

**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
GRADUAÇÃO EM PRODUÇÃO CULTURAL**

MARIA LUIZA CARVALHO AGUIAR

**IDENTIDADE E REPRESENTAÇÃO DOS FÃS NA CULTURA NERD/GEEK:
ANALISANDO A COMIC CON EXPERIENCE**

**NITERÓI
MARÇO – 2017**

MARIA LUIZA CARVALHO AGUIAR

**IDENTIDADE E REPRESENTAÇÃO DOS FÃS DE CULTURA NERD/GEEK:
ANALISANDO A COMIC CON EXPERIENCE**

Trabalho monográfico apresentado na
Universidade Federal Fluminense no curso de
Produção Cultural para a obtenção do título de
Bacharel.

Orientadora: Prof^a.Dr. Flávia Lages

**NITERÓI
MARÇO – 2017**

Ficha Catalográfica elaborada pela Biblioteca Central do Gragoatá

A282 Aguiar, Maria Luiza Carvalho.

Identidade e representação dos fãs na cultura *nerd/geek*:
analisando a *Comic Con Experience* / Maria Luiza Carvalho Aguiar. –
2017.

89 f. ; il.

Orientadora: Flávia Lages.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Produção
Cultural) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e
Comunicação Social, 2017.

Bibliografia: f. 87-89.

1. *Nerd*. 2. *Geek*. 3. Identidade. 4. Representação. 5. *Comic Con Experience*. I. Lages, Flávia. II. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Arte e Comunicação Social. III. Título.

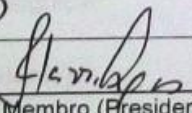
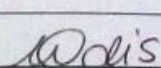
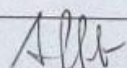


SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL
COORDENAÇÃO DA GRADUAÇÃO EM PRODUÇÃO CULTURAL - GGR

ATA DE APRESENTAÇÃO DE TRABALHO FINAL DO CURSO DE PRODUÇÃO CULTURAL

IDENTIFICAÇÃO DO TRABALHO	
Nome do Candidato: MARIA LUIZA CARVALHO AGUIAR	Matrícula: 113.033.027
Título do Trabalho: "IDENTIDADE E REPRESENTAÇÃO DOS FÃS NA CULTURA NERD/GEEK: ANALISANDO A COMIC CON EXPERIENCE"	
Orientador: Drª. Flávia Lages	
Categoria: Monográfica	Data da Apresentação: 08/03/2017

BANCA EXAMINADORA
1º Membro (Presidente): Drª. Flávia Lages
2º Membro: Drª. Ana Lúcia Silva Enne
3º Membro: Me. Melina Meimaridis

AVALIAÇÃO:
Análise / Comentário <p>A BANCA ELOGIA A ESCRITA DO TRABALHO E USO COMPETENTE DA BIBLIOGRAFIA. CONSIDERA QUE O TRABALHO EM TERMOS METODOLÓGICOS FOI REALIZADO DE FORMA A SUPERAR EXPECTATIVAS PARA UMA MONOGRAFIA. RECOMENDA QUE O ESTUDO SEJA CONTINUADO EM NÍVEL DE MESTRADO E QUE O TCC SEJA PUBLICADO.</p>
Nota Final (média dos três integrantes da Banca Examinadora): <p>10 (DEZ)</p>
ASSINATURAS
<p> 1º Membro (Presidente)</p> <p> 2º Membro</p> <p> 3º Membro</p>

Dedico esse trabalho a todos que já acharam que não são capazes de terminar algo que começaram.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a Deus, porque acredito que sem Ele, nada disso seria possível.

Aos meus pais, pelo apoio incondicional durante toda a minha vida, mas especialmente nesses últimos quatro anos. Vocês fizeram o impossível para que eu pudesse realizar meu sonho, e por isso serei eternamente grata.

Ao meu irmão também, que sempre me apoiou, mesmo não entendendo muito bem o que eu fazia, e que nos momentos de dificuldade esteve sempre do meu lado me dando suporte, e também porque se eu não agradecê-lo aqui ele vai fazer um chique depois.

A Flavia Lages, a melhor orientadora do Brasil, por ter topado minhas ideias e aceitado o desafio de me orientar, pelos melhores comentários de trabalho que eu já vi na vida, por não desistir de mim e me incentivar sempre. Vida longa e próspera.

As duas outras metades de mim, Marcia e Gabrielle, que me incentivaram, me deram apoio e acreditaram em mim desde o começo. Obrigada pelo abrigo, pela acolhida, pela força. Vocês são lindas demais.

A Stephany, Giovana, Clara, Dominique e Isabella – as melhores pessoas que essa graduação me trouxe – por esses últimos 4 anos, por todas as histórias, por todo o apoio, por todas as noites viradas fazendo trabalho, pelas crises de riso, pelos almoços na Joyce, por tanto carinho, pelo suporte e por segurarem a barra que foram esses últimos períodos do meu lado. Eu amo vocês.

A Alexya, por ter aguentado praticamente todas as minhas crises de desespero e me empurrado pra frente, por ter uma fé inabalável em mim e na minha capacidade, e por ter acreditado quando eu mesma já não acreditava. Esse trabalho não existiria sem tua ajuda.

Ao Jackson, o melhor amigo que eu poderia pedir na vida, por ter me guiado quando eu nem sequer sabia qual seria meu tema – e ter literalmente entregado ele na minha mão – por puxar minha orelha quando precisei, por ser um revisor tão lindo e atencioso, por tudo. Por mim, tá tudo bem enquanto eu tiver você.

A Stephany e Lucas, por me acompanharem na jornada épica que foi a *Comic Con Experience*. Obrigada por rodarem aquele pavilhão inteiro comigo inúmeras vezes, por me auxiliarem na pesquisa, por entenderem cada vez que eu cismava que precisava fazer alguma coisa ali. Definitivamente provamos que passar 144 horas ao lado de alguém faz maravilhas em uma amizade. Vocês são incríveis.

A Marcos, Matheus, Bruna, Marcus, Pedro e Igor, pela paciência e apoio. Por entenderem todos os meus “não posso, tenho que escrever”, por me aguentarem só

falar sobre isso o tempo todo, e por me darem um incentivo monstruoso. Quando eu mais precisava ou menos esperava, vocês estiveram lá. Obrigada, de coração.

A todos os que toparam participar da minha pesquisa, tanto durante a *Comic Con Experience*, quanto depois dela, através do grupo. Sem sua ajuda, isso aqui não seria nem metade do que é. Vocês são incríveis. Espero que vocês ainda tenham muitas experiências épicas pelo caminho.

Aos criadores do *sinonimos.com.br*, vocês não fazem ideia do quanto me ajudaram. Sério. De verdade.

E a você, que chegou até aqui e se interessou em ler esse trabalho. Espero que possa ser tão bacana pra você lê-lo, quanto foi pra mim escrevê-lo.

“Eu acho, que se o mundo fosse um pouco mais como a Comic-Con, ele seria um lugar melhor.”

(Matt Smith)

“então, o que eu sou, afinal? eu sou isso. eu sou o que eu quero ser, o que eu puder ser, o que eu quiser ser.”

(Jackson Jacques)

RESUMO

O presente trabalho monográfico tem como objetivo analisar o universo geek/nerd, com foco nas questões de identidade e representação dentro do mesmo. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica com autores importantes dentro do ramo de estudos culturais acerca desses conceitos, e também com pesquisadores da cultura nerd. A *Comic Con Experience* 2016 foi escolhida como objeto de estudo para a pesquisa de campo, por ser o maior evento de cultura nerd/geek do país, e contar com a presença de milhares de fãs, entusiastas e admiradores desse universo.

Palavras chave: Nerd, geek, identidade, representação, *Comic Con Experience*

ABSTRACT

The present undergraduate thesis has the objective of analyzing the nerd/geek universe, focusing on the matters of identity and representation inside it. A bibliographic research was done, with important authors inside the field of cultural studies about these concepts, and also with nerd culture researchers. The Comic Con Experience 2016 was chosen as a study object for the field research, because it is the biggest nerd/geek culture event in the country, and is attended by thousands of fans, enthusiasts and admirers of this universe.

Keywords: Nerd, geek, identity, representation, Comic Con Experience

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Foto 1 – Exemplo da “anatomia” de nerds e geeks	28
Foto 2 - O Japonês da Federal e seu <i>cosplay</i>	44
Foto 3 - Os personagens Billy, Puro Osso e Mandy e os <i>cosplays</i> dos mesmos.....	45
Foto 4 - Estande da colorista Cris Peter na <i>Artist's Alley</i>	46
Foto 5 - Relato da "experiência épica" de um dos participantes do grupo " <i>ComicCon Experience - eu vou!</i> " no facebook.....	49
Foto 7 - Mariana Brandão e o <i>cosplay</i> de Kylo Ren	53
Foto 8 - Carlos e Albani Paiva em seus <i>cosplays</i> de Muriel e Eustácio	55
Foto 9 - Cinara Paiva em seu <i>cosplay</i> de Mulher Maravilha	56
Foto 11 - Os <i>cosplayers</i> de <i>Liga da Justiça</i> , acompanhados de Lucas e Stephany, como Coringa e Arlequina <i>genderbend</i>	58
Foto 12 - Lucas Aquino e Stephany Lins em suas interpretações de "Arlequino" e Coringa.....	60
Foto 13 - O estande de Harry Potter e a enorme fila de espera para ele.....	61
Foto 14 - Produtos de maquiagem da saga <i>Star Wars</i> , vendidos na Mundo Geek...63	
Foto 15 - <i>Cosplays</i> de Leia Organa, Han Solo e Kylo Ren, de <i>Star Wars</i>	65
Foto 17 - <i>Cosplays</i> de Leia, Han e Kylo, o <i>Stormtrooper</i> e o Jedi, com um fã de <i>Star Wars</i>	67
Foto 18 - Kylo Ren e Spock, fazendo a saudação vulcana	68
Foto 19 - Participantes sentados/deitados no chão da CCXP.....	69
Foto 20 - Arlequina, Laura e Spider Woman e a representação feminina.....	71
Foto 21 - Darth Vader e Kylo Ren, Stormtroopers e Kylo Ren (<i>cosplays</i>).....	73
Foto 22 - Foto no estande da Warner, no painel da Mulher Maravilha.....	75
Foto 23 - Paulo em seu <i>cosplay</i> de Han Solo em carbonita, sendo levado por <i>cosplayers</i> de Darth Vader, BobbaFett e um <i>Stormtrooper</i> , outros personagens de <i>Star Wars</i>	76
Foto 24 - Paulo cercado de outros <i>cosplayers</i> , com seu sabre de luz.	77
Foto 25 - Painel no estande da Turma da Mônica e os recados lá deixados por meninas.....	78
Foto 26 - Neil Patrick Harris durante o painel da Netflix.....	80

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1- A CULTURA NERD.....	14
1.1 - “Stranger Things”: Os nerds e como são vistos na sociedade.....	14
1.2 - “Somos todos loucos aqui!”: as relações dos nerds em seu próprio ambiente.....	19
2- IDENTIDADE E REPRESENTAÇÃO NO UNIVERSO NERD/GEEK.....	26
2.1 - Eu, nerd: a identidade e como ela é construída.....	26
2.2 - “Parte do navio, parte da tripulação”: a importância da representatividade.....	32
3- A EXPERIÊNCIA.....	38
3.1 - O estranho mundo dos nerds: a ComicCon.....	38
3.2 - O diário de campo.....	39
3.2.1 - Dia 1: Allons-y!.....	40
3.2.2 - Dia 2: “Por que está tão sério?”.....	49
3.2.3 - Dia 3: O despertar da Força.....	61
3.2.4 - Dia 4: Até mais, e obrigada pelos peixes!.....	72
3.3 - “Conta mais, conta mais!”: a pesquisa pós-evento.....	79
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	82
REFERÊNCIAS.....	87

INTRODUÇÃO

Desde seu surgimento como grupo social, os nerds são encarados pela sociedade através de um olhar extremamente estereotipado, tanto fisicamente – pessoas que não são consideradas atraentes, que geralmente usam óculos, são magras demais ou com excesso de peso, se vestem antiquadamente – quanto psicologicamente – introvertidos, não costumam falar muito com pessoas fora de seu círculo social, não se interessam por atividades ao ar livre, entre outros – e essa imagem se manteve representada na mídia por bastante tempo.

Mas será que eles são realmente apenas isso? Um grupo cultural tão extenso, com tantas vertentes e tão abrangente não pode se limitar a definições tão vagas e pré-fabricadas. Pensando nisso, surgiu a ideia de pesquisar o universo nerd/geek como objeto de estudo para esse trabalho monográfico. Entretanto, por ser um grupo social e cultural tão extenso, fazia-se necessário um recorte mais específico desse tema, escolhendo algum aspecto relevante e interessante desse universo para focar a pesquisa.

Ao pensar na imagem nerd que costuma ser retratada, o que chamou a atenção foi exatamente a questão da identidade desse grupo tão extenso e estereotipado: em como eles se veem, e em como transmitem essa identidade para os outros, em como se reconhecem. Afinal de contas, o que é ser nerd? E como demonstrar isso em seu cotidiano?

Para cercear ainda mais o foco da pesquisa e, com isso, poder falar um pouco mais sobre o tema e não apenas fazer pinceladas superficiais, foi escolhido um objeto de estudo: a *Comic Con Experience*, o maior evento de cultura nerd/geek do país, que desde 2014 reúne anualmente milhares de nerds e geeks de diversas partes do Brasil, durante quatro dias, para uma experiência de imersão total no universo nerd/geek através de atividades, exposições, painéis, entrevistas e muito consumo.

A *Comic Con Experience* foi escolhida como objeto de estudo para esse trabalho devido ao fato de ser o maior evento voltado para o público nerd/geek feito no Brasil, e, por esse motivo, ser o lugar com a maior concentração de pessoas buscando mostrar sua identidade em um ambiente considerado acolhedor, já que após tanto tempo sofrendo represálias, é natural que muitos nerds se sintam

desconfortáveis de se expressar abertamente no meio de outros grupos sociais, pois ainda há quem considere todo esse universo muito infantil.

Outro motivo pertinente para a escolha do tema é que apesar de esta ser uma vertente da cultura que está em evidência, ela ainda não é tão debatida em âmbito acadêmico, especialmente dentro da Produção Cultural. Sabemos que a cultura é um campo bastante amplo e ainda há muitas áreas pouco exploradas, assim como outros nichos que ainda estão sendo descobertos, mas quanto mais pudermos falar desses tópicos que geralmente não são debatidos, mais poderemos inspirar outras pessoas a buscarem explorar áreas e temas não convencionais dentro do nosso campo. E isso é algo que enriquece a área e beneficia a todos.

A pesquisa tem o intuito de observar a forma como a identidade é vista e representada pelos nerds, assim como a importância que eles atribuem a ela, além de observar questões pertinentes de representatividade e aceitação dentro de um ambiente construído sob medida para esse grupo. Além dos questionamentos sobre quem são os nerds e como eles são vistos, também foram surgindo outras perguntas pelo caminho. Como os nerds se comportam quando estão em grupo? Como funciona a aceitação dentro desse universo, todos são bem-vindos? É um espaço que permite igualdade entre os gêneros? O consumo é algo relevante dentro da construção da identidade e das relações estabelecidas nesse âmbito?

Após estabelecer tudo o que seria necessário explorar e observar, a pesquisa teve início. A primeira etapa da pesquisa busca saber quem são os nerds/geeks e como eles são vistos tanto pela sociedade “exterior”, quanto dentro de seu próprio grupo. Neste momento será apresentada a história desse grupo social, desde seu surgimento, para que o contexto da identidade percebida pelos outros possa se tornar claro.

A segunda etapa tem seu foco nas questões de identidade e representatividade, estabelecendo quais são as definições desses conceitos trabalhados no restante da pesquisa e qual a importância dos mesmos – especialmente dentro do universo nerd/geek –, além de explicitar como isso afeta os participantes dessa comunidade.

A terceira e última etapa da pesquisa consiste na experiência de imersão nesse universo através da pesquisa de campo, com o objetivo de observar diretamente o grupo e suas relações, a fim de obter respostas para os questionamentos previamente levantados e confirmar teorias.

A argumentação teórica da pesquisa será feita baseada em autores que retratam bastante as relações sociais, como o sociólogo Howard Becker, que traz colocações pertinentes sobre a sociologia do desvio; Stuart Hall, teórico cultural e sociólogo, amplamente conhecido no campo de estudos culturais por seus trabalhos acerca da identidade; e Pierre Bourdieu, sociólogo com estudos extensos sobre o campo cultural e as relações nele estabelecidas. Na questão do universo nerd, por ainda ser um objeto de estudo recente, serão usados trabalhos de Patrícia Matos, uma das principais pesquisadoras brasileiras da área de cultura nerd, assim como outros artigos de pesquisadores recentes nesse campo.

Como o objeto de estudo é um grupo extremamente comunicativo através da internet, também foram utilizados na pesquisa dados coletados em plataformas online, tais como *blogs*, vídeos, redes sociais e reportagens em portais de notícia online.

