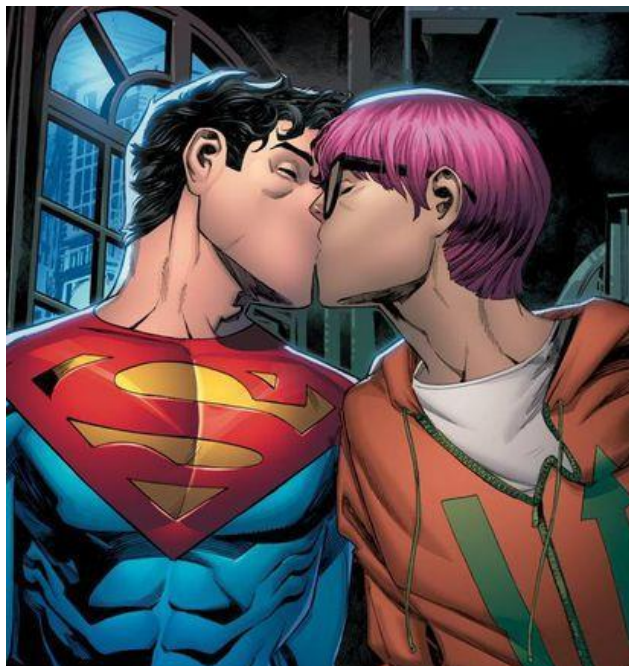
³⁹ Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=tEFkUILLPc4&t>. Acesso em: 18 nov. 2021.

⁴⁰ Fonte: <https://jamesons.com.br/vereadores-do-rio-de-janeiro-usam-hq-da-marvel-para-vetar-dia-da-visibilidade-lesbica/>. Acesso em: 18 nov. 2021.

A Figura 40 mostra o momento em que o vereador exibiu a HQ para criticar o prefeito da cidade, que teria elogiado Felipe Neto e dito que não haveria censura na Bienal do ano que vem. Ele começou a fala utilizando a Bíblia, e citando que o Deus (cristão) ama a todos, mas condena os pecadores. Em seu discurso, disse: *“Então, vocês que são pais como eu, temos de ter cuidado quando a gente liberar pra ir na Bienal. Que livro que o nosso filho vai ter acesso? Eu não quero que o meu filho tenha acesso. Eu não quero que um professor coloque na cabeça do meu filho ou da minha filha o Dia das Lésbicas, o Dia do Gay, o Dia do Queer ... eu não quero. É um direito que eu tenho de ter.”*. O vereador passou, também, a esbravejar que é contra crianças terem acesso a um material onde dois homens se beijam. Outro vereador, Alexandre Isquierdo (Democratas), também disse ser contra a venda da HQ, pois ela seria um “livro” voltado para as crianças, o que estaria implicado, segundo a sua percepção, no título da obra, que traz a expressão “crianças”.

Em outubro de 2021, mais uma batalha envolvendo diversidade na cultura nerd surgiu através de fiscalizações mobilizadas por políticos conservadores. Dessa vez, envolvendo Jon Kent, filho de Clark Kent e Lois Lane, que ganhou como par romântico outro menino, Jay Nakamura, na série de HQs *Son of Kal-El*, da DC Comics, na qual esse assume o posto de Superman na Terra enquanto seu pai está ausente.

Figura 41 – Superman LGBTQIA+



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

O roteiro semiótico apresentou certa previsibilidade em relação ao que já havia sido desdobrado a partir de Wiccano e Hulkling, mas dessa vez com maior envolvimento de um dos filhos de Jair Bolsonaro, Eduardo Bolsonaro, que realizou a seguinte publicação mobilizadora:

Figura 42 – Eduardo Bolsonaro Contra Super-heróis LGBTQIA+



Fonte: coleta de dados realizada pelo autor.

Eduardo Bolsonaro entende que o *establishment midiático* se refere à ordem ideológica, econômica e política que constitui a mídia: ela buscaria exercer controle sobre a sociedade impondo o tema da diversidade através de super-heróis LGBTQIA+. Ele aponta que o real problema é o fato desses personagens inspirarem crianças e adolescentes, não o seu

pai erguendo uma criança vestida de policial e segurando uma arma. Um super-herói LGBTQIA+ é mais ameaçador do que uma criança segurando um objeto feito para matar.

Daí em diante, sucederam-se uma série de desdobramentos que integram mais um ciberacontecimento pop que poderia ser analisado através do movimento realizado nesse capítulo. Um jogador de vôlei, Maurício Souza, foi demitido do time de vôlei em que atuava após fazer uma publicação de cunho homofóbico em suas redes sociais, o que desencadeou a pressão de patrocinadores e uma série de mobilizações criticando a fala dele. Diversos grupos saíram em defesa do esportista, defendendo a liberdade de expressão e que colocando que ele estaria sendo censurado, o que fez com que ele fosse de 250 mil para 2 milhões de seguidores no Instagram⁴¹. Foi inaugurada uma mobilização conservadora e de extrema-direita em plataformas digitais, em que imagens de Superman beijando a Mulher-Maravilha (que é LGBTQIA+) – e outros beijos de personagens cis e heterossexuais – eram compartilhadas com legendas em defesa da heterossexualidade, da família, das crianças e dos valores cristãos. Após o anúncio da bissexualidade de Jon, em cenário transnacional, as HQs da série também obtiveram número de vendas “sem precedentes”, precisando serem reimpressas e ganhando tiragem de impressão dupla na quinta edição⁴². Nos Estados Unidos, alguns fãs do Superman, segundo matérias⁴³ em torno do caso, ameaçaram agredir e invadir a casa dos ilustradores e funcionários da DC Comics, o que fez com que a polícia de Los Angeles fosse chamada para reforçar a segurança do estúdio e da casa de artistas ligados à “saída do armário” de Jon. Se a semiose é orientada para o futuro, para a expansão, e apresenta potencialidade infinita de geração de signos, as guerras semióticas envolvendo gênero e sexualidade na semiosfera da cultura nerd podem ser “guerras infinitas”.

⁴¹ Fonte: <https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/jogada/mauricio-souza-chega-a-2-milhoes-de-seguidores-e-diz-que-ja-negocia-com-novo-club-de-volei-1.3154195>. Acesso em: 18 nov. 2021.

⁴² Fonte: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/superman-jon-kent-bissexual-reimpressao>. Acesso em: 18 nov. 2021.

⁴³ Fonte: <https://veja.abril.com.br/blog/veja-gente/desenhistas-superman-bissexual-ameaca/>. Acesso em: 18 nov. 2021.

6 O ULTIMATO DA SEMIODIVERSIDADE

No filme *Vingadores: Ultimato* (originalmente *Avengers: Endgame*, dirigido por Joe Russo e Anthony Russo e lançado em 2019), os protagonistas precisam realizar um “assalto no tempo”. Como metade da população foi dizimada pelos usos das joias do infinito pelo antagonista Thanos, os personagens precisam voltar ao passado e recuperá-las, já que as suas versões foram destruídas pelo vilão no presente. Em determinado momento do filme, quando estão discutindo sobre como voltar no tempo e conseguir trazer as pessoas de volta para o presente, Tony Stark, o Homem de Ferro, crítica o otimismo em relação a essa possibilidade e diz que “*a esperança não vai ajudar se não houver um jeito lógico*” para cumprir essa missão. A lógica pode ser uma ferramenta para a materialização dos mundos que são virtualizados pela esperança – não permitindo que ela seja apenas um dos males da caixa de Pandora. E lógica, sabe-se, pode também ser um outro nome para a semiótica.

O percurso desse estudo demonstrou como os movimentos de fechamento e abertura em relação à semiodiversidade de gênero e sexualidade envolvem múltiplas lógicas. Lógicas que engendram códigos, linguagens, disputas. A Grande Guerra que envolve a manutenção da hegemonia e do poder é uma guerra infinita – constituída por signos e semiosferas que atravessam a história em diversos contextos e sofrem mutação através da semiótica do medo (LOTMAN, 2008): a “caça às bruxas” é a transformação das diferenças em desigualdades. Um processo cultural que foi potencializado pelas dinâmicas digitais e o espalhamento de memes do fascismo. *Guerras infinitas* é também o título do terceiro filme de Vingadores, que antecedeu o já citado *Ultimato*. Trato aqui, portanto, de elucidar a caracterização das guerras que envolvem gênero e sexualidade na semiosfera digital da cultura nerd, apontando também para a relevância e a importância de se analisar a cultura pop na perspectiva da semiótica da cultura pop e dos ciberacontecimentos, para lançar um ultimato sobre como, assim como a equipe de “supers” do UCM impediu a aniquilação de metade do universo, as batalhas que envolvem gênero e sexualidade na cultura nerd podem ser vencidas.

A metáfora com a “guerra” pode parecer ultrapassada e até mesmo contraditória para um estudo que dialoga com perspectivas feministas e queer. Mas ela é uma escolha fenomenológica que também está atravessada por gênero. Guerras são masculinas, no curso da história as mais aniquiladoras envolveram as marcas do centro da semiosfera do gênero e da sexualidade e são também um símbolo de masculinidade que remete à fabulação do masculino hegemônico da cultura pop. Guerras também são assimétricas. Os exércitos que as compõem não possuem as mesmas forças e estratégias. Pregam a aniquilação do outro,

violência, desigualdade, são elitistas, afinal o corpo exterminado dificilmente é o de quem habita os espaços de poder. Apresentam o espelho invertido de uma sociedade orientada por valores femininos: diálogo, alteridade, cuidado, afeto. Não é mera coincidência que a cultura nerd e suas fabulações em torno da guerra e do armamentismo fazem tanto sucesso com os homens que tentam fabricar para si uma identidade que se aproxime o máximo possível do ideal hegemônico de masculinidade. Elas, portanto, envolvem dominação e dominados. A “civilização” e a “barbárie”. Os “vencedores” e os “perdedores”. Desdobram-se em cruzadas, caças, em violência, mas também em resistência.

Sendo a semiosfera um conjunto de sistemas culturais (ou de outras semiosferas, como propus aqui) que podem se aproximar, fazer trocas, estabelecer fronteiras, laços e transformações a partir do diálogo e da disputa, a noção de que as guerras que envolvem a semiodiversidade se desenrola também nas semioses do pop, espaço de reiteração normativa, mas também de fabulação disruptiva, que é terceiro, como atesta Peirce (2008), mas também carrega as sensibilidades do primeiro e do segundo (as sensações, a experiência, o que ainda não pode ser materializado em símbolos), é materializada metodologicamente no percurso da tese. Diferentes culturas entram em choque a partir da configuração de territorialidades semióticas em ambiências digitais e a penetração nesses processos permite inferir relações que extrapolam microconjunturas das guerras sobre gênero e sexualidade na cultura nerd e apontam para uma Grande Guerra em torno da emancipação das diferenças e construção de uma sociedade menos desigual.

A disputa pela abertura ou aniquilação em relação aos signos da diversidade de gênero e sexualidade envolvem diferentes leituras e códigos, que variam a partir da posição de um ator na cultura (semiosfera). “Invadir” determinados códigos e dotá-los de outros sentidos é uma estratégia semiótica que vem sendo recorrentemente utilizada pela “caça à diversidade”, semiose da “caça às bruxas”. De signos pagãos que são transformados em símbolos do Cristianismo à desinformação espalhada sobre o que seria gênero e sexualidade através da “ideologia de gênero” – que é ideologia anti-gênero. O uso da “guerra” aqui e dos termos que a compõem é também a resposta de um pesquisador queer que se vale dos códigos que reiteram lógicas do Ur-Fascismo (ECO, 2018) na tentativa de recodificá-las. O ultimato, que aparece nos registros históricos como um documento no qual são redigidas uma última proposta de negociação antes de respostas mais radicais (respostas essas que não ensaio ou tenho aqui), o posicionamento final de uma parte em um debate, aparece na tese como o registro que foram inferidos a partir do problema e dos objetivos desse estudo.

6.1 CARACTERIZAÇÃO DA GUERRA DIGITAL E SEMIÓTICA SOBRE GÊNERO E SEXUALIDADE NA CULTURA NERD

O esforço ao longo da tese, de macro a microcontextos, buscou atender à parte do problema de pesquisa que interroga quais são as características da guerra semiótica que envolve gênero e sexualidade na semiosfera digital da cultura nerd. Foi possível notar a partir da cartografia semiótica e transviada alguns dos movimentos e das lógicas que acionam disputas relacionadas a essa guerra.

A primeira inferência sobre as estratégias teórico-metodológicas do estudo parte da jornada semiótica que resultou na cartografia geradora de inferências e sistematizações de signos. Primeiro, a semiosfera foi entendida como a camada dos signos e geradora das culturas. Dessa camada, parti para um outro nível da semiosfera, o da cultura pop, visando trazer conceitualizações gerais sobre os códigos, signos e outros elementos contextuais e semióticos que integram essa modalidade cultural. Da camada da cultura pop, parti para o nível da cultura nerd e para o entendimento das singularidades que geram territórios nerds na cultura pop. Dentro desse nível, priorizei a semiosfera da superaventura. Dessa relação mais vertical – como se cada uma dessas semiosferas contivesse a outra, o que relembra a analogia com as *matryoshka dolls* para explicar a semiosfera de Rossotos (2015) – compreendi também a semiosfera digital e a semiosfera do gênero e da sexualidade, e como a semiodiversidade é regulada através de relações de poder nela.

Portanto, a semiosfera digital da cultura nerd remete às intersecções – e geração de fronteiras – entre contextos e territorialidades da semiosfera da cultura pop, da semiosfera digital e da semiosfera do gênero e sexualidade. Engrenagens sistemáticas que se encaixam e produzem novas mecânicas ou que se desregulam e produzem necessidade de reajustes. A semiosfera do gênero e da sexualidade resguarda, como também demonstrei, espaços dedicados ao medo, ao ódio, ao terrorismo cultural contra as diferenças, às lógicas da “caça às bruxas”. Antes de apontar os elementos que se destacam nas regiões mais abertas e mais fechadas em relação à diversidade nesses conjuntos, retomo as caracterizações mais gerais dessas batalhas que disparam acontecimentos pop através de suas dinâmicas digitais.

Os acontecimentos da trama entre o digital e o pop – ciberacontecimentos pop – que emergem da guerra semiótica sobre gênero e sexualidade e cultura nerd são os que envolvem a fiscalização dos públicos, as mobilizações de fãs, as mobilizações de anti-fãs e *haters*, as performances célebres, as ações das indústrias culturais e quando o próprio discurso do jornalismo de cultura pop ou focado em cultura pop gera um ciberacontecimento. O

protagonismo da fiscalização dos públicos nesse contexto aponta para a potência explosiva e implosiva dos sentidos que são produzidos através das plataformas de redes sociais.

Os estudos queer integram um conjunto de conhecimentos que poderiam ser denominados como saberes do cu em uma perspectiva decolonial, como propõe Larissa Pelúcio (2014). Ela explica que o cu é um órgão negligenciado, lido como sujo, associado ao sexo entre homens, ainda que não seja, como sabe-se, exclusivo dessas práticas, percebido como algo que só produziria merda, mas que abre possibilidades de outros prazeres e rompe com o sistema sexo/gênero – mandar ele “à merda” (PRECIADO, 2014). Argumenta que “[...] fica muito mais constrangedor quando, em vez de usarmos o polidamente sonoro queer, nos assumirmos como teóricas e teóricos do cu” (PELÚCIO, 2014, p.5). E complementa:

Historicamente o ânus tem sido concebido como um órgão abjeto, nunca suficientemente limpo, jamais silencioso. Não é e nem pode ser politicamente correto” (PRECIADO, 2009, p. 172). Faço uma pausa. Penso que nisso o ânus de Preciado (ou seria o ânus depreciado?) se parece tanto com a gente, com os brasileirxs, periféricxs, barulhentxs, indigents e, para alguns, pouco confiáveis. Sigo a leitura e, na sequência, Preciado escreve: “o ânus não produz, ou melhor, só produz lixo, detritos. Não se pode esperar desse órgão produção de benefícios, nem mais-valia: nem esperma, nem óvulo, nem reprodução sexual. Só merda” (Idem, ibidem). Analogias de novo me parecem irresistíveis. O ânus aqui se parece às putas, aos malandros e a toda uma marginália descrita pelos discursos higienistas. Nada mais queer que o cu. E aí vem a conclama final de Preciado pela coletivização do ânus. É claramente uma paródia travessa com o *Manifesto Comunista* que tanto marcou nossos desejos de revolução e nossa escrita insubmissa, mas, pobre, tão colonizada. Paro de novo, agora pensando na nossa produção residual. Penso também em nossas experiências vividas no Sul Global, e de como elas têm sido férteis, ainda que muitas vezes possam ser vistas como periféricas, produzidas em uma língua sonora, mas ilegível. Porém, nunca serão eles os iletrados. (PELÚCIO, 2014, p.18).

A palavra “cu”, ela ainda sustenta, mantém vínculos com palavrões, xingamentos, desqualificações e ofensas. Traz a carga simbólica do queer. É o símbolo do “sexo subversivo e errado”. É o espaço no qual os saberes do Sul Global também são produzidos em relação a um Norte. Se existe um “cu do mundo”, existe uma “cabeça e um cérebro”, verticalizado geopoliticamente na cartografia construída historicamente. O cu é uma fronteira entre a abjeção, o prazer e o perigo. Ele expelle para fora o que não serve mais ao corpo, mas também é uma porta de entrada para prazeres vistos como diabólicos. O cu é uma parte baixa da arquitetura corporal. Assim, metaforiza o popular. O que vem do espaço indesejado. Quanto mais periférica é na semiosfera uma leitura de mundo ou um signo, mais próximo do cu ele está. Ao mesmo tempo, o cu também pode se fazer presente em espaços nucleares, gerando um potencial para causar o que Butler (1999) propunha: uma perturbação queer.

Javier Sáez e Sejo Carrascosa (2011) falam de políticas anais para entender como o cu é lugar para se pensar o lugar no qual são colocados pessoas que rompem algum grau de cis-heteronormatividade e como a penetração anal está no centro do discurso regulatório em torno do gênero e da sexualidade, pois a “passividade”, o ser penetrado no cu, é visto como o horrível, o mal, o que há de pior, estando associado ao feminino. É, portanto, semiose que se alastra das “caça às bruxas”, ao medo criado na sociedade em torno dos desvios de gênero: o homem afeminado, a mulher masculina, as pessoas trans e todos os corpos que devem ser “corrigidos” ou impedirem de se desviar. Ao mesmo tempo, esses sentidos em torno do cu podem se converter em lugares produtivos e positivos ao serem penetrados por algumas culturas.

O problema do conservadorismo e da extrema-direita – e dos memes do fascismo que compõem esses movimentos através de suas mutações – não é, como costumam brandar as campanhas pró-diversidade, o amor. Nunca foi. Não é o amar que eles consideram “pecado”. Até porque se consideram pessoas amorosas e que seguem os ensinamentos e preceitos de Jesus Cristo – essa é uma das marcas do “cidadão de bem”, inclusive. O problema desses grupos é com o cu, com a sexualidade, com o questionamento do poder que advém das noções performativas cis-heteronormativas em torno das estruturas sociais. O “politicamente correto” para esses grupos foi o que configurou o núcleo da cultura durante muito tempo: a branquitude, a masculinidade, a cisgeneridade, a heterossexualidade. O “politicamente incorreto” é o cu. Em um jogo semiótico do núcleo para se fazer ameaçado, no entanto, invertem-se os polos da semiosfera. O “politicamente correto” é a abertura à diversidade e o “politicamente incorreto” é a norma. Uma falácia que ignora quem vem sendo marcado historicamente pelas políticas institucionais e hegemônicas como “desviados”, “incorretos”, “pecadores”.

A categoria de ciberacontecimentos pop que envolve a realização de fiscalização dos públicos é, portanto, a mais representativa do *corpus* da tese para se pensar as guerras semióticas que envolvem gênero e sexualidade na cultura nerd. Para Danilo Postinguel (2019), o consumidor-fiscal é resultante do contexto comunicacional e digital contemporâneo, na qual as práticas de consumir bens, serviços e os signos do entretenimento precisam ser negociados com comportamentos de controle e valores de fruição que dialogam com elementos ativistas. E o ativismo, importante destacar, não resulta, como foi demonstrado até aqui, apenas de práticas progressistas e abertas em relação à diversidade. As semioses da “caça às bruxas”, os movimentos anti-gênero/anti-diversidade, a extrema-direita e tudo o que foi relacionado epistemologicamente a um fechamento em torno dos espaços mais

semiodiversos da semiosfera também são ativistas. A radiografia e a vigilância de públicos-fiscais é também, portanto, contexto de fiscalização de onde o cu pode ser semiotizado nas suas interpretações.

A noção de fiscalização é, assim, mais ampla e dá conta da polissemia que envolvem os problemas da “liberdade de expressão” em múltiplos espectros políticos. Inclusive, os casos que envolvem a “fiscalização do cu” dificilmente são enquadrados pela mídia hegemônica como tentativas de “cancelamentos” – recebem outros nomes, como “boicote”, “ataques”, “tentativa de censura” (que não são menos potentes, na maioria das vezes, para dar conta desses fenômenos). Assim como a exclusão de personagens LGBTQIA+ das narrativas da cultura pop ou das oportunidades para artistas LGBTQIA+ nunca foram enquadradas como “cancelamentos”.

Alguns perfis “trolls” estão atentos a essa dinâmica de enquadrar como “desnecessária”, “chata”, “incomoda” e até mesmo fascista em alguns casos extremos as críticas de mobilizações LGBTQIA+ e feministas da cultura pop e valem-se disso para incitar o ódio contra esses grupos.

A guerra semiótica sobre gênero e sexualidade na semiosfera digital da cultura nerd, em relação à cultura pop, envolve a superaventura, os *games*, as celebridades, os *games*, desenhos e animações, séries e filmes associados à cultura nerd, e universos transmidiáticos, como o de Harry Potter e de Star Wars. Em relação à semiosfera do gênero e sexualidade, todos os marcadores aparecem, mas devido ao recorte do estudo, que focou em um caso envolvendo personagens LGBTQIA+, os marcadores de sexualidade acabam tendo maior destaque – embora sexualidade e gênero não tenham sido tomados como conceitos dissociados para a compreensão do mundo, pois as sexualidades também são generificadas.

A abertura ou o fechamento de um sistema semiosférico em relação à semiodiversidade reitera a condição binarista da semiosfera. Um contexto fechado pode ser tensionado por signos que advêm de um contexto aberto. Eles são ruídos para esse espaço de fechamento e promovem disputas, mas também respostas que tentam explodir qualquer possibilidade de transformação que pode ser carregada por esses signos. Em contrapartida, em contextos abertos, são lançados signos dos contextos fechados que visam se impor a mais territórios da cultura. O fechamento em relação à diversidade pode mobilizar a abertura e a abertura pode mobilizar o fechamento. É das fronteiras estabelecidas entre essas zonas que emergem disputas. No entanto, essa percepção pode nos direcionar a construção de falsas simetrias. Nesse sentido, os estudos de gênero e sexualidade contribuíram para demonstrar assimetrias das territorialidades abertas e fechadas em relação à marcadores com maior grau

de semiodiversidade. O presente capítulo irá se desdobrar mais sobre essa questão nos próximos itens.

As estratégias empregadas nas batalhas em torno da guerra sobre gênero e sexualidade na semiosfera digital da cultura nerd envolvem comentários, ataques à perfis de celebridades, usos da desinformação, de notícias falsas, *deepfakes*, *trollagem*, criptofascismo, boicote, *bomb reviews*, censura, regulações das plataformas digitais, declarações e ações de celebridades, demissões e mobilizações de espaços mais fechados em relação à semiodiversidade (fundamentalistas religiosos, conservadores, grupos de extrema-direita, o que inclui grupos masculinistas da cultura nerd), e mobilizações de espaços mais abertos em relação à diversidade, como os que envolvem perfis de mulheres, pessoas LGBTQIA+ e pessoas negras.

