

# *Pussy made of steel: os sentidos inaugurados por um cartaz da Women's March na página Supergirl Brasil*

Pussy made of steel: The senses inaugurated by Women's March poster on *Supergirl Brasil* page

Ronaldo Henn<sup>1</sup>  
henn@unisinos.br

Christian Gonzatti<sup>1</sup>  
christiangonzatti@gmail.com

Francielle Esmitez<sup>1</sup>  
fran.esmitiz@gmail.com

## RESUMO

O artigo analisa a processualidade semiótica instaurada a partir da publicação na página *Supergirl Brasil* do cartaz que Melissa Benoist levou à *Women's March*. A metodologia denominada como Análise de Construção de Sentidos em Redes Sociais, utilizada para estudos de ciberacontecimentos, possibilitou, a partir de tensionamentos teóricos, que constatássemos a emergência de seis constelações de sentidos: enfrentamentos políticos, *performances* fãs, contextualizações, críticas ao machismo *nerd*, machismos e desconexões. Notamos, assim, que a articulação entre as potencialidades dos *sites* de redes sociais, das questões de gênero e sexualidade e da cultura *pop* podem sinalizar novos caminhos em relação às representações midiáticas de heroínas e ajudar a tensionar as problemáticas em torno do feminismo na contemporaneidade, como, por exemplo, a compreensão de que esses movimentos seriam o oposto do machismo. Apontamos direcionamentos que podem ser tomados em relação a essas problemáticas a partir das potencialidades narrativas da cultura *pop* e a utilização da metodologia adotada aqui em futuras pesquisas que se desdobram sobre as dinâmicas digitais.

**Palavras-chave:** feminismo, cultura *pop*, *sites* de redes sociais.

## ABSTRACT

The paper analyzes the semiotic processuality established from the publication of the poster that Melissa Benoist took to the Women's March on the page Supergirl Brasil. The methodology called Analysis of the Construction of Senses in Social Networks, used for the study of cyberevents, has enabled, from theoretical tensions, to find the emergence of six constellations: political confrontations, fan performances, contextualizations, chauvinism and disconnections. The articulation between the potentialities of social networking sites, issues of gender and sexuality and pop culture can signal new paths in relation to the mediatic representations of heroines and help study the issues surrounding contemporary feminism, such as the realization that these movements would be the opposite of chauvinism. We point out directions that can be taken in relation to these problems from the narrative potentialities of pop culture and the use of the methodology adopted here in future research that will unfold over the digital dynamics.

**Keywords:** feminism, pop culture, social networking sites.

<sup>1</sup> Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Av. Unisinos, 950, Cristo Rei, 93022-750, São Leopoldo, RS, Brasil.

## Introdução

A *Women's March*, Marcha das Mulheres em português, foi uma manifestação que aconteceu no dia 21 de janeiro de 2017, um dia após a posse do atual presidente dos Estados Unidos, Donald Trump. O seu epicentro teve como cenário Washington, D.C, nos Estados Unidos, mas vários eventos com as mesmas reivindicações ocorreram em outras cidades do mundo – estimativas apontam 408 marchas em cidades estadunidenses e 168 em outros países (Schmidt e Almukhtar, 2017). A perspectiva feminista do manifesto, que se tornou o maior da história dos Estados Unidos (Easley, 2017), era interseccional - defendida por Kimberlé Williams Crenshaw (2004), por exemplo - eram levadas em consideração as pluralidades das formas de ser mulher em sua intersecção de gênero, raça, classe e sexualidade; também foram abordadas questões LGBTQs<sup>2</sup>, que teoricamente e politicamente sempre estiveram articuladas ao feminismo, além de problemas trabalhistas e ambientais. Em síntese, o que se gritava nos protestos, reverberados e intensificados pelas dinâmicas das redes digitais, era a necessidade de políticas que diminuam e não potencializem o ódio às diferenças. Como vetores de visibilidade, celebridades e signos da cultura pop estiveram presentes nas manifestações: Madonna mandou Trump “chupar um pau”, Miley Cyrus levantou placas, gritou e agitou as pessoas com as membras e membros da sua fundação *Happy Hippie*, que trabalha com jovens em situações desfavoráveis e pessoas desabrigadas de Los Angeles, cartazes com a Princesa Leia e Hermione Granger, personagens de Star Wars e Harry Potter, pautaram reivindicações feministas, sendo esses apenas alguns exemplos do dia, que tornam dificultosa a negação da cultura pop como lócus político e, até mesmo, ativista.

No LIC, Laboratório de Investigação do Cibercontecimento, do PPGCCOM da Unisinos, desenvolvemos o mapeamento e a coleta das semioses (Peirce, 2002)

– conceito que se entende aqui como ação, propagação e geração de signos – em tono do caso durante os dias 21 e 22. Tomamos como plataforma para a coleta os sites de redes sociais Twitter e Facebook. Identificamos que a potência semiótica do caso permitia a compreensão de questões específicas, a partir da análise da construção de sentidos em redes digitais (Henn, 2014), metodologia em desenvolvimento no grupo. A cultura pop, seja a partir de celebridades, de séries, músicas, filmes, HQs (histórias em quadrinhos), aparece como principal vetor de espalhamento semiótico/mediático da *Women's March* estadunidense no Brasil. O caso, em sua totalidade, é emblemático para as pesquisas sobre ciberacontecimentos, acontecimentos que se constituem e se tramam através de processos em redes digitais. O que tomamos como corpus empírico nesse artigo, a partir de um recorte do mapeamento realizado, são os sentidos inaugurados em uma página de fãs brasileira, a *Supergirl*, pela publicação da imagem Brasil (Supergirl Brasil, 2017) da atriz Melissa Benoist - que interpreta a heroína Kara Zor-El na série *Supergirl*, lançada em 2015 - no protesto.

Em tradução para o português, o cartaz diz “Hey Donald, não tente agarrar minha boceta – ela é feita de aço”, fazendo referência à personagem *Supergirl* e a fala vazada de Donald Trump de que podia fazer qualquer coisa com as mulheres, inclusive as agarrar pela boceta (Caetano e Dias, 2016). Na história da heroína, baseada nas HQs da DC Comics<sup>3</sup>, Kara Zor-El é enviada à Terra para cuidar de seu primo bebê, Kal-El, quando o seu planeta natal, Krypton, é destruído. Ela, no entanto, acaba chegando mais tarde ao seu destino por ter ficado paralisada no tempo em uma região do universo, a Zona Fantasma, e, ao chegar à Terra, descobre que seu primo está mais velho e tornou-se o *Superman*, o homem de aço. Ele entrega Kara para uma família de cientistas e ela adota o sobrenome Danvers. Os anos passam e ela decide revelar ao mundo os seus poderes, impedindo um acidente

<sup>2</sup> Para Júlio Assis Simões e Regina Fachini (2009, p. 15): “A denominação LGBT aqui usada segue a fórmula recentemente aprovada pela I Conferência Nacional LGBT, referindo-se às lésbicas, gays, bissexuais, travestis e transexuais. Antes disso, o XII Encontro Brasileiro de Gays, Lésbicas e Transgêneros, de 2005, incluiu oficialmente o B de bissexuais e convencionou-se que o T referia-se a travestis, transexuais e transgêneros. Embora, com a deliberação da I Conferência Nacional, a sigla LGBT venha predominando nos meios ativistas, ela eventualmente assume outras variantes que invertem a ordem das letras (colocando o T à frente do B), duplicam o T (para distinguir entre travestis e transexuais, por exemplo) ou acrescentam novas letras que remetem a outras identidades (como o I de intersexual ou Q de Queer)”.