Além da pesquisa bibliográfica, foi realizada uma pesquisa de campo na edição de 2016 da *Comic Con Experience*, realizada em São Paulo. Durante os quatro dias de evento foram observados os comportamentos exibidos pelos participantes, assim como suas interações, além da observação do evento em si, sua estrutura e sua organização com a visão de alguém que se considera nerd e fã desse universo. Também foram feitas entrevistas com alguns deles, que concordaram em participar da pesquisa oferecendo suas opiniões e contando suas histórias. Após o evento, foi criado um formulário de pesquisa quantitativa que foi divulgado online no grupo específico de participantes do evento, para que pudesse haver a coleta de dados em maior escala do que a que ocorreu durante a convenção.

Buscando relacionar ainda mais a pesquisa e o trabalho com a temática do nerd/geek, foi feita uma brincadeira com a nomeação de subtítulos dentro dos capítulos. A maioria deles foi nomeada utilizando referências presentes em produções desse universo, sempre contextualizadas e de acordo com o tema proposto.

CAPÍTULO 1 A CULTURA NERD

1.1 - “*Stranger things*”¹: os nerds e como são vistos na sociedade

É difícil precisar a origem da palavra NERD, pois não há um autor ou indivíduo que a tenha criado para designar especificamente esse grupo social. Em sua “*Enciclonérdia*”, um almanaque de cultura nerd que retrata diversos termos usados por eles e que tornam mais fácil a compreensão por leigos ou iniciantes nesse movimento, Flávio Fernandes (2011) nos mostra as principais definições desse termo, assim como as possíveis origens dele. De acordo com os dicionários de *Oxford* e *Cambridge*, nerds seriam pessoas socialmente ineptas, ligeiramente atrapalhadas, e com interesse excessivo por algum assunto, especialmente acadêmico ou tecnológico.

A primeira aparição documentada da palavra foi em um livro de Dr. Seuss – *If I Ran The Zoo*, 1950 – se referindo a uma criatura apática, quieta e deslocada das demais. Fernandes (2011) também diz que existem teorias sobre as primeiras aparições da palavra como gíria para designar um grupo. Algumas afirmam que foi por volta de 1951, na revista americana *Newsweek*, se referindo a pessoas “quadradas” ou “desinteressantes”. Outras dizem que isso se tornou comum por causa da equipe da empresa canadense *Northern Electric Research and Development*, pois os jovens estampavam a sigla NERD em suas camisas de uniforme, e por passarem os dias elaborando pesquisas e projetos em seus escritórios, a palavra começou a ser usada para designar as pessoas que dedicavam seu tempo às atividades acadêmicas, e não sociais².

Independente de qual tenha sido sua origem, a palavra começou a ser usada amplamente para caracterizar pessoas, especialmente jovens, que eram considerados excluídos socialmente, que não se misturavam ao restante das pessoas por preferirem estudar, ler ou estar no computador. Esse estereótipo passou a ser largamente utilizado nos *High Schools*³ norte americanos, e

¹ *Stranger Things* é uma série americana de suspense, ficção científica e drama criada pelos irmãos Matt e Ross Duffer e distribuída pela Netflix. A série se passa no ano de 1983 e é altamente tematizada pelos elementos culturais da década.

² Existem outras teorias sobre o surgimento da palavra, mas algumas possuem dados imprecisos ou menos concretos.

³ Colégios de Ensino Médio, nos quais os alunos estudam por quatro anos para a obtenção do diploma e se preparam para a Universidade.

consequentemente, nos filmes e séries de TV produzidos nos Estados Unidos que abordavam esse universo.

Nessas narrativas, geralmente as escolas são divididas em diversos grupos sociais, de acordo com suas preferências ou atividades que desempenham dentro da instituição. O padrão comumente utilizado é o de que líderes de torcida e atletas – geralmente jovens bonitos e atléticos – são os considerados populares, o grupo que a maioria quer fazer parte, já que todos na escola sabem quem eles são e se importam com suas opiniões, enquanto os perdedores frequentemente incluem os nerds e as demais pessoas que participam de clubes de atividades consideradas fora de moda – astronomia, xadrez, computação – ou grupos como a banda marcial da escola, e são regularmente retratados como pessoas não atraentes fisicamente.

Segundo Frederico Antônio Feitoza (2012), essa disseminação da ideia de popularidade tão comum nos cenários escolares – midiáticos e reais – está relacionada às modificações na noção de visibilidade e ostensividade da imagem pessoal que acabaram acontecendo após a consagração dos meios de comunicação de massa na efetividade da vida social (FEITOZA, 2012). Cria-se então um padrão a ser estabelecido, que glorifica o reconhecimento e menospreza o que é “invisível”.

[...] afirmamos que o imaginário que se constrói em torno do *High School* midiático celebra um movimento de bestialização tanto na forma de comunicação que dissemina como primordial entre os *teenagers* [...] quanto na maneira como retrata o seu engajamento socialmente, conformando-se aos móveis de um narcisismo de massa em que o popular passa a ser visto como aquele que alcança o reconhecimento e o não-popular como o que padece de desprezo. (FEITOZA, 2012).

Devido à grande importação de produtos midiáticos norte-americanos – que são uma das bases da cultura nerd –, não é surpresa que esses estereótipos de “popular” e “perdedor” tenham aparecido também no Brasil, mesmo que de formas diferentes e mais apropriadas a nossa cultura. Por aqui, o termo CDF⁴ foi muito utilizado para definir os jovens que passavam muito tempo se dedicando às atividades acadêmicas, com notas boas e não muito aptos socialmente. Mas, especialmente após o ano 2000, com o grande aumento da tecnologia e

⁴ Sigla de “crânio-de-ferro” ou também da forma grosseira “cu-de-ferro”, usada popularmente para definir alguém que estuda demais, por isso teria um “crânio de ferro” por tanto usá-lo ou um “cu de ferro” para aguentar as longas horas sentado estudando.

comunicação, o termo nerd passou a ser utilizado em grande escala também em nosso país.

De acordo com Luciana Zamprogne Chagas, mestranda em Ciências Sociais pela UFES e professora de ensino médio, existem dois motivos que podem causar a dificuldade de socialização que muitas vezes é indicada como característica nos nerds. O primeiro seria o fato de que não são muitos os jovens que realmente gostam de estudar, e conseguir socializar com alguém por esse motivo seria difícil, especialmente com a timidez que muitos desses adolescentes têm (CHAGAS, 2011). O segundo seria a estabilidade frequentemente apresentada por eles, considerada algo incomum aos jovens, já que o período de adolescência é comumente descrito como a fase de rebeldia, transgressão e instabilidade.

Sua figura [o nerd] sempre esteve associada à estabilidade, pessoas extremamente pacíficas, que não reagem violentamente a nada – pelo contrário, geralmente são os que apanham dos colegas na escola – o que ratifica o seu caráter racional, porque, quando têm um problema, ficam mirabolando formas de resolvê-lo, e a violência é a solução mais irracional que alguém pode adotar. (CHAGAS, 2011).

Em seu livro *Outsiders: Estudos de sociologia do desvio*, o sociólogo Howard Becker aponta como em nossa sociedade é muito comum termos regras sociais estabelecidas – com força de lei, tradição ou consenso – e que as pessoas que fogem a essas regras são chamadas de “desviantes” ou *outsiders*⁵ (BECKER, 2009). Analisando a trajetória dos nerds baseada nos estereótipos anteriormente mencionados e em como o comportamento dos jovens por muito tempo sustentou a ideia de que o interessante é ser popular, estar sempre a par do que está na moda – tanto em roupas quanto em comportamentos, músicas, entre outros – e que as pessoas que não seguiam esse padrão eram consideradas “perdedoras”, é possível afirmar que os nerds eram encarados como outsiders, já que não se encaixavam no padrão imposto pela maioria e, segundo Becker, a concepção de desvio é fundamentalmente estatística, “definindo como desviante tudo que varia excessivamente com relação à média” (*ibidem*, p.18).

O período de adolescência é uma fase de autodescoberta e de afirmação da personalidade. Adolescentes querem mostrar ao mundo quem eles são, ou gostariam de ser, e grande parte desse processo acontece no meio social em que

⁵ Forasteiros ou estranhos, em inglês.

eles se inserem. Assim como qualquer comunidade, os jovens possuem suas próprias regras, que obviamente se adaptam com o passar dos anos. Com fundamento na concepção transmitida por muito tempo de que ser nerd não seria considerado interessante – um conceito propagado pela indústria cultural, especialmente americana, que “critica” os nerds apesar de eles serem uma grande fonte de lucro – e sim algo passível de causar constrangimentos, é possível questionar as razões que levariam as pessoas a ainda serem consideradas nerds, mesmo que algumas tentassem escapar desse estereótipo agindo da forma encarada como interessante.

Becker afirma que “o ato desviante ocorre porque alguma característica da pessoa que o comete torna necessário ou inevitável que ela o cometa” (*ibidem*, p.17), logo é plausível afirmar que ainda que alguém tentasse escapar desse rótulo de *outsider* atribuído ao nerd, ou que talvez nem mesmo se considerasse como tal, ainda assim poderia ser identificado com esta alcunha devido a alguma característica ou traço que possuísse.

Entretanto, como a sociedade está sujeita a mudanças de regras sociais e comportamento com o passar dos anos – atitudes e práticas interessantes ou ideais em 1980 podem não ser mais vistas dessa forma em 2005, por exemplo – houve uma ressignificação do termo nerd, especialmente na última década, e parte do estigma negativo baseado no clichê descrito anteriormente foi removido, fazendo com que eles fossem mais facilmente aceitos e não mais percebidos como excluídos e perdedores, o que fez com que eles próprios se sentissem mais seguros e abraçassem a alcunha a eles atribuída. Ser nerd deixou de ser sinônimo de gozação, e tornou-se motivo de orgulho. Após essa mudança de significação, a pesquisadora Patrícia Matos afirma que “hoje os nerds aparecem, culturalmente, como ‘descolados’, ícones da cultura pop e máquinas pensantes especialistas em tecnologia tão necessárias nos dias atuais” (MATOS, 2012).

Além de não possuir mais o caráter pejorativo, o termo também deixou de ser utilizado apenas para adolescentes, abrangendo pessoas de todas as idades que se identifiquem com esse estilo de vida. Porém, por ter sido propagado pelos jovens e a perpetuação do estereótipo através da mídia se dar quase sempre utilizando adolescentes, a identidade nerd é frequentemente associada à juventude (BICCA; CUNHA; ROSTAS; JAHNKE, 2013). Desta forma, nerd deixou de ser apenas a definição usada para jovens com certas características físicas/sociais, e passou e

definir também um estilo de vida, fortemente marcado pela ideia de juventude, graças à mídia.

O destaque que os textos midiáticos têm conferido à juventude estaria contribuindo para a sua expansão, ou seja, a juventude estaria passando a ser um modo de vida ao invés de configurar uma breve passagem para a vida adulta, tornado-se cada vez mais alvo dos mais diversos setores da economia em função do seu potencial de consumo. (BICCA; CUNHA; ROSTAS; JAHNKE, 2013).

[...] a demanda cada vez mais crescente por renovação, mudança, movimento, ruptura, entre outros signos caros à modernidade em sua luta afirmativa contra a tradição, valores esses, todos, de algum modo, associados a um conceito ainda em florescimento, que em meados do século XX seria o amálgama perfeito entre modernidade, mídia, consumo e estilo de vida: a juventude. (ENNE, 2010).

Além de nerd, outro termo também bastante usado atualmente é o geek⁶, que por algum tempo foi considerado sinônimo deste primeiro, mas que indiretamente passou a designar o grupo de indivíduos que mesmo que não demonstrem toda a aptidão acadêmica e dedicação aos estudos atribuídos aos nerds, são muito interessados nos *gadgets*⁷ tecnológicos e nas produções de cultura pop⁸: histórias em quadrinhos, filmes, livros e séries que abordem temas de ficção científica, desenhos, jogos eletrônicos e até mesmo de tabuleiro, dentre outros. Há quem ainda considere os termos nerd e geek como sinônimos, da mesma forma que há quem afirme que os geeks são uma espécie de subgrupo dos nerds, conservando o interesse pelos assuntos intelectuais e tecnológicos, mas com mais aptidões sociais (MATOS, 2011).

Muitos atribuem essa mudança de tratamento dos nerds ao avanço da tecnologia, já que cada vez mais os aparelhos eletrônicos fazem parte de nosso dia-a-dia e a internet se tornou praticamente indispensável em diversos setores não apenas para trabalho e estudos, mas também para o lazer. Em uma reportagem online do jornal *Estado de São Paulo*⁹ é afirmado que o estereótipo negativo dos

⁶De acordo com o *Oxford Dictionary*: “1- Pessoa fora de moda ou socialmente inapta. 2- Pessoa bem informada e entusiasta obsessiva.” Originária da palavra “*geck*”, que era considerada sinônimo de “*fool*” – *bobo*.

⁷ Em inglês: dispositivos, aparelhos.

⁸A cultura pop que será tratada neste trabalho é diferente do folclore. Deve-se entender como a cultura popular massiva, que de acordo com Anthony Giddens (2006) é “um entretenimento criado para grandes audiências, como os filmes populares, os shows, as músicas, os vídeos e os programas de TV”. (GIDDENS apud KHUMTHUKHIT, 2010. p.60).

⁹ “Nerds buscam reciclar suas habilidades sociais”. Disponível em:

[<http://economia.estadao.com.br/noticias/geral,nerds-buscam-reciclar-suas-habilidades-sociais,109143e>]

Acesso em: 06/11/2016.

nerds e geeks vem sendo quebrado “graças ao legado de gênios como Steve Jobs, fundador da Apple, e à crescente dependência dos americanos de aparelhos que façam a sua vida mais fácil pela tecnologia” (2012). Esse discurso é reproduzido por muitas pessoas, mas não deve ser levado como fator absoluto de mudança. Patrícia Chagas afirma que:

a valorização do nerd se mostra não apenas como fruto da popularização da tecnologia e sim como sintoma de uma reestruturação de valores, notadamente aqueles ligados ao consumo, à juventude, as relações de trabalho e de poder. (CHAGAS, 2012).

Portanto, embora a popularização da tecnologia possa ser considerada como um dos fatores de melhora na relação entre a sociedade e os nerds/geeks, fazendo com que eles se sintam mais integrados e representados socialmente, não é o único motivo. Também devemos levar em conta a valorização das atividades prediletas dos nerds/geeks, e o sucesso profissional que alguns integrantes desse grupo cultural alcançam (BICCA; CUNHA; ROSTAS; JAHNKE, 2013), tais como Mark Zuckerberg (um dos criadores do Facebook) e Bill Gates (um dos criadores e atual presidente não-executivo da Microsoft), assim como o já mencionado processo de “juvenilização” da cultura, e a descoberta dos nerds como nicho consumidor para um mercado não apenas de bens de consumo, mas também de produtos culturais.

1.2- “Somos todos loucos aqui!”¹⁰: as relações dos nerds em seu próprio ambiente

De acordo com Becker, uma sociedade é constituída de vários grupos, cada um com seu conjunto de regras próprias e as pessoas pertencem a muitos grupos ao mesmo tempo (BECKER, 2009). Os nerds, mesmo vivendo periféricamente e sendo considerados desviantes por outros grupos durante um longo período, também possuem suas “regras”, costumes e tradições – tanto implícitas quanto explícitas – que são levadas adiante, e, após a popularização da cultura nerd, outras normas e imposições surgiram. Essas “regras” vão desde como se portar e se vestir, até as formas de legitimação da identidade nerd, tanto perante outros nerds quanto aos demais grupos sociais.

Como o uso frequente da tecnologia, especialmente o acesso constante à internet, é frequentemente colocado como ponto chave nas características

¹⁰ “*We’re all mad here!*” é uma famosa frase do Gato de Cheshire, personagem do livro *Alice no País das Maravilhas* (1865), de Lewis Carroll.

definidoras de um nerd/geek – embora, como já mostrado, não seja o único fator – é natural que esse espaço virtual seja amplamente utilizado por eles para comunicação e troca de informações em diversos formatos: vídeos (canais do Youtube sobre os mais diversos temas), áudios (especialmente através de *podcasts*¹¹), textos (os *blogs*, que foram uma das primeiras formas de exposição de conteúdo online e até hoje ainda são largamente utilizados, assim como fóruns de discussão), e obviamente utilizando diversas plataformas. Atualmente, as redes sociais ganharam um grande espaço na vida não só dessa comunidade, mas de todos os grupos sociais e suas diversas faixas etárias, para abordar temas da atualidade e compartilhar momentos do dia-a-dia.