Os marcadores de mobilização de ciberacontecimentos deflagrados pela guerra semiótica sobre gênero e sexualidade na cultura nerd são as representações femininas, LGBTQIA+ e negra em signos pop, com singularidades como a que envolve beijos entre personagens do mesmo gênero, a presença de marcadores com maior grau de semiodiversidade na cultura gamer e nerd, o posicionamento em relação à diversidade de celebridades, o assédio e a violência na cultura das celebridades – cujo o símbolo é Hollywood e, mais recente, os usos de pronomes neutros para contemplar pessoas não-binárias.

No *corpus* da tese, as representações LGBTQIA+ são o acionamento mais recorrente das fiscalizações e das mobilizações conservadoras e de extrema-direita e se articula com o contexto cultural brasileiro. Apontam para o que acontece com o pop no “cu” do mundo. O uso de protestos e publicações em plataformas digitais, a percepção da ameaça e do perigo em torno dessas representações para as crianças e a visibilidade de figuras políticas do bolsonarismo, assim como os seus apoiadores, contribuem para os diferentes sentidos e territorialidades que são desencadeados por esses ciberacontecimentos. Comunicam da terceiridade, que é representação, mobilizando a primeiridade, que é agente de um medo que está estuturalizado na memória da cultura. Entre essas representações, os casos envolvendo beijos entre personagens LGBTQIA+ da cultura nerd, mais propriamente da superaventura, têm tido uma potência semiótica que movimenta diferentes contextos midiáticos, perturba fronteiras e gera grandes “batalhas” nas guerras semióticas e digitais em torno do gênero e da sexualidade.

A interpretação dos signos pop – o caráter interpretante sobre o *plot* das muitas produções da cultura nerd – também é um tema recorrente na guerra sobre gênero e

sexualidade na semiosfera digital da cultura nerd. O que Lotman (1978) já pontuava sobre o texto artístico é perceptível através da ambiguidade em torno da sua leitura que é performada nas plataformas digitais. Ele comunica sentidos diferentes para posições diferentes na semiosfera. No entanto, há uma importante percepção nessas leituras e sobre a apropriação do *plot* para exercício de ativismos mais abertos em relação à semiodiversidade. A abertura, as leituras entusiastas em alguma medida da diversidade, costumam se apropriar mais de cenas, diálogos e imagens dos signos pop, como demonstram o espalhamento de cenas de beijos entre super-heróis.

O que percebo é que um mesmo signo pop pode entrar em relação com diversos contextos e gerar diferentes interpretações, mas que tem sido menos recorrente, por exemplo, a apropriação de quadros de uma HQ para se defender terrorismos contra as diferenças de gênero e sexualidade, enquanto em posições abertas em relação à diversidade isso é mais comum. Umberto Eco (1991), ao comentar a interpretação da ficção, defendia, sem dialogar diretamente com Lotman, que uma leitura depende como e quando um livro é lido, mas destaca que isso não eximiria o papel da análise acadêmica de apontar, a partir de relações teóricas, como um livro deveria ser lido e como ele provavelmente foi escrito. A guerra sobre gênero e sexualidade na semiosfera digital da cultura nerd é também uma batalha pelos sentidos das tramas. No entanto, se como apontam os sentidos percebidos, não faria sentido ser nerd e preconceituoso, a cultura pop precisaria continuar tornando explícita essa conjunção. Cabe, nesse intercurso, fazer considerações sobre as mobilizações de fechamento em relação à diversidade que caracterizam a guerra estudada e são reiteradas através do que foi notado a partir do ciberacontecimento envolvendo Wiccano e Hulkling.

6.1.1 A Cruzada Contra a Semiodiversidade

A imaginação da guerra e de uma disputa que deseja aniquilação do outro é recorrentemente utilizada nas batalhas contra todo o conjunto semiótico que envolve a “diversidade”: feminismos, pessoas LGBTQIA+, educação sexual, comunismo, religiões não-cristãs, militância negra e por aí vai. Todas essas marcas são vistas como a ameaça aos valores da masculinidade hegemônica (CONNEL, 1995), da heteronormatividade (WARNER, 1991) e da heterossexualidade compulsória (RICH, 2010) – um perigo para o poder do homem, branco, cis-hétero, cristão e o seu modelo de mundo. Termos como “marxismo cultural”, “guerra cultural”, “cristofobia” e “heterorofobia” são usados para assumir que, sim, estamos em uma guerra.

As Cruzadas foram expedições militares organizadas pela Igreja Católica entre os séculos XI e XIII. Elas tinham como objetivo conquistar, com o uso da força, a Terra Santa, região da Palestina na qual habitavam os muçulmanos. Uma guerra santa. E fracassada em vários sentidos. A memória fundamentalista religiosa, em articulação com a extrema-direita, concebe a percepção de que é preciso batalhar por uma sociedade com valores cristãos, que remetem às marcas hegemônicas do que é “ser mulher” e “ser homem”. Vivenciam, assim, uma cruzada contra a diversidade que busca ocupar todas as lógicas de produção de sentido da cultura: a economia, a hegemonia religiosa, a política, as escolas, as plataformas digitais. Embora o religioso possa ser, muitas vezes, uma “fachada” para não questionar ou modificar as estruturas de poder, como é possível perceber através de dados sobre a violência sexual, o consumo de pornografia ou ainda em casos que envolvem a pedofilia – mais de 70% da violência sexual contra crianças ocorrem dentro de casa¹.

Sendo o gênero um marcador da cultura e político, a compreensão de Simone de Beauvoir (1967) de que basta uma crise política, econômica ou religiosa para que os direitos das mulheres sejam questionados, pois esses direitos não tem caráter de permanência, fazendo com que as mulheres precisem se manter vigilantes durante toda a sua vida materializam-se na cruzada contra a diversidade. Os avanços dos direitos LGBTQIA+, assim como o de mulheres, pessoas negras e de toda a classe trabalhadora, passam a ser questionados e colocados em instabilidade por disputas que tem no cerne a ideologia. No caso da Bienal, um juiz com posições homofóbicas promoveu uma leitura da lei que permitiria a censura de Crivella. Foi necessária intervenção de outra instância. Uma barreira. E se não existissem essas barreiras?

O caldo dos memes que compõem as ideias dos agentes que se engajam na cruzada contra a diversidade de gênero e sexualidade advém de outros circuitos informativos que escapam à credibilidade ou qualquer método de averiguação e são orientados por métodos que não guardam aproximações com o método da ciência (PEIRCE, 1877). Eles resultam de zonas afastadas do núcleo da semiosfera em sua camada mais superficial. No entanto, não são necessariamente periféricos, pois também ganham voz e materialidades em forças e corpos com poder na cultura. São como calabouços na semiosfera. Zonas subterrâneas, como propõe Henn (2021)². Regiões em camadas do digital que são acessadas através de vínculos com comunidades na qual são altamente espalhados os memes do fascismo.

¹Fonte: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/direitos-humanos/noticia/2019-05/mais-de-70-da-violencia-sexual-contras-criancas-ocorre-dentro-de>. Acesso em: 21 nov. 2021.

² Reuniões do grupo de pesquisa em semiótica da cultura.

A construção de falsa simetrias, de uma polarização simétrica, é recorrentemente utilizada pelos grupos que colaboram para essas cruzadas. A perspectiva lotmaniana da semiótica já apontava como a fronteira que separa um espaço marginalizado de outras regiões mais nucleares podem ser inventadas – um processo que surge da necessidade que há na semiosfera do “caos” e da “barbárie” para manter a sua reprodução. Fora dos sistemas fechados em relação a semiodiversidade há, portanto, o perigo, a doença, o pecado, a vulgaridade, a putaria, a ameaça às crianças. Manter-se ideologicamente nas zonas fechadas da semiosfera e colaborar para o seu espalhamento e não sucumbir ao mal, à ignorância, ao delírio, à loucura, à mentira, ao “esquerdismo”. Logo, todo código recodificado pelas fronteiras desse espaço. Qualquer signo relacionado à diversidade ou gênero, ao passar por ele, torna-se “ideologia de gênero”, “lacração”, vergonhoso.

Essa codificação assimétrica e desinformativa em relação ao que se desdobra na cultura gera condições para que esses territórios acreditem que a violência e a opressão também é liberdade de expressão. Liberdade de expressão é liberdade de opressão. Até porque se existem oprimidos e opressores, na codificação que eles desenvolvem dessa observação cara aos feminismos e as redes LGBTQIA+, eles também são oprimidos. Nerds sendo excluídos de uma cultura criada por eles, assim como estadunidenses patriotas advogam contra migrantes e construíram a noção de uma cultura pura, apoiando o projeto trumpista de construir um muro ainda maior na fronteira do país. Aumentam-se os muros. Tornam-se as fronteiras mais ameaçadoras. É preciso, pois estamos protegendo nossas crianças, argumentam.

6.1.1.1 A “Caça às Bichas” e Calabouços na Semiosfera

A posição periférica-subterrânea da semiosfera do gênero e da sexualidade, com alcapões que se abrem para espaços de poder inclusive em regiões mais nucleares, resguarda memórias e códigos da semiose da “caça às bruxas”. O ruído dessas constelações é aniquilador, extremo, visa se impor e para isso vale-se de todas as estratégias que estão ao seu alcance. Embora essa base se mostre pequena muitas vezes, é extremamente ruidosa e organizada. Quando ameaçada, pode recuar, mas sempre tenta promover algum estrago. Pode agir aniquilando as forças mais criativas e periféricas, mirando nelas como alvo e as exterminando-as.

Essa posição periférica-subterrânea faz com que os calabouços do ódio e do medo, inclusive em plataformas digitais, construam a si como periféricos, excluídos, extra-

sistêmicos. Seriam a verdadeira criatividade e transformação, mas buscam trabalhar a partir do pressuposto da aniquilação de qualquer questionamento, pensamento crítico, ou mudança estrutural. Como a “Estrela da Morte” em *Star Wars*, pode aniquilar espaços distantes na “galáxia”. O extermínio da população negra, os direitos da população em relação a condições de trabalhos menos precárias e desiguais, qualquer transformação que envolva diversidade, gênero e sexualidade são alguns dos seus alvos.

Quanto mais afastado do núcleo de uma semiosfera é um processo semiótico, mais ele pode ser qualificado como caótico, desordenado, anti-cultural. O seu “cosmos” é a norma”. A barbárie é o preto, a bicha, a sapatão, a travesti e qualquer questionamento a sua estrutura. O que não quer dizer que essas marcas identitárias não possam ser apropriadas como códigos que reiteram os valores da cruzada contra a diversidade. É, inclusive, vantajoso que um gay afeminado ou uma lésbica masculina demonstrem apoio às lógicas de “caça política”. É um código que serve para a construção da crença. A inquirição (PEIRCE, 1877) a serviço da “Inquisição”. Os modos respeitáveis através dos quais “figuras perigosas” podem habitar a sociedade.

Negar o gênero é uma estratégia comunicativa para se manter a norma. Assim como se nega qualquer produção de conhecimento questionadora. É a intenção de criar corpos dóceis, inteligíveis e à serviço do lado masculinista da guerra, desenvolvendo pautas que são igualmente generificadas, como a violência da radicalização policial e o armamentismo. A comunicação é força propulsora de memes e, portanto, de ideologias.

A “caça às bruxas” sofre mutação nesses processos comunicativos e passa a se transformar, também, em “caça às bichas”. A variação em gênero de homens gays afeminados é vista como mais ameaçadora do que a sua sexualidade (ROUGHARDEN, 2004). Caçar às bichas assusta porque as “práticas de bixaria” (expressão inspirada na música de Linn da Quebrada e Gloria Groove, *Necomancia*) apontam para a possibilidade de ruídos performativos no masculino hegemônico. Apresento nesse percurso algumas inferências que caracterizam a “caça às bichas” – e a corpos e vidas que não remetem ao marcadores nucleares da semiosfera do gênero e sexualidade – na guerra contra a semiodiversidade

6.1.1.1.1 A Criança sob Ameaça

Há versões históricas, e algumas vezes fantasiosas, de uma “Cruzada das Crianças”. Um grupo de crianças teria viajado do sul da Itália para Jerusalém visando ajudar na missão de criar reinos cristãos. Esse é subtítulo da HQ que deflagrou a tentativa de censura na Bienal

por conter um beijo entre dois super-heróis. *Vingadores: A Cruzada das Crianças*. No entanto, a cruzada na história tem mais relação com a busca por uma feiticeira super-heroína desaparecida do que com o cristianismo. A presença de “crianças” no título foi uma das forças simbólicas que impulsionaram a fiscalização da HQ. É inadmissível associar crianças com pessoas LGBTQTIA+. É o pecado máximo. A maior heresia. A sexualização da mente infantil a partir da imposição que ele conviva com temas relacionados às sexualidades. “Eles querem ideologizar as crianças”, bradam. Querem elas nas suas cruzadas. Mas a convulsão com qualquer relação entre crianças, gênero, sexualidade – ou ainda política – aponta para a criança como um importante espaço de manutenção ideológica para o futuro. Não-ideológica, na verdade, pois na cruzada contra a diversidade é ideológica apenas o Outro. As crianças são os cavaleiros do futuro para manutenção do poder.

Produções da cultura pop, por sua associação com o infantil e com a juventude, costumam ser os alvos de muitos ataques dessas cruzadas. A visibilidade midiática pode não transformar sexualidades, mas ela pode gerar reconhecimento, identificação ou veicular ideais que barram o projeto de manutenção do poder. Não é à toa que grupos evangélicos fundamentalistas religiosos investem na sua indústria cultural infantil, com desenhos que abordam temas cristãos, ou em telenovelas bíblicas, como as da *Record*.

A ideologia anti-gênero é signo da proteção das crianças. Ainda que seja fachada para não atrapalhar a construção do exército religioso do futuro. Essas inferências podem parecer deslocadas dos dados da tese, mas se relacionam com a cartografia digital semiótica e transviada que desenvolvi nos anos desse estudo. A convulsão com a educação sobre diversidade e com a infância também surge pelo medo que as estruturas sejam modificadas. É o “coração” da transformação. Transformar esse sistema é chegar no ponto nerval do “inimigo”. É aquele momento em um *game* no qual você dá muitos golpes no ponto fraco de um “chefão” e ele convulsiona. “A criança sob ameaça”, da qual falou também Balieiro (2018), é dispositivo de controle da rebeldia infantil, da potência queer e questionadora que há na infância e na adolescência, na regulação da fabulação de gênero para controlar qualquer abertura da mente periférica e nova sobre a diversidade. A reprodução da família cis-heteronormativa, cristã e masculinista é tecnologia de manutenção do sistema hegemônico.

Um dos acontecimentos que considero importante trazer para fundamentar essa inferência está relacionada ao ataque mais expressivo que já sofri em plataformas de redes sociais. Publiquei uma crítica a um discípulo de Olavo de Carvalho, “guru” do bolsonarismo, que trabalha com marketing digital e possui milhões de seguidores em seus perfis. Meu comentário, que falava da articulação entre marketing digital e neoliberalismo, chegou até ele,

que através de vídeos nos *Stories*, incitou os seus seguidores contra mim com comentários homofóbicos, que desdenhavam dos estudos de gênero e sexualidade e reiteravam o quanto ele era masculino em relação a mim. Isso mobilizou estratégias da minha parte para cessar os ataques, como privar os meus perfis – o que foi, inclusive, criticado por ele, pois eu era um “doutorando em comunicação (estava no meu perfil essa informação) que não sabia transformar uma polêmica em dinheiro”. No entanto, fiquei mais curioso com o que ele publicava no perfil e iniciei uma investigação. Para além do marketing digital, ele dava diversas dicas amorosas para as mulheres de como deve ser um “verdadeiro homem” e defendia recorrentemente um projeto de “construção de famílias cristãs”. Um exército para o futuro. Eduquem os seus filhos para serem homens de verdade e as suas filhas para serem mulheres de verdade. “Um homem de verdade vai poder te dar muitos filhos e te sustentar para cuidar deles”. É, realmente, um projeto. A *Godllywood*³, projeto da Igreja Universal que visa “educar” mulheres para seguirem valores religiosos também aponta para essa condição performativa.

Para além da discussão que poderia fazer sobre como a regulação performativa sempre falha (BUTLER, 1993, 2014), ou, em termos de Lotman, gera ruídos, chama a atenção essa dimensão, que não me arrisco a qualificar como consciente ou inconsciente, mas que tem um fundo memético e cultural, da criança como reprodução da ideologia. Em *Star Wars III: A Vingança dos Sith* (dirigido por George Lucas e lançado em 2005), uma das primeiras ações de Anakin Skywalker ao trocar do lado luminoso da força para o lado sombrio da força – deixando ser um *jedi*, aliado da República, e passando a ser um *sith*, defensor da ditadura do Império – é assassinar todas as crianças que estavam treinando para serem *jedi*. Elas eram um risco para a reprodução da ideologia *sith* e guardavam profunda relação com o lado luminoso da força.

“A criança sob ameaça” dos grupos que integram a cruzada contra a diversidade não são todas as crianças. São àquelas que estão sob a sua guarda, as que eles acreditam que podem reproduzir os seus memes. Giancarlo Cornejo (2015) mostra como existe uma guerra contra o menino afeminado. Uma guerra declarada. A cultura nerd deve se manter masculinista. A “lactração” deve, a tudo custo, ser impedida. Se o menino caminhar rebolando ou gesticular, corrija-o o quanto for necessário. Meninas como Ágatha, negra, pobre, da periferia, que se imaginava como Mulher-Maravilha, não é um corpo que importa, que tem peso (BUTLER, 1999) no medo e na dor, pois ela está muito distante da fronteira dessas

³ Fonte: <https://www.universal.org/godllywood/desafio-godllywood/>. Acesso em: 11 fev. 2022.

peessoas. Meninos devem vestir azul. Meninas devem vestir rosa. Princesas são para meninas. Super-heróis são para meninos. E que o tratamento seja generificado desde cedo, com “chás de revelação” nos quais já prescritos futuros cis-heterossexuais a partir do sexo biológico.

6.1.1.1.2 O Nerd de Bem

Uma importante categoria fenomenológica que surge no contexto da guerra envolvendo gênero e sexualidade na cultura nerd é o que eu proponho chamar de “nerd de bem”. Ele surge dos espaços de intersecção entre os signos relacionados à figura do “cidadão de bem” (SOLANO GALLEGÓ et al., 2017), associada ao bolsonarismo e à extrema-direita nacional, e entre os signos relacionados ao “nerd tóxico” (SALTER, BLODGETT, 2017) / “nerd masculinista”. Reúne o que mais se destaca nesses dois conjuntos semióticos.

Do “cidadão de bem”, pautas contra os direitos humanos, a favor do armamentismo, o posição anti-gênero, o racismo, o masculinismo, os pilares “Deus, Pátria e Família”, o envolvimento político com a extrema-direita, o apoio ao neoliberalismo e a privatização da vida, defendendo que a lógica econômica e de mercado também seja aplicada às relações sociais, entre outras. Do “nerd tóxico”/ “nerd masculinista” (também chamado de “nerdola” nas conversações em rede), vem a possibilidades de associar a grupos que fazem apropriações da cultura pop para se colocar contra o “sistema”, mas que são uma reiteração de valores conservadores e Ur-fascistas, como os *incels*, o incômodo com a presença de mais diversidade de gênero, sexualidade e raça nos signos pop, nas indústrias culturais ou em grupos de fãs da cultura nerd e gamer. Um pertencimento fechado ao que seria “ser nerd”, na qual forasteiros devem ser excluídos, o uso da *trollagem* como ferramenta para performar terrorismo cultural contra as diferenças, entre outros processos vistos ao longo desse estudo. A intersecção e as fronteiras estabelecidas entre essas territorialidades semiosféricas é geradora da mente do “nerd de bem”.

Não necessariamente todo o “cidadão de bem” que age em relação a uma posição de fechamento sobre a diversidade de gênero e sexualidade ou é um agente na cruzada que usa terrorismos contra as diferenças é um “nerd de bem”. No caso envolvendo Wiccans e Hulkling, era possível inferir por alguns comentários que os públicos-fiscais da representação do beijo dos super-heróis não tinham, necessariamente, um vínculo mais fã com as HQs ou com a superaventura. Nem todo “nerd de bem” é necessariamente, também, um “incel”. Também existem “nerds tóxicos” que ainda não fizeram uma fronteira com práticas políticas mais engajadas, articulando-se com a extrema-direita, embora já existam tendências

sinalizadas através dos rastros semióticos em suas conversações em rede de que essa aproximação apresenta alta probabilidade de ocorrer. Foi o que Steve Bannon notou ou ainda o que mobilizou Bolsonaro a acenar para a cultura gamer.

6.1.1.1.3 O Super-Herói e as Masculinidades

São os super-heróis um dos principais símbolos fiscalizados por agentes da “caça às bichas” na cruzada contra a diversidade na cultura nerd estudada aqui. Umberto Eco (2001) demonstrou a condição mítica, mas ao mesmo tempo textual-ficcional, como produto da cultura de massa, do super-herói. Os mitos são signos enraizados nas estruturas das culturas e que funcionam como projeção das imagens e dos anseios que um grupo tem de si. O Superman, discutido pelo autor, é o objeto através do qual o autor faz essa análise. No caso, o Superman da “Era de Prata”. O Superman seria identificação, assim, não tanto pelos seus superpoderes, mas por mostrar que Clark Kent, um homem comum, pode deixar de ser medíocre. Ao mesmo tempo, Clark seria uma crítica do Superman à humanidade. Além disso, as ações do Superman foram qualificadas como “heterodirecionadas” pelo autor. Ele não participaria de revoluções e, a sua construção seria veículo ideológico de uma postura na qual o mal seria a ofensa à propriedade privada e o bem as ações de caridade. Nunca das mudanças estruturais. Por outro lado, o “Super-Homem de Massa” (ECO, 1991) também pode ser uma crítica à noção de que a indústria cultural produz ideias fixas, únicas. Ele pode remeter a histórias com contradições, em que ideologias, lógicas das narrativas e dialéticas do mercado se articulam. Pode estimular leituras em que consciências são tomadas por pessoas sonhadoras.

A conjuntura de emergência do Superman e dos super-heróis, inclusive como propaganda de guerra, como o Capitão América, remete a construção simbólica desses seres superpoderosos como fantasias míticas do poder masculino para muitos homens. “O homem é signo de Deus, porquanto Deus o criou segundo o princípio icônico e ‘refletiu-se’ nele”. (LOTMAN, 1979, p. 38). O Super-herói é o Deus fabricado pelo homem. Um signo da masculinidade cis-heterossexual que historicamente ocupou o poder das indústrias culturais. Mas eles sempre tiveram ruídos, ideias de ruptura que apontavam para mutações da sua virilidade e poderiam inspirar rebeldia. Muitos dos seus criadores eram homens judeus que traziam a trágica marca do nazismo em suas mentes. No entanto, o texto mítico do super-herói, muito mais do que os seus *plots*, foi transformado pelas dinâmicas da publicidade e do consumo em signo de identificação para a masculinidade hegemônica.

O super-herói que remete às marcas de poder não pode se tornar um ativista. Não pode modificar as estruturas sociais. Ele deve servir à hegemonia. Ao entretenimento que é apenas diversão, nunca ideológico – ele só se torna ideológico caso insira algum tema ruidoso para o espaço fechado em relação à diversidade da semiosfera da cultura nerd. Ele também é um importante veículo de comunicação sobre as fantasias de virilidade e masculinidade dos homens cis-héteros que buscam atingir o maior grau de aproximação com a masculinidade. Um veículo importante desde a infância para meninos. Afinal, super-heróis são para meninos nesse contexto de “caça às bichas”. É a introdução, também, de superequipes masculinas que reiteram o pacto masculino (BURRIL, 2008): homens apoiam homens. A ameaça reside no super-herói que é contra-identificação. Que é um anti-signo.