<sup>3</sup> “DC Comics é uma editora estadunidense de HQs e mídia relacionada, sendo considerada uma das maiores companhias ligadas a este ramo no mundo. Por décadas a DC tem sido uma das duas maiores companhias de quadrinhos daquele país, ao lado da Marvel Comics (sua rival histórica). Originalmente, a companhia era conhecida como National Comics e com o tempo passou a adotar a sigla “DC” que originalmente se referia a Detective Comics, uma de suas revistas mais vendidas (a qual é publicada até hoje e apresenta histórias de Batman). Localizada originalmente na cidade de Nova Iorque” (Weschenfelder e Colling, 2011, p. 204).



**Figura 1.** Melissa Benoist na Women's March.  
**Figure 1.** Melissa Benoist in the Women's March.

aéreo e salvando a vida da sua irmã adotiva, Alex; é nesse momento da narrativa que a heroína ganha o nome de *Supergirl*. Kara passa a se dividir entre o trabalho árduo de assistente pessoal da celebridade da mídia Cat Grant e a missão de defender a humanidade de ameaças hostis junto com o D.E.O., Departamento de Operações Extra-normais, no qual sua irmã também trabalha.

A série vem obtendo bons números de audiência e foi, recentemente, renovada para a terceira temporada. No Brasil, é exibida oficialmente pelo canal fechado *Warner Channel* e pelo serviço de streaming *Netflix*. Muitas pessoas consomem o seriado a partir de meios piratas, como o *Torrent* e sites de exibição de séries. Jenkins *et al.* (2014) falam sobre essas possibilidades que, muitas vezes, levam a formação de redes colaborativas para a elaboração de legendas e disponibilização de *links*. Em muitos casos, há uma prática fã envolvida que, não só motoriza essas ações, mas também leva a construção de espaços informativos na internet que estão relacionados a produções da cultura pop. A publicação da página, ao estar articulada ao movimento feminista, potencializou a emergência de semioses que nos instigaram a questionar: o que os sentidos inaugurados pela publicação da página *Supergirl Brasil* sinalizam sobre a articulação entre questões de gênero, cultura pop e redes digitais?

## Semiosfera digital: potencialidades informativas dos sites de redes sociais

A cultura digital atravessa as mais diversas formas de nos relacionarmos na contemporaneidade. As redes sociais na internet (Recuero, 2009) estão integradas a essas potencialidades comunicativas, reconfigurando práticas socioculturais. Em sua obra de 1992, Jenkins (2015) analisou práticas dos fãs que antecedem a constituição efetiva da internet. Como invasoras de textos, as pessoas que se vinculam a determinadas produções principalmente da cultura pop, utilizavam, por exemplo, redes de correios para circularem *fanzines* (montagens impressas em torno de determinada produção midiática), fitas VHS com episódios de séries gravados, *fanfics* (narrativas escritas por fãs) e diversos conteúdos que não só possibilitavam a releitura de algum produto, mas também ressignificavam narrativas para atenderem a outros interesses, como as *slash fanfiction*, que se contrapõem as masculinidades heterossexuais criando casais como Kirk e Spock, personagens de *Star Trek*. Com a proliferação da cultura digital, essas processualidades foram potencializadas e passaram a ser disseminadas pelas possibilidades conversacionais (Recuero, 2014) dos sites de redes sociais<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> Rede Social é um conceito que emerge da sociologia estruturalista e da antropologia social (Portugal, 2007) e refere-se à estrutura social estabelecida por atores sociais que se vinculam em diferentes modos de conexão, interação e compartilhamento de informações ou valores. Os sites de redes sociais são ferramentas da Comunicação Mediada por Computador, que constituem espaços online em que se estruturam e expressam-se redes sociais (Elison e Boyd, 2013).

Peirce (2002) denomina como semiose a ação dos signos: um signo gera outro signo, seu interpretante que, vinculado a objetos semióticos originários, desdobram-se em outros, mais desenvolvidos, que constituem redes interpretantes de potencialidades infinitas. Os signos instituem-se como mediação necessária entre mundos (dos objetos – concretos ou abstratos – acessados) e mentes interpretadoras. Essa necessária mediação vai, ao longo do tempo, configurando códigos e instituindo linguagens que, na mesma medida em que são historicamente delimitadas, também se transformam: geram o ambiente em que a cultura delinea-se e reiteram-se na cultura. Essa mediação é, essencialmente, geradora de semioses.

Para 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. A semiosfera, portanto, é o espaço que torna possível a existência das relações simbólicas, da mesma forma como a biosfera possibilita a existência da vida orgânica. Postulamos que nos sites de redes sociais, as semioses se intensificam através de materiais narrativos e complexos. Assim, os processos que se desdobram na semiosfera e que significam a realidade em signos são intensificados pelas dinâmicas digitais, potencializando novas dinâmicas culturais, de natureza conflitiva. A cultura, nessa perspectiva, é constituída na interface com as linguagens, que interagem e estruturam a espécie humana em suas configurações sociais.

A partir da convergência midiática (Jenkins, 2008) e do espalhamento (Jenkins *et al.*, 2014), processos integrantes das práticas digitais, as semiosferas intensificam-se, entram e disputam e levam a emergência de novos cenários.

Aquino Bittencourt (2012) alinha-se ao entendimento de que a convergência se configura no entrelaçamento de três níveis: o técnico, o social e o cultural. A autora faz uma análise que se desdobra sobre o conceito e propõe três princípios norteadores para a ideia de convergência: a conexão, a interatividade e a participação e as materialidades dos meios. Em resumo, a conexão é a possibilidade de as mídias interconectarem-se gerando uma rede que possibilita transformações; a interatividade são as possibilidades relacionais determinadas pelas plataformas de comunicação digital, a participação marca a forma como os públicos organizam-se na cultura digital para atingirem determinados objetivos; e as materialidades seriam as formas como o meio material determina as práticas comunicativas. A espalhabilidade (Jenkins *et al.*, 2014) é a característica que determinados conteúdos

possuem de serem espalhados por espaços da cultura digital, gerando reconfigurações socioculturais. Essas processualidades acionam um cenário altamente profícuo para a emergência de semiosferas.

Em Lotman (1999), a cultura, ao mesmo tempo, produz e é produzida por processos de semiose, fenômeno que pode ter características explosivas quanto transformações tecnológicas e sociais avolumam-se. A convergência e o espalhamento, portanto, contribuem para que, em redes digitais, outras semioses entrem em conflito ou em mutualidade com possibilidades comunicativas instauradas hegemonicamente. Em outras palavras, pessoas conectadas às dinâmicas digitais passam a construir narrativas informativas que geram semioses. É assim que fãs, por exemplo, adquirem maior autonomia para não só compartilhar signos que emergem de determinadas produções da cultura pop, mas também para desenvolverem espaços informacionais que se dedicam a noticiar o que acontece em universos singulares de determinadas produções. Diante da complexidade da semiosfera contemporânea, desenhada por esses processos, o jornalismo tradicional é tensionado no âmago da sua idealização institucional: o papel de mediador qualificado, que produz conhecimento sobre a atualidade (Oliveira e Henn, 2014).