Analisando a internet como espaço de divulgação de conteúdos e a relação do público nerd/geek com os blogs, a Doutora em Educação Ângela Biccás, a Doutora em Letras Ana Paula Cunha, a Doutora em Língua Portuguesa e Linguística Márcia Rostas e o Bolsista de iniciação científica Max Jahnke afirmam em seu artigo “*Identidades Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis*” que os *blogs* são espaços de produção de identidade e que são frequentes as postagens sobre como um nerd deve ou não se portar, ou sobre o que definiria uma pessoa como nerd/geek (BICCAS; CUNHA; ROSTAS; JAHNKE, 2013). Em uma rápida busca em qualquer ferramenta de pesquisa online, é possível encontrar diversas entradas para postagens sobre “como ser um nerd?” ou “o que define um nerd?”. O excerto abaixo, extraído de uma postagem em um *blog*¹², é apenas um exemplo que mostra algumas coisas que devem ser feitas e a duração de cada etapa:

1. Encontre um vício [sic] nerd e aprofunde-se nele. Pode ser qualquer coisa, livros, quadrinhos, filmes, música, jogos, tecnologia, física, química, astronomia... não precisa ser apenas um, podem ser vários. Essa etapa dura cerca de 5 anos. + 30 de nerd
2. Se ambiente com a cultura nerd. Seu vício [sic] nerd pode ser qualquer um, mas você deve conhecer o básico de toda a cultura nerd, os principais livros, filmes, jogos, assuntos. Essa etapa dura cerca de 2 anos. + 20 de nerd
3. Entre em fóruns/salas [sic] de discussão online. Discutir, conversar e compartilhar informações e conhecimentos sobre sua nerdisse [sic] favorita é sempre necessário. Esse [sic] etapa não tem fim. + 7 de nerd

¹¹A palavra é uma junção de *Pod* (*Personal On Demand* - numa tradução literal, pessoal sob demanda) retirada de *iPod* e *broadcast* (transmissão de rádio ou televisão). É o nome dado ao arquivo digital de áudio, publicado na internet, no qual uma ou mais pessoas dão suas opiniões sobre os mais diversos temas.

¹² BIGON, Barbara. Como ser nerd em 10 passos, 2011. Disponível em:

[<https://lostacts.wordpress.com/2011/06/19/como-ser-nerd-em-10-passos/>] Acesso em: 06/11/2016

4. Gaste a maior parte do seu dinheiro comprando coisas nerds. Livros, quadrinhos, tecnologia... Não importa. + 5 de nerd
5. Passe dois ou três dias se dedicando inteiramente ao seu vício [sic]. Todo nerd já fez isso alguma vez na vida, passou dois dias lendo o último livro de sua série de sci-fi favorita ou então não saiu da frente do videogame até zera-lo [sic]. Essa etapa dura dois ou três dias. + 5 de nerd
6. Adquirir hábitos [sic] nerds. Sites sobre o assunto, revistas, livros, redes sociais, mantenha-se sempre informado sobre o mundo nerd, além de jogar, reler e rever seus livros/quadrinhos/filmes/jogos favoritos. + 5 de nerd
7. Tenha pelo menos uma ideia louca o-mundo-seria-melhor-se-eles-fizessem-isso-do-meu-jeito ou algo do tipo. Ideias como se-eu-fizesse-isso-poderia-dominar-o-mundo ou eu-sou-um-gênio-e-vou-ser-famoso-fazendo-isso também são válidas [sic]. Nada mais natural que um nerd queira ser como seus ídolos [sic], que nerd nunca quis ser/ter a vida do Steve Jobs, Neil Gaiman, Saramago, Kubrick ou tantos outros? + 10 de nerd
8. Após tanto tempo em frente ao computador, televisão e lendo sob péssimas condições você tem/desenvolveu algum problema de vista. Compre óculos, não necessariamente você vai usar, mas sempre é bom ter [sic] para alguma emergência. + 3 de nerd
9. Tenha em seu guarda roupa qualquer coisa que remeta a cultura nerd. Pode ser desde uma camiseta dos Beatles até uma capa do Gandalf [sic]. + 10 de nerd
10. Vá pelo menos uma vez em uma feira/convenção/encontro/exposição sobre um assunto nerd. + 5 de nerd (BIGON, 2011).

Na grande maioria das postagens sobre como ser ou se portar como um nerd, eles são descritos como pessoas com ânsia de saber tudo, pesquisar o que puderem, buscar significados e conexões em seus objetos de interesse e adquirir conhecimento. E esse é um comportamento definido não apenas em *blogs*, mas até em livros sobre o assunto. Na introdução da “*Enciclonéria*”, Flávio Fernandes reafirma o caráter curioso e até obsessivo atribuído a este grupo, quando ao usar a palavra “epíteto”, ele completa sua fala alegando que “[...] caso você não saiba o que é epíteto, bem... um nerd não perderia tempo e iria consultar o dicionário. Um não nerd fecharia este livro e o esqueceria no minuto seguinte.” (FERNANDES, 2011). Fernandes também reforça que “para os nerds, conhecimento é poder. E é diversão... especialmente diversão!” (*ibidem*, p.6).

Com essa constante busca pelo conhecimento, especialmente sobre os assuntos que lhes interessam, não é surpresa que uma das “regras” nesse universo nerd/geek seja a de que você precisa saber o máximo possível sobre algo para afirmar que realmente gosta daquilo. Caso contrário, você receberá a alcunha de *poser*¹³, que é o nome usado para representar as pessoas que dizem gostar de algo

¹³ O termo é um empréstimo linguístico do francês, e vem sendo usado desde o século XIX para definir pessoas que “afetam uma atitude ou pose” e também “uma pessoa que finge habitualmente ser algo que ela não é”. O termo começou a ser largamente utilizado pela subcultura punk nas décadas de 70 e 80 definindo pessoas que fingiam gostar das bandas/músicas apenas por estar “na moda” e desde então passou a ser usado por diversos grupos culturais neste mesmo sentido.

para se sentirem incluídos, ou serem considerados interessantes, mas que na verdade conhecem muito pouco – ou até mesmo nada – sobre aquele tema, e apenas posam como fãs.

Após a grande popularização do universo nerd com o aumento das produções de cultura pop – filmes e séries do universo de heróis da Marvel e da DC Comics, séries como *The Big Bang Theory*, franquias como *Harry Potter* e o retorno de *Star Wars* aos cinemas – e o fato de agora eles serem vistos como inspiração para pessoas bem sucedidas, é inegável o aumento na “população nerd/geek”, e isso acarreta na presença de novos fãs, assim como de pessoas que mesmo não entendendo muito do assunto, acham interessante e querem ser parte dessa cultura. E nem todos os “fãs antigos” ou “nerds desde sempre” são tolerantes com essas pessoas.

Nos *blogs* e outros espaços da comunidade online, podemos encontrar discursos compreensivos, afirmando que ninguém é obrigado a saber de tudo, especialmente considerando que algumas produções populares no universo nerd datam de muitos anos atrás – a primeira publicação da Marvel Comics foi em 1939, a série de *Star Trek* foi ao ar em 1966, *Star Wars* foi lançado em 1977 – e seria praticamente impossível saber de todos os mínimos detalhes sobre essas produções, especialmente para os que se interessaram por elas recentemente. Entretanto, também se encontra discursos marcados por incompreensão e forte julgamento, alegando que alguém que nunca sofreu por ser considerado nerd, nunca enfrentou as dificuldades de ser um *outsider* e pode nem se interessar de verdade por algo não deveria dizer que gosta apenas por estar “na moda” ou usar produtos nerds apenas por achar legal, sem conhecer de fato a história por trás daquilo. Foram retirados excertos dessas duas opiniões de *blogs* online, para exemplificar o caráter dessas postagens:

Com a primeira onda de filmes de Super-Heróis dos anos 2000 vieram novos e interessados leitores, ajudando a indústria dos quadrinhos a se manter apesar das diversas quedas de vendas. Com o MCU invadindo as salas de cinema e as emissoras de televisão, com Arrow/Flash/Supergirl, e com os novos filmes da DC, novos espectadores vão se aproximando dos quadrinhos e se juntando a todos os leitores que vêm fazendo isso há 16, 20, 30 ou 40 anos. Mas alguns deles vão preferir ficar só nos filmes ou nas séries de televisão – e isso é ok também. Porque eu adoro X-Men, Batgirl, Miss e Capitã Marvel, e eu estou lendo a Infinite Gaultlet, e li Mulher-Maravilha e Superman, mas eu sempre preferi as animações da Liga da Justiça e os desenhos do Batman e dos Novos Titãs. E se eu tivesse que ler e assistir absolutamente tudo que existe de absolutamente todos os

universos da Marvel e da DC (e da Image, e da DarkHorse) eu teria que parar de trabalhar, comer e tomar banho para que eu pudesse me considerar uma “nerd de verdade”. E meu cérebro talvez se fundiria. (PUIG, 2016)

Legal, você aí que usa uma camiseta do Batman, por acaso já leu uma HQ dele? Se já leu, provavelmente está entendendo do que estou falando. E você que não leu e, com certeza, não vai ler, mas está usando uma camiseta do Batman porque está na ‘moda’. Você sabe o que está vestindo e consumindo sem usar o argumento ‘é porque está na moda’?? Parabéns! Você acabou de ganhar o selo POSER! [...] Filhão, como tu usa [sic] uma coisa que nem sabe o que significa?! Quer dizer que você sai por aí usando uma roupa só porque está na moda e sequer sabe o que aquilo transmite como ideia e postura de mundo? [...] Não estou tirando seu direito de se vestir como bem entender e nem a sua liberdade de expressão, mas sim, estou questionando o fato de você não ter conhecimento nenhum sobre o que está vestindo e achar que pode sair por aí se rotulando com algo que nunca leu e, se abusar, nunca gostou. (ADMINISTRADOR ILUMINERD, 2013).

Segundo Becker, essa imposição de regras é normal dentro da sociedade e dos grupos sociais, e muitas das vezes as pessoas estão impondo e aplicando-as mais ou menos contra a vontade e sem o consentimento das outras (BECKER, 2009), frequentemente se aproveitando de seu status ou posição social para que esses preceitos sejam seguidos sem questionamentos. Desta forma, quando alguém que é visto como um “nerd de verdade” ou há muito tempo se dirige a um novo fã e diz que para que ele seja considerado parte do grupo é necessário certo conhecimento ou determinadas atitudes, o novo fã pode se sentir intimidado a seguir essa orientação, já que a norma – mesmo que implícita – é que os “dominantes” no grupo social ditam as regras. Porém, este comportamento do que é certo ou errado pode mudar com o tempo, já que em qualquer grupo social, as facções nele presentes podem discordar e manobrar para que a sua própria definição da função e regras de um grupo seja aceita (*ibidem*, p.20).

Com base nessa afirmação de que as normas são estabelecidas pela maioria, é seguro afirmar que o universo nerd/geek é enxergado como algo primariamente masculino. As primeiras produções de filmes, séries, quadrinhos e demais produtos culturais definidos para esse público possuem uma visão predominantemente machista e masculinizada, já que a cultura transmitida entre as gerações era de que meninos brincam de carrinhos e heróis, meninas brincam de bonecas; meninos assistem filmes de ação, aventura e ficção científica, enquanto meninas assistem romances. Com o avanço dos movimentos feministas e a conquista cada vez maior de espaço para se inserirem em qualquer grupo social, elas foram conquistando seu

lugar dentro deste universo nerd/geek, mas até hoje ainda é muito frequente o preconceito direcionado às mulheres nesse meio.

Para exemplificar essa afirmação, podemos citar a *youtuber*¹⁴ americana Kristen Corradeno, *cosplayer*¹⁵ e nerd convicta, que publicou em abril de 2016 um vídeo¹⁶ em seu canal – o *Shut Up Kristen!* – intitulado “*Why do I have to prove that I’m a Nerd?*” (“Por que eu devo provar que sou uma nerd?” em tradução livre) no qual ela conta algumas experiências vividas por ela, não apenas em sua vida pessoal como também em convenções nerds/geeks. Ela declara que em determinado momento um de seus antigos colegas de trabalho, ao descobrir que ela se afirmava nerd e gostava de um jogo chamado *The Legend of Zelda*, começou a questioná-la sobre diversos aspectos e detalhes específicos do jogo, e, caso ela errasse algo, isso significava que ela não era realmente uma nerd e estava mentindo.

Da mesma forma, as brasileiras Mariana Gramacho e Andreia Ferezin afirmam em um vídeo¹⁷ no canal brasileiro *Nerdista* que já sofreram muito preconceito por parte de homens dentro da comunidade, especialmente na área de jogos online. Mariana alegou que durante três anos participou de um time feminino de um jogo online chamado *DOTA 2*, e que não apenas ela, mas todo o time, foi alvo constante de insultos por parte de times masculinos, e frequentemente elas recebiam comentários como “seu computador está na cozinha?” e “vai lavar uma louça e para de jogar!”, além de insinuações de que elas jogariam mal apenas por serem mulheres.

Também é possível ver comentários e relatos sobre machismo nos *blogs* e fóruns, e em casos nos quais os próprios homens admitem que há certa resistência à presença feminina nesse ambiente.

A realidade é que o universo nerd é extremamente preconceituoso com as mulheres. Uma garota pode saber absolutamente tudo de determinado assunto, mas o nerd falará que ela não sabe nada. O mesmo nerd defenderá um amigo que fala algo errado, tamanha sua cegueira. (SOUZA, s.d)

¹⁴ Nome usado para designar pessoas que produzem conteúdo em seus canais no Youtube. Existem os canais temáticos sobre música, jogos, assuntos da atualidade e beleza, dentre outros, e os *vlogs* – *blogs* em formato de vídeo nos quais o *youtuber* fala sobre qualquer assunto, sem um tema específico.

¹⁵ Nome usado para definir as pessoas que fazem *cosplay*, termo que refere-se à atividade lúdica que consiste em disfarçar-se ou fantasiar-se de personagem real (artista) ou ficcional (personagem de animes, mangás, *comics* ou videojogos), procurando interpretá-lo na medida do possível.

¹⁶ Vídeo disponível em: [<https://www.youtube.com/watch?v=SjGASHgEvuE>]. Acesso em 07/11/2016.

¹⁷ Vídeo Disponível em: [<https://www.youtube.com/watch?v=KqSLgGjkz38>]. Acesso em 07/11/2016.

Neste trecho é possível perceber o quanto a questão de gênero é significativa. As mulheres sentem a necessidade constante de pesquisar mais, buscar mais conhecimento, pois muitas já estão cientes de que para se afirmar nesse meio é necessário dar provas constantes de que elas se interessam realmente por aquilo, e não o fazem apenas por ser moda ou para impressionar alguém. E ainda assim podem sofrer ataques, receber insultos ou até mesmo serem questionadas se realmente são mulheres, como é descrito no excerto a seguir:

Fã e autora de ficção científica, a geógrafa Lady Sybylla, de 35 anos, também tem histórias para contar sobre o machismo no meio nerd e geek. [...] Sybylla, que também é professora de geografia, é fanática por sci-fi, em especial Star Trek, Stargate, Babylon5, Arquivo X e Battlestar Galactica, e cerca de 90% de suas leituras são de ficção científica. Com tanto amor pelo gênero, ela se tornou produtora de material autoral lançando textos e podcasts em seu blog Momentum Saga, criado há cinco anos, além de e-books [...]. No site, a autora discute ficção científica e ciência, com resenhas de livros e filmes, muitas vezes sob um viés feminista. Outros projetos que contam com sua participação são os podcasts Cabuloso Cast, o Holodeck e o Anticast, e Sybylla também é co-criadora do selo Universo Desconstruído, que lança conteúdo de ficção científica feminista. Vamos combinar que um homem com a mesma bagagem seria ovacionado por muita gente, não? Mas Sybylla, no entanto, contou que é comum receber comentários desagradáveis no blog, a ponto de ter precisado remover o campo de comentários temporariamente, e só voltou quando passou a usar o sistema do Facebook que inibe um pouco mais a “trollagem”, já que, para comentar, é preciso estar logado na sua conta da rede social. Dentre os comentários, ela destacou alguns diminuindo seu trabalho (por ser mulher), e outros duvidando que ela seja mulher (afinal, como poderia uma mulher produzir material com tanta qualidade, não é mesmo?). (GNIPPER, 2015)

Diante destes exemplos, é possível observar que o grupo dos nerd/geeks passou por diversas adaptações desde o seu surgimento, e o que antes era uma cultura percebida como inferior para alguns grupos da sociedade, atualmente alcança grande parcela da mesma, e possui suas próprias normas, diferenças e conflitos.

CAPÍTULO 2

IDENTIDADE E REPRESENTAÇÃO NO UNIVERSO NERD/GEEK

2.1- Eu, nerd¹⁸: a identidade e como ela é construída

Quando nos propomos a falar sobre identidade, é necessário especificar sobre o que exatamente estamos visando debater. Por mais que pareça algo simples – pois ao lermos a palavra “identidade” uma ideia do significado imediatamente vem à mente – esse é um termo muito abrangente, que pode ser visto de formas diferentes, especialmente dentro do ramo de estudos culturais.

A definição básica da palavra, de acordo com o dicionário Aurélio é a seguinte: “Circunstância de um indivíduo ser aquele que diz ser ou aquele que outrem presume que ele seja”. Essa é a visão primária que temos de identidade, a forma como uma pessoa se vê e transmite essa visão para os outros, e a forma como esses outros a enxergam.