Essa relação contrasimbólica se materializa no incômodo com super-heróis homens que não são cis-heterossexuais. Eles apontam que existem outras masculinidades. Outras formas de habitar o mundo para além dos valores cis-heteronormativos e da heterossexualidade compulsória. A existência de outros modelos de masculinidade fala diretamente com a subjetividade do homem que ocupa os espaços de poder em uma sociedade capitalista e que vem se sentindo ameaçado conforme novas fronteiras vão sendo construídas em torno das masculinidades. Afetos como o de Wiccano e Hulkling ou de Jon Kent e Jay Nakamura ameaçam a fantasia de que o super-herói é o homem, branco, cis e heterossexual. Em casos como os de Arlequina e Hera Venenora, existem discursos odiosos, mas elas não perturbam a partir dessa contra-identificação por serem super-vilãs/super anti-heroínas que servem ao fetiche masculino cis-heterossexual. O silêncio, nesse caso, aponta para uma violência simbólica oculta e para os signos que são selecionados como alvos de fiscalização.

Ao mesmo tempo, uma super-heroína pode tornar-se alvo do terrorismo contra as diferenças ao questionar o lugar de feminilidade construído pelo olhar masculino cis-hétero. Capitã Marvel, por exemplo ao não ser uma princesa como Diana, a Mulher-Maravilha – que também gerou muitos incômodos masculinistas, embora eles tenham sido “esquecidos” para transformar ela em uma contraparte positiva da Capitã Marvel –, não estar em um relacionamento com um homem, nem demonstrar desejo em relação a nenhum personagem masculino, e ocupar um espaço historicamente considerado de homens no *plot* do UCM – ser uma militar e uma super-heroína extremamente poderosa – foi transformada em perturbação e ainda. Brie Larson, por seus posicionamentos feministas e por interpretar a personagem, ainda é perseguida e é alvo de comentários odiosos sobre ela nas plataformas de redes sociais. Ela ultrapassou fronteiras que não eram permitidas. Tornou-se ruído.

6.1.2 Há Resistência da Semiodiversidade?

Como foi possível observar através do estudo semiótico do caso envolvendo Wiccano e Hulkling, a tendência da semiosfera digital a algum grau de semiodiversidade de gênero e sexualidade mostrou-se predominante. Inclusive, figuras com papel no espalhamento residual de memes do fascismo também criticaram a tentativa de censura de Crivella. Algumas inferências sobre essa suposta resistência podem ser feitas através da articulação entre teoria e empiria, permitindo entender, assim, as contribuições suscitadas pelo estudo do ciberacontecimento nas perspectivas apresentadas aqui.

Foi possível notar que o *plot* da HQ *Vingadores: A Cruzada das Crianças* possui elementos sobre gênero e sexualidade que podem ser extraídos para uma leitura mais entusiasta da diversidade. No entanto, esses elementos não são potencialmente operacionalizados nas semioses em rede em torno do caso, aparecendo, em alguma medida, no *plot* do ciberacontecimento. O beijo de Wiccano e Hulkling é transformado, nas territorialidades brasileiras, no ato mais político – para o bem e para o mal – da HQ. Portanto, um beijo que ocorreu no início da década de 2010, com um caráter mais implosivo do que explosivo na macrosemiosfera da cultura nerd, torna-se, ao “dialogar” com a semiosfera digital brasileira, principalmente com redes fechadas em relação à diversidade e que tem como intenção vencer a cruzada contra o caráter “perigoso” dos estudos de gênero e sexualidade, como grupos do bolsonarismo e fundamentalistas religiosos, ruidoso e mobiliza intensas semioses nesse contexto. Gera, assim, a tentativa de censura do então prefeito Crivella, que possui intersecção com os calabouços da semiosfera do gênero e da sexualidade. Esse movimento faz com que o beijo tenha um caráter explosivo para a cultura nerd brasileira, grupos LGBTQIA+ e para os algozes.

A relação entre o *plot* envolvendo gênero e sexualidade da HQ, do jornalismo e dos sentidos em plataformas digitais, mostram que a rede digital e semiótica em torno de Wiccano e Hulkling não trouxe à tona, com potente circulação, enquadramentos como a crítica contida nela ao fundamentalismo religiosos e à movimentos de supremacia branca. Se esse *plot* circulasse com maior potência, talvez houvessem respostas diferentes. O foco das semioses não era um tensionamento transformador das causas de regulação da semiodiversidade, mas partiam de uma reiteração constante da liberdade de expressão e do combate à censura que estaria simbolizada em figuras como Bolsonaro e Crivella. E censura quase sempre compreendida em um espectro amplo – foram poucas as publicações e matérias que usarem o termo “censura homofóbica”, por exemplo. Essa inferência pode ajudar a entender a

participação de figuras ideológicas anti-gênero como apoiadoras ao “não vai ter censura”, como o “youtuber” Peter, do Ei Nerd, e o político Arthur do Val.

Há uma lógica liberal que parte do pressuposto de que não deve existir nenhuma regulação na sociedade daquilo que as pessoas expressam, publicam, performam. Logo, o exercício de “não vai ter censura” serve à construção de um código que é utilizado por pessoas que reiteram terrorismos cultural contra as diferenças de gênero e sexualidade para expressarem livremente qualquer ataque simbólico às majorias silenciadas. É uma lógica que parte do seguinte entendimento: “Crivella nem ninguém pode censurar uma opinião. Deixem os super-heróis se beijarem e serem gays. Mas isso quer dizer que eu também posso expressar a minha leitura de que a ideologia de gênero existe, de que as escolas querem transformar as crianças em transexuais, de que negros se vitimizam” e por aí vai. É um princípio que defende o “pode tudo” (até mesmo o assassinato de qualquer pessoa que “invada” a minha propriedade privada). Essa leitura tem ganhado espaço em redes sustentadas por “nerds de bem”. A pretensa “cultura do cancelamento” vem sendo lida por eles como “censura” e signo do “fascismo da esquerda” quando eles são criticados por qualquer declaração que violenta a existência de pessoas estruturalmente sem os mesmos direitos, legais e culturais, do homem hegemônico do núcleo da cultura.

Esse movimento já ganha notável materialização na cultura nerd e gamer brasileira quando figuras como Monark, um dos grandes *streamers* de games e, plataformas digitais, declara que “censuraram Bolsonaro” por um vídeo do então presidente com mentiras sobre vacinas ter sido retirado das plataformas digitais ou questiona o porquê uma “opinião racista” é vista como crime⁴. A perda de patrocinadores do *podcast Flow*, com mais de 3,4 milhões de inscritos, no qual Monark é um dos apresentadores, mobilizada pelas críticas que o gamer sofreu nas plataformas, fez com que ele se posicionasse entendendo que “lacradores são os novos fascistas”⁵. Ele ganhou projeção e espaço inclusive na mídia hegemônica, como na Folha de São Paulo, que fez uma entrevista com ele na qual o título da matéria é “Lacradores se comportam como fascistas, diz Monark, do *Flow*”⁶. Em fevereiro de 2022 foi, no entanto, desligado do *podcast* em que atuava por defender a existência de um partido nazista.

A mesma plataforma de jornalismo que imprimiu o beijo de Wiccano e Hulkling na capa para “enfrentar” a censura de Crivella dá espaço para uma lógica que coloca “liberdade

⁴ Fonte <https://www.pragmatismopolitico.com.br/2021/11/monark-desabafa-apos-flow-perder-patrocinadores-lacradores-sao-os-novos-fascistas.html>. Acesso em: 22 nov. 2021.

⁵ Fonte <https://twitter.com/monark/status/1454873784482242560>. Acesso em: 22 nov. 2021.

⁶ Fonte: <https://www1.folha.uol.com.br/colunas/monicabergamo/2021/11/lacradores-se-comportam-como-fascistas-diz-monark-do-flow.shtml>. Acesso em: 22 nov. 2021.

de expressão” e “liberdade de opressão” em um mesmo patamar, ignorando a condição cultural de maiorias silenciadas em espaços de sociabilidade, na visibilidade midiática e os dados sobre violência que ela mesmo circula. A mídia hegemônica aparece orientada por um princípio que não entende a linguagem como também fabricadora da realidade. Isso explica a orientação liberal que faz com que a “cultura do cancelamento” nos casos mapeados da cultura nerd seja utilizada para qualificar apenas críticas às figuras que espalham memes do terrorismo cultural contra as diferenças de gênero e sexualidade, como J.K Rowling. As mobilizações de evangélicos e políticos da extrema-direita não aparecem, assim, como “cancelamento”. O que pode ter relação com a visibilidade dessa suposta “cultura do cancelar” ter emergido com maior visibilidade no Brasil a partir da cobrança de um posicionamento de Anitta contra Bolsonaro (POSTINGUEL et al., 2020). Logo, o “cancelamento”, no contexto analisado aqui guerra semiótica e digital sobre gênero e sexualidade na cultura nerd, transforma-se em código para isentar de regulação qualquer posição semiótica (principalmente através dos discursos e performances em rede) que vise “silenciar” ou “punir” alguém.

No entanto, para essas lentes, isso não quer dizer que não deva existir uma regulação em torno daquilo que é ou não é permitido em relação ao terrorismo cultural contra as diferenças de gênero e sexualidade. Essa regulação deve partir do mercado. O mercado é quem detém poder para “punir” algozes e vítimas de acordo com as tendências culturais. No caso envolvendo Wiccano e Hulkling, a “salvação” mais concreta, antes das disputas ideológicas entre “pode censurar” e “não pode censurar” no âmbito jurídico e político, veio de Felipe Neto.

A posição entusiasta da diversidade vir com maior ênfase do mercado, não de políticas públicas, leis, do Estado, sinaliza uma conjuntura muito precária das pautas envolvendo diversidade. Esses posicionamentos são “coisificados”, transformados em tendências de mercado e consumo, gerando disputas que mais do que modificar estruturas enraizadas na opressão, servem para ações publicitárias de marcas e celebridades. Assim, como pontua Rodrigo Castelo (2013) o neoliberalismo, seguindo uma reflexão marxista, vem transformando “tudo” em mercadoria. O autor demonstra como, a partir dos anos 1970, estratégias de dominação capitalista neutralizam pautas e reivindicações das classes trabalhadoras. Um desses movimentos está localizado no investimento de grandes empresas em pautas relacionadas à questões de gênero, sexualidade e raça. A discussão e a reflexão sobre diversidade é, portanto, complexa, multifacetada e não pode se esgotar em binarismos, maniqueísmos ou deslumbramentos. Há, ainda, a dimensão desse processo que aponta para

um julgamento da violência de gênero e sexualidade orientado pela visibilidade, não pelo Estado. Se existem instâncias jurídicas que não veem como homofóbica a ação de Crivella, certamente há juízes e delegacias que não estão preparados para a leitura do que é um crime contra pessoas LGBTQIA+, pessoas negras e mulheres.

Esse movimento da visibilidade e do mercado como regulador da semiosfera do gênero e da sexualidade tem tido impactos nas lógicas das indústrias culturais. O “quem lacra, não lucra”, frase usada em utros casos pelo “nerd de bem”, transformou-se em “quem lacra, lucra”. Não se pode ignorar que a comunicação em torno de “polêmicas” envolvendo diversidade na cultura pop tem sido extremamente vantajosa em relação ao retorno financeira e a mídia orgânica, não paga, que surge através da cobertura informativa dessas polêmicas. Além do “Efeito Streisand” que envolveu a tentativa de censura do beijo de Wiccano e Hulkling, tem sido reiterativa a lógica na qual um ou uma personagem com alguma potência de representação ganha “anúncios” na mídia dedicada à cultura pop (“primeiro personagem gay do UCM”, “primeiro super-herói negro”, “Robin sai do armário”, “Superman sai do armário”), desencadeia algum incômodo em redes de nerds tóxicos/cidadãos de bem/ nerds de bem, isso gera disputas com territórios entusiastas da diversidade, essas disputas ganham atenção da mídia, transformando acontecimentos e ciberacontecimentos em plataformas midiáticas, há mais interesse e curiosidade despertada em torno da produção, ela traz relevante retorno financeiro para as indústrias culturais. É pouquíssimo provável que as indústrias culturais não tenham se atentado a essa lógica e é poquíssimo improvável que não tenha existido, nesse sentido, um aceno de diretores e empresários orientados ao lucro dessas indústrias para que a diversidade recebesse mais atenção. O que não anula o possível envolvimento de pessoas que trabalham nessas indústrias com a construção de signos pop com maior diversidade por interesses que extrapolam apenas o retorno financeiro.

No entendimento da semiosfera que desenhei aqui, infiro que para um signo mais periférico se acomodar e transitar com maior fluidez entre diferentes códigos, ainda que para chegar ao núcleo ele precise ser normativizado, ele precisa gerar explosões (LOTMAN, 1999). Para algo deixar de ser explosivo ele precisa explodir. Ou, em outras palavras, para algo deixar de ser polêmica esse algo precisa ser polemizado. Essas polêmicas têm, assim, facilitado a visibilidade através de implosões e explosões na semiosfera da cultura pop e nerd de signos menos nucleares. Cabe, no entanto, questionar o que pode acontecer quando a visibilidade de signos com graus mais regulados de diversidade se acomodarem, o que irá surgir se a resposta não for “quem lacra, lucra”? Serão buscados textos mais ruidosos na periferia para continuar a transformação gradual das representações na cultura pop? O lucro

como signo da “diversidade importa” pode apontar para transformações lentas e com pouca modificação estrutural das transformações das diferenças em desigualdades.

Afetado por essas inferências, passei a refletir sobre qual o ganho concreto da diversidade – e se ele existe – do espalhamento do beijo de Wiccano e Hulkling? O principal movimento semiótico que consegui inferir envolve a saída de personagens, com muitas ressalvas nessa marcação, mais periféricos da superaventura para o núcleo da cultura pop. É perceptível empiricamente o maior interesse dos públicos nerds, especialmente o público nerd LGBTQIA+, pelos dois super-heróis que antes eram mais restritos a determinados contextos. Ou ainda pessoas LGBTQIA+ tornando-se mais interessada pelas HQs, buscando conhecer os personagens e consumir superaventura, passando a se reconhecerem como “nerds” pelo interesse despertado através da visibilidade dos *Jovens Vingadores*. Essa configuração contribui, a longo, para uma maior pluralidade na cultura nerd e para transformações no consumo de HQs, inclusive em relação às HQs fora do circuito pop transnacional, produzidas no Brasil e por artistas independentes.

Ao mesmo tempo, o apoio mais expressivo à Wiccano e Hulkling pode estar justamente relacionado a essa posição mais periférica dos personagens na semiosfera da cultura pop, pois eles não modificam a estrutura mais canônica de super-heróis com um caráter mítico, como é o caso de Superman. Não posso afirmar que o caso envolvendo a “saída do armário” de Jon Kent, o filho do Superman, teve menor grau de apoio que os personagens de Wiccano e Hulkling, pois não investiguei as semioses em torno do caso em torno dele como foi feito com o ciberacontecimento da Bienal, mas certamente existem singularidades que apontam para a importância de continuar a construir estudos na perspectiva proposta aqui. Principalmente pelo “ruído interpretativo” que surgiu através da cobertura que destaca “Superman é bissexual” e não se prende ao “Filho de Superman, que agora também é o Superman, é bissexual”. Seria muito produtivo, assim, investigar essa reconfiguração da memória do primeiro super-herói da cultura pop através da semiótica.

Outro aspecto semiótico da resistência acionada por Wiccano e Hulkling remetem a leitura mais heteronormativa ou homonormativa que se tem dos dois super-heróis, o que pode, conforme apontam as teorias de gênero e sexualidade, facilitar o seu espalhamento na semiosfera contemporânea. Enquanto eles são mais periféricos na semiosfera da superaventura (e da cultura nerd e da cultura pop), eles não são tão periféricos na semiosfera do gênero e da sexualidade. Ambos são brancos, com corpos definidos, performam uma masculinidade que não é tão afeminada (embora Wiccano seja visto como mais afeminado que Hulkling, o que reitera a relação entre magia e o feminino), e estão em um relacionamento que segue uma

prescrição heteronormativa: casar e constituir um modelo de família mais tradicional. A relação entre beijo e amor que é uma das forças propulsoras em torno dos dois também achata as discussões sobre sexualidade a partir de *slogans* que costumam acompanhar as mobilizações de apoio a diversidade em plataformas digitais: “amar não é pecado”, “amor não é doença”, “viva ao amor”. Isso anula que a real problemática em torno da regulação conservadora e política sobre as identidades LGBTQIA+ nunca foi diretamente sobre o “amor”, mas sobre a sexualidade, sobre o medo construído em torno de uma discussão reflexiva sobre o sexo. Além disso, a configuração de uma pauta em torno do amor que toma como maior signo dele uma relação romântica entre duas pessoas não é democrática. Há corpos e vidas para quem esse modelo de amor é negado e que estão na periferia do gênero e da sexualidade.

Os marcadores mais periféricos da semiosfera do gênero e da sexualidade não ganham a mesma atenção e engajamento que mobilizações como as construídas em torno dos dois personagens. Não se trata de se imaginar uma “Olimpíada das opressões”, na qual interessaria saber “quem sofre mais”. O espalhamento e o apoio ao beijo de Wiccano e Hulkling pertencem a um contexto de abertura em relação à diversidade. Importam. São resistência. Mas uma resistência mais contingenciada por temas menos ruidosos e explosivos. Cabe questionar, como foi feito nas semioses do Twitter, o porquê a imagem menina negra, pobre e periférica Agatha Félix, de 8 anos, não ganhou o mesmo agendamento e mobilização que a tentativa de censurar os dois *Jovens Vingadores*? Não havia uma articulação comercial e de retorno financeiro com a sua vida? Os temas que levaram a sua morte perturbam demais a cultura por envolverem genocídio da população negra, violência policial, eleições políticas, desigualdades promovidas pelo capitalismo? Assim como o caso, possivelmente mais periférico da semiosfera da cultura pop mapeado na tese, inclusive por remeter a uma produção de HQ brasileira e a temáticas que são quase extra-culturais à cultura nerd, envolvendo à censura da capa da HQ *Castanha do Pará*, premiada com o Jabuti na categoria “Melhor História em Quadrinhos”, que mostra um menino negro com rosto de Urubu fugindo da violência policial, ter sido censurada por ser considerada violenta e incomoda para os visitantes da exposição também não ganhou a mesma notabilidade.

Não se pode negar que esse agendamento e a visibilidade de Wiccano e Hulkling estão relacionados a potência de agendamento midiático a visibilidade das produções que são desenvolvidas pelas indústrias culturais da cultura pop. A sociedade brasileira é uma ávida consumidora de filmes de superaventura e dos *Vingadores*. Assim como é consumidora de outras séries e produções anglófilas-estadunidenses. Há, para além desses elementos

interpretantes que limitam o teor explosivo e de resistência das semioses em torno de signos pop, práticas semióticas de ruptura (SANTAELLA, 1996) que surgem da relação dessas produções com o caldo cultural brasileiro. O uso de signos pop para exercício de um pensamento crítico e para a construção de posições antifascistas, que surgem, por exemplo, nos sentidos que relacionam as distopias da ficção com o Brasil, podem inserir ruído na ideologia nuclear e dominante. A crítica ao não incômodo com relações cis-heteronormativas destinadas ao público infantil, que reiteravam valores performativos do gênero, como as das Princesas da Disney e o seu endereçamento às meninas, assim como a fabulação *drag queen* e performativa em torno de personagens que já em meados da década de 1950 apontavam para signos queer, como Pernalonga, são algumas dessas práticas de ruptura. O beijo de Wiccano e Hulkling, até mesmo nos entusiasmos mais superficiais em relação a ele, que celebram o amor romântico, a igualdade e a liberdade de expressão, e pouco falam em fundamentalismos religiosos, na ascensão da extrema-direita e na desinformação, podem inserir códigos de abertura à outras semiodiversidades, mais periféricas, e que incluem a discussão desses temas citados que aparecem invisibilizados nas semioses em rede, em sistemas mais nucleares da semiosfera digital, do gênero e sexualidade e da cultura nerd – e em suas intersecções. Há papéis, inferências e semioses, nesse sentido, que extrapolam a discussão do empírico desse estudo e se configuram como apontamentos que emergem da leitura e sensibilidade teórica e fenomenológica que desenvolvi nesse percurso. O próximo item é dedicado a desdobrar esses apontamentos.

6.2 CAMINHOS PARA O LADO COLORIDO DA FORÇA

A partir da cartografia semiótica e transviada apresentada na tese, trago alguns apontamentos que aparecem como caminhos emancipatórios, de abertura em relação à diversidade de gênero e sexualidade, que podem surgir em contraposição às dinâmicas conservadoras, de fechamento e ataque em relação ao gênero e sexualidade mobilizados pela caracterização da guerra semiótica em torno da diversidade na semiosfera digital da cultura nerd.

Chamo essa possibilidade de um pertencimento ao “lado colorido da força” para contrapor o aspecto cultural binário, presente inclusive nas semiosferas contemporâneas, que trabalha com as dinâmicas “bem” e “mal”, “masculino” e “feminino”, “Deus” e o “Diabo”. Em *Star Wars*, essa relação apresenta-se através da existência de um “lado luminoso da força”, o “lado da luz”, e de um “lado sombrio da força”, “o lado das trevas”. É uma

estratégia de apropriação de relações da cultura para a construção de *plots* nos signos pop recorrente na cultura pop. O “lado colorido da força” propõe, assim, não ser apenas “o lado da luz”, mas um espectro de cores, pautas, iniciativas, que é complexo, é diverso e traz signos com maiores graus de semiodiversidade ao núcleo das culturas.

Wanda, a Feiticeira Escarlate, mãe de Wiccano, é uma personagem utiliza a magia do caos. Através do caos, ela pode reescrever a realidade. Na semiosfera, há uma tensão constante entre conservação e mudança. Como explica Henn (2019), conservação total gera redundância que é estagnante, impede as replicações e as transformações estruturais, enquanto a transformação total desencadeia a entropia máxima: o caos informativo. A transformação sem instâncias graduais exigiria, portanto, a instauração do caos, mas que pode ser desestabilizador para a semiosfera ao ponto de levá-la à destruição de algumas das suas partes. É preciso, então, se aproximar do poder da Feiticeira Escarlate e conseguir uma tarefa quase impossível: manipular o caos para gerar transformações menos gradativas nas estruturalidades da cultura.

6.2.1 Memes Queer e Aliança Poplítica

Se existem memes do fascismo, a semiosfera também comporta, em signos, memes do anti-fascismo, capazes de gerar ruptura, resistência e diálogos transformadores. Nos casos de Wiccano e Hulkling, e em outras respostas de territorialidades da cultura aberta em relação à diversidade, foi perceptível que existem possibilidades de organização semiótica capazes de gerar ruídos e perturbações em espaços de fechamento. No entanto, essas respostas tem surgido sempre a partir de contraposições que emergem de posições que surgem dos calabouços da semiosfera. Não há uma “estrela da vida” capaz de direcionar signos que causem perturbação nessas zonas. Há uma defesa e um tímido contra-ataque. Não um ataque. O meme da internet em torno de Inês Brasil, “se me atacar, eu vou atacar” pode ser uma resposta que urge em territórios de abertura em relação à diversidade, mas que não obtiveram, ainda, uma corporificação efetiva.

Proponho entender que alguns memes do anti-fascismo possuem uma força queer, promovem rupturas nos quadros mais hegemônicos de masculinidade e feminilidade, sinalizando outras possibilidades para o gênero que ajudariam a modificar as desigualdades na semiosfera. São memes queer. Memes que abraçam a cooperação e tentam ressignificar a competição. Eles podem, a partir de valores que envolvem a diversidade, ajudar a impedir a corporificação dos memes do fascismo em calabouços de signos da semiosfera (“bolsões de

ódio”). Mas como realizar isso através de um movimento que é realizado na guerra semiótica e digital sobre gênero e sexualidade na cultura nerd?

Judith Butler (2018) defende que as redes digitais também fazem parte da esfera pública e contribuem para a construção de enfrentamentos das normas de gênero. A precariedade está ligada às normas de gênero e essas mesmas normas são instrumentalizadas para a construção de políticas sexuais. O corpo com força performativa para produzir transformações nessas políticas não pode, portanto, ser individual. Ele precisa romper com o individualismo e ser coletivo, articulado. O modelo de assembleia é, assim, uma das possibilidades que ela aponta para a orientação de construção de “corpos em aliança”. Romper com o individualismo é, conforme defende Mark Fisher (2020), promover barreiras para o avanço do projeto neoliberal, que através da vigilância contínua, tenta impedir trabalhadoras e trabalhadores de deslizarem para o coletivo.