Protestos como a *Women's March* ganham cobertura não apenas de espaços institucionalizados, mas também de atrizes e atores sociais que produzem semioses e operam sentidos no Twitter e no Facebook, por exemplo. A reconfiguração do jornalismo é atravessada pela potencialidade informativa das redes digitais, que disseminam novas formas de comunicar, que não dependem de apenas grandes conglomerados midiáticos e que são motorizados por questões de diversas ordens. Uma jornalista pode demitir-se da empresa em que trabalha e investir em um site próprio para exercer a sua profissão; um jovem pode criar espaços em diversas redes digitais para produzir conteúdo sobre moda, entretenimento, culinária ou até mesmo ativismos políticos, obtendo ou não retorno financeiro para isso, entre outras possibilidades.

Recuero *et al.* (2015) entendem que os sites de redes sociais foram além da construção de perfis e passaram a se desdobrar sobre fluxos de conteúdo, sendo centrados na mídia social, o que os torna plataformas de comunicação. Na perspectiva das autoras, é exatamente a reprodução e contestação de discursos, com seus conflitos e ampliações, que proporcionarão a essas ferramentas as características de mídia.

Em relação à cultura pop, o consumo torna-se muito mais performático e visibilizado nas redes digitais.



Amaral (2016) compreende que a cultura pop digital brasileira é constituída a partir de diferentes rastros e camadas de performances de gosto que estão contidas no imaginário mediado pelos ambientes digitais. Pessoas que consomem *Supergirl*, por exemplo, ao se interessarem como fãs por esse universo podem desenvolver espaços informativos relacionados a série que a partir de dinâmicas da convergência tendem a ser espalhados e adquirirem notável visibilidade, além de desenvolverem coberturas de acontecimentos que diferem das linguagens utilizadas pelo jornalismo tradicional. Esses espaços passam a articular fãs de ordens diversas, a maioria das vezes conflitantes por conta de diferentes questões. Compreendemos esse fenômeno como disputas semiosféricas que transitam entre fronteiras motivadas por preconceitos, assim como por ativismos que se vinculam a um determinado produto.

A publicação da página *Supergirl Brasil* inscreve-se nesse cenário ao se articular à *Women's March*. Passamos agora a contextualizar algumas articulações entre a cultura pop e as questões de gênero que contribuem à problemática do artigo – priorizando o espaço de emergência de *Supergirl*: as histórias em quadrinhos.

## Gênero, heroínas e batalhas digitais

Revistas de histórias em quadrinhos produzidas por produtoras como a DC são meios de comunicação de massa, em que mensagens são transmitidas através de representações da sociedade de um determinado contexto histórico e cultural, reiterando certos padrões ou buscando transformá-los. De acordo com Nogueira (2010), desde o seu surgimento, os quadrinhos se adequaram e incorporaram o contexto histórico no qual estavam inseridos, sendo os personagens, a narrativa, os valores e preconceitos externalizados pelos seus criadores. Produzidas em maioria por homens cisgêneros<sup>5</sup>, as HQs apresentam diversas formas de representar a mulher dentro das narrativas.

Weschenfelder e Colling (2011) relatam que as histórias em quadrinhos de super-heróis e heroínas sempre acompanharam os desdobramentos históricos da sociedade; assim, o fato de hoje termos mais representações femininas dialoga com os avanços conquistados pelos feminismos. Segundo o autor e a autora, as HQs são pioneiras em trazer o debate das diferenças aos meios de

comunicação de massa. Relatam a identificação dos movimentos feministas com a Mulher-Maravilha, primeira heroína criada na década de 1940 por William Moulton Marston, que se considerava um ativista do feminismo. Diana, nome da heroína, foi criada por Zeus através de uma escultura de barro feita por Hipólita, rainha de *Themyscira* – embora essa não seja a sua única origem. Ela foi agraciada pelos deuses com diversas habilidades: a “[...] beleza de Afrodite, a força de Hércules, a sabedoria de Atena e a velocidade de Mercúrio” (Knowles, 2008, p. 182). Recebeu também presentes para potencializar essas habilidades: dois braceletes, uma tiara e um laço mágico que fazia as pessoas falarem apenas a verdade.

Para Jill Lepore (2014), a Mulher-Maravilha foi pensada como um exemplo de força, liberdade e coragem que possibilitava findar com a concepção de que mulheres são seres inferiores aos homens – o que impelia meninas de serem autoconfiantes e ocuparem espaços que são comumente designados aos homens (pensando em relações hegemônicas heterossexuais e cisgêneras). No entanto, após a Segunda Guerra, com os homens retomando seus postos de trabalho e as mulheres voltando sua atenção para o lar, a personagem sofre mudanças, tendo o seu corpo explorado a partir de uma feminilidade exacerbada, tornando-se uma coadjuvante do universo – o que seria revertido alguns anos depois devido à pressão social de, inclusive, feministas como Gloria Steinem.

Pensando ainda na questão de como as mulheres são representadas nas histórias, Nogueira (2008) analisou a representação nos quadrinhos de *Batgirl* e *Supergirl* e constatou que as personagens são inseguras, dependentes dos homens e *não se* comparam com os super-heróis, além de utilizarem seus corpos, beleza e feminilidade como forma de conquistarem algo, assim, suas representações se voltam, muitas vezes, aos fetiches do imaginário masculino. Referente as representações das personagens femininas nos quadrinhos, a partir do que foi colocado, fica claro que a mulher tem um papel imposto a ela nas HQs, papéis esses que são limitados a partir de questões biológicas e sociais. Nogueira (2010) afirma que o que acontece nos quadrinhos é fruto do imaginário humano, daquilo que se acredita ser real ou deseja ser. Assim, as HQs davam protagonismo predominantemente ao homem colocando a mulher no papel de submissa e coadjuvante muito em função da inexistência de mulheres na indústria dos quadrinhos – o que era reflexo das desigualdades de gênero na sociedade. Com alguns

<sup>5</sup> Cisgênera é a pessoa que se identifica com o gênero que lhes foi imposto ao nascer – o contrário de pessoas trans, que rompem a lógica da genitália denominar um corpo genericado.

avanços nas pautas feministas, as personagens começaram a ganhar certa independência, mas ainda hoje é possível notar o quanto os corpos das personagens femininas são hipersexualizados – o que é constantemente criticado por feministas *nerds/geeks*. Em pesquisa divulgada em 2015, notou-se o crescimento da presença feminina na produção de quadrinhos tanto na Marvel como na DC: em relação a 2014, na Marvel o crescimento foi de 9,8% para 16,8% e na DC de 9,5% para 16,1% (Barros, 2015).

O feminismo, em sua gênese, traz em si os questionamentos aos efeitos de uma cultura machista, o que inclui, portanto, a construção da ciência e da tecnologia que acaba excluindo tudo aquilo que foge do dominante, da norma (Maffia, 2013). A barreira de gênero afeta o acesso à tecnologia e se reverbera no consumo da cultura pop. Como coloca Maffia, hoje há a emergência de um novo feminismo, *nerd*, *geek*, constituído por pessoas que não se identificavam com os movimentos feministas mais tradicionais. Não isenta de problemas, as atrizes e atores 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. A cultura pop, em certa medida, tem acompanhado essas transformações e desenvolvido produções que conversam com as conquistas sociais dos feminismos como um todo.