No caso dos nerds, a ideia construída de sua identidade através do tempo foi se baseando nos estereótipos de inteligência, falta de aptidões sociais, vestimentas consideradas fora de moda e gosto por ficção científica – posteriormente sendo também considerada a cultura pop nessa questão – e essa identidade foi perpetuada através do cinema e da televisão, com as representações de nerds seguindo sempre esse padrão. Com os geeks, a fórmula é mais ou menos a mesma, porém acrescentando o relacionamento maior com a tecnologia, aplicativos e *gadgets*, e removendo um pouco a inibição social.

Entretanto, é importante saber que a identidade é algo muito mais amplo do que apenas isso, especialmente dentro do universo nerd/geek, que é consideravelmente abrangente e consegue abraçar diversas formas de representação de identidade dentro de si. De acordo com Stuart Hall, o conceito de identidade é muito complexo, além de pouco desenvolvido e compreendido na ciência social contemporânea, o que torna difícil colocar esse conceito à prova (HALL, 2005).

¹⁸ Referência ao filme de ficção científica “Eu, Robô” (Alex Proyas, 2004), baseado nas histórias de Isaac Asimov, especialmente sobre suas Leis da Robótica, que conta a história de um futuro no qual a convivência entre humanos e robôs é algo normal, até que um deles é acusado de ferir um humano e a dinâmica dessa relação muda.

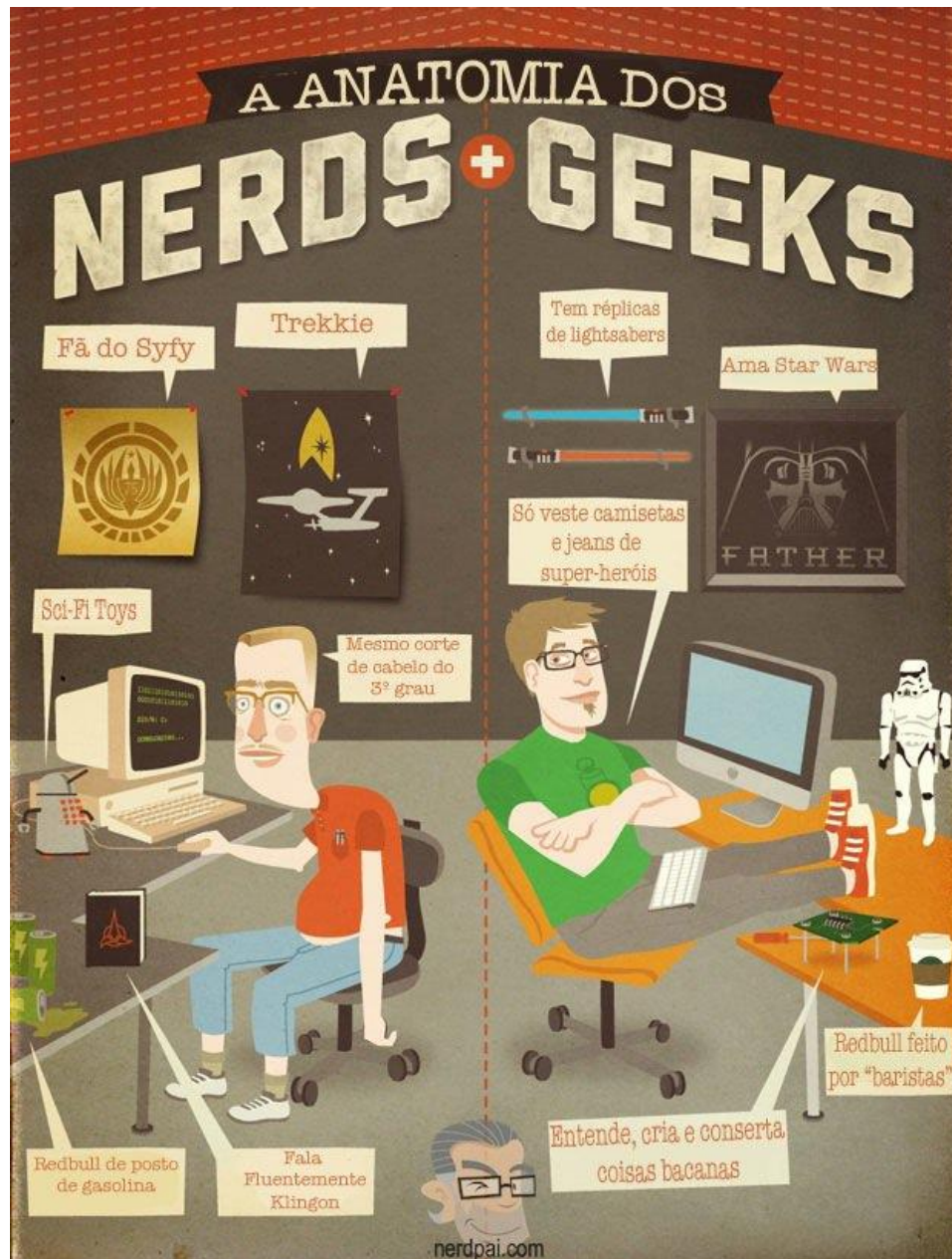


Foto 1 - Exemplo comum da "anatomia" popularizada de nerds e geeks¹⁹

Stuart Hall discorre sobre identidade abordando-a com três concepções em sujeitos muito diferentes ao longo da história: o sujeito do Iluminismo, que teria uma identidade centrada, unificada e idêntica – ou contínua – durante toda a sua existência; o sujeito sociológico, cuja identidade é formada através de sua interação entre si mesmo e a sociedade, projetando valores de si próprio nas identidades culturais e ao mesmo tempo internalizando valores e significados externos; e o

¹⁹ Disponível em: [<http://nerdpai.com/anatomia-dos-nerds-e-geeks/>]. Acesso em 19/02/2017.

sujeito pós-moderno, que tem sua identidade fragmentada, composta de várias outras identidades, que podem até ser contraditórias (HALL, 2005).

Analisando o contexto não apenas histórico mas também cultural do universo nerd/geek, é inegável afirmar que a identidade nerd é construída a partir de diversos fragmentos dentro de um enorme espectro de opções, nos quais o indivíduo, com suas preferências e escolhas, vai moldando a identidade que melhor o representa, assim como a que ele escolhe mostrar para as outras pessoas.

Algo comum para quem se considera nerd/geek é se deparar com pessoas que não conhecem ou não se interessam muito por essa temática, e acham que todos os nerds gostam das mesmas coisas, se interessam pelos mesmos assuntos e possuem o mesmo comportamento, baseado na ideia que se tem desse grupo social transmitida pela mídia, tanto em programas ou séries de televisão, quanto em filmes. A questão é que o universo nerd/geek abrange uma gama imensa de assuntos e temáticas, e algumas podem até mesmo se opor ou gerarem atritos.

Para ilustrar algumas dessas diferentes vertentes, podemos citar os *otakus*, fãs de animes e *mangás*, que são as animações e histórias em quadrinhos japonesas de vários gêneros – comédia, aventura, drama, terror, ficção científica, entre outros – e que possuem um enorme público não apenas no Japão, mas no mundo todo. Os *gamers*, que se interessam por jogos eletrônicos – podendo ser jogos de computador ou consoles – que também possuem gêneros e formas de narrativa diferentes. Os RPGistas, que são os interessados e/ou jogadores de RPG²⁰, jogos de interpretação nos quais os participantes criam personagens e interpretam suas ações, sendo sempre conduzidos por um “mestre” do jogo, que controla a história na qual esses personagens são inseridos. Há também os que são mais interessados em quadrinhos, os que preferem séries, os que gostam mais de filmes, dentre vários outros segmentos dentro desse universo nerd/geek. O indivíduo pode escolher se aprofundar em apenas um desses segmentos, ou gostar de todos eles, e nenhuma dessas opções o tornaria mais ou menos nerd que outros.

Outra forma de divisão dentro da comunidade se dá através dos *fandoms*, que são os grupos de fãs de determinada produção ou mídia. Essa classificação é muito comum nas áreas de audiovisual – tanto filmes, quanto séries de TV, programas ou desenhos – e esses grupos possuem comunidades próprias e ativas para troca de

²⁰ Abreviação de *role-playing game*, em tradução livre, jogo de interpretação de papéis.

notícias e informações sobre seus objetos de admiração. De acordo com Camila Monteiro, “assistir ao programa é apenas o começo, de um longo processo de participação dentro de um *fandom*”, já que o que constitui a força desses grupos de fãs são as interações sociais entre eles. E essas interações são formas de adquirir conhecimento, e essa é uma das coisas interessantes sobre a dinâmica dos *fandoms* (MONTEIRO, 2010).

Logo, considerando a imensa gama de opções presentes para escolha de áreas de interesse que está à disposição dos nerds/geeks, é natural que exista o processo de mudança de gostos ou opiniões, especialmente se considerarmos a existência do protagonismo juvenil dentro da comunidade nerd, onde o sujeito cresce envolvido por esse universo, buscando referências para sua própria identidade, e à medida que cresce, vai buscando novas formas de identificação dentro do universo que se considera parte. Esse anseio por referenciais identitários vem do desejo de segurança, de se ver parte de algo, e é marcado pela transitoriedade e movimento, por isso é normal existir a experimentação contínua de novas identidades enquanto se constrói a sua própria (BAUMAN apud RAGGI, 2010, p.84).

Uma das formas mais comuns de representação da identidade nerd/geek, especialmente nos tempos atuais, é através do consumo. Não apenas o consumo das produções criadas pela indústria cultural, os chamados bens simbólicos (BOURDIEU, 2007), mas de bens físicos, produtos que foram criados com base nessas produções simbólicas, para que o consumidor pudesse expressar sua admiração por aquele determinado objeto de interesse. Logo, para os nerds, o consumo acaba por se tornar uma forma de expressar sua apreciação por determinada produção e mostrar isso para os outros, até mesmo na esperança de encontrar outras pessoas que compartilhem dessa admiração.

Entrando no mercado de produtos com referências culturais [...], há um valor redimensionado ao objeto, que por sua vez carrega uma mensagem referente aos diversos níveis da arte, como o cinema, música e pintura. Estas mensagens geram seus valores de identificação, por meio de referências que são estampadas em seus diversos produtos, dentre eles camisetas e canecas.

A linguagem utilizada para desenvolver uma exposição mais específica ao que o público possui interesse real gira em torno de, dentre outras estratégias, a utilização de atores relevantes na cultura popular do cenário Nerd como, por exemplo, o icônico personagem do *Conan O Bárbaro*, criado por Robert E. Howard e Originalmente interpretado pelo cultuado ator Nerd Arnold Schwarzenegger. (PADILHA; HAMESTER, 2013)

O universo nerd/geek é extremamente midiático e visual, possibilitando facilidade de conexão emocional entre os indivíduos e as produções desse meio, pois ao ver o que se passa em uma história, por exemplo, um sujeito consegue se conectar e até mesmo se identificar com ela, trazendo elementos daquela narrativa para sua vida. Ao consumir produtos culturais, as pessoas atribuem valores e significados a eles, se apropriam e se utilizam deles para auxiliar na formação de sua identidade. Por existir essa intensa ligação entre produto e consumidor, a indústria e as empresas se aproveitam disso para criar cada vez mais produtos referentes aos temas que são populares e cuja demanda é constante (GOMES, 2015).

Existem empresas e lojas específicas para comercialização de produtos nerds/geeks, especialmente os que são relacionados a produções de cultura pop em geral. Os produtos vão desde miniaturas de personagens até réplicas de objetos importantes nas narrativas, passando por camisetas, canecas, chaveiros e outros objetos. Os nerds já sabem onde encontrar essas lojas/empresas e quais são as melhores em qualidade e preço. Em certos casos, eles recorrem à importação de produtos, pois algumas produções culturais desse segmento ainda não são tão populares no Brasil, ou não há uma variedade grande de produtos disponíveis.

Porém, há produções que são extremamente populares com o público nerd e que, por isso, ganham grande notoriedade não apenas por lojas/empresas específicas para esse público-alvo, mas em lojas consideradas *mainstream*²¹, e é cada vez mais comum encontrar produtos de temáticas nerd/geek em grandes lojas. As lojas de roupas Renner e Riachuelo, por exemplo, incluíram em seus catálogos coleções que retratam elementos bastante conhecidos na cultura pop, como as sagas *Star Wars* e *Harry Potter*, personagens dos quadrinhos tanto da Marvel quanto da DC Comics, como *Os Vingadores* e *A Liga da Justiça*, diversos personagens da Disney, entre outros, o que mostra a força que o movimento nerd/geek ganhou com o passar do tempo, já que o que era considerado uma "cultura de excluídos" ganhou espaço em lojas para o grande público.

Algo que reforça bastante a questão da importância do consumo nesse âmbito é a predisposição dos nerds/geeks a colecionar itens. De acordo com John Fiske

²¹Em português, *mainstream* designa um grupo, estilo ou movimento com características dominantes. Algo considerado *mainstream* agrada a maioria da população e apresenta um conteúdo que é usual, familiar e disponível à maioria, e que é comercializado com algum ou muito sucesso.

(2001), colecionar é algo importante dentro da cultura do fã, mas que tende a ser algo mais inclusivo do que exclusivo. Colecionar nesse sentido, não se trata apenas de adquirir produtos exclusivos e únicos – que geralmente custam caro –, como colecionadores de arte fariam, mas sim de adquirir a maior quantidade possível de itens que retratem o objeto de sua admiração, independente de seu valor. A distinção se dá através da extensão das coleções, em vez de seu valor monetário ou exclusividade dos objetos (FISKE, 2001). Obviamente, se um fã possui maior poder aquisitivo e tem a oportunidade de investir em algum item de maior valor e/ou exclusividade, ele o fará e ganhará certo destaque em sua coleção, mas esse não é o objetivo de se colecionar para os nerds.

Há uma espécie de ideia “extraoficial” na comunidade nerd/geek, que pauta o consumo como forma de legitimação da identidade de fã. Não há nenhuma regra escrita em algum lugar, nem mesmo postagens em *blogs* que retratem o assunto, mas é comum ver em grupos de fãs a discussão acerca do consumo, pois há quem pense que consumir produtos de determinado *fandom* torna a pessoa “mais fã” do que alguém que não o faça. Os que afirmam isso partem do princípio de que ser fã é se dedicar o máximo possível ao seu objeto de admiração, tanto em questão de tempo, apreciando e pesquisando sobre, quanto em recursos, adquirindo o máximo de coisas que puder para mostrar o quanto aquilo é realmente importante para si. Essa visão é debatida e questionada por grande parte dos próprios nerds, que não acham que o consumo definiria o grau de afeição ou importância de algo para um fã, especialmente porque não são todos os que podem investir em produtos, que muitas vezes são caros, apenas para tê-los ou exibi-los, e que essa visão de “competição” de consumo é, na verdade, algo muito infantil.

Filipe Siqueira, responsável pela revista eletrônica *Sabotagem*²², disponível na plataforma de compartilhamento de textos online Medium, publicou recentemente um artigo intitulado *Por que o futuro da cultura nerd é se tornar um jardim de infância?*, no qual ele discorre sobre como o universo nerd/geek – que já é “juvenilizado” – caminha cada vez mais para uma infantilização maior e, entre outras coisas, a forma como as pessoas se deixam levar por ideias que são difundidas pelas empresas como forma de estimular o consumo, e talvez o surgimento dessa disputa simbólica do consumo tenha sido criada a partir daí.

²²Disponível em: [<https://sabotagem.net/>] Acesso em: 20/02/2017.

A infantilização não está na popularização, porque a popularização é uma vitória. A infantilização surge quando toda a experiência dos nerds (fãs, para facilitar as coisas) é mediada pelas empresas, num esforço único para alavancar o consumo. Ao invés do conhecimento sobre a cultura ser o ponto focal da cultura nerd, consumir se torna a sua principal bandeira. Em alguns casos, a única. (SIQUEIRA, 2017)

Embora alguns concordem com a opinião de que o consumo se tornou excessivo e seja visto como algo extremamente negativado, há quem ache que ele, na verdade, pode ser algo positivo, especialmente como forma de incentivo à interação pessoal em um grupo que muitas vezes é rotulado como inapto socialmente. Patrícia Matos afirma que dentro desse grupo “os bens atuam também como mediadores, ou seja, as relações pessoa-objeto criam relações pessoa-pessoa através das trocas simbólicas” (MATOS, 2013), e isso é interessante, pois essas práticas podem gerar pertencimento, distinção, tensões e disputas, assim como produzir sentido. A cultura do consumo está presente em todos os âmbitos da sociedade na atualidade, mas ela estar em uma posição centralizada dentro da cultura nerd mostra como o consumo vai muito além de apenas o ato da compra, pois ele também atua na construção de identidade e de um estilo de vida contemporâneo (*ibidem*, p.13).

2.2 - “Parte do navio, parte da tripulação”²³ : a importância da representatividade

Quando falamos em nerds, muitas vezes é inevitável fugir do estereótipo consolidado através dos anos, de que nerds são geralmente tímidos e isolados, muito magros ou gordos, usam óculos, vestem-se de forma antiquada ou não se importam com a aparência, ou seja, um indivíduo com dificuldades de relacionamento e poucos atrativos físicos (MADEIRA, 2014). Essa forma de representação está tão firmemente marcada em nossas mentes devido ao longo período de perpetuação desta imagem através da mídia, na qual o nerd é sempre representado desta forma, de maneira extremamente pejorativa.