Mark Fisher (2020) disserta sobre a percepção de que o capitalismo é o único sistema unicamente viável. “É mais fácil o fim do mundo do que o fim do capitalismo”, provoca o título da sua obra. Ele entende que para o capital manter essa memória codificada na cultura, ele se vale de um sistema de coordenação e de memória coletiva e que também precisamos disso. O capitalismo aparece aqui por estar ligado a toda a lógica de violência contra a população negra, mulheres, pessoas LGBTQIA+. É a partir de uma reiteração memorial da “família tradicional” que se mantém a ideia de que os corpos devem servir para a produção de novos corpos para exploração. Essa relação é uma das camadas da heterossexualidade compulsória que está ligada ao gênero, assim como a lógica do lucro e do mercado que vem regulando historicamente representações e os cargos de poder nas indústrias culturais. Para que isso tenha possibilidade de concretização, o autor defende que existem limites para a horizontalidade e que é preciso uma coordenação vertical que oriente à transformação – seja através de assembleias ou de partidos.

Para isso, a semiodiversidade dos sistemas também é importante. Quando não pensamos em gênero e sexualidade, mas na construção de grupos com diversas linguagens e reivindicações que são capazes de romper com as suas diferenças e agirem politicamente, a direita e a extrema-direita conseguem ser muito mais “pós-modernas”. Fisher (2020) defende que esse mosaico, mais do que a rigidez da unidade, também seria valioso para as esquerdas. A estrutura organizacional e sistemática das empresas capitalistas, ou das indústrias culturais, pode, em alguma medida, inspirar a construção de agrupamentos e redes – que superam inclusive a compreensão de uma comunidade única – que se articulam para ter mais força estrutural de maneira organizada. Uma reunião de “líderes” dessa rede semiodiversa com

objetivos e pautas delimitadas, estratégias pressupostas e objetivos definidos – missões, visões e valores de diferentes movimentos – podem ser mais efetivas para a transformação das estruturas do que reuniões horizontais com mais de 6 horas em que todas as pessoas falam e ninguém escuta ninguém. É uma negociação possível entre verticalidade, horizontalidade e ação.

Outro apontamento de Fisher (2020) que se relaciona diretamente com a cultura pop e com a cultura nerd, embora ele não faça essa relação, está relacionado aos impulsos libidinais, ao prazer, ao tesão, ao gozo – que direcionam, também, à diversão. Uma superação do neoliberalismo não pode negar os modelos libidinais construídos pelo capital. Portanto, as esquerdas, os movimentos que advogam pela semiodiversidade precisa do prazer que advém do pop. E é a partir desse prazer já existente que podem ser construídos engajamentos em torno da transformação das estruturas geradoras de precariedades em torno do gênero e da sexualidade. Engajar fãs, gamers, nerds, construindo novos públicos, promovendo novas culturas para, então, decolonizar o pop, transformá-lo a partir das “pregas do nosso cu latino” (GONZATTI, 2021b). Uma trama-transa política transformadora que materializa novos imaginários e realidades através do ficcional.

A construção desse corpo digital diverso também precisa se organizar para transformar as lógicas das plataformas digitais que facilitam e promovem o espalhamento de desinformações. Em articulação, tensionar a mídia e as empresas, apresentado dados e as pesquisas desenvolvidas sobre o tema que apontam para o racismo algorítmico, o reforço de ideais da extrema-direita, a precarização do trabalho, a necessidade de construir algoritmos que promovam a informação complexa e a transformação, o banimento de contas falsas e *bots*, a maior transparência – enfim, a regulação dessas plataformas para um real comprometimento com a diversidade e, eventualmente, a transformação da internet. Resgatar as leituras entusiasmadas da ciberacultura, como as do ciberespaço como um espaço do saber (LÉVY, 1999), transformando-as em pesquisas-ação é também uma possibilidade.

A aliança poplítica na cultura nerd surgiria, assim, da articulação entre territórios nerd LGBTQIA+, feministas, negros, militantes e ativistas comprometidos com o fim das desigualdades e com todo o corpo digital que se compromete com essas mesmas transformações sem necessariamente ter um vínculo com a cultura pop. As leituras bastardas da poplítica (RINCÓN, 2016) podem, através do ativismo de fãs e de outras apropriações da cultura pop anglófilo-estadunidense, potencializar o espalhamento de memes queer na cultura e eventuais explosões em zonas com códigos que possibilitam alguma abertura para à

semiodiversidade. Inspirar práticas semióticas de ruptura. Isso remete a um dos pontos que devem ser abraçados por essa aliança: uma pedagogia pop da diversidade.

6.2.1.1 Pedagogias Pop da Diversidade

Rosa Maria Bueno Fischer (2002), propõe, a partir das ideias de Michel Foucault (1999) sobre os dispositivos de sexualidade, o conceito de dispositivo pedagógico da mídia para entender os modos através dos quais a mídia opera na construção de identidades, tendo em vista que ela veicula saberes que de alguma forma educam as pessoas, apontando para os modos de ser e estar em uma determinada cultura.

O pop, perpassado por uma relação com a juventude, e também com o lúdico-infantil tem um teor pedagógico. Ele veicula modelos sobre como são os meninos, como são as meninas, como são as pessoas LGBTQIA+, de quem pode ter superpoderes, de quem não pode. É muito improvável que você converse, por exemplo, com um menino gay e não extraia dele alguma importância que a mídia teve para ele no entendimento – ou na incompreensão – da sua sexualidade. A visibilidade na mídia não define sexualidades, mas ela ajuda no enfrentamento dos signos violentos, inclusive aqueles produzidos na mente, que resultam da invisibilidade. Mas para além disso, produções da cultura pop e da cultura nerd tem notável importância para muitas pessoas na infância e na adolescência. É, inclusive, nessa fase que costumamos aprender a sermos fãs. Nesse sentido, uma pedagogia da diversidade pode se valer do pop para espalhar memes queer. Ela envolve que, sim, queremos transformar crianças, mas não são o gênero ou a sua sexualidade, mas a sua compreensão sobre o mundo e as diferenças para que elas se tornem comprometidas com a construção de mundo melhor para todas, todos e todes. É uma pedagogia que dialoga, importante, destacar, com concepções freireanas. Ela envolve três camadas: a escola, o midiático-pop e o digital.

A escola, como demonstra Louro (2003), é território de violências e binarismos em torno do gênero e da sexualidade. É nela que muitas crianças experienciam as suas primeiras violências por serem diferentes, são reguladas e tornam-se corpos dóceis para o sistema. Ela é um dispositivo da sexualidade (FOUCAULT, 1999) que fala de sexualidade em toda a sua configuração, mas de uma política sexual cis-heteronormativa: no currículo escolar, nas aulas de educação física, nos banheiros, no exercício da docência, etc. Louro propõe a construção de pedagogias feministas que podem inspirar a autocrítica e aulas com filmes para discutir as relações desiguais da sociedade como ferramentas de transformação nesse sentido. No entanto, como foi demonstrado aqui, sabemos a convulsão conservadora, religiosa e de

extrema-direita que envolve a abordagem desses temas na escola. Esse deveria ser o principal foco para a construção de uma sociedade menos desigual, mas que enfrenta notáveis barreiras políticas que precisam urgentemente serem enfrentadas.

Algumas pessoas têm a noção de que ao estudar gênero nas escolas você pode seduzir os alunos. Eles seguem a lógica de que há um contágio: 'se você se informar sobre isso, vai se tornar um deles'. As pessoas que acreditam nisso devem achar a homossexualidade, a bissexualidade ou transexualidade muito atrativas. Na verdade, se eu aprendo sobre a sexualidade de uma pessoa isso não significa que eu vá querer o que ela quer. Só significa que eu tenho uma visão mais ampla sobre o que é o mundo. Nós precisamos tratar esse assunto de forma mais leve para aprendermos mais sobre nós, nos entendermos melhor como pessoas. (BUTLER, 2015, online).

Segundo um levantamento feito pelo Anuário Brasileiro de Educação Básica em 2021 e divulgado pela organização Todos Pela Educação, apenas 26% das instituições de ensino tratam do assunto homofobia em sala de aula, 48% das escolas brasileiras tratam relações étnico-raciais, as desigualdades sociais são abordadas apenas em 35,9%, e o machismo em apenas 15,8%⁷.

O interesse e o destaque pela educação na infância e adolescência emerge de dois movimentos. Primeiro do medo que existe em grupos da extrema-direita e de fundamentalismos religiosos em relação ao ensino e contato de crianças com elementos em torno da semiodiversidade de gênero e sexualidade. E em segundo lugar de um texto que considero inspirador e crucial para o desenvolvimento de saberes e iniciativas capazes de não permitir a proliferação dos memes do fascismo: “Educação após Auschwitz”, de Theodor Adorno (1995).

O texto é resultado de uma palestra transmitida na rádio de Hessen, em 18 de abril de 1965, e publicada em Frankfurt, no ano de 1967. Ele inicia a discussão afirmando que a exigência de que Auschwitz não se repita é a primeira de todas para a educação. Fala, assim, de uma constante ameaça de regresso à barbárie do nazismo e do genocídio que rondava a Europa. A barbárie é fruto das condições que permitem a sua emergência, explica ele. Para que o horror do qual Adorno foi um sobrevivente não se repita, ele elucida e desdobra alguns pontos nevrálgicos e também algumas caracterizações do fascismo: o que aconteceu com os judeus poderia vir a ocorrer com outros grupos considerados divergentes; o clima de nacionalismo exacerbado é sinal de alerta; a educação irradiada pela sociologia para gerar entendimento do que está por trás da superfície das forças políticas; a crítica a razão de Estado soberano; mais estudos sobre a psicologia das massas e diálogos para compreender a

⁷Fonte: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/combate-ao-racismo-e-homofobia-tem-pouco-espaco-nas-escolas-diz-relatorio>. Acesso em: 22 nov. 2021.

tendência da mente humana para o antecivilizatório; buscar as raízes nos perseguidores e não nas vítimas assassinadas; conhecimento dos mecanismos que tornam as pessoas capazes de cometer atos bárbaros e impedir que eles as capacitem novamente; a educação infantil e na primeira infância para gerar esclarecimento e um clima intelectual, cultural e social que não permite a condução ao horror; a defesa que o retorno ou não retorno do fascismo é um espaço mais social do que psicológico; a nomeação dos corpos do fascismo e sua associação com esses ideais; a desbarbarização do campo, pois ele sinaliza que algozes dos campos de concentração costumavam ser jovens filhos de camponeses; não rejeitar ou ter medo de falar sobre o fascismo; o uso de transmissões de televisão para educar sobre os pontos que levaram ao estado de consciência do nazismo; organização de grupos educacionais que distribuíssem ensinamentos e cursos suplementares em regiões que necessitam de conhecimento crítico; o combate de formações coletivas excludentes e fechadas, que se baseiam em trotes e violência; o tratamento de grupos como “massa amorfa” como sinal de uma mentalidade que tende à barbárie; a crítica à personalidade autoritária; estudar os culpados por Auschwitz para investigar ainda mais a sua gênese; barrar a relação da educação com severidade e virilidade, assim como a valorização do “aguentar a dose” – esses aspectos apontam para o sadismo; não reprimir os medos e falar sobre eles para evitar o seu retorno como violência; examinar a relação com a técnica e com a consciência coisificada, sem considerar que ela resulta, é extensão, do próprio ser humano; entender que o incentivo ao amor de maneira imperativa perpetua a frieza, atuando contrariamente à capacidade de amar; não limitar a resistência aos grupos mais afetados, pois ela envolve a todas as pessoas.

Considero surpreendente que qualquer leitura mais fenomenológica e crítica do que vivemos com a ascensão da extrema direita consegue, acredito, encontrar as relações possíveis com Adorno (1995). Como a educação na infância pode ser vetor de transformação ideológica, o papel do humano por trás de toda a tecnologia, a necessidade de construção de uma comunicação com força articuladora – transfronteiriça, talvez. No campo da semiodiversidade, faz pensar na necessidade de que as discussões sobre sexualidades, por exemplo, não fiquem restritas a redes LGBTQTIA+, mas que também envolvem pessoas cis-heterossexuais. Uma relação dialógica que vale para toda a semiosfera do gênero e sexualidade. Em relação às plataformas digitais, direciona para as inferências de assim como os trens em Auschwitz, tecnologias da época, levavam vidas para a morte, a desinformação também veicula a morte e a precariedade de muitas populações. O genocídio da população negra através dos dados que temos acesso, a violência contra a mulher a população

LGBTQIA+ ou mais de 600 mil mortos em decorrência de pandemia de coronavírus mostram que a barbárie continua latente na cultura.

Em relação à educação, Adorno (1995) dá destaque a educação infantil. O que ressoa no que propõe Jack Halberstam (2020) através do conceito de gênero de filmes *pixarvolt*. O autor analisa como algumas animações da *Pixar* inspiram a rebeldia contra as lógicas normativas do corpo, da sexualidade e possibilitam romper com as lógicas violentas do capitalismo. A criança é rebelde, fora da ordem, fora do ritmo, precisa ser disciplinada para pais heteronormativos. Por isso, para conservadores, não se deve inspirar a rebeldia, o questionamento, e posição contra os domínios institucionais e corporativos. Há potência queer e anarquista na infância. Há, também, inclinação para a alteridade. É nesse sentido que a cultura pop pode funcionar como aproximação com os temas da diversidade. *A Fuga das Galinhas*, demonstra o autor, pode mobilizar reflexões sobre a exploração no capitalismo, a importância da luta coletiva, a tomada dos “meios de produção”, o uso da tecnologia para reconfigurar o corpo.

Essa leitura queer está presente em filmes que vão além das animações *pixarvolt* citadas por Halberstam (2020). A HQ *Vingadores: A Cruzada das Crianças*, ou os *Jovens Vingadores* de uma maneira mais geral, também possuem elementos pedagógicos em seu *plot* sobre a diversidade de gênero e sexualidade que podem ser utilizados em práticas semióticas de ruptura: o perigo dos fundamentalismos religiosos, movimentos supremacistas e de extrema-direita, o exercício da alteridade e por aí vai. Gelson Weschenfelder (2017) também demonstra essa força pedagógica do que advém do pop através do uso que faz dos super-heróis e das super-heroínas como símbolos que inspiram resiliência em crianças que estão em situação de vulnerabilidade. Relata, em suas falas em palestras nas quais já estive presente, e também no livro, fruto da sua tese, como, por exemplo, uma menina relatou um episódio de estupro através da identificação com a violência sofrida pela personagem Mulher-Gato. Tenho, também, realizado oficinas e palestras em escolas do ensino médio ensinando sobre questões relacionados ao gênero e sexualidade através da cultura pop e a receptividade e interesse de estudantes é perceptível. Muitas vezes, é comum que algum menino ou menina me procure para agradecer emocionado. Vejo-me neles e imagino a diferença que uma abordagem assim teria feito na minha escola quando eu estava no ensino médio.

É nesse sentido que as plataformas digitais também podem ser apropriadas para espalhar saberes sobre diversidade em torno do gênero e da sexualidade através da cultura pop e de alianças poplíticas. Há um entusiasmo com abordagens em torno de personagens e histórias que envolvem pessoas LGBTQIA+ em gerações mais novas e que consomem

informações através de plataformas como o *Instagram*, *YouTube* e *TikTok*. Desenvolver redes de conhecimento complexas, para além das universidades e das salas de aula, encontrando maneiras de mediar a qualidade dessas abordagens pode ser uma abordagem para, junto a outros movimentos de mudanças estruturais das plataformas, resgatar o uso do digital para um espaço de saberes. Para isso, o investimento público, a regulação das plataformas e a ciência precisariam se articular, desenvolvendo iniciativas de propostas de cursos, palestras, *lives* debatendo filmes, conteúdos que discutem questões de gênero na cultura pop – ampliando e complexificando materiais como os que surgiram em ciberacontecimentos como envolvendo Wiccano e Hulkling. É, portanto, um trabalho que muitos produtores de conteúdo já realizam, em alguma medida, assim como o jornalismo. A ciência poderia contribuir com a qualificação e mediação de conteúdos com maior teor pedagógico, agindo contra a desinformação e nomeando os fenômenos como eles são, visando evitar que Auschwitz continue se repetindo. Seria uma saída que poderia atravessar outras áreas para além da intersecção entre cultura pop e diversidade, inclusive, contribuindo para mais oportunidades para recém-doutores e para um diálogo entre ciência e sociedade que vai além das burocracias da produtividade que contribuem para o realismo capitalista citado por Mark Fisher (2020), a ideia de que não há saída e é assim mesmo. É uma proposta utópica, mas a utopia mobiliza, como sempre disse uma das professoras que me inspirou nessa trajetória como “guerreiro da justiça social”, Marcia Veiga da Silva.

Não se deve, portanto, abandonar a mídia hegemônica e o pop, mas utilizá-los como veículo para a comunicação de ruídos. Uma ideia que não é nova e que as ciências sociais tem manifestado há tempos. O Manifesto Antropófago ou Antropofágico de Oswald de Andrade, publicado em maio de 1928, que repensava a dependência cultural brasileira e propunha uma mistura entre o “Norte” e o “Sul”, entre culturas indígenas, africanas e europeias, constituindo um novo caldo cultural já é exemplo de um manifesto que propunha algo nesse sentido. A Tropicália, movimento da música popular que gerou transformações na música popular e na cultura brasileira no final da década de 1960, tem inspiração nesse teor antropofágico. Há ainda leituras críticas desenvolvidas pelas ciências que podem auxiliar como ferramentas na inserção desses ruídos – obras como as de Ariel Dorfman e Armand Mattelart (2007), em que os quadrinhos de Tio Patinhas e Pato Donald são analisados como veículos ideológicos de memes do capitalismo. Caberia, em um movimento contínuo dessas transformações, conforme elas avançassem, incentivar a circulação popular de narrativas não-canônicas para a formação criativa de artistas, incentivando uma futura “tomada dos meios de produção”. De estéticas pop a éticas populares.

Se “A incompreensão é ou esquecimento ou uma ignorância da linguagem” (LOTMAN, 1978, p. 30) e “[...] a cultura tem por vocação, nomeadamente, analisar e dissipar os temores” (LOTMAN, 1981, p. 27), a arte pop pode ser uma importante ferramenta para o enfrentamento do medo e suas semioses (LOTMAN, 2008), assim como pode contribuir para a alfabetização semiótica (MACHADO, 2000) necessária para um olhar fenomenológico da cultura, que permita compreender os códigos, a leitura e interpretação dos diferentes signos, as práticas inventivas das mentalidades, o estudo da fixação das crenças. Assim como a alfabetização semiótica precisa estar entrelaçada a uma compreensão dos sistemas midiáticos. O reconhecimento das estéticas desinformativas. A busca por fontes. A fixação da dúvida em vez da crença. Como a desinformação é uma das principais desencadeadora de ignorância sobre gênero e sexualidade, fonte da ideologia anti-gênero, sendo pandêmica, essa necessidade é, junto a regulação das plataformas digitais, urgente. O relatório da Avaaz de 2021⁸ aponta o Brasil como o país que mais acredita em informações falsas do mundo: 62% dos brasileiros já acreditaram em uma notícia falsa; 7 de cada 10 brasileiros se informam pelas plataformas de redes sociais; as pessoas no Brasil passam mais de 9 horas por dia conectados na internet. Há, portanto, uma centralidade das territorialidades digitais que não pode ser ignorada nos processos que contribuem para a proliferação de memes do fascismo. É necessário, portanto,

[...] levar a sério o fato de que estamos enfrentando um inimigo que não tem nenhuma dúvida de que está em uma guerra de classes e que dedica muitos de seus enormes recursos treinando sua gente para travar essa guerra. Há uma boa razão pela qual os estudantes de MBA leem *A arte da guerra* e, se quisermos avançar, estamos obrigados a redescobrir o desejo de ganhar e a confiança de que podemos ganhar. (FISHER, 2020, p. 149).

É evidente que para vencer essa Grande Guerra, em que a guerra pela diversidade na cultura nerd é uma guerra menor que não deve ser menosprezada, existem barreiras políticas, institucionais e diversos outros problemas que extrapolam os caminhos que consegui apontar a partir do exercício cartográfico semiótico transviado da tese e que adquirem, nesse item, um teor de manifesto teórico-transformador. É preciso, também, assumir essa condição agonística é usar ferramentas que desafiam o masculino hegemônico. Construir lógicas que extrapolam condições generificadas, construir um agir queer. Portanto, as inferências apresentadas podem ser adaptadas para ações mais concretas, direcionadas e com maior grau de instantaneidade.

⁸Fonte: <https://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/comissoes/comissoes-permanentes/comissao-de-defesa-dos-direitos-da-mulher/arquivos-de-audio-e-video/apresentacao-carolina-261119>. Acesso em: 22 nov. 2021.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Propor uma semiótica para estudo de fenômenos da cultura pop, do gênero e da sexualidade a partir de teorias da semiótica específicas foi um dos objetivos orientadores da tese. A semiótica foi um fio condutor epistemológico desse estudo que possibilitou novas perspectivas para o estudo de fenômenos envolvendo cultura pop, gênero e sexualidade. Esse empenho possibilitou não só um aprofundamento crítico diante das questões que mobilizaram a arquitetura dessa pesquisa, como também contribuiu para o meu amadurecimento como pesquisador em formação.

Em relação à cultura pop, tracei rotas analíticas e teóricas que possibilitam interpelar o pop a partir de diversos objetos. Uma contribuição que visa articular mais concretamente a cultura pop e alguns dos seus desdobramentos semiosféricos, como a cultura nerd, a cultura gamer e a superaventura. Além do movimento proposto, é possível, estabelecer outras fronteiras de análise para entender, por exemplo, a relação da cultura nerd com a música pop. Entendo que há muitas possibilidades a serem desdobradas através daquilo que foi definido aqui como uma semiosfera da cultura pop.

Em relação aos estudos de gênero e sexualidade, a semiótica foi igualmente relevante, trazendo uma operacionalização empírica e conceitual a teorias que venho estudando desde o início da minha formação científica. A relação entre núcleo e periferia, perpassada por relações de poder que constituem valores generificados e sexuais, com maior ou menor grau de semiodiversidade, pode ser utilizada para estudar diversos fenômenos que extrapolam, inclusive, o campo comunicacional. No que foi desenvolvido aqui, foi possível inferir como a semiosfera do gênero e da sexualidade se manifesta em signos da cultura pop, em processos de produção de sentido na ambiência digital e como ela é colocada em movimento e tensão ao gerar e ser gerada por acontecimentos.

Examinando como se dão as articulações e os contextos que envolvem a cultura nerd, o digital, a superaventura, o gênero e a sexualidade, notei que as disputas de sentido – “guerras culturais” – envolvendo essas engrenagens tem uma historicidade cultural que é anterior aos processos digitais. Os ataques de Fredric Wertham aos quadrinhos na sua obra *A Sedução dos Inocentes* e o *Comics Code Authority*, criado na década de 1950, são alguns dos casos que guardam memes, no sentido de ideias presentes no caldo cultural, que se alastram até os tempos contemporâneos. Assim como a semiótica do medo apontou para uma “caça às bruxas” semiotizada no percurso da história para marcar como ameaça diferentes corporalidades possibilitadoras do questionamento e geradoras de ruído naquilo que é dado

como norma, que habita o núcleo da cultura. São semioses da “caça às bruxas”, assim, os ataques contra mulheres feministas, pessoas pretas, LGBTQIA+ – maiorias silenciadas por desdobramentos acidentais.

Ficou evidente também que se o gênero e suas intersecções, como a sexualidade, são regulados e constituídos por políticas (poder), a cultura pop também é. Portanto, a cultura pop, dada a sua potencialidade hegemônica e nuclear, também é elemento semiótico que fabrica e regula o gênero e a sexualidade. Pode, ao mesmo tempo, ser fonte de ruído para valores reiterados por ela em um outro tempo ou ainda fornecer semiotocidades ruidosas para que práticas semióticas de rupturas desenvolvidas por mentes mais periféricas insiram ruído no seu núcleo.