Através das novas tecnologias de comunicação, a liberdade de expressão pode ser maximizada e os feminismos utilizam essas possibilidades para desenvolverem ativismos e mobilizarem movimento nas redes e nas ruas. Em 2015 e 2016, diferentes ciberacontecimentos em torno de pautas feministas foram espalhados nas redes através de campanhas e *hashtags*; discussões em torno da legalização do aborto, dos assédios sofridos na infância e denunciando comportamentos machistas cotidianos ganharam visibilidade através das dinâmicas digitais. É nesse cenário intensamente semiótico, em relação as questões de gênero na cultura pop na contemporaneidade, que se inscreve o caso que analisamos aqui.

## Além de Krypton: constelações de sentidos

A metodologia em curso faz um contraponto à Análise de Redes Sociais, de significativa contribuição

ao campo de conhecimento em tela. Focada em processos estruturais e de grande escala, a Análise de Redes Sociais vale-se de softwares de monitoramento, coleta e visualização, que geram mapas de conexões discursivas, de grande valia para a compreensão, diagnóstico e identificação de tendências dos fenômenos comunicativos contemporâneos, marcados pela controversa. Há uma natureza macro nesse empreendimento metodológico e é, desse ponto, que a nossa proposta se distingue, na medida em que, o que queremos, encontra-se nos interstícios das postagens, a partir de uma escala micro. Pode-se pensar, nesse contraponto, em, pelo menos, duas escalas de sentido. A que se constitui de forma macro, através de conexões e linhas produzidos pelos atores sociais envolvidos, e a que se dá no plano micro, constituída pelas, e constituintes de conexões, através das quais, os atores sociais desencadeiam semioses específicas. E é nesse plano que a Análise de Construção de Sentidos em Redes Sociais passa a atuar. Aqui, o foco recai sobre a articulação entre questões de gênero, a cultura pop e as redes digitais – pressupostos já brevemente tensionados que serão ampliados a partir do nosso corpus.

A primeira coleta de dados foi realizada no dia 21 de janeiro. Quatro horas após a publicação ser feita na página *Supergirl* Brasil. Neste momento, a imagem de Melissa na marcha com o cartaz possuía mais de 5 mil reações, 1272 compartilhamentos e 300 comentários. A segunda coleta foi realizada no dia 9 de fevereiro e está representada na Figura 1: 7 mil e 400 reações (4 mil e 900 curti, 2 mil e 100 amei, 301 haha, 25 uau, 32 grr e 11 tristes)<sup>6</sup>, 2.098 compartilhamentos e 412 comentários. No processo, carregamos todos os comentários da publicação e utilizamos a extensão para o Google Chrome *Nimbus Screenshot* para capturá-los. A extensão gera uma imagem, semelhante a uma captura de tela, permitindo analisar todas as linguagens que constituem um determinado post: imagens, vídeos e textualidades diversas.

Para a análise das semioses inauguradas, desenhemos o que estamos chamando de constelações de sentidos – agrupamentos semióticos que possibilitam a compreensão dos signos que emergem a partir de determinado acionamento. O corpus foi constituído pelos comentários dos dois dias de coleta – já no primeiro dia de mapeamento dos sentidos percebemos que muitos comentários estavam sendo excluídos pela administração da página, por isso, ao cruzarmos as

<sup>6</sup> Os números em parênteses representam reações interativas disponibilizadas pelo Facebook. As que podem ser lidas como uma forma de crítica a imagem são minorias na análise – as reações grr (raiva) e triste.

datas obtivemos 426 comentários. Chegamos, assim, em seis constelações: enfrentamentos feministas, performances fãs, contextualizações, críticas ao machismo nerd, machismos e desconexões - todas elas interseccionalizadas. O enquadramento dos comentários nas constelações constituiu um trabalho de uma semana, levando em consideração, também, a seleção dos sentidos mais relevantes de cada constelação – e como relevantes entendemos a capacidade que os signos analisados têm de demonstrar as complexidades que notamos no corpus completo.

A partir da ação “responder” do Facebook, um comentário pode acionar uma semiosfera específica em relação a determinado sentido. Portanto, ainda que nossa perspectiva metodológica seja prioritariamente qualitativa, a distribuição quantitativa das constelações inauguradas possibilita compreender a propulsão semiótica do caso.

Convém destacar que o processo de coleta apresenta limites, se pensado em perspectiva macro, na medida em que sua abrangência é reduzida. Por outro lado, como se leva em conta uma maior amplitude dos posts em si, e não apenas as palavras chave que deles emergem, defende-se que, nesse movimento, consiga-se chegar mais próximo daquilo que entendemos como núcleos das semioses. Trata-se de movimento qualitativo que, mesmo possuindo base empírica considerável, pretende detectar potencialidades. Um movimento cartográfico, que se dá na interface entre fronteiras, do que é interior e é exterior. As constelações que se formam, muito pensadas a partir dos movimentos metodológicos de Walter Benjamin (2006) nas Passagens, possuem dimensões temporais potencialmente complexas. A análise empreendida nesse trabalho

pressupõe detectar parte dessas complexidades. E aqui se instala um limite semiótico importante: as semioses são potencialmente ilimitadas. Seja em escala macro, seja em escala micro, o que conseguimos apreender são sempre parciaisidades dessas semioses.

É com esses limites assinalados, então, que apresentamos os nossos quadros de análise. Os sentidos com maior presença quantitativa, integrados à constelação denominada “machismos” eram acionados, principalmente, como uma resposta odiosa à posição feminista de Melissa Benoist. Alguns comentários<sup>7</sup> sinalizam os principais sentidos machistas que emergiram da publicação:

*Comentário 1: Isso virou uma página feminista, não aprovo extremos, nem de um lado, nem de outro, era pra ser uma página para discutir sobre a série, como não concordo, não vou criticar, somente deixar de acompanhar.*

*Comentário 2: [...] Não é machismo nem feminismo, quem mata são pessoas. Até essa guerrinha de sexo que ambos mulheres e homens travam acabar, um sempre vai jogar a culpa no outro. Triste, nem sei se continuo vendo a série depois dessa.*

*Comentário 3: Ela é feminista? Ou só tá protestando como uma mulher normal? kk*

*Comentário 4: Eu estou deduzindo que o próximo lugar onde a Melissa vai ‘protestar’ é na frente da embaixada de algum país islâmico, onde vítimas de estupro e suspeitas de adultérios são apedrejadas até a morte, não é? A propósito, aonde a*

**Quadro 1.** Distribuição quantitativa das constelações.

**Chart 1.** Quantitative distribution of constellations.

Constelações	S/ respostas	C/ respostas	Total
Enfrentamentos fem.	22	139	161
Performances fãs	39	21	60
Contextualizações	5	9	14
Críticas mach. nerd	4	2	6
Machismos	42	138	180
Desconexões	3	2	5

<sup>7</sup> Os comentários são transcritos reproduzindo a linguagem dos perfis – o que implica, algumas vezes, em erros gramaticais em relação a norma culta da escrita.