Por causa dessa representação, diversos jovens cresceram sofrendo rejeição e até mesmo zombaria – especialmente através do *bullying*²⁴ – por terem uma estética

²³ Frase popular do filme *Piratas do Caribe: O Baú da Morte* (Gore Verbinski, 2006). Os servidores do navio “Holandês Voador” vendem suas almas para o capitão, Davy Jones (Bill Nighy), e são forçados a trabalharem por 100 anos a bordo, como parte do navio – alguns possuem seus membros trocados por partes dele – e da tripulação, e se veem como parte de um todo.

ou personalidade similares às formas reproduzidas nos produtos culturais, especialmente nos Estados Unidos, onde essa questão de divisão das relações de poder nos grupos sociais dos jovens era fortemente dividida entre os que eram considerados legais e interessantes, e os perdedores e excluídos. Esses conceitos foram readaptados ao chegarem ao Brasil, mas ainda assim foram aplicados e, com isso, diversos jovens em fase de autodescoberta e formação de identidade sentiram-se tolhidos por medo de se apresentarem como algo que não era bem aceito e sofrerem como alvo de piadas.

Com o passar do tempo, especialmente devido ao grande fortalecimento da internet como forma de comunicação e conexão, assim como o aumento da tecnologia, o estigma negativo atribuído ao rótulo de nerd foi mudando, e até mesmo a própria mídia buscou mostrar que, mesmo com certas peculiaridades, os nerds eram pessoas interessantes. Um exemplo muito claro dessa mudança de representação foi a *sitcom*²⁵ *The Big Bang Theory*, do canal norte americano CBS, que estreou em 2007 e atualmente está em sua 10ª temporada, que retrata o cotidiano de um grupo de amigos extremamente nerds. A série retrata Sheldon Cooper, um físico teórico que divide um apartamento com Leonard Hofstadter, um físico experimental, além do engenheiro aeroespacial Howard Wolowitz e o astrofísico Rajesh Koothrappali. Em oposição a esse grupo encontra-se Penny, uma garçõete extrovertida e bonita.

O foco da série são as relações desse grupo de nerds, com tantas peculiaridades e especificidades, com o “mundo exterior”. Nas primeiras temporadas, as diferenças eram sempre muito visíveis, e os estereótipos extremamente aplicados. Logo no início da série, Leonard se interessa por Penny, e ao externar esse sentimento para seus amigos, eles fazem piadas dizendo que ele – um nerd assumido e visto como um *outsider* – jamais teria chance com ela – uma garota bonita, que não é nerd e é considerada interessante.

Com o passar do tempo, devido à popularização e ao desenvolvimento da série, essa representação foi mudando, mostrando que na verdade os nerds não são

²⁴ Derivado do inglês “*bully*” – intimidar, em tradução livre – o termo é utilizado para descrever atos de violência física ou psicológica, intencionais e repetidos, praticados por um indivíduo ou grupo de indivíduos, em relação a outros. Geralmente demonstra relações desiguais de poder, nas quais os agressores são “mais fortes” que os agredidos.

²⁵ Abreviação de *situation comedy*, comédia de situação, em tradução livre, a *sitcom* é uma série televisiva de humor encenada em ambientes comuns como trabalho, família ou grupo de amigos.

tão diferentes assim de outros grupos sociais e as interações entre eles não eram impossíveis como se pensava ser, já que Leonard e Penny acabam se casando mais adiante na narrativa. Dessa forma, a visão de ser nerd foi se tornando mais interessante e frases como “*Nerd is the new sexy*” – nerd é o novo sexy – tornaram-se populares. O estilo nerd/geek passou a ser apresentado como uma nova moda (MADEIRA, 2014), e isso se tornou interessante, especialmente entre os jovens, já que revistas voltadas para o público adolescente começaram a publicar matérias como “guia para conseguir um namorado nerd”, testes para saber se você é realmente nerd ou não, entre outras coisas

Essa melhora na representação do universo nerd/geek é de grande importância, pois como mencionado anteriormente, a maior parte de seu público consiste de jovens, pessoas que estão em fase de descoberta de suas identidades e precisam sentir que são representados de alguma forma.

Nesta fase, o adolescente precisa do outro para construir sua identidade, precisa de uma referência que esteja fora dele para que o mesmo possa se perceber como sujeito diferenciado e, ao mesmo tempo, precisa também se sentir aceito socialmente para construir seu sentimento de pertença a um grupo e aliviar a angústia de estar nesse momento “entre” do desenvolvimento humano. (PINTO; SAEMI, 2000)

Além de uma melhora na representação midiática dos nerds/geeks para a sociedade como um todo, também se faz cada vez mais necessário utilizar a representatividade dentro das próprias produções dessa temática, para mostrar os diferentes grupos que compõe esse universo tão extenso.

Estamos acostumados a produções que, de alguma forma, ainda possuem predominância da representação das majorias: homens, brancos e heterossexuais. E isso é algo já normalizado, que muitas vezes passa despercebido pelo público, já que são conceitos tão enraizados em nossa cultura como um todo e que precisam ser modificados para que possamos, aos poucos, criar um universo realmente inclusivo e igualitário.

Para as mulheres, a batalha da representação dentro da comunidade e das produções nerds é algo que já vem de muito tempo. Como mencionado no capítulo anterior, é comum que os homens nerds tenham certo preconceito com mulheres que se consideram e se identificam como nerds/geeks. Há sempre a exigência de que se prove o conhecimento sobre todos os detalhes possíveis de uma produção, além de acusações de que elas só se dizem interessadas para chamar atenção.

Entretanto, quando há a representação feminina em produtos culturais, as mulheres são muitas vezes sexualizadas e objetificadas, e quanto a isso, não há reclamações por parte do público masculino.

Essa representação feminina sexualizada é muito comum em jogos de *videogame* e histórias em quadrinhos, nas quais as personagens masculinas se encontram vestindo armaduras ou roupas adequadas para as situações em que se inserem, enquanto as femininas estão com roupas provocativas e, muitas vezes, não práticas para o contexto nas quais estão inseridas.

Se a ascensão das mulheres nos quadrinhos as retirou do posto de donzelas em perigo ou donas de casa conformadas, não as livrou de suas 'origens': o olhar e a mente masculina. Por mais que possam refletir, até certo ponto, o ideal contemporâneo de mulher, as personagens de quadrinhos foram, em sua maioria, idealizadas por homens e para homens, segundo o que eles vêem e entendem do sexo feminino, e provavelmente atuaram como veículos da expressão sexual de seus autores e do desejo de exibir o considerado imoral e proibido. (SIQUEIRA; VIEIRA, 2008)

Felizmente a visão de representatividade feminina está sendo melhorada nas produções nerds/geeks na atualidade. Um exemplo muito claro disso está na franquia *Star Wars*, que em seus dois últimos filmes trouxe personagens femininas fortes e cativantes e não as retratou de forma objetificada, como um mero acessório para a trama. Em *O Despertar da Força* (J.J Abrams, 2015), temos a protagonista Rey que, mesmo jovem, cuida de si mesma, sabe lutar e se defender, e até mesmo pilotar naves espaciais; e a Capitã Phasma, uma das responsáveis pelos soldados *Stormtroopers* da Primeira Ordem, que usa uma armadura completa e o único indicativo que temos de que é uma personagem feminina é sua voz. Em *Rogue One: Uma História Star Wars* (Gareth Edwards, 2016) a protagonista é Jyn Erso, uma jovem que desde muito cedo teve que aprender a cuidar de si e que recebe de seu pai a missão de se infiltrar em uma das bases do Império e roubar os planos da Estrela da Morte, a arma mais poderosa já construída por eles.

Esse tipo de representação é inspiradora para todas as mulheres, mas especialmente para as adolescentes, que podem se ver em heroínas que são garotas assim como elas, que não precisam estar objetificadas para terem espaço ou serem importantes. Isso auxilia na construção de identidades, pois de acordo com Erikson,

A construção da identidade adolescente é um processo que se dá a partir da observação e da releitura de identificações anteriores, ou seja, o

adolescente não copia um modelo de conduta de alguém, mas modifica, questiona, descarta, acrescenta e reconstrói para se constituir como sujeito. (ERIKSON apud PINTO; SAEMI, 2000, p.2)

Também é necessário que haja melhor representação de personagens negros, já que dentro desse universo nem sempre há personagens negros, ou eles são minoria nas produções. Entre as produções recentes, uma que podemos destacar como exemplo de representatividade negra é o filme *Pantera Negra*, do universo cinematográfico da Marvel, que está atualmente em fase de pré-produção e tem sua estreia prevista para o ano de 2018. O filme conta a história de T'Challa, o príncipe herdeiro do reino fictício de Wakanda, na África Equatorial, que usa a identidade de Pantera Negra para proteger seu reino de ameaças internas e externas.

O filme conta com um elenco composto em sua grande maioria por atores negros, com grandes nomes entre eles, tais como Lupita Nyong'o, Forest Whitaker e Michael B. Jordan, e há grande expectativa dos fãs, especialmente os negros, não apenas para ver como a história será desenvolvida, mas para termos a oportunidade de assistir a um filme com um elenco majoritariamente negro, dentro de uma produção de cultura pop voltada para o público nerd/geek, algo que não é comum.

A comunidade LGBTI²⁶ também vem conquistando seu espaço dentro desse universo, e esse é um enorme avanço, se considerarmos o quanto a sexualidade ainda é considerada tabu por algumas pessoas ou grupos sociais, e ainda mais quando se trata de expor sexualidade para um público majoritariamente jovem. Uma produção atual que tem feito essa retratação de uma forma que atraiu atenção do público pelo cuidado e naturalidade com os quais essa questão é abordada é o desenho *Steven Universe*, criado por Rebecca Sugar para o canal Cartoon Network.

No desenho, o mundo é protegido por um grupo de guerreiras intergalácticas com habilidades vindas da energia de pedras preciosas mágicas que fazem parte dos seus corpos, conhecidas como *Crystal Gems* e Steven, um garoto que é híbrido de *gem* e humano. Uma dessas personagens, Garnet, revela em um momento da narrativa que ela é na verdade uma fusão entre duas outras *gems*, Rubi e Safira, que se amavam tanto que decidiram se tornar uma só entidade. Durante outros capítulos da narrativa, a relação entre as duas antes dessa fusão é exibida, sempre com muita delicadeza, mas a todo o momento de forma clara para que se entenda que elas se amam de verdade.

²⁶ Sigla, utilizada pela ONU, para abranger Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transgêneros, Transexuais, Travestis e Intersexo.

A criadora do desenho, Rebecca Sugar, declarou durante uma palestra²⁷ para a Sociedade de Ilustradores da *School of Visual Arts*, em Nova York, que a questão de representação LGBTI não é uma batalha política, ou algo impositivo, e sim uma questão vital, e afirmou que “não se pode esperar até que as crianças já estejam adultas para deixá-las saber que pessoas LGBTI existem”. É necessário que haja a representação dessas pessoas e suas relações de uma forma natural para os jovens, da mesma forma que as relações heterossexuais são retratadas em obras para crianças e adolescentes, pois um dos grandes problemas enfrentados na atualidade é a alta taxa de adolescentes LGBTI que possuem transtornos psicológicos por dificuldade de aceitação, ou que até mesmo cometem suicídio, por se sentirem diferentes demais do restante das pessoas, ou incompreendidos.

Essa visão da necessidade de representação para que haja identificação dos jovens com o meio em que se encontram pode ser confirmada por Virginia Pinto e Mônica Saemi quando elas afirmam que

A adolescência possui a peculiaridade de ser a fase em que o sujeito está se percebendo como integrante de um mundo social, preenchido de estímulos, pessoas, vontades, desejos, escolhas, regras e normas que vão influenciar sua forma de perceber o mundo, se posicionar no mesmo e aprender o que ele dispor, mediante as relações construídas pelo adolescente neste processo de aprendizagem. (PINTO; SAEMI, 2000)

Desta forma, podemos perceber que embora o universo nerd/geek já tenha começado a caminhar em busca de melhores formas de representação de identidades, gêneros e grupos sociais, ainda há um longo caminho a se percorrer para que possamos alcançar um patamar realmente significativo de igualdade de representação.

²⁷ Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=bohZZZ8t_uc] Acesso em: 20/02/2017

CAPÍTULO 3 A EXPERIÊNCIA

3.1 - O estranho mundo dos nerds²⁸: A Comic-Con

Nerds e geeks, assim como outros grupos sociais, sempre buscaram formas de se reunir e compartilhar experiências. Existem encontros específicos organizados por eles e para eles, para troca de informações sobre seus assuntos de interesse, venda de produtos relacionados ao universo nerd/geek, concursos de *cosplay* e até encontros e entrevistas com pessoas reconhecidas no meio. Entre esses eventos, o mais famoso sem dúvida é a *San Diego Comic-Con International* realizada anualmente em San Diego, Califórnia, desde 1970. De acordo com o site oficial do evento²⁹, ele começou pequeno, sendo realizado no *U.S Grant Hotel* em San Diego, com a presença de apenas 300 pessoas. Porém, com o passar do tempo e a popularização do universo nerd/geek ele foi crescendo, aumentando o número de atrações oferecidas e atualmente é realizado no Centro de Convenções de San Diego, com a participação de mais de 167.000 pessoas³⁰ no ano de 2015.

O sucesso da *Comic-Con* é tanto que, diversas produtoras de conteúdo de cultura pop fazem lançamentos exclusivos durante o evento, e a reação dos fãs presentes pode indicar o sucesso ou fracasso iminente das produções, especialmente as televisivas/cinematográficas. Em entrevista ao *USA Today*³¹, David Goyer – diretor do filme *Blade: Trinity* – afirmou que “A *Comic-Con* se tornou o lugar para inicialmente se montar uma campanha, seja um anúncio de histórias em quadrinhos, de vídeo game ou de um filme do gênero”. E isso mostra que cada vez mais, o universo nerd/geek está sendo feito não apenas para o público, mas também por ele.

Devido ao êxito da convenção em San Diego, outros lugares do mundo começaram a montar seus próprios eventos, e o Brasil não foi diferente. A *Comic-*

²⁸ Referência ao filme *O Estranho Mundo de Jack* (Henry Selick, 1993), uma animação em *stop motion* de fantasia sombria que narra a história de Jack Skellington, o rei do susto na Cidade do Halloween, que após passar por um portal e conhecer a Cidade do Natal, decide tentar trazer a alegria que presenciou lá também para o Halloween.

²⁹ Disponível em: [<http://www.comic-con.org/about>]. Acesso em: 30/11/2016

³⁰ De acordo com reportagem de Beatriz Valenzuela para o *Daily News*. “How the security team at Comic-Con works to keep fans safe”. Disponível em: [<http://www.dailynews.com/arts-and-entertainment/20160716/how-the-security-team-at-comic-con-works-to-keep-fans-safe>]. Acesso em 30/11/2016.

³¹ “Comic-Con illustrates genre's rising influence “ Disponível em: [http://usatoday30.usatoday.com/life/movies/news/2004-07-25-comic-con-side_x.htm] Acesso em 30/11/2016. Tradução própria.

Con Experience – ou CCXP – foi realizada pela primeira vez em 2014, no São Paulo Expo (antigo Centro de Exposições Imigrantes), produzida pelas equipes do site de notícias e entretenimento *Omelete*, da importadora e distribuidora de colecionáveis *Piziitoys* e pela agência *Chiaroscuro Studios*, e contou com a participação de aproximadamente 100.000 pessoas³² e 80 empresas envolvidas. Grandes nomes dos quadrinhos – nacionais e internacionais – estiveram presentes, e também atores como Jason Momoa, da série *Game of Thrones*, e Sean Astin, de *O Senhor dos Anéis*. A edição de 2015 repetiu o sucesso, atingindo um público de 142.000 pessoas³³, e trazendo grandes ídolos internacionais, como o autor e quadrinista Frank Miller, e o ator David Tennant, conhecido por seus papéis em séries como *Jessica Jones* e *Doctor Who*. De acordo com a página oficial da CCXP³⁴, a edição de 2016 contou com a participação de 196.000³⁵ pessoas durante os quatro dias de convenção, o que mostra que o evento praticamente dobrou seu público desde a primeira edição, em 2014, além de trazer artistas conhecidos não apenas pelo público nerd, como o ator Vin Diesel, mundialmente famoso pela franquia *Velozes e Furiosos* e Neil Patrick Harris, da série *How I Met Your Mother*.

Para a pesquisa, foi desenvolvido um diário de campo no qual são narradas as experiências e apontamentos feitos durante cada dia do evento, assim como entrevistas com participantes. Também foi elaborado um formulário, respondido por membros do grupo “Comic Con Experience - Brasil” que foram ao evento e concordaram em participar dessa pesquisa após o mesmo.

3.2 - O diário de campo

Tudo que foi documentado durante os quatro dias de *Comic Con Experience* segue descrito neste diário. Além da descrição do evento e das experiências vivenciadas por mim e meus acompanhantes nessa jornada, estão as fotos para

³² De acordo com a matéria de Marcelo Soares para a Folha de São Paulo, “Evento de cultura pop, Comic Con Experience é sucesso de público em SP” disponível em: [http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2014/12/1559422-evento-de-cultura-pop-comic-con-experience-e-sucesso-de-publico-em-sp.shtml]. Acesso em 30/11/2016.