O desenvolvimento de categorias para estudo dos ciberacontecimentos pop possibilitou novas abordagens para estudos das fiscalizações dos públicos, de mobilizações de fãs, das mobilizações de anti-fãs e *haters*, das performances célebres, das ações das indústrias culturais e quando o próprio discurso do jornalismo de cultura pop ou focado em cultura pop gera um ciberacontecimento – os meta-ciberacontecimentos pop. Devido a necessidade de síntese e recorte para a materialização textual da tese de doutorado, o maior foco analítico aqui foi em torno de um caso específico, mas todas essas categorias e materiais coletados ao longo dos anos poderão ser desdobrados em futuros estudos para continuar aprofundando a investigação desses fenômenos na perspectiva adotada aqui.

A guerra semiótica sobre gênero e sexualidade na semiosfera digital da cultura nerd, em relação à cultura pop, envolve a superaventura, os *games*, as celebridades, os *games*, desenhos e animações, séries e filmes associados à cultura nerd, e universos transmidiáticos, como o de Harry Potter e de Star Wars. Em relação à semiosfera do gênero e sexualidade, todos os marcadores aparecem, mas devido ao recorte do estudo, que focou em um caso envolvendo personagens LGBTQIA+, os marcadores de sexualidade acabam tendo maior destaque – embora sexualidade e gênero não tenham sido tomados como conceitos dissociados para a compreensão do mundo, pois as sexualidades também são generificadas.

Ao caracterizar ciberacontecimentos pop que envolvem disputas sobre gênero e sexualidade na cultura nerd, passei a nomear esses casos como integrantes de uma guerra. Não retomo aqui a sua caracterização para evitar entrar em redundância. Esse percurso foi importante para a seleção do caso que foi analisado para materializar as possibilidades teórico-metodológicas e de inferências virtualizadas na tese. Nesse sentido, o beijo de Wiccato e Hulkling materializa a fiscalização dos públicos conservadores, fundamentalistas religiosos e outros signos que compõem a extrema-direita; aponta como a desinformação é vetor de

ciberacontecimentos envolvendo gênero e sexualidade e como ela é utilizada pela extrema-direita no Brasil; para o teor indissociável de muitos casos com movimentos políticos e culturais fechados em relação à diversidade, como o bolsonarismo; para a zona fronteira que a superaventura estabelece devido a reiterar lógicas normativas das masculinidades e do corpo, por exemplo, e, ao mesmo tempo, apresentar ruídos fabricados – portanto, implosivos – na matriz hegemônica do gênero e da sexualidade; para as disputas em torno do sentido performativo do que é ser nerd e para o teor de intersecção desse marcador com outras identidades, sejam mais fechadas ou abertas em relação à diversidade; para a não existência de uma regulação mais enfática e posicionada das plataformas digitais como aliadas de temas LGBTQIA+; e para a criança como um vetor ideológico e performativo que deve, desde cedo, se fechar para textos semiodiversos.

É de todo esse caldo cultural que são constituídos os ciberacontecimentos pop que emergem de disputas de sentidos sobre gênero e sexualidade na semiosfera da cultura nerd. De todas as inferências materializadas aqui, gostaria de me deter, para encerrar a tese, à dimensão queer da criança. É no período como criança que muitos traumas de pessoas LGBTQIA+ se iniciam. É no período como criança que são materializadas mais enfaticamente, através da disciplina e da violência, os limites para masculinidades e feminilidades. O medo de um pop, associado à juventude e ao infantil, mais diverso é semiose do pânico estrutural que há sobre a imaginação de uma sociedade que torne o poder menos nuclear e mais espalhado, difuso, menos rígido, fechado. De uma sociedade menos desigual. A criança é queer porque é aberta, rebelde, questionadora e mais sábia do que pressupõem as pessoas que as violentam. Mas a criança também pode ser reinício performativo da cruzada contra da diversidade. Lembro sempre de uma vez que estava em um supermercado, ali pelos meus oito anos, e vi um homem ensinando um outro menino, mais ou menos da minha idade, a apalpar a “bunda ficcional” de um cartaz de papelão de uma mulher que anunciava algum produto do qual não me recordo. Pergunto-me sempre: será que aquele menino, como eu, se tornou um “ruído indesejável” para o núcleo da cultura? Ou será que foi ali que se iniciou a sua jornada como algoz da diversidade?

Jojo Rabbit (filme lançado em 2020 e dirigido por Taika Waititi) conta a história de um menino alemão que é fã de Hitler. Ele imagina o ditador como um amigo imaginário. A trama se passa no final da Segunda Guerra Mundial. A mãe do garoto, no entanto, está contra o sistema nazista e mantém uma jovem judia escondida dentro de casa. O menino a encontra e passa a conviver, relutante, com a garota. Vai ressignificando o ódio e desprezo que sente por ela e que é mobilizado por estereótipos e desinformações sobre judeus veiculados pelo caldo

cultural da Alemanha Nazista. Uma resignificação que surge através do diálogo e da alteridade. De um amor que é revolucionário e que se manifesta para além dos laços entre os dois, mas que envolve também o acolhimento da mãe, a proteção de um soldado *camp*, a amizade com um ingênuo menino alemão. É o amor do qual fala bell hooks (2020). Amar é um ato feminista. Está além dos clichês do amor romântico e heterossexual. Pode ser uma força coletiva que impede a violência, que prescreve outros modelos de masculinidade. No final da história, Jojo, ao passar por uma série de acontecimentos, experiências e sensibilidades, é um garoto transformado: expulsa da sua mente o seu melhor amigo imaginário, o ditador alemão. Ele e a menina, Elsa, dançam juntos, no final da obra, após a Alemanha ser derrotada, a música *Heroes* de David Bowie, em uma versão alemã. A mensagem é de que nós podemos vencer. Podemos ser os super-heróis e as super-heroínas e transformar a realidade à nossa volta. Podemos aprender a dançar no caos. Encontrar felicidade e força na adversidade.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. Educação após Auschwitz. **Educação e emancipação**, v. 3, p. 119-138, 1995.

ADORNO, Theodor W; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1985.

ADORNO, Theodor. **Teoria estética**. Lisboa: Edições 70, 2011.

ADRIÃO, Karla Galvão; TONELI, Maria Juracy Filgueiras; MALUF, Sônia Weidner. O movimento feminista brasileiro na virada do século XX: reflexões sobre sujeitos políticos na interface com as noções de face com as noções de democracia e autonomia. **Revista Estudos Feministas**, 19 (3), 2011.

AKOTIRENE, Carla. **Interseccionalidade**. São Paulo: Pólen Produção Editorial LTDA, 2019.

ALBERSTAM, Jack. **A arte queer do fracasso**. Libanio, Bhuvi. Recife: Cepe, 2020.

ALMEIDA, Virgílio; DONIDA, Danilo; LEMOS, Ronaldo. Com avanço tecnológico, fake news vão entrar em fase nova e preocupante. São Paulo: Folha de São Paulo. **Suplemente Ilustríssima**. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2018/04/com-avanco-tecnologico-fake-news-vao-entrar-em-fase-nova-e-preocupante.html>>. Acesso em 30/10/2021.

ALSINA, Miquel Rodrigo. **A Construção da Notícia**. Petrópolis: Editora Vozes, 2009.

ALVES, Branca Moreira; PITANGUY, Jacqueline. **O que é feminismo.**: São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

AMARAL, Adriana. Cultura pop digital brasileira: em busca de rastros político-identitários em redes. **Revista Eco Pós**, v 19, n.3, 2016. Disponível em <<https://goo.gl/4QPSfE>>. Acesso em: 13 abr. 2020.

ADRIANA, Amaral. **Visões Perigosas**: uma arque-genealogia do cyberpunk. Porto Alegre: Editora Sulina, 2006.

AMARAL, Adriana. Manifestações da performatização do gosto nos sites de redes sociais: uma proposta pelo olhar da cultura pop. **Revista Eco-PÓS**, Rio de Janeiro, v.17, n.3, 2014. Disponível em: < <https://goo.gl/Te0Glr>>. Acesso em: 15 abr. 2020.

AMARAL, Adriana. Ver para além do conhecido. Os desafios da pesquisa da Cultura Pop. [Entrevista concedida a] Ricardo Machado. **Revista do Instituto Humanitas Unisinos**, n.54, p. 20-23, 18 nov. 2019.

AMARAL, Adriana.; SOUZA, Rosana Vieira de.; MONTEIRO, Camila. “De westeros no #vemprarua à shippagem do beijo gay na TV brasileira”. Ativismo de fãs: conceitos, resistências e práticas na cultura digital. **Galaxia** (São Paulo, Online), n. 29, p. 141-154, jun. 2015.

AMARAL, Adriana; MONTEIRO, Camila. Esses roquero não curte: performance de gosto e fãs de música no Unidos Contra o Rock do Facebook. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 20, n. 2, pp. 446-471, maio/ago. 2013.

ANHUT, Anjin. Beyond fantasy–Gender performance & games. **How not to suck at game design**, December 7, 2014. Disponível em: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/12/beyond-fantasy-gender-performance-and-games/>. Acesso em: 09 abr. 2020.

ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.

ANTUNES, Elton. Temporalidade e produção do acontecimento jornalístico. **Revista Em Questão**. Porto Alegre, v. 13, n. 1, 2007.

ANTUNES, Elton. Temporalidade e produção do acontecimento jornalístico. **Revista Em Questão**. Porto Alegre, v. 13, n. 1, 2007.

AQUINO B., Maria Clara. **Convergência Midiática e Redes Digitais**. Modelo de Análise Para Pesquisas em Comunicação. Appris, 2017.

AQUINO B., Maria Clara.; GONZATTI, Christian. O ciclo de vida de um meme: Delineamentos para o espalhamento a partir do ciberacontecimento em torno do caso da capivara-cachorro. **Lumina**, [S. l.], v. 11, n. 1, 2017.

AQUINO B., Maria Clara. **Convergência Midiática e Redes Digitais**. Modelo de Análise Para Pesquisas em Comunicação. Appris, 2017.

AQUINO B., Maria Clara; GONZATTI, Christian. House of memes: midiatização do ativismo e transformações no jornalismo a partir de uma (ciber)cultura pop. **Revista Geminis**, v. 7, n. 1, p. 101-116, 6 jul. 2016. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/254>>. Acesso em: 15 mai. 2020.

AQUINO B., Maria Clara; GONZATTI, Christian; HENN, Ronaldo ; KOLINSKI MACHADO, Felipe Viero. O Desafio do Balde de Gelo como Ciberacontecimento: Celebidades como Vetores-Chave de Espalhamento e Apropriações. **Revista Fronteiras**, v. 17, p. p.77-90, 2015.

ARANHA, Gláucio; MOREIRA, Mariana; ARAÚJO, Paula. Adaptações cinematográficas e literatura de entretenimento: um olhar sobre as aventuras de super-heróis. **Intexto**, Porto Alegre: UFRGS, v. 1, n. 20, p. 84-101, janeiro/junho 2009. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/10320>>. Acesso em: 02 abr. 2020.

ARAÚJO, Henrique. Como a extrema-direita se infiltrou na comunidade gamer e por que esse ambiente é terreno fértil para Bolsonaro. O+Povo, 2021. Disponível em: <<https://mais.opovo.com.br/reportagens-especiais/bolsonaro-e-o-mundo-do-game/2021/05/13/como-a-extrema-direita-se-infiltrou-na-comunidade-gamer-e-por-que-esse-ambiente-e-terreno-fertil-para-bolsonaro.html>>. Acesso em: 03 nov. 2021.

BACHELARD, Gaston. **A epistemologia**. Lisboa: Edições 70, 2001.

BALIEIRO, Fernando de Figueiredo. “Não se meta com meus filhos”: a construção do pânico moral da criança sob ameaça. **Cadernos pagu**, n. 53, 2018.

BALIEIRO, Fernando de Figueiredo. A “guerra” contra o gênero: reações às últimas décadas de políticas de promoção da igualdade de gênero no Brasil. **cadernos pagu**, n. 51, 2017.

BARBATO, Luis Fernando Tosta; VALENTIM, Raynara Teixeira. As persistências do machismo no mundo do trabalho: as estudantes de eletrotécnica e suas dificuldades de inserção profissional. **EnPE**, v. 6, n. 1, 2019.

BARCELLOS, Janice Primo. O Feminino nas Histórias em Quadrinhos Parte 1: a mulher pelos olhos dos homens. **Agaquê: Revista Eletrônica Especializada em Histórias em Quadrinhos e Temas Correlatos**, v. 2, n. 4, nov. 2000. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano2/numero4/artigosn4_1v2.htm>. Acesso em: 26 mar. 2020.

BARROS, Érica Pires. Super-heroínas nos quadrinhos: a representação da mulher em Thor. **Trabalho de conclusão**. Jornalismo, Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, 2015. Disponível em: <https://www.academia.edu/25969375/SUPER-HERO%C3%8DNAS_NOS_QUADRINHOS_A_REPRESENTA%C3%87%C3%83O_DA_MULHER_EM_THOR>. Acesso em: 01 jun. 2020.

BEAUVOIR, Simone. **O segundo sexo**: a experiência vivida. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 2ª ed, 1967.

BEAUVOIR, Simone. **O Segundo Sexo**: fatos e mitos. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 4ªed, 1970.

BECKO, Larissa Tamborindenguy. Desvendando o Fã de Super-Heróis: performances, práticas de consumo e identidades. **Dissertação de mestrado**. Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2019.

BENETTI, Marcia; FONSECA, Virginia Pradelina da Silveira. **Jornalismo e Acontecimento**: mapeamentos críticos. V.1 Florianópolis: Insular, 2010.

BENJAMIN, Walter. A obra da arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. Ensaio sobre literatura e história da cultura (Obras escolhidas, vol. 1). São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 165-196.

BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de SP, 2006. p.p. 499-530.

BENTO, Berenice. Verônica Bolina e o transfeminicídio no Brasil. **Cult**, São Paulo: Editora Bregantini, nº 202, ano 18, jun. 2015.

BERGER, Christa; TAVARES, Frederico. Tipologias do acontecimento jornalístico. In: BENETTI, M; FONSECA, V. **Jornalismo e Acontecimento**: mapeamentos críticos. Florianópolis: Insular, 2010.

BERRY, Gordon; ASAMEN; Joy Keiko. **Children and Television**: Images in a Changing Sociocultural World. Sage Publications: London, 1993.

BLACKMAN, Haden W.; WILLIAMS III, James. H. **Batwoman**, n. 12. Nova York: DC Comics, 2013, p. 20.

BLACKMORE, Susan. **The meme machine**. Oxford University Press, 1999.

BLANCO, Beatriz. Games para mulheres: do Girls Game Movement ao pós Gamergate. In: INTERCOM, **40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. 2017.

BLANCO, Fernando; ORLANDO, Steve. **Midnigher and Apollo**, n.1. Burbank: DC Comics, 2016, p.11.

BLUMBERG, Arnold T. The night Gwen Stacy died: The end of innocence and the birth of the Bronze Age. **Reconstruction: Studies in Contemporary Culture**, v. 3, n. 4, 2003.

BONETTI, Alinne de Lima. Antropologia feminista: o que é esta antropologia adjetivada?. In: A Bonetti, Â.M.F.L. Souza, (Orgs.), **Gênero, mulheres e feminismos** (pp. 53-67). Salvador/BA: EDUFBA: NEIM, 2011.

BONETTI, Alinne de Lima. Entre femininos e masculinos: negociando relações de gênero no campo político. **Cadernos Pagu** (20), 2003.

BONETTI, Alinne de Lima. Gênero, poder e feminismos: as arapiracas pernambucanas e os sentidos de gênero da política feminista. **Estudos Feministas**, janeiro/junho 2012.

BONIN, Jiani. A. Revisitando os bastidores da pesquisa: práticas metodológicas na construção de um projeto de investigação. In: MALDONADO, E. et al. **Metodologias da pesquisa em comunicação: olhares, trilhas e processos**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

BOORSTIN, Daniel J. **The image**: a guide to pseudo-events in America. Nova York: Vintage Books: 1961.

BORRILLO, Daniel. **Homofobia**: história e crítica de um preconceito. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

BOURCIER, Marie-Hélène/Sam.. Prefácio. In: **Manifesto Contrassexual**. São Paulo: n-1 edições, 2014.

BRAGA, Adriana. Microcelebridades: entre meios digitais e massivos. **Revista Contracampo**, n. 21, p. 39-53, 2010.

BRENNAN, Joseph. Queerbaiting: The ‘playful’ possibilities of homoeroticism. **International journal of cultural studies**, v. 21, n. 2, p. 189-206, 2018.

BROUGH, M.; SHRESTOVA, S. Fandom meets activism: Rethinking civic and political participation. **Transformative Works and Cultures**. V. 10, 2012.

BROUSSARD, Meredith. **Artificial unintelligence**: How computers misunderstand the world. Cambridge: MIT Press, 2018.

BURRILL, Derek A. **Die Tryin**: Videogames, Masculinity, Culture. New York: Peter LangPublishing, 2008.

BUTLER, Judith. A filósofa que rejeita classificações. [Entrevista a Carla Rodrigues].. **Cult**, São Paulo: Editora Bregantini, nº 6, ano 19, janeiro 2016.

BUTLER, Judith. **Bodies that matter**. On the discursive limits os “sex”. New York: Routledge, 1993.

BUTLER, Judith. **Corpos em aliança e a política das ruas**: notas para uma teoria performativa de assembleia. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

BUTLER, Judith. Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do “sexo”. In.: LOURO, Guacira Lopes. **O corpo educado**: pedagogias da sexualidade. Belo Horizonte, Autêntica, 1999.

BUTLER, Judith. Judith Butler e a Teoria Queer. YouTube, 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TyIAeedhKgc>>. Acesso em: 22 mai. 2020.

BUTLER, Judith. Judith Butler on her Philosophy and Current Events. **Interviews by Kian**, 2019. Disponível em: <<https://interviewsbykian.wordpress.com/2019/12/27/judith-butler-on-her-philosophy-and-current-events/>>.

BUTLER, Judith. 'Não há justiça social com discriminação de gênero', diz filósofa. Estadão, 2015. Disponível em: <<https://www.google.com/search?q=nao+ha+justica+social+sem+o+fim&oq=nao+ha+justica+social+sem+o+fim&aqs=chrome..69i57.6823j1j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>> . Acesso em: 22 nov. 2021.

BUTLER, Judith. 'Negar as Ciências Humanas nos deixa à deriva num mundo movido por forças econômicas', diz Judith Butler. [Entrevista a Audrey Furlaneto]. **O Globo**, 2019. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/sociedade/negar-as-ciencias-humanas-nos-deixa-deriva-num-mundo-movido-por-forcas-economicas-diz-judith-butler-23647897>>. Acesso em: 22 mai. 2020.

BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero**: feminismo e subversão da identidade. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2003.

BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero**: feminismo e subversão da identidade. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2003.

BUTLER, Judith. Why is the idea of ‘gender’ provoking backlash the world over? **The Guardian**, 2021. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/us-news/commentisfree/2021/oct/23/judith-butler-gender-ideology-backlash>>. Acesso em: 25 set. 2021.

CAGLIONI, Cesar. Como o filme 'Matrix' se tornou símbolo na extrema direita. **Nexo**, 2020. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2020/05/20/Como-o-filme-Matrix-se-tornou-s%C3%ADmbolo-na-extrema-direita>>. Acesso em: 25 mai. 2020.

CAMPOS, Maria de Fátima Hanaque; LOMBOGLIA, Ruth. HQ: Uma manifestação de Arte. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (Org.). **Histórias em quadrinhos**: leitura crítica. São Paulo: Paulinas, 1985.

CANCLINI, Néstor García. **Consumidores e Cidadãos**: conflitos multiculturais da globalização. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1999.

CAPPS, Ana Priscila Donato; CALAÇA, Gabriella Luccianni MS. Uso de Releases pelas Assessorias de Imprensa: limitações e possibilidades. **Revista Panorama-Revista de Comunicação Social**, v. 5, n. 1, p. 15-30, 2015.

CARNEIRO DOS SANTOS, Márcio. Big Data - o que os métodos tradicionais não conseguem ver. O conceito de distant reader aplicado à pesquisa na Comunicação. **SBPJor** – Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo, 2017. Disponível em: <https://docs.wixstatic.com/ugd/ee8879_2d37536433c445cf9b4eeb5a284b5afd.pdf>. Acesso em: 22 jul. 2020.

CARNEIRO, Sueli. **Racismo, sexismo e desigualdade no Brasil**. Selo Negro, 2015.

CARRERA, Fernanda. Roleta interseccional. In: **E-Compós**, 24, 2021.

CASTRO, Alexandre de Carvalho. Martin Luther King, Malcolm X, Panteras Negras e Histórias em Quadrinhos: disputas racistas implicadas no primeiro Super-Herói negro da DC Comics. **Revista Tempo e Argumento**, Florianópolis, v. 11, n. 26, p. 318 - 352, jan./abr. 2019. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/tempo/article/view/2175180311262019318>>. Acesso em: 07 abr. 2020.

CAVALCANTI, Marina. Muito além dos superpoderes: as histórias em quadrinhos de super-heróis como força social. **Monografia**, Curso de Bacharelado em Produção Cultural, IFRJS, Nilópolis, 2018. Disponível em: <https://www.academia.edu/36814255/Muito_al%C3%A9m_dos_superpoderes_as_hist%C3%B3rias_em_quadrinhos_de_super-her%C3%B3is_como_for%C3%A7a_social>. Acesso em: 01 jun. 2020.

CEVOLINI, Alberto. What is new in fake news?: the disinhibition of dissent in a hyperconnected society. What is new in fake news?: the disinhibition of dissent in a hyperconnected. **Sociologia e Política Social**, vol. 21, 3/2018, pp. 75-92. p. 75-92, 2018.

CHAGAS, Viktor. Da memética aos estudos sobre memes: uma revisão da literatura concernente ao campo nas últimas cinco décadas (1976-2019). CHAGAS, Viktor (org.). **A cultura dos memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital**. EDUFBA: Salvador, 2020.

CHAGAS, Viktor. Entre criadores e criaturas: uma investigação sobre a relação dos memes de internet com o direito autoral. **Fronteiras-estudos midiáticos**, v. 20, n. 3, p. 366-377, 2018.

CHARAUDEAU, Patrick. **Discurso das mídias**. Ed. São Paulo: Contexto, 2010.

CHASSOT, Attico. A ciência é masculina? É, sim senhora! **Revista Contexto & Educação**, v. 19, n. 71-72, p. 9-28, 2004.

CLICK, Melissa. Introduction: *haters Gonna Hate*. In: CLICK, Melissa (Org.). **Anti-fandom: Dislike and hate in the digital age**. NYU Press, 2019.

COLLING, Leandro. O que perdemos com os preconceitos? **Cult**, São Paulo: Editora Bregantini, nº 6, ano 19, janeiro 2016.

COLLING, Leandro. **Que os outros sejam o normal: tensões entre movimento LGBT e ativismo queer**. Edufba, 2015.

COLLINS, Patricia Hill. Se perdeu na tradução? Feminismo negro, interseccionalidade e política emancipatória. **Parágrafo**, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 6-17, jan./jun. 2017.

CONNELL, Raewyn. Políticas de Masculinidade. **Educação e Realidade**, 20(2)- jul/dez 1995.

CONNELL, Robert. W.; MESSERSCHMIDT, James. W. **Masculinidade hegemônica: repensando o conceito**. **Estudos Feministas**. Florianópolis, 21(1): 424, janeiro-abril/2013.

CONTER, Rafael. O super-herói e as presenças do outro. **Dissertação de mestrado**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação. Disponível em: < <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/118255>>. Acesso em: 01 jun. 2020.