*Melissa estava quando alguns esquerdopatas por aí estavam fazendo campanha para que a esposa e as filhas do Trump fossem estupradas.*

Comentário 5: *Se for de kryptonita, já era!*

Comentário 6: *Sabe como funciona cabeça de mulher... pedem por algo dizendo que não o desejam. Fazem que não com a cabeça mas na verdade concordam. Vai entender...*

Comentário 7: [...] *Mano, nem todo mundo que assiste esse lixo (pq é ridículo essa série) concorda com esses pensamentos esquerdopatas. Parei pra assistir um dia não curti. Muito tendenciosa. Um herói tem que passar por desafios sérios, mostrar que pode enfrentar eles mesmo tendo medo e tals. Agora quando fazem heroínas elas não tem o que enfrentar, elas conseguem tudo sem se esforçar. Só fazem. [...] Quero ver a Supergirl da vida real rebocar uma super parede ou carregar um super saco de cimento... duvido.*

Comentário 8: *(marcação de amigo) O que está escrito no cartaz dessas vagabundas?*

Nas respostas a esses comentários alguns perfis de meninos defendem a perspectiva feminista e são denominados pejorativamente por atores machistas como “viados” pela ação. Algumas mulheres que se contrapõem ao feminismo e fazem comentários machistas acabam funcionando como ferramenta semiótica para que muitos homens produzam mais signos de ódio. Predomina uma contraposição do feminismo ao machismo, como se um fosse o contrário do outro: a soberania feminina e a soberania masculina. Há, portanto, muita ignorância em relação ao que os feminismos realmente propõem.

Para Victória Sau (2000), o machismo, um termo coloquial e popular, faz referência a leis, normas, atitudes e aspectos socioculturais que mantêm, muitas vezes inconscientemente, a submissão das mulheres. Stocker e Dalmaso (2016) relatam uma série de atitudes machistas que emergem em redes digitais, como o *gaslighting*, uma violência psicológica que leva a mulher e todos ao seu redor a acharem que ela é incapaz, enlouqueceu, e o *mansplaining*, quando homens, predominantemente heterossexuais e cisgêneros, tentam explicar algo às mulheres de maneira didática. Expressões como essas também emergem nos comentários, nos quais Melissa é

apontada como ignorante por não se colocar, por exemplo, a favor da política xenofóbica de Trump, – para eles, todos os muçulmanos são estupradores e machistas. Alguns comentários extensos dedicam-se a explicar o que seria o feminismo e como ele é uma forma de manipulação das políticas esquerdistas – tentativas falhas e que não contemplam nenhuma perspectiva feminista teórico-política. O ódio à esquerda vem justamente do fato dela ser lócus de emergência e visibilidade de movimentos LGBTs, feministas e raciais.

Kellner (2001) relata a forma como os filmes de Hollywood atacavam com frequência as mulheres e o feminismo a partir da celebração das formas mais grotescas de poder masculino e machismo. Fala de uma paranoia masculina e branca que predomina em todos os meios culturais e que potencializa as ofensivas conservadoras. Essas representações têm sido substituídas gradualmente a partir de conquistas feministas que rompem com as desigualdades em torno do gênero; o rompimento dessa barreira tem gerado convulsões semiosféricas em pessoas constituídas por uma realidade que não enxerga as diferenças e que buscam, em contrapartida, reafirmar imposições normativas. Muitos comentários, que ofendiam não só a série *Supergirl* por seu teor feminista, mas também Melissa, outras mulheres e LGBTs foram excluídos pela administração da página, o que levou a um debate em torno da liberdade de expressão que muitas vezes é usada como ferramenta para mascarar discursos de ódio. Emergem, assim, sentidos relacionados a enfrentamentos feministas. Seguem alguns exemplos.

Comentário 1: *Já estamos banindo pessoas que estão fazendo comentários machistas aqui na página. Machismo não é questão de opinião. Machismo mata todos os dias – mulheres e homens.*

Comentário 2: *Aí cara tem como não amar essa página? Tem que fazer isso mesmo. Parar de dar atenção pra quem acha que machismo é legal ou como muitos estão dizendo “questão de opinião” só rindo disso pra não perder a fé na humanidade.*

Comentário 3: *Direitos no papel é uma coisa, mas quando uma mulher é atacada sexualmente a cada 98 segundos nos EUA, o feminismo é mais do que necessário para mudar a sociedade, já que leis não são suficientes. Sem falar em outros problemas que as mulheres enfrentam em país supostamente democrático e de primeiro mundo.*



Comentário 4: *aqui a definição de feminismo pra vcs que não sabem e ficam falando bosta, feminismo é a teoria que sustenta a igualdade política, social e econômica de ambos os sexos.*

Comentário 5: *Mas preferia que você não tivesse me marcado porque eu vi tanto comentário machista e homofóbico que meus olhos estão ardendo até agora.*

Comentário 6: *eu sinto muito te informar mas feminismo está em todos lugares, quer fugir dele? Se tranque em um quarto e viva pra sempre ali, não quer? Lide com o feminismo então, homem nenhum pode tirar o direito das mulheres e nem do que elas querem protestar.*

Os comentários dessa constelação são motorizados, em grande parte, pelos machismos que são acionados pela imagem de Melissa na marcha. O banimento de pessoas responsáveis por expressões de ódio funciona como ferramenta política para muitas páginas que pautam questões sociais, como as LGBTs e feministas; é comum o ataque de grupos de textura conservadora, que se organizam nas redes digitais para derrubarem páginas que se desdobram sobre essas questões. Apesar de algumas declarações do próprio Facebook de que as análises de denúncias seriam qualitativas (Zero Hora, 2015), o que as nossas experiências na rede digital têm demonstrado – assim como o contato com administradores e administradoras de outras páginas – é que os algoritmos também validam denúncias através de questões quantitativas. Além do mais, os comentários considerados odiosos, integram um cenário social de violência recorrente para mulheres, LGBTs e pessoas negras. Acredita-se que a interdição dessas páginas constitui-se numa forma, voluntário ou não, de manter-se na invisibilidade violências históricas de gênero. Em grande parte, os enfrentamentos feministas foram bastante didáticos em relação a explicar o que seria o feminismo e, em muitos casos, após algumas longas discussões, alguns atores encerravam a conversa não se contrapondo mais a uma explicação. Ainda assim, outras pessoas mantinham manifestações mais agressivas, a partir de comentários de características preconceituosas. O contraponto sai de um enfrentamento didático para o humorístico e irônico, com o uso de alguns memes e expressões recorrentes nas redes digitais.

O feminismo é um movimento, político e teórico, que busca recriar possibilidades identitárias, rompen-

do com a adaptação a modelos hierárquicos (Alves e Pitanguy, 1985). Scott (1995) fala de que analisar as relações de gênero vai além de relacionar a experiência masculina e feminina no passado, mas que esse processo exige uma conexão entre história passada e presente. O gênero, sendo para a autora operacionalizado a partir de relações de poder, atravessa os mais diversos aspectos socioculturais. Os enfrentamentos feministas que emergem da publicação refletem, portanto, a forma como as pessoas têm se politizado gradualmente, ressignificando experiências designadas como generificadas e abrindo outras possibilidades para o ser homem/ser mulher. Em contrapartida à crença da criação de uma supremacia feminina, o feminismo busca questionar como valorações de gênero são construídas a partir de relações de poder. A série *Supergirl* aciona sentidos que remetem a essa politização intensificada pelas dinâmicas digitais e que remetem a forma como acontecimentos políticos geram uma série de articulações com signos da cultura pop.