³³ De acordo com matéria de Maurício Lima para a Veja, “Comic Con Experience cresce 80% em 2016 e espera público recorde”. Disponível em: [http://veja.abril.com.br/blog/radar-on-line/comic-con-experience-cresce-80-em-2016-e-espera-publico-recorde/]. Acesso em 30/11/2016

³⁴ Disponível em: [https://www.facebook.com/CCXPoficial] Acesso em: 08/12/2016

³⁵ Disponível em: [https://www.facebook.com/CCXPoficial/photos/a.718168544868033.1073741827.718084201543134/1352023118149236/?type=3&theater]. Acesso em 08/12/2016.

referências, assim como entrevistas feitas com público presente que aceitou colaborar com a pesquisa.

3.2.1 - Dia 1: *Allons-y!*³⁶

O primeiro dia de CCXP teria início às 12h, de acordo com o cronograma do evento. Esse seria o horário de abertura dos portões para o público presente e de liberação de entrada, portanto, foi a hora em que escolhemos chegar, para não esperarmos tanto tempo na fila, que sabíamos que seria longa. Ainda no caminho para o São Paulo Expo, pudemos perceber que houveram mudanças estruturais na cidade para facilitar o acesso ao evento, tais como sinalização através de placas temporárias, desvio de fluxo do trânsito direto para o local e um acesso direto em uma das marginais. Isso mostra a preocupação da produção com o público desde a chegada, já sabendo da grande concentração de pessoas se dirigindo para lá. Além dessas medidas para quem ia de carro, também tomaram precauções com os que utilizariam transporte público. O São Paulo Expo fica próximo à estação de metrô Jabaquara, logo, a CCXP disponibilizou ônibus gratuitos que partiam da estação para o centro de exposições – e que também faziam o caminho de volta – durante todo o dia, para transportar os participantes com mais comodidade.

Ao chegarmos ao local, era possível perceber que havia toda a desorganização esperada no primeiro dia de um grande evento. Algumas pessoas estavam disponíveis para nos dar informações de direcionamento, mas nem sempre essas informações estavam em concordância. Tivemos que andar um pouco até achar o final da fila, e nesse percurso já era possível observar o quanto parte das pessoas expressava algo da “estética nerd/geek”. Diversas camisas de filmes e séries ou personagens dos mesmos, bottons e chaveiros, pessoas já em suas fantasias de *cosplay*, outros apenas parcialmente vestidos, com os aparatos para terminar a produção lá dentro. Fazíamos parte desse último grupo – fizemos um *cosplay* em grupo do desenho *As Terríveis Aventuras de Billy e Mandy*³⁷ (foto 3) – já que por ser

³⁶ Em tradução do francês, significa “vamos lá!”. A expressão tornou-se popular por ser utilizada como bordão pelo 10º Doutor (David Tennant) na série britânica *Doctor Who*.

³⁷ Desenho exibido pelo canal Cartoon Network de 2003 a 2008, que consiste na história de Billy, um garoto otimista e extremamente burro, Mandy, uma garota mal-encarada e séria, e Puro Osso, uma representação da Morte, ou “ceifador sinistro”, que está fadado a ser um amigo eterno das crianças após perder uma aposta com eles.

o primeiro dia e não conhecermos a dinâmica de entrada achamos melhor nos vestirmos no evento.

Era interessante perceber que o tão falado estereótipo nerd, de pessoas estranhas, reservadas, de óculos e com roupas fora de moda não era algo predominante ali. A diversidade de pessoas e de estilos era enorme, e as interações aconteciam a todo momento. As pessoas olhavam umas para as outras, e olhares de reconhecimento eram trocados quando alguém enxergava uma camisa de um super-herói que também gostasse, ou reconhecesse um *cosplay* de algo que não fosse tão popular. Mesmo que nada fosse dito, as interações eram perceptíveis.

Ao encontrarmos nosso lugar na fila, começamos a longa espera até o momento de entrada. Havia tantas pessoas que, mesmo o lugar sendo muito grande³⁸, estávamos ainda do lado de fora do pavilhão. Algumas pessoas da produção estavam espalhadas tentando direcionar os participantes e separar quem já estava credenciado – a entrada foi feita através do escaneamento de credenciais – de quem ainda não havia retirado o ingresso. Havia muitas filas, todas com mais de 60 pessoas, separadas por grades. O acesso ao pavilhão foi feito liberando fila por fila, em uma ordem que não entendemos muito bem, mas que parecia fazer sentido para a organização. Assim que uma baía era liberada após a entrada de uma fila, ela era preenchida por outra. Durante esse trajeto a interação entre fãs continuava, com algumas pessoas gritando para outras coisas como “adorei o *cosplay!*”, ou chamando aos outros pelos nomes dos personagens que eles interpretavam.

A espera na fila durou aproximadamente uma hora e enquanto acompanhávamos as outras pessoas entrando pudemos observar a variedade de gostos ali presentes. Mesmo que a maior parte dos participantes se identificasse como nerds/geeks, as preferências eram perceptíveis. Alguns se identificavam mais com personagens de histórias em quadrinhos, enquanto outros demonstravam maior identificação com produções de ficção científica, além de *animes* e demais produções orientais, e também histórias da Disney. A diversidade em um ambiente que costuma ser tão estereotipado – é comum ver pessoas que acreditam que todos os nerds gostam das mesmas coisas, quando não é esse o caso – era algo admirável.

³⁸ 90 mil m² de área total de exposição.

Ao entrarmos na área do pavilhão, tivemos de passar por uma pequena sala antes de termos acesso à feira, pois já que estávamos fazendo *cosplays* que possuíam acessórios classificados como “armas”, era necessário passar pela triagem. Todos os *cosplayers* foram avisados das regras para as fantasias e acessórios permitidos e proibidos, e caso o item apresentado por algum participante não estivesse dentro das regras, ele seria confiscado e devolvido apenas ao final do dia. Novamente, uma grande variedade de fantasias de diferentes gêneros nerds/geeks, e até mesmo figuras conhecidas que não se relacionam de forma alguma com a cultura nerd, mas ganharam notoriedade na internet, como o “Japonês da Federal”³⁹ (foto 2).



Foto 1—À esquerda, Newton Ishii, o Japonês da Federal. À direita, o *cosplay* de Japonês da Federal e Raphael Bastos (foto de acervo pessoal).

Após a conferência de acessórios os *cosplayers* eram liberados para a entrada no pavilhão e, mais uma vez, pudemos perceber a falta de organização da produção. Nas diretrizes nos foi informado que haveria um camarim para os *cosplayers*, já que há fantasias que exigem muita preparação e dedicação na montagem e nem sempre é possível ir fantasiado para o evento, mas quando

³⁹Newton Hidenori Ishii, mais conhecido como "Japonês da Federal", é um agente da Polícia Federal que ficou nacionalmente conhecido em 2015 por participar de diversas conduções de presos da Operação Lava Jato. A repercussão da fama dele foi tanta que, em 2016, foi feita uma marchinha de carnaval em sua homenagem, assim como um dos famosos Bonecos de Olinda.

questionávamos membros da produção sobre o local desse camarim, ninguém conseguia nos informar o lugar corretamente. Precisamos dar algumas voltas no pavilhão até acharmos um mapa, e só então conseguimos encontrar a localização do camarim e terminarmos nossa arrumação como Billy, Mandy e Puro Osso.



Foto 2- Acima, os personagens Billy, Puro Osso e Mandy. Abaixo, os *cosplays* dos mesmos (foto de acervo pessoal).

Começamos a experiência da Comic Con fazendo um reconhecimento do espaço, andando por toda a extensão do evento e observando tudo o que havia ali. Como já era esperado, o local estava bem cheio, com pessoas em todos os estandes, tanto os de venda quanto os de atrações. Era comum vermos pessoas carregando pequenas malas como forma de facilitar o transporte de todos os produtos que estavam sendo comprados, pois em vez de carregar diversas sacolas, as pessoas alocavam os quadrinhos e objetos adquiridos dentro das malas e com isso otimizavam sua experiência ali, mantendo as mãos livres de embalagens.

Para entretenimento, haviam estandeers de grandes produtoras de conteúdo, tais como Warner, Netflix, HBO, FOX, SONY e Marvel, que ofereciam atividades e

jogos para os participantes, assim como exposições de elementos usados em filmes e séries – figurinos, acessórios, elementos cênicos – originais de cada produtora. Na parte de consumo haviam estandes de vendas de produtos de grandes marcas e lojas como a papelaria Jandaia, a loja de camisas Piticas, Mundo Geek, e lojas específicas de produtos Disney e Harry Potter, assim como estandes pequenos de lojas não tão conhecidas que ofereciam uma diversificada gama de produtos, desde miniaturas até réplicas de armas, artigos para RPG e muitos, muitos quadrinhos. Nas duas extremidades do pavilhão haviam praças de alimentação, com diversas opções de comida, incluindo uma área específica para *food trucks*.

Aproximadamente no centro do pavilhão estava localizada a *Artist's Alley*– ou Beco dos Artistas – que consistia em diversos estandes pequenos colocados lado a lado, para que os artistas pudessem expor e vender seus trabalhos. Havia quadrinistas, ilustradores, escritores e roteiristas, todos expondo suas criações, conversando com os participantes e mostrando que há muito espaço para a arte nerd/geek no Brasil.



Foto 3- Estande da colorista Cris Peter na *Artist's Alley*. A brasileira já trabalhou com editoras como DC Comics e Marvel, e foi a primeira brasileira indicada para o Prêmio Eisner (considerado "O Oscar dos quadrinhos").⁴⁰

Em uma das extremidades do pavilhão encontrava-se o Auditório Cinemark, local no qual foram realizados os painéis principais com os convidados especiais do evento. Nesse primeiro dia, os destaques foram a abertura, com uma homenagem

⁴⁰ Créditos da foto: Phelipe Melo. Disponível em: [<https://naoseinada.com.br/2016/12/10/como-foi-a-comic-con-experience-ccxp-2016/>] Acesso em 16/02/2017.

ao ator Renato Aragão – nacionalmente conhecido pelo seu personagem cômico Didi Mocó – além dos painéis, tais como o da DC Comics, que contou com a presença de Frank Miller para falar sobre a HQ *O Cavaleiro das Trevas III*, o da Paramount Pictures, que trouxe o ator Vin Diesel e a atriz Nina Dobrev para a divulgação do filme *xXx: Reativado*, e o especial de *Game of Thrones* com a atriz Nathalie Dormer.

O Auditório é um dos locais mais procurados pelos fãs, já que além da chance de verem alguns de seus ídolos ao vivo, há também a questão de que muitos painéis trazem notícias exclusivas aos fãs da CCXP, trailers novos e outras informações que são divulgadas ali, e ser um dos primeiros a ver algo relacionado às produções é uma satisfação enorme para muitos nerds. A capacidade do espaço é de 3,3 mil pessoas e, considerando o grande fluxo de pessoas presentes no evento, esse era um número muito pequeno de lugares.

Para garantir uma vaga dentro do auditório, era necessário chegar com muita antecedência, logo, sabíamos que chegando às 12h seria impossível conseguir entrar. Descobri posteriormente através de uma matéria no próprio site do Omelete⁴¹ – um dos organizadores do evento – que os primeiros da fila chegaram ao local às 15h do dia anterior (30/11, quarta feira) e se revezaram para dormir e ir ao banheiro enquanto aguardavam a abertura dos portões. Ou seja, foram mais de 20 horas de espera para ter a garantia não apenas da entrada, mas também de um bom lugar para assistir os painéis.

Ao lado do auditório estava localizada a área de *meet and greet*⁴², uma prática comum na indústria do entretenimento, na qual os artistas encontram brevemente os fãs, conversam rapidamente com eles e, em alguns casos, tiram fotos. Pode ser gratuito ou pago, e isso geralmente é decidido em consenso entre a produção e os artistas, levando em conta o evento em questão. No caso da CCXP, haviam valores estipulados para diferentes “categorias” do *meet and greet* – autógrafo, fotografia ou encontro de pequenos grupos com o artista por aproximadamente 10 minutos e uma fotografia do grupo ao final – e os passes deveriam ser adquiridos separadamente após a compra do ingresso para o evento.

⁴¹ Matéria de Arthur Eloi, “Animados, fãs madrugam na fila da convenção” Disponível em: [https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/ccxp-2016-animados-fas-madrugada-na-fila-da-convencao/] Acesso em: 10/01/2017.

⁴² Em tradução livre do inglês, “conheça e cumprimente”.

Após fazermos todo o reconhecimento do local no qual passaríamos nossos próximos dias, decidimos comer para termos uma preocupação a menos ao decorrer do dia. Ao chegarmos na praça de alimentação, encontramos o que já era esperado: preços razoavelmente mais altos que o normal. Havia uma grande variedade de restaurantes, mas em todos eles era notável o preço maior que o comum, especialmente em redes nas quais já conhecíamos a média de preço. Para exemplificar, um combo de sanduíche simples, batata chips e refrigerante em um restaurante de *fast food*, custava R\$ 26,00 (vinte e seis reais), enquanto o preço padrão é comumente entre R\$18,00 (dezoito reais) e R\$ 20,00 (vinte reais). A reclamação pelos altos preços era algo frequente de se ouvir nas filas, e até mesmo nas redes sociais do evento – tanto durante quanto após o mesmo.

Ao retomarmos nossa caminhada pelo evento, pudemos realmente começar a ter a “experiência épica”⁴³ da CCXP. Muitas pessoas caminhando por todos os lados e, como já era esperado, a grande maioria delas sempre trazendo consigo algo que indicasse sua identidade nerd/geek. Incontáveis camisas temáticas, bottons, mochilas e bonés, assim como elementos específicos que auxiliavam membros do mesmo *fandom* a se reconhecerem, como o cachecol azul escuro dos fãs de *Sherlock*, o taco de beisebol com pregos de *The Walking Dead*, varinhas e óculos de *Harry Potter* e diversos sabres de luz de *Star Wars*. Era possível ver pessoas se aproximando umas das outras para conversar sobre algo que elas traziam consigo, perguntar onde elas haviam adquirido aquele produto, ou elogiá-las pelo bom gosto.

A maioria dos participantes parecia muito à vontade em se aproximar dos outros para interagir ou pedir uma foto, algo que talvez não acontecesse fora desse ambiente da *Comic Con Experience*. Toda a timidez e inaptidão social atribuídas aos nerds aparentemente é deixada do lado de fora dos portões, pois lá dentro é como se todos fossem amigos que estão se vendo pela primeira vez. Após o evento, acompanhando as publicações no grupo “Comic Con Experience – Brasil”, encontrei uma postagem de um dos membros que é capaz de resumir um pouco o que foi visto e vivido por lá:

⁴³ O slogan da campanha de divulgação da *ComicCon Experience* é “Viva o épico”, e todas as postagens e ações virtuais feitas pela produção do evento contavam com a hashtag “#VaiSerÉpico”.

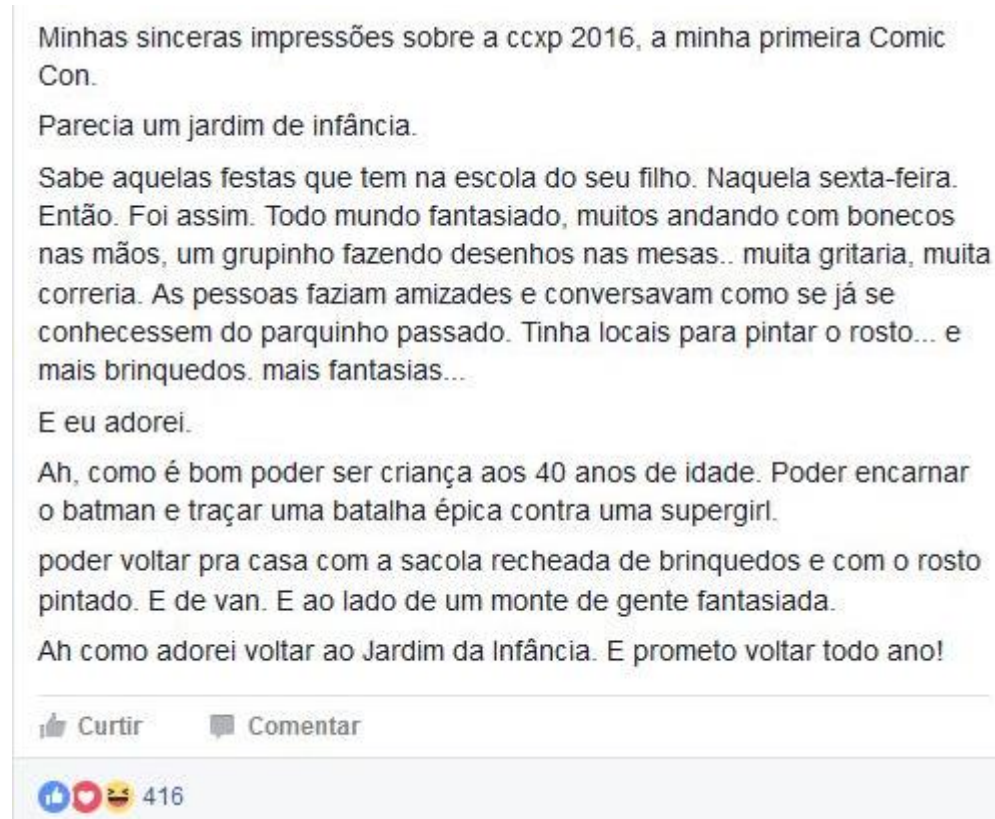


Foto 4 - Relato da "experiência épica" de um dos participantes do grupo "ComicCon Experience - eu vou!" no facebook.