CORNEJO, Giancarlo. A guerra declarada contra o menino afeminado. In: MISKOLCI, Richard. **Teoria Queer: um aprendizado pelas diferenças**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

CORNUTTI, Camila. Celebidades e apropriações humorísticas em blogs: uma análise do Morri de Sunga Branca e do Te Dou Um Dado?. **Tese de Doutorado**, UFRGS, 2015.

CORTEZ, Maria; GAUDENZI, Paula; MAKSDUD, Ivya. Gênero: percursos e diálogos entre os estudos feministas e biomédicos nas décadas de 1950 a 1970. **Physis** v.29, n1, Rio de Janeiro, Apr 18, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S010373312019000100601&script=sci_arttext&tlng=pt> . Acesso em: 22 mai. 2020.

COSTA, Eliane Silvia. Racismo, política pública e modos de subjetivação em um quilombo do Vale do Ribeira. **Tese de Doutorado**, Universidade de São Paulo, 2012.

COSTA, Maria Cristina Castilho. Isto não é censura—a construção de um conceito e de um objeto de estudo. **Intercom**, Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, São Paulo, 2016.

COWAN, Angela. Boys, Masculinity and Television Violence: What is the difference between superheroes and football heroes? **TASA 2001 Conference**, The University of Sydney, 13-15 December 2001. Disponível em: < <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.464.6831&rep=rep1&type=pdf>>. Acesso em: 03 abr. 2020.

CRENSHAW, Kimberle W. A interseccionalidade na discriminação de raça e gênero. **Cruzamento: raça e gênero**, Brasília: Unifem, 2004.

CRUZ, Dandara Palankof e. A Outra Ponte do Arco-Íris: discursos e representações lgbtt nas histórias em quadrinhos de super-heróis norte-americanas. **Dissertação de Mestrado**, Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, 2017. Disponível em: < <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/11736>>. Acesso em: 09 abr. 2020.

CUNHA, Jaqueline dos Santos. A representação feminina em Mulher Pantera e Mulher Maravilha. 2016. 151 f. **Dissertação** (Mestrado em Estudos da Linguagem) - Universidade Federal de Goiás, Catalão, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/5890>>. Acesso em: 01 jun. 2020.

D'ANDRÉA, Carlos Frederico de Brito. Rumo a uma plataformização do social. In: **Letras**, ano XII, n. 53, jul. 2017.

DA SILVA BELONIA, Cinthia. Violência contra a mulher negra: do racismo ao estupro. **Revista Crioula**, n. 24, p. 214-221, 2019.

DA SILVA, Elisângela de Jesus Furtado. Racismo nas empresas: Até quando?. **Farol-Revista de Estudos Organizacionais e Sociedade**, v. 6, n. 15, p. 399-415, 2019.

DA SILVA, Ewerton Luiz Figueiredo Moura. O combate à doença do sono nas colônias portuguesas na África: medicina sob o signo do racismo e do darwinismo social (1901-1932). **Revista TransVersos**, n. 13, p. 79-101, 2018.

DANESI, Marcel. **Popular Culture: Introductory Perspectives**. Lanham: Rowman & Littlefield, 2019.

DANESI, Marcel. **The History of the Kiss!: The Birth of Popular Culture**. Palgrave Macmillan: New York, 2013.

DAVIS, Angela. **Mulheres, raça e classe**. Tradução Livre. Plataforma Gueto: 2013.

DAWKINS, Richard. **O gene egoísta**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1979.

DAYAN, Daniel; KATZ, Elihu. **Media events: the live broadcasting of history**. Cambridge: Harvard University Press, 1992.

DE DAUW, Esther. Homonormativity in Marvel's Young Avengers: Wiccan and Hulkling's gender performance. **Journal of Graphic Novels and Comics**, v. 9, n. 1, p. 61-74, 2018.

DE FREIXO, Adriano; MACHADO, Rosana Pinheiro. Dias de um futuro (quase) esquecido: um país em transe, uma democracia em colapso. In: MACHADO, Rosana Pinheiro. **Brasil em Transe: Bolsonaroismo, nova direita e desdemocratização**. 2019, pp 9-24.

DE JESUS SANTOS, Deyse Luciano; TRINDADE, Jamile dos Santos Ferreira. Educação, sexualidade e religião:(des) colonizando corpos femininos. **Revista de Comunicação e Linguagens**, n. 54, 2021.

DE OLIVEIRA LOPES, Pablo. Racismo, homofobia e reprodução de estereótipos: mídia e história. **Brazilian Journal of Development**, v. 5, n. 10, p. 21592-21604, 2019.

DESLANDES, Keila. **Formação de professores e Direitos Humanos: construindo escolas promotoras da igualdade**. Belo Horizonte, Autêntica Editora; Ouro Preto-MG, UFOP, 2015.

DIAS, Sousa. **Lógica Do Acontecimento: introdução à filosofia de Deleuze**. Porto: Edições Afrontamento, 2012.

DINIS, Nilson Fernandes. Homofobia e educação: quando a omissão também é signo de violência. **Educar em revista**, n. 39, p. 39-50, 2011.

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. **Para ler o Pato Donald**: comunicação de massa e colonialismo. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

DUARTE, Evandro Piza. direito penal, criminologia e racismo. **Revista Brasileira de Ciências Criminais**, v. 135, p. 17-48, 2017.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

ECO, Umberto. **O fascismo eterno**. Rio de Janeiro. Record. 2018.

ECO, Umberto. **O Super Homem de Massa**: retórica e ideologia no romance popular. São Paulo: Perspectiva, 1991.

ECO, Umberto. **Tevê**: a transparência perdida. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

ELLISON, Nicole. B; boyd, d. Sociality through Social Network Sites. In: DUTTON, W. H. (Ed.), **The Oxford Handbook of Internet Studies**. Oxford: Oxford University Press, 2013, pp. 151-172.

ENGELS, Friedrich. **A Origem da família, da Propriedade Privada e do Estado**: trabalho relacionado com as investigações de L. H. Morgan. 16. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

ESMITIZ DA SILVA, Francielle. Jornalismo feminista: uma análise dos processos de comunicação em rede do Portal Catarinas. **Dissertação de mestrado**, PPGCCOM, Unisinos, 2019.

FALCÃO, Thiago; MACEDO, Tarcizio; KURTZ, Gabriela. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: Uma aproximação a Magic: The Gathering. **MATRIZES**, v. 15, n. 2, p. 251-277, 2021.

FAWAZ, Ramzi. “Where No X-Man Has Gone Before!”. Mutant Superheroes and the Cultural Politics of Popular Fantasy in Postwar America. **American Literature**, v. 83, n.2, June 2011.

FEDERICI, Silvia. A imagem da bruxa está no centro de uma batalha. Blog da **Boitempo**, 2019b. Disponível em: <<https://blogdaboitempo.com.br/2019/10/31/silvia-federici-a-imagem-da-bruxa-esta-no-centro-de-uma-batalha/>>. Acesso em: 31 out. 2021.

FEDERICI, Silvia. **Calibã e a bruxa**: mulheres, corpo e acumulação primitiva. Rio de Janeiro: Editora Elefante, 2017.

FEDERICI, Silvia. **Mulheres e caça às bruxas**: da Idade Média aos dias atuais. São Paulo: Boitempo, 2019a.

FEIJÓ, Mário. **Quadrinhos em Ação**: um século de história. São Paulo: Moderna, 1997.

FERGUSON, Roderick. Race-ing homonormativity: Citizenship, Sociology and Gay identity. In: JOHNSON, Patrick; HENDERSON, Mae (eds). **Black Queer Studies**. A critical Anthology, Durham/London: Duke University Press, 2005, pp. 52-67.

FERNANDES, Felipe Bruno Martins. Por uma genealogia do conceito homofobia no Brasil: Da luta política LGBT à um campo de governança. **Passages de Paris**, v. 7, p. 97-104, 2012.

FERNANDES, Luís Flávio; RIOS, Rosana. **Enciclonórdia**: Almanaque de cultura nerd. São Paulo: Panda Books, 2011.

FERREIRA, Sandy. Um olhar feminista sobre a Mulher Gato: estudo sobre a objetificação da mulher na nona arte. **Trabalho de Conclusão de Curso** apresentado ao Curso de Língua Estrangeira Moderna da Universidade Federal da Bahia – UFBA, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/24381/1/TCC%20-%20Sandy%20Caroline%202017.1.pdf>>. Acesso em: 01 jun. 2020.

FIDALGO, António. **A semiótica e os modelos de comunicação**. Universidade da Beira Interior. Disponível em <http://bocc.ubi.pt/pag/fidalgo-semiotica-modelos.html> Último acesso em, v. 1, n. 06, 2012.

FILHO, João Freire. Força de expressão: construção, consumo e contestação das representações midiáticas das minorias. **Revista Famecos**, n. 28, dezembro 2005. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/download/3333/2590>>. Acesso em: 20 abr. 2020.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (e pela) TV. **Revista Educação e Pesquisa**, São Paulo, v.28, n.1, p. 151-162, jan./jun. 2002. Disponível em: <<https://goo.gl/xEnovv>>. Acesso em: 10 abr. 2020.

FISHER, Mark. **Realismo Capitalista: É mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?**. Autonomia Literária, 2020.

FOUCAULT, Michel. “Outros espaços”. In: **Estética**: literatura e pintura, música e cinema. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade**. Martins Fontes, São Paulo, 2000.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I**: A vontade de saber. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1999.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2013.

FRANÇA, Vera Veiga. Celebidades: Identificação, Idealização ou Consumo. In: FRANÇA, Vera; FREIRE FILHO, João; LANA, Lígia; SIMÕES, Paula (Orgs.). **Celebidades no século XXI**: transformações no estatuto da fama. Porto Alegre: Sulina, 2014.

FRANÇA, Vera Veiga; LOPES, Suzana Cunha. Análise do acontecimento: possibilidades metodológicas. **Matrizes**, V.11 - Nº 3 set./dez, 2017.

FRANÇA, Vera; SIMÕES, Paula. Celebridade: quando o privado atravessa o público. (e vice-versa). In: CASTRO, Paulo César (org.). **Dicotomia Público/ Privado: estamos no caminho certo?**. Maceió: EDUFAL, 2015.

FRIEDMAN, Monroe. A positive approach to organized consumer action: the “buycott” as an alternative to the boycott. **Journal of Consumer Policy**, v. 19, n. 4, p. 439-451, 1996. Disponível em: <<https://bit.ly/2TnzZht>>. Acesso em: 13 jan. 2020.

GABLER, Neal. **Vida, o filme**. Como o entretenimento conquistou a realidade. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

GAINES, Elliot. **Media literacy and semiotics**. Palgrave Macmillan: New York, 2010.

GAMA, Rinaldo; VILIC, Filipe; MARTHE, Marcelo. A polícia de Crivella na Bienal do Rio, em busca de livros, como nas ditaduras: censura. **Revista Veja**, Edição 2652, ano 52, n. 38, 2019, pp. 52-62.

GEERTZ, Clifford. Os usos da diversidade. **Horizontes antropológicos**, v. 5, n. 10, p. 13-34, 1999.

GILLESPIE, Tarleton. The politics of ‘platforms’. **New Media & Society**, Thousand Oaks, v. 12, n. 3, p. 347-364, 2010.

GITLIN, Todd. **Mídias sem limite**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

GOMES, Mayra Rodrigues. As representações sociais entre estudos culturais e a psicologia social, a psicanálise, **Caligrama**, v. 2, n. 2, 2006. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/caligrama/article/view/56755>>. Acesso: 29 mai. 2020.

GOMIS, Lorenzo. **Teoría del periodismo**. Barcelona, Espanha: Paidós, 1991.

GONZALEZ, Débora de Fina. Entre público, privado e político: avanços das mulheres e machismo velado no Brasil. **Cadernos de Pesquisa**, v. 44, n. 151, p. 239-243, 2014.

GONZALEZ, Lélia. A Juventude Negra Brasileira. In: GONZALEZ, Lélia. Primavera para as rosas negras: Lélia Gonzalez em primeira pessoa. São Paulo: **Diáspora Africana**, 2018.

GONZATTI, Chistian; HENN, Ronaldo C. Agora a Pablio Vittar foi longe demais: disputas semióticas em redes digitais, ciberacontecimentos e subversões de fake news em perspectivas queer. In: Tainan Pauli Tomazetti; Alisson Machado. (Org.). **Anais do I Aquenda** Seminário Nacional de Comunicação, Gêneros e Sexualidades. 1ed. Porto Alegre: UFRGS, 2019, v. 1, p. 562-576.

GONZATTI, Christian. A Pesquisa em Cultura Pop na Comunicação: Categorias de Estudos, Conceitos e a Centralidade da Música Pop (Intercom e Compós, 2000-2020). **44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Intercom – VIRTUAL – 4 a 9/10/2021, 2021a.

GONZATTI, Christian. A Pesquisa em Cultura Pop na Comunicação: categorias de estudos, conceitos e a centralidade da música pop (Intercom e Compós, 2000-2020). Intercom, **44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação** – VIRTUAL – 4 a 9/10/2021.

GONZATTI, Christian. Ciberacontecimento feat. Publicidade e Propaganda: but first, let me take a selfie. **Trabalho de Conclusão de Curso**, Publicidade e Propaganda, Unisinos, 2015.

GONZATTI, Christian. Da propaganda ao acontecimento: os sentidos inaugurados pelo vídeo de Dia dos Namorados da marca 'O Boticário' nos sites de redes sociais. In: **Feira de Iniciação Científica (Inovamundi)**, 2015, Novo Hamburgo. Ano 7, volume 7, outubro de 2015.

GONZATTI, Christian. Um manifesto queer para decolonizar a cultura pop. **Revista Periódicus**, 3(16), 156–168, 2021b.

GONZATTI, Christian; AQUINO B., Maria Clara. Da propaganda ao acontecimento: os sentidos inaugurados pelo vídeo de Dia dos Namorados da O Boticário nos sites de redes sociais. In: Agathe Juliane Erig Sebastiani; Ana Carolina Kayser. (Org.). Livro de Destaques-Feira de Iniciação Científica 2015. 1ed.Novo Hamburgo: Feevale, 2015, v. 1, p. 146-166.

GONZATTI, Christian; ESMITIZ, Francielle; SCOPEL, Vanessa. Representatividade, cultura pop e jornalismo: uma análise dos coletivos midiáticos Collant sem Decote e Minas Nerds. **Anais do I Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais**. v. 1 n. 1, 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/rNzbYk>>. Acesso em: 27 abr. 2020.

GONZATTI, Christian; MACHADO MENDONÇA, Felipe Viero Kolinski ; GELAIN, Gabriela; MATEUS, Suzana. Potências políticas do pop: gênero e ativismo na cultura pop. **Tropos: comunicação, sociedade e cultura**, 9(2), 2020.

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique Caetano. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. *Revista Mídia e Cotidiano*, v. 11, N.3, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/9855/6985>>. Aceso em: 02 nov. 2021.

GRAY, Jonathan. “New audiences, new textualities: Anti-Fans and Non-Fans”. **International Journal of Cultural Studies**, v.6, n.1, p.64-81, 2003.

GRIFFIN, Roger. **The Nature of Fascism**. Londres: Printer, 1991.

GROHMANN, Rafael. Plataformização do trabalho: entre dataficação, financeirização e racionalidade neoliberal. **Eptic**, v. 22, n. 1, p. 106-122, 2020.

GROHMANN, Rafael. Faça o que você ama?: O consumo do trabalho adjetivado e a startup 99Jobs. Animus. **Revista Interamericana de Comunicação Midiática**, v. 17, n. 33, p. 212-226, 2018.

GROSGOUEL, Ramón. Descolonizar as esquerdas ocidentalizadas: para além das esquerdas eurocêtricas rumo a uma esquerda transmoderna descolonial. **Contemporânea - Revista de Sociologia da UFSCar**, v. 2, n. 2, 2012.

GUERRA, Fábio Vieira .Super-Heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981). **Dissertação de mestrado**, Programa de Pós-Graduação em História Social da Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2011.

GUTMANN, Juliana Freire O contexto comunicativo como estratégia de mediação televisiva – considerações sobre o Jornal da MTV. **E,Compós**, Agosto de 2006.

HALIM, May Ling D. Princesses and Superheroes: Social-Cognitive Influences on Early Gender Rigidity. **Child Development Perspectives**, Volume 10, Number 3, 2016.

HALL, Kira. **Cyberfeminism**. Pragmatics and Beyond New series. London: Routledge, 1996.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

HANKE, Michael. A Teoria Crítica: dilemas e contribuições em relação à mídia e à comunicação. Trabalho apresentado no GT Cultura das Mídias no XII Encontro Anual da **Compós**, 2013. Disponível em: < <https://goo.gl/4uFFWE>>. Acesso em: 10 abr. 2021.

HARAWAY, Donna. “Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva”. parcial. **Cadernos Pagu**, Campinas: Ed. Unicamp, vol. 5, pp. 7-41, 1995.

HARTLEY, John; IBRUS, Indrek; OJAMAA, Maarja. **On the Digital Semiosphere Culture, Media and Science for the Anthropocene**. Bloomsbury Academic: New York, 2021.

HARTMAN, Andrew. **A war for the soul of America: A history of the culture wars**. University of Chicago Press, 2019.

HARUMI, Patrícia. **O Fantástico Mundo dos Super-Heróis**. Rio de Janeiro: Ediouro Publicações, 2016.

HELMOND, Anne. The platformization of the web: making web data platform ready. **Social Media+ Society**, Thousand Oaks, v. 1, n. 2, 2015.

HENN, Ronaldo C.; MACHADO, Felipe V. K. . Mas... e o beijo das travestis? De feliko e clarina, dos sentidos produzidos em rede e de quem pode (e como pode) beijar no horário nobre. **Contemporanea** (UFBA. Online), v. 13, p. 366-381, 2015.

HENN, Ronaldo César. A semiodiversidade diante da irreversibilidade do tempo. **XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação** – Uerj – 5 a 9 de setembro de 2005. Disponível em:

<<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/67704073738476884105918460950808540959.pdf>>. Acesso: 01 fev. 2021.

HENN, Ronaldo César; MACHADO, Felipe Viero. O corpo como acontecimento semiótico: construções do self, performances e outras semiosis. **Intexto**, n. 37, p. 215-226, 2016.

Disponível em: < <https://www.seer.ufg.br/intexto/article/view/67397>>. Acesso em: 28 jan. 2021.

HENN, Ronaldo Cesar; MACHADO, Felipe Viero; GONZATTI, Christian. Jordan lives for the applause: performances de si como propulsoras de ciberacontecimentos//Jordan lives for the applause: performances of self as triggers of cyberevents. **Contemporânea**, v. 16, n. 1, p. 90-110, 2018.

HENN, Ronaldo, PILZ, Jonas, & KOLINSKI MACHADO, Felipe Viero. Celebração do casamento igualitário e homofobia nas redes digitais: #LoveWins na disputa de sentidos oriundos da apropriação da Havaianas. **E-Compós**, 21(1), 2018.

HENN, Ronaldo. Acontecimento em rede: crises e processos. IN: LEAL, Bruno Souza; ANTUNES, Elton; VAZ, Paulo Bernardo (orgs.). **Jornalismo e Acontecimento: percursos metodológicos**. Florianópolis: Insulat, v.2, 2011.

HENN, Ronaldo. Direito à memória na semiosfera midiaticizada. **Fronteiras-estudos midiáticos**, v. 8, n. 3, p. 177-184, 2006. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/6132>>. Acesso em: 01 fev. 2021.

HENN, Ronaldo. **El ciberacontecimiento**, producción y semiosis. Barcelona: Editorial UOC, 2014a.

HENN, Ronaldo. Jornalismo em rede, conectividades e as reconstituições dos memes do fascismo. **SBPJor** – Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo 17º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo Universidade Federal de Goiás (UFG) – Goiânia (GO) – Novembro de 2019.

HENN, Ronaldo. Memória e arte na semiosfera midiaticizada. **Conexão-Comunicação e Cultura**, v. 9, n. 18, 2010b.

HENN, Ronaldo. Mosaicos de espelhos e invenções de si: um aqui e agora sem fim. In: MONTARDO, Sandra Portella (Org.). **#Selfies: subjetividade e tecnologia**. 1ed. Porto Alegre: Sulina, 2018, v. 1, p. 71-90.

HENN, Ronaldo. O acontecimento jornalístico a partir da semiótica de Peirce. Entrevista a Andriolli Costa e Ricardo Machado. **IHU Online**, 27 de outubro de 2014b. Disponível em: <<http://www.ihuonline.unisinos.br/artigo/5750-ronaldo-henn-5>>. Acesso em: 01 fev. 2021.

HENN, Ronaldo. O acontecimento na sua dimensão semiótica. In: BENETTI, M; FONSECA, V. **Jornalismo e Acontecimento: mapeamentos críticos**. Florianópolis: Insular, 2010.

HENN, Ronaldo. **Os Fluxos da Notícia: Uma semiose sistêmica**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2002.

HENN, Ronaldo. **Pauta e Notícia**. Uma abordagem semiótica. Canoas: Ed. Ulbra, 1996.

HENN, Ronaldo. Seis categorias para o ciberacontecimento. IN: NAKAGAWA, Regiane & SILVA, Alexandre (Orgs). **Semiótica da Comunicação II**. São Paulo: INTERCOM, 2015.

HENN, Ronaldo; FLÔRES, Vinícius. *Fogo Cruzado* e Territorialidades Semióticas. PEREIRA DE SÁ, Simone; AMARAL, Adriana; JANOTTI JR; Jeder. **Territórios afetivos da imagem e do som**. Belo Horizonte, MG: Fafich/Selo PPGCOM/UFMG, 2020.

HENN, Ronaldo; GONZATTI, Christian. Don't be a drag, just be a queer: Lady Gaga e semiodiversidade em redes digitais do jornalismo de cultura pop. **Revista Contracampo**, v. 38, n. 1, 2019.

HENN, Ronaldo; GONZATTI, Christian; ESMITIZ, Francielle. Pussy made of steel: os sentidos inaugurados por um cartaz da Women's March na página Supergirl Brasil. **Revista Fronteiras, estudos midiáticos**. V.19, n.3, 2017.

HENN, Ronaldo; ROSÁRIO Nisia Martins do; MARIA DIAS Marlon Santa; GONZATTI Christian; MIORANDO Guilherme Sfredo; CORUJA, Paula. O conceito de *plot* como

operador teórico e metodológico de textos comunicacionais. Intercom, 44º **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação** – VIRTUAL – 4 a 9/10/2021.

HENN, Ronaldo; ROSÁRIO, Nísia Martins; DIAS, Marlon Santa Maria; GONZATTI, Christian; MIORANDO, Guilherme Sfredo; CORUJA, Paula. O conceito de plot como operador teórico e metodológico de textos comunicacionais. **44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Intercom, Universidade Católica de Pernambuco, Modalidade Virtual, 2021.

HIGHWATER, Jamake. **The Mitology os Transgression: Homosexuality as Metaphor**. Oxford University Press, 1997.

HOBBSAWM, Eric. **Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

hooks, bell. Intelectuais negras. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, ano 3. p. 464-477, 1995.

HOOKS, Bell. Tudo sobre o amor: novas perspectivas. **São Paulo: Elefante**, 2020.

HOWE, Sean. **Marvel Comics: a história secreta**. São Paulo: LeYa, 2013.

HUNTER, J. **Culture wars: the struggle to define America**. Nova York: Basic Books, 1991.

IGER, Robert. **The ride of a lifetime: Lessons learned from 15 years as CEO of the Walt Disney Company**. Random House, 2019.

INSTITORIS, Heinrich. **O martelo das feiticeiras**. 12ª ed. Rio de Janeiro: Record, Rosa dos Tempos, 1997.

IRINEU, Ellie; BORGES, Gabriele; SMEE Guilherme (orgs). **Quadrinhos Queer**. São José: Skript Editora, 2021.

JANE, Emma A. Systemic misogyny exposed: Translating rape-gish from the manosphere with a random rape threat generator. **International Journal of Cultural Studies**, v. 21, n. 6, p. 661-680, 2018.