Amaral (2016, p. 74) traz a fala de Henry Jenkins na conferência de abertura da *Fan Network Studies*, em 2016, na qual o autor

*[...] retomou a noção de Stuart Hall de leituras negociadas como potente para se pensar, o que ele está chamando de 'guerras culturais' na indústria do entretenimento (entre os fãs e as indústrias e entre os próprios grupos de fãs) que posicionam as empresas como Marvel, DC Comics, Disney, entre outras em relação ao intenso ativismo de fãs de franquias como Star Wars, Harry Potter etc, dando visibilidade a discussões políticas sobre cidadania, gênero, raça e fazendo com que ocorram mudanças em termos de representatividade de minorias e da própria conscientização dos fãs sobre a importância de temas como racismo e gênero. Associada a essa noção de Hall, Jenkins está propondo a ideia de 'imaginação cívica' para a construção de possibilidades de construção de narrativas que extrapolem a dualidade de celebração ou resistência, muito enfatizada nos estudos sobre fãs e sobre subculturas (Amaral, 2016, p. 74).*

O que foi presenciado na *Women's March* ganhou, a partir da tessitura das mídias digitais, novos sentidos a partir do espalhamento em redes digitais - espaços altamente performáticos para a visibilidade de práticas dos fãs. Melissa Benoist e Supergirl se articulam ao femi-

nismo e passam a acionar sentidos que remetem a esses processos intrínsecos ao ser fã. Seguem alguns exemplos:

Comentário 1: *rainha feminista sim, por isso eu amo essa mulher, cada dia mais orgulhoso.*

Comentário 2: *Não esperava menos da atriz perfeita que escolheram pro papel de Supergirl.*

Comentário 3: *Supergirl na vida real.*

Comentário 4: *Existe alguma dúvida do pq eu amo supergirl?*

Comentário 5: *Melissa Benoist e Katy Perry na mesma marcha, eu to berrando.*

Comentário 6: *Placa com uma piada inteligente. Artista aderindo a uma causa interessante e relevante até onde ela tem alcance de poder participar e fazer diferença. Ela está segurando um cartaz em uma manifestação pacífica em um momento de insegurança política. Eu queria saber qual o problema da imagem? É a palavra no blusão que assusta algumas pessoas? O fato dela estar tentando fazer algo bom? Eu pensei várias vezes em nem comentar, visto alguns comentários... Mas eu aprendi com a Casa El que todo ato bom deve ser incentivado. Em todo tempo de ódio, é preciso jamais esquecer como amar. E como eu amo essa Melissa.*

Os sentidos da constelação de performances fãs remetem a surpresas positivas com o posicionamento feminista da atriz e a forma como ele potencializa a relação aproximativa com a série – remetendo à fala de Jenkins trazida por Amaral (2016). Simões (2014), pensando na dimensão acontecimental das celebridades, entende que não podemos pensar no poder de afetação célebre a partir dos dons que uma celebridade apresenta, mas que devemos olhar para a reverberação social desses talentos. Para ela, são dons corporificados e simbólicos que uma celebridade desenvolve que possibilitam um poder capaz de tocas e sensibilizar as experiências dos sujeitos, que podem manifestar positivamente ou se contrapor a uma celebridade. Essa relação entre celebridades e seus públicos podem desencadear projeções, identificações e contraidentificações. Uma pessoa pode projetar o desejo de conquistar um determinado corpo a partir do que é

perfeito por uma celebridade; reconhecer situação da vida de uma celebridade como semelhante à sua; ou marcar o afastamento em relação a um ídolo a partir dos signos que deles emanam, capazes de, em alguns contextos, denunciarem fracassos deslizes. Esses mecanismos, que ocorrem a partir das mediações entre celebridades e públicos, tornam evidentes o poder de afetação e o carisma das pessoas célebres.

A dimensão feminista de Melissa, portanto, é motor de identificação para fãs que passam a performar nos comentários a sua paixão pela atriz. Os signos acionados pela imagem desencadeiam, assim, semioses que também remetem as possibilidades políticas da cultura pop. Amaral *et al.* (2015) entendem o ativismo de fã como uma forma de microrresistência de natureza dualística, o que torna o fenômeno complexo em sua articulação com a cultura pop, a indústria do entretenimento, a participação política e a mobilização social. As autoras relatam que as/os fãs usam a criatividade para trazerem essas questões às práticas triviais dos *fandoms*, grupos de fãs: *fanfics*, *fanarts*, *fanvideos*, etc. Algumas pessoas que são fãs, portanto, ao se engajarem politicamente em movimentos feministas, LGBTQs e raciais, por exemplo, podem aproveitar a potencialidade espalhável da cultura pop (Jenkins *et al.*, 2014) como forma de visibilizarem reivindicações sociais ou ainda desenvolver/amplificar a relação com algum desses movimentos devido a forma como uma celebridade ou personagem se posiciona.

Jenkins (2008), ao falar da convergência, compreende que ela envolve a articulação de três processos: convergência dos meios de comunicação, a cultura participativa e inteligência coletiva. O autor é muito apropriado na comunicação, e suas ideias já foram tensionadas por muitas pesquisas brasileiras, como a já citada de Aquino Bittencourt (2012), ainda assim, a maneira como ele trabalha o conceito é singular a apresenta muita relevância para o nosso problema por estar fortemente vinculada à cultura pop. Para ele, a nossa disposição de sair das armadilhas ideológicas pode aumentar quando metaforizamos essas processualidades a partir das narrativas ficcionais, seja debatendo a vida de Harry Potter ou a relação entre humanos e máquinas em Matriz. A superação das nossas diferenças pode ser superada, assim, a partir dos atributos comuns da fantasia. Na concepção do autor, a cultura pop tem importância política porque ela não parece nem um pouco tratar dessas questões que atravessam diferentes contextos.

A convergência ampliou e visibilizou o debate em torno das nuances políticas presentes na cultura pop.

Assim, consumir o universo *geek/nerd* na contemporaneidade possibilita uma maior compreensão de leituras que se desdobram sobre os aspectos feministas presentes em determinadas produções. O machismo nesse meio passa, para algumas pessoas, a ser uma contradição por tudo o que algumas histórias representam ou tem representado. A constelação de sentidos denominada como críticas ao machismo *nerd* demonstra a forma como signos da cultura são acionados como ferramenta para a tentativa de sair de enclaves ideológicos. Trazemos alguns exemplos do corpus:

*Comentário 1: E esses macho fã da DC comentando merda por aqui? Vocês tem certeza que são fãs de uma editora que quebra tabus desde os anos 40? Aquela da maior heroína e ícone feminista do planeta? A que serviu de propaganda psicológica para a população pós 2 guerras? Certeza?*

*Comentário 2: Fico me perguntando o que faz um machista ser fã de heróis da DC, sendo que a principal personagem (Mulher Maravilha) é feminista declarada, inclusive fala bastante isso nas HQs e nas animações.*

*Comentário 3: [...] sério que ela precisa mesmo dizer 'sou feminista'? Não, não precisa, é só você ler qualquer comic dela. Ou você pode procurar sobre a criação da personagem também, que veio ao mundo pelas mãos de William Marston e Elizabeth Marston, ambos apoiadores fortes do sufragismo e feminismo na década de 30, olha só.... Ela é claramente um símbolo feminista. E não vejo problema nisso. Gostaria de entender onde você vê.*

*Comentário 4: Realmente, a DC sempre representou bem as mulheres.*

*Comentário 5: Só conhecem o Batman [...].*

As críticas remetem, além dos comentários machistas da publicação, a posicionamentos recorrentes em grupos *nerds/geeks* das redes digitais, assim como a comentários de alguns portais de notícias que se dedicam a um jornalismo de cultura pop. Baroni e Leão (2015) reúnem uma série de signos preconceituosos em sites que tentam, por exemplo, hipersexualizar a Mulher-Maravilha ou reclamam da ilustração em HQs dela usando calças.