Por estarmos fazendo *cosplay* neste dia (foto 3) de um desenho animado, tivemos a chance de vivenciar a experiência de estar em personagens que marcaram a infância de muitas pessoas e isso era nítido quando éramos abordados com pedidos de fotos, elogios à criatividade e pessoas dizendo que estavam felizes por ver ali personagens que elas não esperavam. Da mesma forma, nós, como fãs, tivemos a chance de ver diversas figuras que admiramos e reconhecemos como parte de nossa vida em algum momento.

E se tratando dos *cosplayers*, observamos que essa prática, por mais simples que pareça, exige muito esforço, dedicação e investimento. Havia participantes que estavam ali apenas para se divertirem, com fantasias feitas da melhor forma que conseguiram, embora sem muita preocupação em estar perfeito, mas também havia os que investiram muito tempo e dinheiro para que a fantasia fosse o mais fiel possível ao que é mostrado na história da qual o personagem foi retirado. Olhando esse padrão de muitas fantasias bem elaboradas e executadas, encontramos alguém que destoava bastante. O paulista Silvio Massao, de 26 anos, estava fantasiado de *Stormtrooper* (foto 6) – um dos soldados do Império de *Star Wars* –, porém sua fantasia chamava atenção por ser feita de materiais improvisados. Com

um balde na cabeça, armadura feita de papelão e uma tampa de vaso sanitário como protetor peitoral, Silvio andava pela convenção exibindo seu “cospobre”, forma que escolheu chamar sua fantasia. Ele contou que era a primeira vez que fazia um *cosplay*, e que na verdade não considerava aquilo uma fantasia, e sim uma brincadeira, uma forma de se divertir no evento.

Quando perguntei sobre a questão de como as pessoas estavam encarando essa brincadeira, ele contou que embora ninguém tivesse chegado diretamente até ele e comentado algo ruim ou criticado, ele percebeu que algumas pessoas o olhavam de forma desdenhosa, como se considerassem essa brincadeira de mau gosto. Silvio afirmou que “fãs de *Star Wars* são muito chatos, porque eles tratam isso como uma religião”, mas que, apesar disso, a maior parte das reações foi positiva e que, até aquele momento, ele não havia conseguido andar direito, olhar os estandes, porque era constantemente parado por pessoas que riam, elogiavam a atitude e pediam fotos. Para ele, isso compensava os olhares críticos porque o importante são as pessoas que conseguem rir, fazer disso uma brincadeira, porque é esse o objetivo.

É interessante observar as reações negativas ao *cosplay* de Silvio como uma forma de perceber o quanto existem fãs que levam a sério esse universo, e por a *Comic Con Experience* ser o maior evento nerd/geek do Brasil, além de ser feita nos moldes da *San Diego International Comic-Con*, aparentemente há a expectativa de uma elitização da prática do *cosplay*. As pessoas esperam que os *cosplayers* levem caracterizações incríveis, por saber que milhares de pessoas estarão lá para vê-los. Por isso, é possível encontrar participantes com fantasias praticamente idênticas às originais, e o esforço dos que se dedicam a montar um *cosplay* elaborado é visível. Mas a CCXP é um ambiente inclusivo, com espaço para a expressão e criatividade nerd de várias formas, e o *cosplay* é a forma de um fã expressar sua admiração, do jeito que achar melhor, ou mais criativo. Não existe um “livro de regras” dizendo o que é proibido ou permitido nessa prática, e a criatividade é um fator que deve ser encorajado, e não julgado. Afinal de contas, a finalidade do *cosplay* é fazer com que o *cosplayer* se divirta se sentindo parte de um universo que gosta tanto.



5- Silvio Massao e seu "cospobre" (foto de acervo pessoal).

Aproximadamente às 20h, resolvemos voltar para casa devido ao cansaço coletivo após o dia inteiro de caminhada pelo pavilhão. Neste momento tivemos mais uma vez uma experiência não muito organizada, já que muitos também se direcionavam para a saída, e ainda não havia muita divisão no espaço exterior para quem fosse de táxi, Uber ou usando o ônibus para a estação de metrô. Com isso, dezenas de pessoas se misturavam na calçada do lado de fora do centro de exposições sem muito direcionamento, buscando entender qual a melhor maneira de sair dali. Após algum tempo, conseguimos entrar em um ônibus – lotado – que iria para estação de metrô, encerrando nosso primeiro dia de *Comic Con Experience*.

3.2.2 - Dia 2: “Por que está tão sério?”⁴⁴

No segundo dia de convenção os portões seriam abertos às 10h e, novamente, foi o horário escolhido por nós para chegarmos ao evento. Nos baseando na espera do dia anterior, decidimos que, se seria necessário esperar de qualquer maneira, era melhor chegar na abertura dos portões do que chegar muitas horas antes e

⁴⁴ “*Why so serious?*”, é uma frase famosa do personagem Coringa, especialmente conhecida e utilizada após a estreia do filme “*Batman: O Cavaleiro das Trevas*” (Christopher Nolan, 2008), pois era repetida em diversos momentos da narrativa pelo personagem (interpretado por Heath Ledger).

aguardar mais, e por não termos intenção de conseguir vagas para o auditório, não havia razão para madrugarmos ali. Desta vez, porém, as coisas pareciam menos desorganizadas. Havia pessoas desde a entrada no estacionamento indicando o caminho para quem precisasse retirar o ingresso e para quem já estava credenciado, a organização das filas para a entrada fazia mais sentido para os participantes e em menos de 20 minutos já estávamos na sala de triagem de acessórios de *cosplay*. Após a checagem dos itens que trazíamos conosco, fomos liberados para entrar e assim fizemos.

Como no dia anterior, muitas pessoas já se encontravam no local, caminhando pelas ruas⁴⁵ com sacolas e pequenas malas, outros exibindo seus *cosplays*, e muitos transmitindo sua identidade nerd através de suas vestimentas. O público presente abrangia diversas idades, desde crianças acompanhadas de seus pais, passando por adolescentes empolgados e adultos, até idosos se divertindo.

Enquanto caminhávamos pelo pavilhão após voltar do camarim *cosplay*, notamos um personagem um pouco diferente. Havia uma pessoa fantasiada de Kylo Ren, um dos personagens de *Star Wars*, que diferia dos demais, parecia mais baixo e com traços mais delicados e, ao nos aproximarmos, constatamos que era uma menina. Considerando que o personagem é masculino e está inserido em uma saga com fãs apaixonados e que levam esse universo muito a sério, resolvi abordá-la para saber como a experiência desse *cosplay* estava sendo para ela. Mariana Brandão (foto 7), 20 anos, contou que escolheu o personagem por preferência, por gostar muito dele, mas também por ele ser uma figura que não demonstra o gênero, por si só. Os fãs sabem que Kylo Ren é um homem porque em determinado momento do filme ele tira seu capacete e isso é revelado, mas enquanto isso não acontece, é apenas uma pessoa vestindo roupas de batalha e um capacete.

Mariana contou que isso a influenciou porque na verdade ela não se considera mulher - sua identidade de gênero é de pessoa não-binária⁴⁶ - e ela se sente representada através desse *cosplay* que não revela um gênero, mesmo que o personagem seja visto como masculino e a maioria dos traços dela seja feminino. Mariana disse também que não chegou a sofrer preconceito diretamente em

⁴⁵ Para facilitar a organização do pavilhão, as alas eram divididas por "ruas" com nomes de letras, como "Rua L".

⁴⁶ *Genderqueer* ou não-binário é um "termo guarda chuva" (termo que engloba diversas identidades dentro de si) para identidades de gênero que não sejam exclusivamente homem nem mulher, estando portanto, fora do padrão binário de gênero e da cisnormatividade. Pessoas que se identificam como *genderqueer* podem ter variadas identidades de gênero.

nenhum momento, mas que ouviu alguém comentar “nossa, olha que Kylo Ren gay!” para outra pessoa enquanto ela passava, por se movimentar mais fluidamente do que um homem faria, embora ela tenha quase certeza que a pessoa que falou não soubesse que por baixo da fantasia havia uma “menina”. Ela também afirmou que não sente que o preconceito com mulheres – forma como quase sempre a identificam – e pessoas não-binárias dentro do universo nerd/geek seja maior do que o que já é normal na sociedade, que o que ocorre ali dentro é apenas um reflexo do que já existe normalmente.



Foto 6- Mariana Brandão e o *cosplay* de Kylo Ren (foto de acervo pessoal).

Seguimos com nossa caminhada, e quando nos encaminhamos para almoçar, encontramos algo que chamou a atenção. O casal formado por Albani Paiva, 56 anos, e Carlos Paiva, 65 anos, fez sucesso na CCXP, não apenas por serem idosos e estarem em um ambiente tido como infantil ou “juvenilizado”, mas por estarem ali fazendo um *cosplay* de um desenho infantil muito conhecido que foi exibido no canal pago Cartoon Network: *Coragem, o Cão Covarde* (foto 8). Por onde quer que eles passassem, a comoção era geral. Diversas pessoas paravam pedindo por fotos, jornalistas pediam por entrevistas – eles foram assunto de matérias em sites como o

G1⁴⁷ e o *Estadão*⁴⁸ – e incontáveis eram os elogios e cumprimentos que eles recebiam. Entre várias fotos e uma entrevista para algum portal de notícia, consegui conversar com os dois para saber um pouco sobre a história deles.

Albani contou que essa já era a quinta vez que eles faziam cosplay, e sempre dos mesmos personagens – Muriel e Eustácio – e que essa brincadeira começou sem pretensão nenhuma. A filha deles, Cinara, tinha muita vontade de participar de convenções e feiras com essa temática nerd/geek, mas eles tinham receio de deixá-la viajar sozinha – eles são de João Pessoa, Paraíba – especialmente para lugares com tantas pessoas e decidiram acompanhá-la. Para não serem apenas os pais acompanhantes, Cinara sugeriu que eles fizessem algo diferente e propôs que eles fizessem o *cosplay*.

Desde então, em todos os eventos que eles vão, a família chama a atenção pelas fantasias e pela simpatia. Albani disse que a semelhança com os personagens não é apenas física, que o interessante do *cosplay* deles é o fato de que ambos se parecem bastante com os personagens que interpretam. No desenho, Muriel é uma doce senhora que cuida do cachorro Coragem, demonstrando sempre muita ternura, enquanto Eustácio é um senhor ranzinza e reclamão, que implica constantemente com o cachorro.

Em meu breve encontro com eles, pude perceber que Albani é quem geralmente fala mais, responde a maior parte das perguntas e demonstra uma simpatia enorme, enquanto Carlos se mantém mais calado, sempre observando a esposa com um sorriso no rosto. Quando brinquei que Carlos não parecia ser turrão como Eustácio, ambos riram e Albani disse que em casa ele era bastante, sempre brigando com os cachorros da família, por isso combinavam tanto com os personagens.

Sobre a reação do público, eles disseram que nunca vivenciaram uma reação negativa, preconceito pela idade ou qualquer coisa do gênero. Por onde quer que eles passem, a reação é sempre positiva e isso os incentiva a seguir. Albani afirmou

⁴⁷ “Aposentados da PB vão à Comic Con Experience com cosplay de 'Coragem'”, por Diogo Almeida. Disponível em: [<http://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2016/12/aposentados-da-pb-vaio-comic-con-experience-com-cosplay-de-coragem.html>] Acesso em: 10/01/2017.

⁴⁸ “Casal vai à Comic Con Experience vestido de Muriel e Eustácio, de 'Coragem'”. Disponível em: [<http://emails.estadao.com.br/noticias/comportamento,casal-vai-a-comic-con-experience-vestido-de-muriel-e-eustacio-de-coragem,10000092092>] Acesso em: 10/01/2017.

que eles têm intenção de continuar fazendo *cosplay* pelo tempo que puderem: “enquanto der para fazer, vamos continuar brincando”.



Foto 7- À esquerda, Carlos e Albani Paiva em seus *cosplays*. À direita, os personagens originais do desenho, Muriel e Eustácio (foto de acervo pessoal).

Aproveitando a oportunidade, conversei com Cinara, 21 anos e filha do casal, para saber sobre sua visão de toda essa fama deles. Ela, que estava em um *cosplay* de Mulher Maravilha (foto 9), observava encantada todas as pessoas rodeando seus pais. Disse que no início ela não queria levá-los consigo para os eventos, mas já que não havia outra maneira, pelo menos eles estariam fazendo algo também, e não apenas acompanhando-a. E desde a primeira vez que eles se fantasiaram, a reação foi impactante.

Cinara segurava as lágrimas enquanto falava sobre o quão maravilhoso é para ela ver tantas pessoas admirando e reconhecendo seus pais, e que desde a hora que eles chegaram, antes mesmo de colocar a fantasia completa as pessoas já tiravam fotos, elogiavam e demonstravam carinho. Ela afirmou que sente que cada vez mais os preconceitos, que antes eram muito comuns, seja por conta de idade ou gênero, atualmente parecem cada vez menos presentes, e que enxerga a *Comic Con Experience* como um espaço que abraça cada vez mais tipos de pessoas, algo que é muito positivo.



Foto 8- Cinara Paiva, filha de Albani e Carlos, em seu *cosplay* de Mulher Maravilha (foto de acervo pessoal).

Após nosso encontro com a família Paiva, seguimos para o almoço – novamente notando a reclamação de algumas pessoas em relação ao preço – e algo interessante aconteceu. Neste dia, eu fazia *cosplay* de Amy Pond (foto 10), uma personagem da série britânica *Doctor Who*, e meus amigos e acompanhantes durante todo o evento, Lucas Aquino e Stephany Lins, faziam *cosplays genderbend*⁴⁹ de Coringa e Arlequina, personagens do filme *Esquadrão Suicida*, baseado nas histórias em quadrinhos da DC Comics e lançado em 2016. Lucas vestia uma fantasia de “Arlequino”, enquanto Stephany trajava as roupas de Coringa (foto 12).

⁴⁹ Em tradução livre do inglês “dobrar o gênero”, a prática do *cosplay genderbend* consiste em se fantasiar de um personagem de um gênero diferente do seu, podendo ou não fazer alterações no conceito original da fantasia. Por exemplo, uma mulher se fantasiar de Batman, que é um personagem masculino.



9- À esquerda, Amy Pond (interpretada por Karen Gillan). À direita, meu *cosplay* de Amy Pond (foto de acervo pessoal).

Quando íamos almoçar, eles avistaram um grupo fantasiado de *Liga da Justiça* (foto 11), que são os inimigos de Coringa e Arlequina nas histórias em quadrinhos, e acharam que seria interessante tirar uma foto com eles. Ao abordá-los, o homem que estava fantasiado de Batman reagiu de forma rude dizendo “ah, mas foto com vocês eu só tiro se vocês ajoelharam no chão!”, dando a entender que se os dois eram os “vilões”, deveriam estar em uma posição inferior ou submissa aos que eram os heróis.

Eles responderam com tranquilidade que não se ajoelhariam, e os heróis pareceram bastante contrariados, mas tiraram a foto ainda assim. Lucas afirmou que sentiu que a arrogância demonstrada por essa Liga da Justiça talvez se deva ao fato de os *cosplays* deles estarem muito bem elaborados, e eles serem pessoas mais velhas que fazem *cosplay* a muito tempo e levam isso muito a sério e, quando viram pessoas mais novas, com fantasias mais simples brincando com a prática de se fantasiar, isso pode ter gerado irritação neles.



Foto 10- Os cosplayers de *Ligia da Justiça*, acompanhados de Lucas e Stephany, como Coringa e Arlequina *genderbend* (foto de acervo pessoal).

Isso se confirmou quando, após a foto, uma produtora abordou o grupo e disse que estava reunindo alguns *cosplayers* para fazer uma filmagem com a *youtuber* MariMoon e perguntou se eles gostariam de participar.

MariMoon (nome artístico de Mariana de Souza Alves Lima), além de *youtuber*, é uma apresentadora de TV, repórter e blogueira brasileira, que se tornou uma das primeiras celebridades da internet no Brasil em 2003, quando postava em uma rede social de fotos, o *fotolog*. As postagens de MariMoon faziam bastante sucesso, e essa visibilidade fez com que ela fosse chamada para participações em campanhas publicitárias, programas de televisão e matérias em revistas, geralmente voltados para o público adolescente. Ela também apresentou dois programas no canal MTV Brasil – *Scrap MTV* e *Acesso MTV* –, época de auge de seu sucesso. Em 2015 ela iniciou-se como *youtuber* com seu canal – chamado MariMoon⁵⁰ –, que hoje conta com mais de 323.400 inscritos, com uma média de 50 mil visualizações em seus vídeos, que costumam abordar temáticas de arte, cultura, moda, e beleza, dentre outras.