JANOTTI JR, Jeder. Entretenimento, Produtos Midiáticos e Fruição Estética. In: **XVIII Encontro da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós)**. Anais Eletrônicos. Belo Horizonte (MG), 2009. Disponível em: <<https://goo.gl/CfM3nf>>. Acesso em: 10 abr. 2020.

JANOTTI JUNIOR, Jeder S. Além do rock: a música pop como uma máquina de agenciamentos afetivos. **Revista Eco Pós**, v 19, n.3, 2016. Disponível em <<https://goo.gl/4QPSfE>>. Acesso em: 10 abr. 2020.

JAPIASSU, Hilton. **Introdução ao pensamento epistemológico**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1991.

JEFFREY, Richards. **Sexo, desvio e danação: as minorias na Idade Média**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

JENKINS, Henry. **Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture**. Nova York: NYU Press, 2006.

JENKINS, Henry. **Invasores do texto: fãs e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

JENKINS, Henry. **Invasores do texto: fãs e cultura participativa**; tradução Érico Assis. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

JENKINS, Henry. Youth Voice, Media, and Political Engagement: Introducing the Core Concepts. IN: JENKINS, Henry; SHRESTHOVA, Sangita; GAMBER-THOMPSON, Liana; KLIGLER- VILENCHIK; Neta; ZIMMERMAN, Arely M. **By Any Media Necessary: The New Youth Activism**. New York University Press, New York, 2016. pp. 1-60.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. Introdução. In: JENKINS, H.; FORD, S.; GREEN, J. **Cultura da Conexão**. Criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

JENNINGS, John. Superheroes by design. In: ROSENBERG, Robin; COOGAN, Peter (Orgs.). **What is a superhero?** New York: Oxford University Press, 2013, p. 59-63.

JURNO, Amanda Chevtchouk; D'ANDRÉA, Carlos. Agenciamentos e redes textuais no Facebook: uma cartografia do “feed de notícias”. **Revista Comunicare**, São Paulo, v. 15, n. 2, p. 22-36, 2015.

KALIL, Isabela Oliveira et al. Quem são e no que acreditam os eleitores de Jair Bolsonaro. São Paulo: **FESPSP**, 2018. Disponível em: <
<https://www.fespsp.org.br/upload/usersfiles/2018/Relat%C3%B3rio%20para%20Site%20FESPSP.pdf>>. Acesso em: 05 nov. 2021.

KATZ, Elihu. Os acontecimentos mediáticos: o sentido de ocasião. *In*: TRAQUINA, Nelson (org.). **Jornalismo: questões, teorias e "estórias"**. Lisboa: Vega, 1993.

KATZ, Jon. **Geeks: How two lost boys rode the internet out of Idaho**. New York: Villard, 2000.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia- estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

KLEIN, Jill Gabrielle; SMITH, N. Craig; JOHN, Andrew. Why we boycott: Consumer motivations for boycott participation. **Journal of Marketing**, v. 68, p. 92-109, 2004.

KNOWLES, Christopher. **Nossos deuses são super-heróis: a história secreta das revistas em quadrinhos**. São Paulo: Cultrix, 2008.

KOLINKSI MACHADO, Felipe Viero. Homens que se veem: masculinidades em Junior e em Men's Health Portugal. **Tese de doutorado**, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Unisinos, São Leopoldo, 2017.

KUNYOSYING, Kom.; SOLES, Cartes. Postmodern geekdom as simulated ethnicity. **Jump Cut**, n. 54, 2012. Disponível em: <https://www.ejumpcut.org/archive/jc54.2012/SolesKunyoGeedom/>>. Acesso em: 09 abr. 2020.

LAKOFF, George. **Moral politics**: what conservatives know that liberals don't. Chicago: University of Chicago Press, 1996.

LAQUEUR, Thomas. **Inventando o sexo**: corpo e gênero dos gregos a Freud. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

LEAL, Bruno Souza; ANTUNES, Elton; VAZ, Paulo Bernardo (orgs.). **Jornalismo e Acontecimento**: percursos metodológicos. V. 2 Florianópolis: Insular, 2011.

LEMOIS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 6ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2013.

LEÓN, Miguel. **Do superheroes talk about politics?** Istanbul: Bosphorus University, 2016.

LEPORE, Jill. **The Secret History of Wonder Woman**. New York: Knopf. 2014.

LERNER, Gerda. **La Creación del Patriarcado**. Barcelona: Editorial Crítica, 1990.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: Por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3ª ed. São Paulo, Editora 34, 2010.

LIMA, Laura; KURTZ, Adriana Schryver. A notícia da morte de celebridades do mundo da música (Elvis Presley e Amy Winehouse). XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, **Intercom**, – Cascavel – PR, 2018.

LIMA, Luís Costa. **Teorias da Cultura de Massa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

LISBOA, Wellington Teixeira; SILVA; Tássio José; REZENDE, Aline da Silva Borges. Magia é de menina, aventura é de menino: os binarismos de gênero na infância pela perspectiva da indústria cultural. **Vozes e Diálogo**. Itajaí, v. 14, n. 02, jul./dez. 2015.

LORUSSO, Anna Maria. **Cultural semiotics**: for a cultural perspective in semiotics. Palgrave Macmillan: New York, 2015.

LOTMAN, Iuri M ; PIATIGORSKI, A. M. El texto y la función. In: LOTMAN, Iuri M. **La Semiosfera II**. Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio. Madrid: Ediciones Cátedra, S. A., 1998.

LOTMAN, Iuri M. **La semiosfera I**. Semiótica de la cultura y del texto. Madrid: Ediciones Cátedra, 1996.

LOTMAN, Iuri M. **La Semiosfera II**. Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio. Madrid: Ediciones Cátedra, S. A., 1998.

LOTMAN, Iuri M. **La semiosfera III**: semiótica de las artes y de la cultura. Madrid: Ediciones Cátedra, 2000

LOTMAN, Iuri M. Sobre o Problema da Tipologia de Cultura. In: SCHNAIDERMAN, Boris. **Semiótica Russa**. São Paulo: Perpsectiva. 1979a, pp. 31-42.

LOTMAN, Iuri. **A Estrutura do Texto Artístico**. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.

LÓTMAN, Iuri. Que nos traz uma abordagem semiótica? In: LÓTMAN, Iuri; USPENSKII, Borís; IVANOV, V. **Ensaio de Semiótica Soviética**. Lisboa: Livros Horizonte, 1981.

LOTMAN, Iuri. The Origin of Plot in the Light of Typology. **Poetics Today**, v. 1, n. 1/2, p. 161-184, 1979b.

LÓTMAN, Iúri; USPENSKII, Boris A. Sobre o Mecanismo Semiótica de Cultura. In: LÓTMAN, Iuri; USPENSKII, Borís; IVANOV, V. **Ensaio de Semiótica Soviética**. Lisboa: Livros Horizonte, 1981.

LÓTMAN, Iuri; USPENSKII, Borís; IVANOV, V. **Ensaio de Semiótica Soviética**. Lisboa: Livros Horizonte, 1981.

LOTMAN, Iurii. **Nepredskazuemye mekhanizmy kul'tury**. Tallinn, Estonia: TLU Press, 2010.

LOTMAN, Yuri M. Caza de Brujas: La semiótica del miedo. **Revista de Occidente**, n. 329, 2008.

LOTMAN, Yuri M. **Cultura y Explosion**: lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social. Barcelona: Editora Gedisa, 1999.

LOTMAN, Yuri M. **Universe of the mind**: a semiotic theory of culture. LB. Tauris & Co Ltd: London, New York, 1990.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação**. Uma perspectiva pós-estruturalista. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

LOURO, Guacira Lopes. O potencial político da Teoria Queer. [Entrevista a Carla Rodrigues]. **Cult**, São Paulo: Editora Bregantini, nº 193, ano 17, ago. 2014.

LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho**: ensaios sobre sexualidade e teoria queer.. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

LOURO, Guacira Lopes. Uma sequência de atos. **Cult**, São Paulo: Editora Bregantini, nº 6, ano 19, janeiro 2016.

LÖWY, Michael. Conservadorismo e extrema-direita na Europa e no Brasil. **Serviço Social & Sociedade**, p. 652-664, 2015.

LÖWY, Michael. Dois anos de desgoverno – a ascensão do neofascismo. Artigo de Michael Löwy. Portal IHU, 2021. Disponível em: <<http://www.ihu.unisinos.br/78-noticias/606674-dois-anos-de-desgoverno-a-ascensao-do-neofascismo-artigo-de-michael-loewy>>. Acesso em: 26 out. 2021.

LÖWY, Michael. Michael Löwy: Dos governos de direita, Bolsonaro é o que mais tem traços neofascistas. Entrevista à Mayara Paixão. **Brasil de Fato**, 2019a. Disponível em: < <https://www.brasildefato.com.br/2019/08/19/michael-lowy-dos-governos-de-direita-bolsonaro-e-o-que-mais-tem-tracos-neofascistas/>>. Acesso em: 25 out. 2021.

LÖWY, Michael. Neofascismo: um fenômeno planetário—o caso Bolsonaro. **A Terra é Redonda**, 2019b.

LOZANO, Jorge. Prólogo. In: LOTMAN, Yuri M. **Cultura y Explosion: lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social**. Barcelona: Editora Gedisa, 1999.

MACHADO, Felipe Viero Kolinski; GONZATTI, Christian. A “mulher louca” em Game of Thrones: Gênero e a crítica do pop no jornalismo. **MATRIZES**, v. 15, n. 1, p. 223-247, 2021.

MACHADO, Felipe Viero Kolinski; GONZATTI, Christian. Harry Potter e aquele-que--não-deve-ser-votado: Imaginação cívica, Ativismo de fãs e Fascismo Eterno em redes digitais do jornalismo de cultura pop. **Comunicação & Sociedade**, v. 41, n. 2, p. 373-403, 2019.

MACHADO, Irene. **Escola de semiótica: a experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura**. São Paulo: Ateliê Editorial/ FAPESP, 2003.

MACHADO, Irene. **Escola de semiótica: a experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura**. São Paulo: Ateliê Editorial,. 2003.

MACHADO, Irene. Para além do Multiculturalismo: Argumentos em defesa da Semiodiversidade. XXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, **Intercom**, 2000.

MACHADO, Irene. Pensamento Semiótico Sobre a Cultura. **Sofia**, Vitória, Es, v. 2, n. 2, p.60-72, jun, 2013.

MACHADO, Irene. Semiótica como resistência no contexto da semiosfera latino-americana. **MATRIZES**, v. 13, n. 3, p. 183-204, 2019.

MADUREIRA, Ana Flávia do Amaral. Gênero, sexualidade e diversidade na escola: a construção de uma cultura democrática. 2007. 429 f. **Tese**, Doutorado em Psicologia, Universidade de Brasília, Brasília, 2007.

MAFFÍA, Diana. Prólogo. In: NATANSOHN, Graciela (Org). **Internet em código feminino. Teorias e práticas**. Buenos Aires: Icrj futuribles, 2013.

MALINI, Fábio. Por uma Genealogia da Blogosfera: considerações históricas (1997 a 2001). **Revista Lugar Comum**, n.23-24, 2009.

MANN, William. **Bastidores de Hollywood: a influência exercida por gays e lésbicas 1910-1969**. São Paulo: Landscape, 2002.

MARANGONI, Adriano; ANDREOTTI, Bruno; ZANOLINI, Mauricio. **Quadrinhos Através da História – As Eras dos Super-Heróis**. São Paulo: Criativo Editora, 2017.

MARCONI, Dieison. Bichas intelectuais: um manifesto pelos saberes localizados. **Revista Cadernos de Comunicação**, v.21, n.3, art 3, set/dez, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/ccomunicacao/article/view/29247/pdf>>. Acesso em: 16 abr. 2020.

MARCONI, Dieison. Documentário queer no sul do brasil (2000 a 2014): narrativas contrassexuais e contradisciplinares nas representações das personagens LGBT. **Dissertação de mestrado**: UFSM, 2015. Disponível em: <<https://repositorio.ufsm.br/handle/1/6366>>. Acesso em: 10 abr. 2020.

MAROCOO, Beatriz; BERGER, Christa; HENN, Ronaldo (orgs.). **Jornalismo e Acontecimento**: diante da morte. V.3. Florianópolis: Insular, 2012.

MARQUES, Edmilson. Super-heróis: ficção e realidade. In: REBLIN, Iuri Andréas; VIANA, Nildo (Orgs.). **Super-Heróis, Cultura e Sociedade**: Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2011.

MARSHALL, P. David. **Celebrity and Power**: Fame in Contemporary Culture, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2014.

MARTIN, Renan Fernandes. Super-Heróis, corpo e sociedade. **Trabalho de conclusão de curso** (licenciatura - Educação física) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2016. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/155688>>. Acesso em: 01 jun. 2020.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.

MARTINO, Luís Sá. **Teoria da Comunicação**: ideias, conceitos e métodos. Editora Vozes, Petrópolis, 2010.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. 15^a reimpressão da 1^a ed. São Paulo: 2007.

MEDITSCH, Eduardo. “Jornalismo e construção social do acontecimento”. In: M. Benetti; V. Fonseca. (org.). **Jornalismo e Acontecimento**: mapeamentos críticos. Florianópolis: Insular: 19-42, 2010.

MEDITSCH, Eduardo. Jornalismo e construção social do acontecimento. In: BENETTI, M; FONSECA, V. **Jornalismo e Acontecimento**: mapeamentos críticos. Florianópolis: Insular, 2010.

MENDONÇA, Felipe Viero Kolinski Machado; DA SILVA, Jussara de Souza Lima. Porque nem toda feiticeira é corcunda: sentidos sobre o ser bruxa/ser mulher em filmes infantis e infantojuvenis. **Intexto**, n. 52, p. 106691, 2021.

MENEZES, Salvato Teles. Introdução. In: LÓTMAN, Iuri; USPENSKII, Borís; IVANOV, V. **Ensaio de Semiótica Soviética**. Lisboa: Livros Horizonte, 1981.

MERRELL, Floyd. Iúri Lótman, CS Peirce e semiose cultural. **Galáxia**. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, n. 5, 2003.

MILLS, C. Wright. **A imaginação sociológica**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

MINTZ, André Goes. Mdiatização e plataformação: aproximações. **Novos Olhares**, v. 8, n. 2, p. 98-109, 2019.

MISKLCI, Richard. Avanços, equívocos e retrocessos nas lutas identitárias. ExtraClasse, 2021b. Disponível em: <https://www.extraclasse.org.br/geral/2021/10/avancos-equivocos-e-retrocessos-nas-lutas-identitarias/?fbclid=IwAR1jtE5PMtoS6Pz8tKLm-pfcCb_ee0f0kYC4EPNzcstNzB1sCZ5ecuZWepE>. Acesso em: 23 out. 2021.

MISKLCI, Richard. Diversidade ou diferença? **Cult**, São Paulo: Editora Bregantini, nº 205, ano 18, set. 2015b.

MISKOLCI, Richard. **O desejo da nação**: masculinidade e branquitude no Brasil de fins do XIX. Annablume Editora/FAPESP, São Paulo, 2012.

MISKOLCI, Richard. **Teoria Queer**: um aprendizado pelas diferenças. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015a.

MISKOLCI, Richard. Uma outra história da República: amor, ordem e progresso. **Cult**, São Paulo: Editora Bregantini, nº 6, ano 19, janeiro 2016.

MISKOLCI, Richard. **Batalhas morais**: política identitária na esfera pública técnico-midiatizadora. Autêntica Editora, 2021.

MISKOLCI, Richard; CAMPANA, Maximiliano. “Ideologia de gênero”: notas para a genealogia de um pânico moral contemporâneo. **Revista Sociedade e Estado** – Volume 32, Número 3, Setembro/Dezembro, 2017.

MOLOTCH e LESTER. Informer: une concuitedeliberée. De l'usage stracégique

MOMBAÇA, Jota. “Para desaprender o Queer dos trópicos: Stonewall não foi aqui”. **Ssex Bbox**, Junho de 2016.

MONTAGUE, Summers. **A Popular History of Witchcraft**. New York: Routledge, 2011.

MOORE, Abby. Avengers in the Void: Nietzsche, Nihilism, and Why We Need Superheroes. In: VACKER, Barry. **Media Environments**. Using Movies and Texts to Critique Media and Society. San Diego: Cognella, 2019.

MOORE, Alan. Alan Moore on Why Superhero Fans Need to Grow Up, Brexit, and His Massive New Novel. [Entrevista concedida a] David Marchese. **Vulture**, Sept 12,. 2016. Disponível em: <<https://www.vulture.com/2016/09/alan-moore-jerusalem-comics-writer.html>>. Acesso em: 10 abr. 2020.

MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no Século XX**. O Espírito do Tempo 1 – Neurose. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

MORIN, Edgar. **O Método I**, A Natureza da Natureza. Mira-Sintra: Europa-América, 1986.

MORRISON, Grant. **Superdeuses**: Mutantes, Alienígenas, Vigilantes, Justiceiros Mascarados e o Significado de Ser Humano na Era Dos Super-Heróis. São Paulo: Seoman, 2013.

- MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais**: investigações em psicologia social. Petrópolis: Vozes, 2003.
- MOUILLAUD, Maurice. Da forma ao sentido. **O jornal. Da forma ao sentido. Brasília: Editora UnB**, p. 29-35, 2002.
- MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. In: MACEDO, Ana Gabriela; RAYNER, Francesca (orgs.). **Gênero, cultura visual e performance**. Antologia crítica. Minho: Edições Húmus, 2011.
- MULVEY, Laura. Visual pleasure and narrative cinema. **Media and cultural studies: Keywords**, p. 342-352, 2006.
- MURARO, Rose Marie. Breve Introdução Histórica In: INSTITORIS, Heinrich. **O martelo das feiticeiras**. 12^a ed. Rio de Janeiro: Record, Rosa dos Tempos, 1997.
- MUSSA, Ivan. Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames. **Logos**, v. 26, n. 2, p. 57-71, 2019.
- NASCIMENTO, Abdias. **O genocídio do negro brasileiro**: processo de um racismo mascarado. Editora Perspectiva SA, 2016.
- NASCIMENTO, Lucas. A criminalização da homofobia como evento polêmico: o dissenso entre LGBTs e cristãos. **Revista Científica do Curso de Direito**, Vitória da Conquista, n. 3, p. 6-25, 2019.
- NOGUEIRA, Natalia. Representações femininas nas histórias em quadrinhos: da ficção à realidade. In: **Fazendo gênero**: corpo, violência e poder, 8, Florianópolis, 2008.
- NORA, Pierre. O regresso do acontecimento. In: LE GOFF, J. **Fazer História**. São Paulo: Bertrand, 1974.
- NORA, Pierre. O regresso do acontecimento. In: LE GOFF, J. **Fazer História**. São Paulo: Bertrand, 1974.
- NORONHA DA FONSECA, Leonardo. Capitalismo e diversidade sexual na sociedade de consumo. **Revista Alabastro**, v. 2, n. 11, 2018.
- NUGENT, Benjamin. **American Nerd**: The Story of My People. Simon and Schuster, 2009.
- NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. Consumo musical nas culturas juvenis: cosplay, mundo pop e memória. **Revista Contracampo**, nº 25, dez. de 2012. Niterói: Contracampo, 2012.
- NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. Memória do futuro, explosão, pancronia: a semiótica de Lotman e os estudos da memória e do tempo nas teatralidades juvenis. **Bakhtiniana: Revista de Estudos do Discurso**, v. 14, n. 4, p. 192-210, 2019.
- NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. Memórias e matrizes em textos midiáticos explosivos: cenas medievalistas na cultura jovem. **InTexto**, n. 37, p. 242-262, 2016.
- NYBERG, Amy Kiste. **Seal of approval**: the history of he comics code. Jackson: University Press of Mississippi, 1998.

O'REILLY, Tim. **What Is Web 2.0**, 2005. Disponível em: <https://bit.ly/13vrGTD>.

OLIVEIRA, Felipe de; HENN, Ronaldo. Jornalismo, redes sociais e movimentos de ocupação global: crise sistêmica na semiosfera contemporânea. **Brazilian Journalism Research**, v. 10, n.1, 2014.

OLIVEIRA, Felipe Moura de. A Semiose da Notícia em Ambiente de Crise. Movimentos em rede e mediação na semiosfera contemporânea. **Tese de Doutorado**. Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, São Leopoldo, 2016.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao quadrado**: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.

ORTIZ, Renato. **Universalismo e diversidade**. Boitempo Editorial, 2017.

PAK, Grek; SEGOVIA, Stephen. **X-Treme X-Men**, n. 10. Nova York: Marvel Comics, 2013, p. 12.

PALHARINI, Luciana Aparecida; FIGUEIRÔA, Silvia Fernanda de Mendonça. Gênero, história e medicalização do parto: a exposição “Mulheres e práticas de saúde”. **História, Ciências, Saúde-Manguinhos**, v. 25, p. 1039-1061, 2018.

PARDY, Brett. Selling Marvel's Cinematic Superheroes through Militarization. **Stream: Culture/Politics/Technology**, Vol 8(2), 23-35, 2016. Disponível em: <http://journals.sfu.ca/stream/index.php/stream/article/download/200/178/>>. Acesso em: 08 abr. 2020.

PASQUALE, Frank. **The black box society**. Harvard University Press, 2015.

PEDRO MARIA, Joana. Traduzindo o debate: o uso da categoria gênero na pesquisa histórica. **História**, v.24, n.1, p.77-98, 2005 Disponível em: <https://goo.gl/18kGDw>>. Acesso em: 12 abr. 2020.

PEIRCE, Charles Sanders. A fixação da crença. **Popular Science Monthly**, v. 12, p. 1-15, 1877.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PEIRCE, Charles Sanders. **The Collected Papers of Charles Sanders Peirce**. Past Masters, CD-ROM. EUA, IntelLex Corporation, 2002.

PELÚCIO, Larissa. Traduções e torções ou o que se quer dizer quando dizemos queer no Brasil? **Revista Periódicus**, Salvador, n.1º p. 1-24, maio-outubro de 2014.

PENA, Sérgio D.J; CARVALHO-SILVA Denise R., ALVES-SILVA; Juliana, Vânia F. Prado e outros. Retrato molecular do Brasil. **Ciência Hoje**. Rio de Janeiro: SBPC, vol 27, n. 159, abril, 2000, pp. 16-25.

PENNA, Fernando. O discurso reacionário de defesa de uma “escola sem partido”. In: SOLANO GALLEGOS, Esther. **O ódio como política: a reinvenção das direitas no Brasil**. São Paulo: Boitempo, 2018. pp. 109-112.

PEREIRA DE SÁ, Simone. Cultura Pop, a construção de uma rede de sentimentos. [Entrevista concedida a] Ricardo Machado. **Revista do Instituto Humanitas Unisinos**, n.54, p. 24-26, 18 nov. 2019.

PEREIRA DE SÁ, Simone. Somos Todos Fãs e Haters? Cultura Pop, Afetos e Performance de Gosto nos Sites de Redes Sociais. **Revista Eco Pós**, v 19, n.3, 2016. Disponível em <<https://goo.gl/4QPSfE>>. Acesso em: 10 abr. 2020.

PEREIRA DE SÁ, Simone. Somos Todos Fãs e Haters? Cultura Pop, Afetos e Performance de Gosto nos Sites de Redes Sociais. **Revista Eco Pós**, v 19, n.3, 2016.

PIÑEIRO, Lorena. Quem tem medo de bruxa? **Revista Capitoline**, ed. 6, 2014.

PISCITELLI, Adriana. Gênero: A história de um conceito. In: ALMEIDA, Heloísa B; SZWKO, José. **Diferenças, Igualdade**. São Paulo: Berlendis & Vertecchia, 2009.

PITKIN, Hanna Fenichel. Representação: palavras, instituições e ideias. **Lua Nova**, São Paulo, 67, 2006.

PLANTIN, J.-C. et al. Infrastructure studies meet platform studies in the age of Google and Facebook. **New Media & Society**, Thousand Oaks, v. 20, n. 1, p. 293-310, 2016.