Fischer (2002) fala, assim, de um dispositivo pedagógico da mídia: um processo concerto de comunicação que envolve a produção, veiculação e recepção de produtos midiáticos, e que contempla não só questões de linguagem, de estratégia e de construção de produtos culturais, mas sobretudo as questões que se relacionam ao poder e as formas de subjetivação. Para a autora, as mídias criam ou reforçam processos de inclusão e exclusão relacionadas a marcadores como classe, gênero, sexualidade, etnia, geração profissão e por aí vai, entendendo que a transformação da nossa vida em espetáculo está relacionada a uma série de preconceitos, de valores e definições a respeito do que são determinados grupos na sociedade: mulheres, negros, pobres, adolescentes, gays, lésbicas, etc. A cultura pop, com produções transnacionais e altamente visíveis, integra esse cenário de representações que veiculam pedagogias relacionadas às diferenças e, através dos sites de redes sociais, o debate em torno das potencialidades sociais de algumas mídias são visibilizados a partir de atrizes e atores que relatam a forma como histórias fictícias de super-heroínas/heróis podem sinalizar aspectos feministas que rompem barreiras opressivas.

Na constelação de sentidos contextualizações aparecem comentários que, por não entenderem inglês, não sabiam o que estava escrito de Melissa e que, também, desconheciam o contexto político do cartaz, que se refere a declaração machista de Donald Trump. Em desconexões, alocamos os sentidos que não trazem nenhuma contribuição à problemática e que não expressam, à nossa leitura, alguma semiose compreensível. Compreendemos, assim, que a *Women's March*, ao se articular a série *Supergirl* e ser reverberada a partir das redes digitais no Brasil, aciona semioses relacionadas a aspectos feministas nas narrativas de determinados produtos, enfrentamentos políticos que remetem aos avanços conquistados politicamente e teoricamente no campo do gênero, a forma como celebridades podem potencializar processos semióticos e conflitos que nos fazem refletir sobre novas estratégias e pautas que devem ser adotadas para combater o machismo.

## Considerações finais

Em uma das narrativas míticas da Grécia Antiga, Pandora recebe uma boceta de Zeus – boceta era uma expressão utilizada para denominar as caixas em que as mulheres gregas guardavam seus objetos. Essa “caixa”, na verdade, continha todos os males do mundo e Pandora, curiosa, abre-a, liberando todos eles e conseguindo conservar apenas a esperança, que seria um mal por trazer

uma ideia superficial e otimista em relação ao futuro. O cartaz de Melissa Benoist com a expressão *pussy*, que em tradução para o português se aproxima de boceta, aciona, assim como a caixa de Pandora, males constituídos historicamente através de bases opressivas em nossa sociedade. Diferente do que algumas pessoas pensam, a letra “S” no uniforme do *Superman* e da *Supergirl* não se refere aos seus nomes heroicos: é um símbolo kryptoniano que significa esperança. O cartaz, ao ser publicado em uma página de fãs da *Supergirl* no Brasil, instaura um processo de semiose que, ao ser problematizado, pode intensificar o que se entende como potencialidades transformadoras do feminismo.

Pereira de Sá (2016) compreende as redes digitais como lócus de conflitos, dissensos, disputas simbólicas e políticas. Coloca que as expressões subalternas ganharam visibilidade a partir das ferramentas e ambientes da cultura digital, o que também contribuiu para que passassem a ser atacadas com maior recorrência por seus oponentes. Nesse sentido, ela enxerga o ativismo de fãs e as disputas com expressões de ódio como formas importantes de resistir, problematizar e reconfigurar certos discursos preconceituosos. Ao se articularem a cultura pop, essas expressões obtêm uma maior espalhabilidade e passam desencadear semioses que sinalizam a forma como alguns produtos midiáticos funcionam como dispositivos pedagógicos ou ainda quais são as barreiras que levam, principalmente homens heterossexuais cisgêneros, a serem machistas nesses espaços.

Os sentidos inaugurados pela publicação da página na *Supergirl* Brasil sinalizam, no nível dos comentários machistas, a falta de uma pedagogia de gênero efetiva que conscientize as pessoas sobre a importância do feminismo e as suas reais intenções, como o combate ao preconceito e a maior equidade social entre corpos que são marcadas como subalternos e os que integram a hegemonia. Percebemos que assim como as redes digitais potencializam a cultura participativa, também dão voz ao ódio e fechamento ao diálogo. Da mesma forma que discussões fora do ambiente digital necessitam de uma série de especificidades (tom de voz, ritmo, argumentos, expressão da face) para serem efetivas, pessoas também precisam recorrer a uma série de acordos de linguagens para manterem a fluidez conversacional. Em se tratando da cultura pop, recorrer as metáforas estruturais das histórias, como o teor feminista das narrativas em torno de Mulher-Maravilha e *Supergirl*, é uma estratégia que busca demonstrar as contradições do machismo.

Entendemos que a cultura pop articula sensibilidades e afetos transnacionais visando a elaboração

de produtos midiáticos que desencadeiem retorno financeiro para grandes produtoras. Nesse sentido, é possível entendê-la como um termômetro social de reivindicações políticas (Kellner, 2001) a partir das semiosferas que ela inaugura. Se há hoje, por exemplo, uma maior representação feminina é porque, em campo sociocultural, houveram lutas feministas que buscavam, entre outras reivindicações, um olhar político para as mulheres que não as limitassem a um estereótipo imposto historicamente por relações de poder. É uma dinâmica de reivindicação e representação mais complexa, mas que encontra a sua gênese nesses movimentos. Celebidades, como signos corporais da cultura pop, podem materializar algumas dessas reivindicações e, devido ao seu poder de afetação social, desencadear processos altamente semióticos em redes digitais, que não só potencializam campos acontecimentais, mas que podem, também, mobilizarem ativismos relacionados ao feminismo, como o cartaz de Melissa Benoist. O símbolo gravado no peito de *Supergirl*, que significa esperança, aponta para a forma como a comunicação e o ensino podem se apropriar das potencialidades metafóricas da cultura pop para tensionarem novos caminhos feministas em tempos políticos turbulentos. Por fim, a metodologia utilizada no artigo, a Análise de Construção de Sentidos em Redes Sociais, pode inspirar futuras pesquisas relacionadas a emergência de sentidos em territorialidades digitais.

## Referências

- ALVES, B.M.; PITANGUY, J. 1985. *O que é feminismo*. São Paulo, Editora Brasiliense, 80 p.
- AMARAL, A. 2016. Cultura pop digital brasileira: em busca de rastros político-identitários em redes. *Revista Eco Pós*, **19**(3):68-89. <https://doi.org/10.29146/eco-pos.v19i3.5422>
- AMARAL, A.; SOUZA, R.V.; MONTEIRO, C. 2015. De westeros no #vempruar à shippagem do beijo gay na TV brasileira. Ativismo de fãs: conceitos, resistências e práticas na cultura digital. *Galaxia*, **29**:141-154. <https://doi.org/10.1590/1982-25542015120250>
- AQUINO BITTENCOURT, M.C. 2012. *Convergência entre Televisão e Web: proposta de categorização analítica*. Porto Alegre, RS. Tese de doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 208 p.
- BARROS, E.P. 2015. *Super-Heroínas nos quadrinhos: a representação da mulher em Thor*. Pelotas, RS. Monografia de graduação. Universidade Federal de Pelotas, 109 p.
- BARONI, P.; LEÃO, B. 2015 O machismo no universo geek e a luta para salvar a Mulher-Maravilha desse mal. Disponível em:



<https://goo.gl/cteqw6>. Acesso em: 01/11/2016.

BENJAMIN, W. 2006. *Passagens*. Belo Horizonte/São Paulo, Editora UFMG/Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1167 p.

CAETANO, E.; DIAS, J.A. 2016. Mulheres bonitas? Donald Trump diz que as “agarra pela \*\*\*\*”. Disponível em: <http://observador.pt/2016/10/08/mulheres-bonitas-donald-trump-diz-que-as-agarra-pela/> Acesso em: 28/03/2017.

CRENSHAW, K.W. 2004. A interseccionalidade na discriminação de raça e gênero. Disponível em: <http://www.acaoeducativa.org.br/fdh/wp-content/uploads/2012/09/Kimberle-Crenshaw.pdf>. Acesso em: 10/02/2017.

EASLEY, J. 2017. Women's March is the biggest protest in US history as an estimated 2.9 million march. Disponível em: <http://www.Politicususa.com/2017/01/21/womens-march-biggest-protest-history-estimated-2-4-million-march.html>. Acesso em: 28/03/2017.

ELLISON, N.B.; BOYD, D. 2013 Sociality through Social Network Sites. In: W.H. DUTTON (ed.), *The Oxford Handbook of Internet Studies*. Oxford, Oxford University Press, p. 151-172.

FISCHER, R.M.B. 2002. O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (e pela) TV. *Revista Educação e Pesquisa*, 28(1):151-162.

<https://doi.org/10.1590/S1517-97022002000100011>

HENN, R. 2014. *El cibercontecimiento: producción y semiosis*. Barcelona, Editorial UOC, 152 p.

JENKINS, H. 2008. *Cultura da convergência*. São Paulo, Aleph, 428 p.

JENKINS, H. 2015. *Invasores do texto: fãs e cultura participativa*. Nova Iguaçu, Marsupial Editora, 384 p.

JENKINS, H.; FORD, S.; GREEN, J. 2014. *Cultura da Conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável*. São Paulo, Aleph, 403 p.

KELLNER, D. 2001. *A cultura da mídia- estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru, EDUSC, 452 p.

KNOWLES, C. 2008. *Nossos deuses são super-heróis: a história secreta das revistas em quadrinhos*. São Paulo, Cultrix, 248 p.

LEPORE, J. 2014. *The Secret History of Wonder Woman*. New York, Knopf, 464 p.

LOTMAN, Y. 1996. *La semiosfera I*. Madrid, Ediciones Frónesis Cátedra Universitat de València, 272 p.

MAFFÍA, D. 2013. Prólogo. In: G. NATANSON (org.), *Internet em código feminino. Teorias e práticas*. Buenos Aires, lcrj'futuribles, 192 p.

NOGUEIRA, N.A.S. 2008. Representações femininas nas histórias em quadrinhos: da ficção à realidade. In: *Fazendo gênero: corpo, violência e poder*, 8, Florianópolis, 2008. *Anais...*

1:1-7. Disponível em: [http://www.fazendogenero.ufsc.br/8/sts/ST24/Natania\\_Aparecida\\_da\\_Silva\\_Nogueira\\_24.pdf](http://www.fazendogenero.ufsc.br/8/sts/ST24/Natania_Aparecida_da_Silva_Nogueira_24.pdf). Acesso em: 28/03/2017.

NOGUEIRA, N.A.S. 2010. Representações femininas nas histórias em quadrinhos da EBAL. *História, Imagem e Narrativas*, 10(1):1-14.

OLIVEIRA, F.; HENN, R. 2014. Jornalismo, redes sociais e movimentos de ocupação global: crise sistêmica na semiosfera contemporânea. *Brazilian Journalism Research*, 10(1):77-95.

PEIRCE, C.S. 2002. *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Past Masters, CD-ROM. EUA, Inte Lex Corporation.

PEREIRA DE SÁ, S. 2016. Somos Todos Fãs e Haters? Cultura Pop, Afetos e Performance de Gosto nos Sites de Redes Sociais. *Revista Eco Pós*, 19(3):50-67.

PORTUGAL, S. 2007. Contributos para uma discussão do conceito de rede na teoria sociológica. *Oficina do CES*, 271(1):1-36. Disponível em: <http://www.ces.uc.pt/publicacoes/oficina/271/271.pdf>. Acesso em: 08/10/2017.

RECUERO, R.; BASTOS, M.; ZAGO, G. 2015. *Análise de Redes para Mídia Social*. Porto Alegre, Sulina, 182 p.

RECUERO, R. 2009. *Redes Sociais na Internet*. 1ª ed., Porto Alegre, Sulina, 190 p.

RECUERO, R. 2014. *A conversação em rede. Comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet*. 2ª ed., Porto Alegre, Sulina, 238 p.

SAU, V. 2000. *Dicionário Ideológico Feminista*. 3ª ed., Barcelona, Ed. Icaria, 277 p.

SCHMIDT, K.; ALMUKHTAR, S. 2017. Where Women's Marches Are Happening Around the World. Disponível em: [https://www.nytimes.com/interactive/2017/01/17/us/womens-march.html?\\_r=0](https://www.nytimes.com/interactive/2017/01/17/us/womens-march.html?_r=0). Acesso em: 28/03/2017.

SCOTT, J. 1995. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. *Educação e Realidade*, 2(20):71-99.

SIMÕES, J.A.; FACHINI, R. 2009. *Na trilha do Arco-Íris: do movimento homossexual ao LGBT*. São Paulo, Fundação Perseu Abramo, 194 p.

SIMÕES, P.G. 2014. O poder de afetação das celebridades. In: V. FRANÇA et al. (orgs.), *Celebridades no século XXI: transformações no estatuto da fama*. Porto Alegre, Editora Sulina, p. 209-225.

STOCKER, P. DALMASO, S. 2016. Uma questão de gênero: ofensas de leitores à Dilma Rousseff no Facebook da Folha. *Revista Estudos Feministas*, 24(3):679-690.

<https://doi.org/10.1590/1806-9584-2016v24n3p679>

SUPERGIRL BRASIL. 2017. Página do Facebook. Melissa Benoist na Marcha das Mulheres. Disponível em: <https://www.facebook.com/SgirlBR/photos/a.265588236973459.1073741827.265586526973630/556882214510725/?type=3&theater>. Acesso em: 29/03/2017.

WESCHENFELDER, G.V.; COLLING, A. 2011. As super-heróínas das histórias em quadrinhos e as relações de gênero. *Diálogos*, **15**(2):437-454.

<https://doi.org/10.4025/dialogos.v15i2.447>

ZERO HORA. 2015. Guerra de páginas reacende debate sobre como Facebook escolhe o que sai do ar; entenda. Disponível em: <http://zh.clicrbs.com.br/rs/noticias/tecnologia/noticia/2015/11/>

[guerra-de-paginas-reacende-debate-sobre-como-facebook-escolhe-o-que-sai-do-ar-entenda-4896168.html](#). Acesso em: 29/03/2017.

*Submetido: 31/03/2017*

*Aceito: 08/10/2017*