POSTINGUEL, Danilo. **Masculinidades plurais, ativismos de marcas e ativismos de consumidores-fãs-fi scais**. 2019. 341 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Práticas de Consumo)–Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo, 2019. Disponível em:<<http://tede2.espm.br/handle/tede/379>>. Acesso em: 09 jul. 2021.

POSTINGUEL, Danilo; GONZATTI, Christian; MELO ROCHA, Rose de. #AnittalsOverParty: a celebridade como mobilizadora de ciberacontecimentos, os consumidores-fiscais e a cultura do cancelamento em redes digitais. **E-Compós**, 23, 2020.

PRECIADO, Paul Beatriz. **Manifesto Contrassexual**. São Paulo: n-1 edições, 2014.

PRIMO, Alex. Transformações no jornalismo em rede: sobre pessoas comuns, jornalistas e organizações; blogs, Twitter, Facebook e Flipboard. **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, v.02, n.25, p. 130-146, dez. 2011.

QUELLA-GUYOT, Didier. **A História em Quadrinhos**. São Paulo: Unimarco, 1994.

QUÉRÉ, Louis. Por uma abordagem pragmatista dos acontecimentos. Entrevista concedida a Leandro Rodrigues Lage e Tiago Barcelos Pereira Salgado. **Revista Eco Pós**, 14:176-183, 2011.

QUÉRÉ, Louis. A dupla vida do acontecimento: um realismo pragmatista. In: FRANÇA, Vera; e OLIVEIRA, Luciana de. **Acontecimentos: Reverberações**. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

QUÉRÉ, Louis. Entre o facto e o sentido: a dualidade do acontecimento. **Trajectos**, Revista de Comunicação, Cultura e Educação, Lisboa, n. 6, 2005.

QUIANGALA, Anne Caroline. A fantasia deles sobre nós: a representação das heroínas negras nos quadrinhos mainstream da Marvel. 2017. 313 f., il. **Dissertação** (Mestrado em Literatura)—Universidade de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.unb.br/handle/10482/32061>>. Acesso em: 01 jun. 2020.

RAMOS, Adriana Vaz; MELLO, Andrea; CAVALCANTI, Carmem LC. Semiosfera: exploração conceitual nos estudos semióticos da cultura. In: MACHADO, Irene. (org). **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2007, p. 27-44.

RATZINGER, J. A. **La sal de la tierra**. Madrid: Libros Palabra, 1997.

REA, Caterina Alessandra; AMANCIO, Izzie Madalena Santos. Descolonizar a sexualidade: Teoria Queer of Colour e trânsitos para o Sul. **Cad. Pagu** n..53, Campinas, 2018. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-83332018000200507>. Acesso em: 16 abr. 2020.

REBLIN, Iuri Andréas. Homossexualidade e superaventura: uma questão de conquista ou de mercado. In: BRAGA JÚNIOR, Amaro Xavier. **Questões de sexualidade nas histórias em quadrinhos**. Maceió: EDUFAL, 2013.

REBLIN, Iuri Andréas. Os Super-Heróis e a Jornada Humana: uma incursão pela cultura e pela religião. In: REBLIN, Iuri Andréas; VIANA, Nildo (Orgs.). **Super-Heróis, Cultura e Sociedade**: Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2011.

REBLIN, Iuri Andréas. **Para o Alto e Avante**: uma análise do universo criativo dos super-heróis. Porto Alegre: RS, 2008.

REBLIN, Iuri Andréas. **Para o Alto e Avante**: uma análise do universo criativo dos super-heróis. Porto Alegre: RS, 2008.

RECUERO, Raquel. **A conversação em rede**. Comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet. Porto Alegre: Sulina, 2014

RECUERO, Raquel; BASTOS, Marco; ZAGO, Gabriela. **Análise de redes para mídia social**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

REGINA, Gustavo Brocanello. A costela de Adão: a heroína de quadrinhos como versão do herói. **Dissertação de mestrado**. Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, 2017. Disponível em: <<http://repositorio.unip.br/programa-de-pos-graduacao-stricto-sensu-em-comunicacao/a-costela-de-adao-a-heroína-de-quadrinhos-como-versao-do-heroi/>>. Acesso em: 01 jun. 2020.

RIBEIRO, Manoel Horta; Jeremy Blackburn; Barry Bradlyn; Emiliano De Cristofaro; Gianluca Stringhini.; Summer Long; Stephanie Greenberg; Savvas Zannettouet. The evolution of the manosphere across the Web. **arXiv preprint arXiv:2001.07600**, 2021. Disponível em: <<https://arxiv.org/pdf/2001.07600.pdf>>. Acesso em: 04 nov. 2021.

RICARDO, Kellyane De Santana. "Resistente como flor": avanços, resistências e impasses da política de saúde LGBT e do processo transexualizador no espaço trans Hospital das Clínicas/UFPE. **Dissertação de Mestrado**. Universidade Federal de Pernambuco, 2020.

RICH, Adrienne. Heterossexualidade compulsória e existência lésbica. **Bagoas**, Estudos gays: gêneros e sexualidades, v. 4, n. 05, 2010.

RINCÓN, Omar. O popular na comunicação: culturas bastardas+ cidadanias celebrities. **Revista ECO-Pós**, v. 19, n. 3, p. 27-49, 2016.

RISÉRIO, Antônio. Em defesa da semiodiversidade. **Galáxia**. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. n. 3, 2002.

ROBINSON, James; SCOTT, Nicola. **Earth 2**, n.2. Nova York: DC Comics, 2012, p.12.

ROCHA PESSÓA TEMER, Ana Carolina; LUSTOSA DE BRITO, Lucas. Existência negra na TV brasileira: os desafios no combate ao racismo midiático. **Esferas**, n. 18, 2020.

RODRIGUES, Adriano. **O acontecimento**. In TRAQUINA, Nelson. Jornalismo: teorias, questões e estórias. Lisboa: Vega. 1993.

ROHM, Ricardo Henry Dias; POMPEU, Samira Loreto Edilberto. Homofobia, discriminação e produção de subjetividades: um estudo com pessoas homossexuais em empresas do Rio de Janeiro. **Revista Periódicus**, v. 1, n. 3, p. 228-246, 2015.

ROSA, Katemari; ALVES-BRITO, Alan; PINHEIRO, Bárbara Carine Soares. Pós-verdade para quem? Fatos produzidos por uma ciência racista. **Caderno Brasileiro de Ensino de Física**, v. 37, n. 3, p. 1440-1468, 2020.

ROSA, Pablo Ornelas; SOUZA, Aknaton Toczec; CAMARGO, Giovane Matheus. O combate à “ideologia de Gênero” na era da pós-verdade: uma cibercartografia das fake news difundidas nas mídias digitais brasileiras. **Revista Sinais**, v. 2, n. 23, 2019.

ROSÁRIO, Nísia M. Mitos e cartografias: novos olhares metodológicos na comunicação. In: MALDONADO, A. Efendy; BONIN, Jiani A.; ROSÁRIO, Nísia M. **Perspectivas metodológicas em comunicação**. Novos desafios na prática investigativa. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones, 2013.

ROSÁRIO, Nísia Martins; AGUIAR, Lisiane Machado. Implosão mediática: corporalidades nas configurações de sentidos da linguagem. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, v. 41, n. 42, p. 166-185, 2014. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/82572>>. Acesso em: 27 jan. 2021.

ROSEMBERG, Fúlvia; BAZILLI, Chirley; SILVA, Paulo Vinícius Baptista da. Racismo em livros didáticos brasileiros e seu combate: uma revisão da literatura. **Educação e pesquisa**, v. 29, p. 125-146, 2003.

ROSSOLATOS, George. Is the semiosphere post-modernist? **Ars Semeiotica**, V. 38, No. 1–2, 2015.

ROUGHARDEN, Joan. **Evolução do Gênero e da Sexualidade**. Londrina: Editora Planta, 2004.

RUBIN, Gayle. **O Tráfico de Mulheres**: notas sobre economia política do sexo. Recife: Edição SOS corpo, 1993.

RUBIN, Gayle. **Pensando o Sexo: Notas para uma Teoria Radical das Políticas da Sexualidade**. Tradução de Felipe Bruno Martins Fernandes, Repositório Institucional da UFSC, 2012. Disponível em: <<https://goo.gl/I5tuiq>>. Acesso em: 12 abr. 2020.

RUBIN, Gayle. Políticas do sexo. **São Paulo**: Ubu Editora, 2017.

SÁ CARDOSO, Tarcísio de; JUNIOR, Carlos Magno Pinheiro Barreto. Semiose em Peirce e Lotman. **Eikon**, v. 1, n. 4, 2019.

SÁEZ, Javier; CARRASCOSA, Sejo. Por el culo. **Políticas anales**. Barcelona/Madrid: Egales, 2011.

SAFFIOTI, Heleieth I. Contribuições feministas para o estudo da violência de gênero. **Cadernos Pagu**, Campinas, SP, n. 16, p. 115–136, 2001.

SALGADO, Gisele Mascarelli. As mulheres no campo do direito: retratos de um machismo à brasileira. **Revista da Faculdade de Direito da Universidade Federal de Uberlândia**, MG, v. 44, n. 2, p. 64-88, 2016.

SALTER, Anastasia; BLODGETT; Bridget. **Toxic Geek Masculinity in Media**: Sexism, Trolling, and Identity Policing. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, 2017.

SANTAELLA, Lucia. **A teoria geral dos signos**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

SANTAELLA, Lucia. **A Teoria Geral dos Signos**: como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

SANTAELLA, Lucia. **A teoria geral dos signos**: como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Cengage Learning, 2000.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. 1ª ed. São Paulo: Paulus, 2013.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. **Produção de linguagem e ideologia**. São Paulo: Cortez, 1996.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Comunicação e Semiótica**. São Paulo: Hacker Editores, 2004.

SANTOS, Andressa Regina Bissolotti dos. Movimento LGBT e direito: identidade e discursos em (des) construção. **Dissertação de mestrado**, UFPR, 2017.

SANTOS, Gyne Gessyka Pereira; SALES, Sandra Regina. A Mulher Negra Brasileira, Miscigenação e o Estupro Colonial: O mito da democracia racial e o reforço de estereótipos racistas e sexistas. **Caderno espaço feminino**, v. 31, n. 1, 2018.

SANTOS, José Manuel. Da perca do mundo à sociedade dos(mega)acontecimentos. **Trajectos** – Revista de Comunicação, Cultura e Educação, Lisboa, nº 6, 2005.

SANTOS, Patrícia Matos. Consumo, curadoria e a construção de mapas de importância na cultura nerd. **Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio**, 04, 05 e 06 de novembro de 2013. Disponível em: <
https://www.academia.edu/5346654/Consumo_curadoria_e_a_constru%C3%A7%C3%A3o_d_e_mapas_de_import%C3%A2ncia_na_cultura_nerd>. Acesso em: 03 abr. 2020.

SANTOS, Patrícia Matos. O nerd virou cool: consumo, estilo de vida e identidade em uma cultura juvenil em ascensão. **Dissertação (Mestrado em Comunicação)** – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, Niterói, 2014.

SCHMIEDL, Dominic. Crisis and Masculinity on Contemporary Cable Television: Tracing the Western Hero in Breaking Bad, The Walking Dead and Hell on Wheels. **Dissertation**. Fakultät für Sprach- Literatur- und Kulturwissenschaften der Technischen Universität Dresden, 2015.

SCORSESE, Martin. Martin Scorsese: I Said Marvel Movies Aren't Cinema. Let Me Explain. **The New York Times**, Nov. 4, 2019. Disponível em: <
<https://www.nytimes.com/2019/11/04/opinion/martin-scorsese-marvel.html>>. Acesso em: 10 abr. 2020.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Educação e Realidade**, 20 (2), jul/dez, 1995.

SEDGWICK, Eve Kosofsky. A epistemologia do armário. **Cadernos pagu** (28), janeiro-junho de 2007.

SEIDMAN, Steven. **Queer Theory/Sociology**. Malden: Blackwell, 1996.

SEMENENKO, Aleksei. **The Texture of Culture: An Introduction to Yuri Lotman's Semiotic Theory**. New York: Palgrave Macmillan, 2012.

SERRA, Marcello. La semiosfera de los cómics de superhéroes. **Tese de Doutorado**. Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Ciencias de la Información. Departamento de Periodismo, 2010.

SERRA, Marcello. Notas de la semiosfera de los cómics de superhéroes. **DeSignis**, Núm. 23, p. 73-81, Julio-Diciembre 2015.

SHAFIE, Ghadir. **Pinkwashing**: Israel's International Strategy and Internal Agenda. Kohl: A Journal for Body and Gender Research, Vol 1, No. 1, 2015.

SHANE, Scott. From Headline to Photograph, a Fake News Masterpiece. **The New York Times**, jan. 18, 2017.

SHAW, Adrienne. What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. **Games and Culture**, v. 5, Issue 4, 2010. Disponível em:
 <<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1555412009360414>> . Acesso em: 01 nov. 2021.

SHIFMAN, Limor. **Memes in digital culture**. Massachusetts, EUA: MIT Press, 2014.

SHOHAT, Ella; STAM, Robert. **Crítica da Imagem Eurocêntrica**. Tradução: Marcos Soares. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

SILVA, Mavi Consuelo; MENDES, Olenir Maria. As marcas do machismo no cotidiano escolar. **Caderno Espaço Feminino**, v. 28, n. 1, 2015.

SILVA, Tarcízio. Racismo Algorítmico em Plataformas Digitais: microagressões e discriminação em código. SILVA, Tarcízio. **Comunidades, Algoritmos e Ativismos Digitais: Olhares afrodiaspóricos**. Editorial: LiteraRUA, São Paulo, 2020.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. Tudo sobre Tod@s: redes digitais, privacidade e venda de dados pessoais. São Paulo: Edições Sesc, 2017.

SIMAKAWA, Viviane Vergueiro. Por inflexões decoloniais de corpos e identidades de gênero inconformes: uma análise autoetnográfica da cisgeneridade como normatividade. **Dissertação de Mestrado**, Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade, do Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos, UFBA, 2015.

SOARES, Thiago. Lady Gaga em Cuba. In: JESUS, Eduardo [et al.] (orgs.). **Reinvenção comunicacional da política: modos de habitar e desabitar o século XXI**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2016.

SOARES, Thiago. Percursos para estudos sobre música pop. In: SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRAZ (ORGs). **Cultura Pop**. Salvador : EDUFBA ; Brasília: Compós, 2015.

SOARES, Thiago. Sob as lentes da Cultura Pop, as contradições e as desigualdades sociais. [Entrevista concedida a] João Vitor. **Revista do Instituto Humanitas Unisinos**, n. 545, p. 12-15, 18 nov. 2019.

SOLANO, Esther; ORTELLADO, Pablo; MORETTO, Marcio. Guerras culturais e populismo antipetista nas manifestações por apoio à Operação Lava Jato e contra a reforma de previdência. **Debate, Belo Horizonte**, v. 9, n. 2, p. 35-45, 2017.

SOLANO, Esther; ORTELLADO, Pablo; MORETTO, Marcio; ORTUNES, Leandro. A agenda política e as “guerras culturais” para evangélicos e católicos. **Análise-Friedrich-Ebert-Stiftung Brasil**, n. 41, 2018.

SOUSA, Leila Lima de. Sob o prisma da semiótica da cultura: corpo, raça, gênero e sexualidade em semioses cotidianas. **Tropos: Comunicação, Sociedade e Cultura**, v. 9, n. 1, 2020.

SOUZA OLIVEIRA, Gabriel de. Memes e semiose na web : Uma perspectiva ecossistêmica dos processos de comunicação na cultura contemporânea. **Dissertação** (Mestrado em Ciência da Comunicação). Universidade Federal do Amazonas, 2019.

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. **Pode o subalterno falar?** Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2010.

SRNICEK, Nick. **Capitalismo de plataformas**. Buenos Aires: Caja Negra, 2018.

SRNICEK, Nick. **Platform capitalism**. John Wiley & Sons, 2017.

STAM, Robert & SHOHAT, Ella. Estereótipo, realismo e representação racial. **Imagens**, nº 5, p. 70-84, 1995.

STEFANELLO, Paulo Gerson Rodrigues. A semiosfera do sexo em "Irréversible". **Em Tese**, v. 21, n. 3, p. 130-140, 2015.

STOCKER, Pâmela. DALMASO, Silvana. Uma questão de gênero: ofensas de leitores à Dilma Rousseff no Facebook da Folha. **Revista Estudos Feministas**, vol. 24, n3/setembro/dezembro de 2016.

STOLLER, Robert. **Sex and gender**: the development of masculinity and femininity. Londres: Carnac Books, 1984.

STONE, Merlin. **Quand Dieu était femme**. Quebec, Etincelle, 1989.

STRINATI, Dominic. **Cultura Popular**: uma introdução. São Paulo: Hedra, 1999.

STUART, Hall. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: PUC, 2016.

SWAIN, Tania Navarro. Feminismo e representações sociais: a invenção das mulheres nas revistas "femininas". **Revista História: Questões & Debates**, Curitiba, n. 34, p. 11-44, 2001.

TARDELI, Denise D'Aurea. Super-heróis na construção da personalidade. In: REBLIN, Iuri Andréas; VIANA, Nildo (Orgs.). **Super-Heróis, Cultura e Sociedade**: Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2011.

THOMPSON, Derek. **Hit Makers**: Como Nascem as Tendências. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2018.

TOCCI, Jason. Geek cultures: media and identity in the digital age. 2009. 449 f. **Dissertation (Phd)**. University of Pennsylvania, Philadelphia, 2009. Disponível em: <<https://repository.upenn.edu/edissertations/953/>>. Acesso em: 09 abr. 2020.

TOMAZETTI, Tainan Pauli. Genealogias dissidentes: os estudos de gênero nas teses e dissertações em Comunicação do Brasil (1972-2015). **Tese de Doutorado**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, 2019.

TRAVANCAS, Paula Rozenberg. Nem toda Mulher-Maravilha usa bracelete de ouro: um mapeamento dos blogs nerds feministas brasileiros. Intercom, **41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação** – Joinville - SC – 2 a 8/09/2018. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-1855-1.pdf>>. Acesso em: 09 abr. 2020.

TUCHMAN, Gaye. **Producción de la noticia**: estudio sobre la construcción de la realidad. Barcelona: Gustavo Gilli, 1983.

USPENSKII, Boris A. Sobre a Semiótica da Arte. In: LÓTMAN, Iuri; USPENSKII, Borís; IVANOV, V. **Ensaio de Semiótica Soviética**. Lisboa: Livros Horizonte, 1981.

VAN DIJCK, José. **The culture of connectivity**: a critical history of social media. Oxford: Oxford University Press, 2013.

VAN DIJCK, José. The platform society. Berlin: Alexander von Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft, 2016. 1 vídeo (83 min). **YouTube**. Publicado pelo canal Alexander von Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-ypiiSQTNg0>.

VAN DIJCK, José; POELL, Thomas; DE WAAL, Martijn. **The platform society**: Public values in a connective world. Oxford: Oxford University Press, 2018.

VARGAS, Herom; ROCHA, Anderson. Cultura Nerd como Semiosfera: uma proposta de entendimento. **Comunicação & Inovação**, v. 20, n. 44, 2019.

VARGAS, Herom; ROCHA, Anderson. Cultura Nerd como Semiosfera: uma proposta de entendimento. **Comunicação & Inovação**, PPGCOM/USCS, v.20, n. 44, pp. 26-42, set-dez 2019. Disponível em: http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/6230>. Acesso em: 09 abr. 2020.

VEIGA DA SILVA, Marcia Veiga. **Masculino, o gênero do jornalismo**: Modos de produção das notícias. Insular, 2014.

VEIGA DA SILVA, Marcia; MAROCCO, Beatriz. O Feminino no “Livro de Repórter”: uma mirada epistemológica de gênero sobre as práticas jornalísticas. **Brazilian Journal Research**., Brasília, DF, Vol. 14, N. 1, Abril ,2018.

VELHO, Ana Paula Machado. A semiótica da cultura: apontamentos para uma metodologia de análise da comunicação. **Revista de Estudos da Comunicação**, Curitiba, v. 10, n. 23, p. 249-257, set./dez. 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro. Super-heróis e cultura americana. In: REBLIN, Iuri Andréas; VIANA, Nildo (Orgs.). **Super-Heróis, Cultura e Sociedade**: Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2011.

VIANA, Nildo. Breve História dos Super-Heróis. In: REBLIN, Iuri Andréas; VIANA, Nildo (Orgs.). **Super-Heróis, Cultura e Sociedade**: Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2011b.

VIANA, Nildo. **Heróis e Super-heróis no Mundo dos Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

VIANA, Nildo. Para Além da Crítica dos Meios de Comunicação. In: VIANA, Nildo (Org.). **Indústria Cultural e Cultura Mercantil**. Rio de Janeiro: Corifeu, 2007.

VIANA, Nildo. Prefácio. In: REBLIN, Iuri Andréas; VIANA, Nildo (Orgs.). **Super-Heróis, Cultura e Sociedade**: Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2011a.

VIEIRA, Jorge de Albuquerque. **Ontologia**. Fortaleza: Expressão gráfica, 2008.

VOGEL, Daisi; MEDITSCH, Eduardo; SILVA, Gislene (orgs.). **Jornalismo e Acontecimento**: tramas conceituais. V. 4. Florianópolis: Insular, 2013.

WARDLE, Claire. Information Disorder: The Essential Glossary. Harvard, MA: Shorenstein Center on Media, Politics, and Public Policy, **Harvard Kennedy School**, 2018. Disponível em: <https://journalistsresource.org/studies/society/internet/information-disorder-glossary-fake-news/>.

WARNER, Michael (editor). **Fear of a Queer Planet**: Queer Politics and Social Theory. Minneapolis/London, University of Minnesota Press, 1991.

WEEKS, Jeffrey. O corpo e a sexualidade. In: LOURO, Guacira Lopes. **O corpo educado: pedagogias da sexualidade**. Belo Horizonte, Autêntica, 1999.

WERTHAM, Fredric. **The Seduction of the Innocent**. New York/Toronto: Rinehart & Company, 1954.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. Os super-heróis das histórias em quadrinhos como recursos para a promoção de resiliência em crianças e adolescentes em situação de risco. **Tese do Doutorado**, Programa de Pós-Graduação em Educação do Centro Universitário La Salle – UNILASALLE, Canoas, 2017.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei; COLLING, Ana. As super-heroínas das história em quadrinhos e as relações de gênero. **Diálogos**, v. 15, n. 2, p. 437-454, maio-ago./2011. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Dialogos/article/view/36207>>. Acesso em: 02 abr. 2020.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei; COLLING, Ana. As super-heroínas das história em quadrinhos e as relações de gênero. **Diálogos**, v. 15, n. 2, p. 437-454, maio-ago./2011. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Dialogos/article/view/36207>>. Acesso em: 02 abr. 2020.

WESCHENFELDER, Gelson. Quadrinhos e uma Filosofia vivenciada na prática. [Entrevista concedida a] João Vitor Santos. **Revista do Instituto Humanitas Unisinos**, n.54, p. 30-34, 18 nov. 2019.

WHEELER, Mark. **Celebrity Politics**, Polity Press: Cambridge and Malden, MA, 2013.

WILSON, Katie. Red Pillers, Sad Puppies, and Gamergaters: The State of Male Privilege in Internet Fan Communities. **A Companion to Fandom and Fan Studies**, p. 431-46, 2018.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: TADEU DA SILVA, Tomaz (org). **Identidade e Diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis. RJ: Vozes, 2000.

ZORDAN, Paola Basso Menna Barreto Gomes. Bruxas: figuras de poder. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 13, n. 2, jan-maio. 2005.

ZUBERNIS, Lynn; LARSEN, Katherine. **Fandom At The Crossroads**: Celebration, Shame and Fan/Producer Relationships. Cambridge Scholars Publishing, 2012.

ANEXO A – DADOS COLETADOS

Tendo em vista a extensão dos dados, eles estão disponíveis no endereço a seguir para consulta:

<https://drive.google.com/drive/folders/1uVADpaFygs0sjUTcTBnABjw7rf4bkSOW?usp=sharing>