Todos aceitaram prontamente o convite de sua produtora, e enquanto eles caminhavam para o local no qual essa filmagem seria feita, o mesmo Batman se virou para a produtora e disse que caso fosse necessário fazer alguma coisa juntos, ela deveria saber que os dois – Lucas e Stephany – não faziam parte de seu grupo,

⁵⁰<https://www.youtube.com/user/marimoon>

que eles eram *cosplayers* profissionais, e sempre falando com um tom que indicava superioridade, como se eles fossem melhores por terem fantasias mais elaboradas e fazerem isso há mais tempo.

A prática do *cosplay* é tida como *hobby* dentro da comunidade nerd/geek. Mas há aqueles que fazem isso há bastante tempo, que investem muito tempo e dinheiro para que suas fantasias sejam sempre as mais próximas possíveis da realidade mostrada na história da qual o personagem é retirado. Alguns se tornam famosos nesse meio, alcançando reconhecimento por suas interpretações. Mas a definição de o que seria um “*cosplayer* profissional” é algo que ainda não existe, pois não é possível chegar a um consenso de o que tornaria o *cosplayer* um profissional. Seria o nível de detalhes ou a semelhança em seus trabalhos, tendo proximidade com o personagem modelo? Seria o fato de ele ter reconhecimento de outros *cosplayers* e outros admiradores? Seria a possibilidade de ganhar dinheiro interpretando personagens? Essas e outras perguntas são feitas constantemente em fóruns, grupos e encontros de fãs, e as opiniões são muito divergentes. Apesar disso, há os que tomam suas próprias definições sobre o que tornaria alguém profissional e se intitulam assim, como foi o caso desse grupo encontrado na CCXP.

Quando chegaram ao local da gravação, esses *cosplayers* se isolaram do restante das pessoas ali – grande parte deles, embora com ótimas fantasias, também pareciam “amadores” – e enquanto todos se cumprimentavam, elogiavam as fantasias dos outros, tiravam fotos e se divertiam, esse grupo de “profissionais” permaneceu distante. Interagiram apenas entre eles mesmos, fizeram uso de fotógrafos profissionais para fotos e se aproximaram apenas quando foram chamados.

Aproveitei para conversar com Stephany e Lucas após o evento, para saber um pouco mais sobre a experiência de fazer o *cosplay genderbend* e ambos disseram ter gostado muito, pois foi algo divertido e diferente. Havia muitos casais com fantasias de Arlequina e Coringa – me arrisco a dizer que foram os *cosplays* mais populares e em maior quantidade em todo o evento – mas eles todos estavam nos personagens de acordo com o gênero, homens de Coringa e mulheres de Arlequina, e quando as pessoas viam que eles haviam trocado, achavam muito interessante. Stephany afirmou que ela não teve dificuldade em fazer o personagem, e que ela sente que é menos chocante uma mulher fazendo um personagem masculino, do que um homem fazendo um personagem feminino, especialmente um que é super

sexualizado, como é o caso da Arlequina. Para Lucas, esse foi o ponto mais complicado do *cosplay*. Ele, apesar de ter gostado bastante e ter se divertido fazendo a personagem, não faria novamente, porque sente que não tem as “formas físicas aceitas” pela sociedade *cosplayer* – corpo definido/malhado – e que por isso, às vezes acontece certa ridicularização por parte de algumas pessoas.



Foto 11- Lucas Aquino e Stephany Lins em suas interpretações de "Arlequino" e Coringa, e os personagens originais, Arlequina (Margot Robbie) e Coringa (Jared Leto) (foto de acervo pessoal).

Durante a tarde, passamos bastante tempo nos estandes, e a espera em alguns foi maior do que em outros. Foi o caso do estande especial de *Harry Potter* (foto 13), que vendia artigos exclusivos e originais da saga, tais como camisetas, varinhas, bonecos em miniatura dos personagens, e até mesmo vassouras de bruxo. A demanda de público para o estande era tão grande, que colocaram um segurança na entrada, e ele liberava pequenos grupos por vez, para evitar superlotação do local. A fila seguia por uma fita de contenção de público e seguia até quase dar a volta no estande, e a espera era de aproximadamente 25 minutos. Entre os diversos fãs ali presentes estavam os paulistas Jeniffer e Hugo, 21 e 22 anos, que se consideram fanáticos por *Harry Potter*, e aguardavam pela chance de conseguir algo da saga, pois não haviam conseguido entrar na fila no dia anterior. Quando questionados se valia a pena esperar em uma fila tão grande e demorada, Hugo disse que depende do grau de apreciação que se tem por determinada coisa, pois quando alguém é realmente fã, entra na fila com disposição de esperar, enquanto quando não se é tão fã assim, prefere-se esperar esvaziar, ou até mesmo deixa-se de lado.

Algo que já foi observado na cultura nerd/geek em geral é o fato de que alguns consideram o consumo como forma de validação da sua identidade de fã, e criam “competições”, muitas vezes implícitas, afirmando que talvez por alguém possuir mais produtos de determinado *fandom* em comparação à outra pessoa, esse alguém seria “mais fã”. Quando indagados sobre essa questão, tanto Jeniffer quanto Hugo afirmaram que acreditam que isso exista por já terem visto exemplos de pessoas assim, mas que para eles isso não significava nada, já que existem fãs que podem ser completamente apaixonados por algo, mas não terem condições de comprarem tantos produtos. Além disso, essa “competição” prejudica o que é interessante dentro dos *fandoms*, que é o fato das pessoas gostarem de uma mesma coisa e compartilharem isso, usar como algo que une, ao invés de separar.



Foto 12- O estande de Harry Potter e a enorme fila de espera para ele (foto de acervo pessoal).

Ainda sobre consumo, é interessante observar o quanto algumas lojas/marcas se esforçam para alcançar todos os públicos, de todas as formas possíveis. No estande da loja Mundo Geek, havia uma parte dedicada às mulheres fãs da saga *Star Wars*, que consistia em uma linha de maquiagem com cores vibrantes (foto 14), que de alguma forma faziam referência ao universo abordado nos filmes. E o que é curioso constatar com isso é que, em um ambiente majoritariamente masculino, no qual as mulheres já sofreram bastante preconceito – algumas ainda sofrem atualmente – foi criada uma gama de produtos pensados para elas, estimulando a

mistura entre o universo nerd/geek e as mulheres, usando como incentivo a ideia de feminilidade hegemônica que a indústria de cosméticos estimula, de que as mulheres precisam usar maquiagem para serem femininas.

E isso se torna ainda mais pertinente de análise, se considerarmos que em filmes nos quais uma garota nerd é retratada, ela é quase sempre mostrada como uma pessoa estranha, sem vaidade, e que não costuma usar maquiagem. Exemplos claros disso podem ser vistos nos filmes *Ela é Demais* (Robert Iscove, 1999), *O Diário da Princesa* (Garry Marshall, 2001) e *Meninas Malvadas* (Mark Waters 2004). Em todos os filmes citados, as protagonistas são vistas como nerd pelos amigos e pessoas que as rodeiam, não usam nenhum tipo de maquiagem, e são aparentemente desprovidas de vaidade, por não se importarem com a opinião dos outros. Até que em determinado momento das narrativas, algo significativo acontece a elas e há o momento de “transformação”, no qual as garotas nerds e estranhas se tornam meninas bonitas e atraentes, e só então aparecem usando maquiagem. Como se o fato de não usarem antes as tornassem menos femininas.

Isso nos mostra que o conceito estereotipado das garotas nerds está sendo transformado, pois as empresas estão explorando esse nicho descoberto para estimular o consumo e obter lucro. Desta forma, eles criam produtos cujo público alvo são as mulheres, como se dissessem que não é preciso ser “descuidada” para ser parte desse universo nerd/geek, e que ainda é possível usar produtos de sua saga favorita nesse processo. O que é necessário saber é que a feminilidade não deve ser definida apenas pelo uso ou não-uso de produtos cosméticos, pois temos liberdade de representarmos nossa identidade da forma que acharmos devida, não apenas seguindo o padrão hegemônico imposto. Tudo bem consumir maquiagens de *Star Wars*, se isso for algo que interessa a você, mulher nerd. Mas também não é problema não consumi-las, se isso não for algo que atraia sua atenção, e isso não diminui sua feminilidade.



Foto 13- Produtos de maquiagem da saga *Star Wars*, vendidos no estande da Mundo Geek (foto de acervo pessoal).

Mais uma vez, após diversas voltas pelo pavilhão da CCXP, fomos vencidos pelo cansaço e não aguardamos até o final do evento, e ao nos direcionarmos para a saída, notamos algumas diferenças em relação ao dia anterior. Desta vez, havia membros da equipe de produção pelo caminho entre o pavilhão e a área de saída, com megafones e placas indicando o caminho para diferentes meios de transporte. Os que fossem pegar o ônibus que levaria para a estação de metrô deveriam seguir um caminho, os que fossem de táxi ou Uber deveriam seguir outro. Isso facilitou bastante o deslocamento, já que mesmo que o número de pessoas fosse grande, todos sabiam para onde ir, e isso evitou tumultos e aglomerações desnecessárias. Partimos mais uma vez em um ônibus lotado, cansados e satisfeitos com o que experienciamos.

3.2.3. Dia 3: O Despertar da Força⁵¹

Já saímos de casa preparados para uma longa espera e um dia cheio, já que sabíamos de antemão que o sábado havia sido o primeiro dia a esgotar todos os ingressos – desde setembro já não havia mais ingressos disponíveis – logo, seria o dia mais cheio da convenção. Chegamos ao São Paulo Expo aproximadamente às 11h, os portões já estavam abertos há uma hora, mas ficamos presos no trânsito próximo à entrada do centro de convenções.

Desta vez, o fluxo de pessoas trajando roupas com elementos nerds/geeks era maior do que nos dias anteriores, assim como as pessoas carregando equipamentos

⁵¹ Nome do sétimo filme da saga *Star Wars*. O filme foi lançado em dezembro de 2015, marcando o retorno da saga aos cinemas após 10 anos.

e acessórios para *cosplay*. Quando conseguimos entrar no espaço, nos dirigimos até a fila de credenciados, que embora estivesse bem grande, parecia estar caminhando rapidamente.

Após aproximadamente 40 minutos já estávamos na sala de checagem de acessórios de *cosplay*. Vimos que a espera seria longa, pois nos outros dias quando chegamos havia em média 20 pessoas na nossa frente, mas dessa vez a fila estava realmente grande, saindo da sala e se estendendo na área externa, com aproximadamente 60 pessoas na nossa frente. Enquanto aguardávamos na fila externa, o fluxo de visitantes se direcionando para a entrada do pavilhão passava diretamente ao nosso lado. Neste momento, a sensação foi de que todos nós naquela fila éramos parte de alguma atração fascinante.

Grande parte dos que estavam ali presentes já estavam com suas fantasias – ou pelo menos a maior parte delas, de modo que os personagens pudessem ser identificados – e os que passavam olhavam admirados. Alguns tiravam fotos, apontavam para os amigos e elogiavam, e enquanto estávamos ali parados, não havia muito o que ser feito, além de retribuir um aceno, vez ou outra.

Quando finalmente conseguimos ter nossos acessórios checados e entramos no pavilhão, percebemos a diferença considerável dos outros dias. Embora quinta e sexta o espaço estivesse bem cheio, com fluxo de pessoas constante, nada se comparava ao aglomerado de participantes presentes ali naquele momento. Todas as áreas pareciam ocupadas, todos os estandes cheios, todas as “ruas” com um fluxo grande e constante de pessoas. Ao tentarmos seguir para o camarim *cosplay* para deixar nossos pertences no guarda volumes – dessa vez já estávamos vestidos – tivemos uma amostra do que seria o restante do nosso dia em relação ao público e nós. Escolhemos fazer um *cosplay* combinado de personagens de *Star Wars*: Han Solo, Leia Organa e Kylo Ren (foto 15). Enquanto caminhávamos para o camarim, diversas pessoas se aproximaram para pedir fotos conosco e elogiando as fantasias, e quando terminávamos e voltávamos a caminhar, éramos parados novamente.



Foto 14- Cosplays de Leia Organa, Han Solo e Kylo Ren, de *Star Wars* (foto de acervo pessoal).

Apesar de ser um dia com muito mais público que os anteriores, o cenário não era caótico. Havia muitas filas, alguns estandes precisavam controlar a entrada do público, e a própria produção do evento já parecia mais afinada após dois dias de CCXP, e isso fez com que uma experiência que poderia ser muito estressante devido à desorganização, fosse algo agradável e divertido para o público ali presente. O que dificultou um pouco a minha locomoção foi o fato de que minha fantasia de KyloRen possuía uma máscara que cobria todo o rosto, deixando apenas uma pequena faixa para os olhos, além de um capuz que cortava qualquer possibilidade de visão periférica. Então, enquanto estava no personagem, eu não conseguia observar muito ao redor, e precisava andar com mais cautela.



15- Visão superior de uma das áreas do pavilhão durante o sábado (03/12). Fonte: Revista D'Ávila⁵²

Caminhamos pelo pavilhão da melhor forma que conseguimos, até a hora do almoço, quando retiramos os acessórios e paramos para descansar e comer. Quando terminamos, retomamos nossos lugares como personagens e enquanto caminhávamos para a saída da praça de alimentação, avistamos um *Stormtrooper*. Nos aproximamos e eu, vestida de *Kylo Ren* – superior dos *Stormtroopers* – parei diretamente em sua frente, esperando alguma reação. Nesse momento vivenciamos algo maravilhoso: a interação com alguém que você nunca viu, não faz a mínima ideia de quem seja, mas que compartilha um gosto em comum com você e se compromete com o personagem que representa. O *Trooper*, ao olhar pra mim, fez uma posição de sentido e ficou aguardando ordens. Apontei para um amigo que estava segurando uma câmera, indicando que gostaria de tirar uma foto com ele, e ele prontamente fez sua pose. Quando terminamos, tiramos as máscaras e nos cumprimentamos rindo. E então fomos abordados por outro rapaz, vestido de *Jedi*⁵³, que perguntou se poderia tirar uma foto conosco, e concordamos. Após essa foto, nos preparávamos para sair dali quando um rapaz usando uma camisa de *Star Wars* perguntou se poderia tirar uma foto com todos nós (foto 17). Aceitamos e, então, parecíamos ter nos tornado a atração mais interessante daquele espaço, pois uma

⁵² Imagem disponível em: [<http://www.revistadavila.com.br/2016/12/comic-con-experience-revista-indaiatuba/>] Acesso em 13/02/17.

⁵³ Em *Star Wars*, Jedis são os membros da Ordem Jedi, que estuda, serve e usa a energia mística do lado luminoso da Força. Eles são vistos como defensores e protetores, lutando em prol da paz e da justiça.

fila de pessoas se formou à nossa frente, todas aguardando para tirar uma foto conosco.

Em determinados momentos tivemos que parar por alguns instantes, pois tanto eu quanto o *Stormtrooper* precisávamos retirar a máscara/capacete para respirar direito, e então retornávamos. Ficamos aproximadamente 15 minutos ali parados, apenas interagindo com as pessoas que se aproximavam e tiravam fotos, elogiavam nossas fantasias e parabenizavam-nos. Ao terminarmos, agradecemos aos outros que estiveram conosco e seguimos para outra área do pavilhão, felizes pela oportunidade de ter uma interação tão boa com pessoas que são tão fãs da saga quanto nós.



Foto 16- Nossos cosplays de Leia, Han e Kylo, o Stormtrooper e o Jedi, com um fã de Star Wars.

Por estarmos nos personagens a maior parte do tempo, conseguimos interagir bastante com muitos fãs de *Star Wars*, tanto outros *cosplayers*, que atuavam conosco como personagens, quanto pessoas que elogiavam ou pediam fotos. Entretanto, pude observar que a interação positiva não se limitou aos que demonstravam gostar só de *Star Wars*, e foi estendida a outros *fandoms* também. Desde que comecei a me interessar por cultura nerd, a realmente buscar informações sobre as produções e coisas que me interessam e conhecer pessoas que compartilhem esses gostos comigo, ouço dizer que existe certo conflito entre os

fãs de *Star Wars* e *Star Trek*, que os *fandoms* costumam debater sobre qual saga seria melhor, comparar personagens e aventuras, dentre outras coisas. Porém, nem todos os fãs são assim. Quando saímos do estande da Netflix, avistamos um grupo fazendo *cosplays* de Spock, James T. Kirk e Pavel Chekov – um *genderbend*, já que era uma menina interpretando um personagem masculino –, personagens de *Star Trek*. Quando passavam por nós, eles pararam e vieram falar conosco. Elogiaram nossas fantasias, elogiamos as deles, conversamos mais um pouco, e Spock e eu tiramos uma foto juntos (foto 18). Essa interação, completamente amigável e tranquila, serviu para mostrar que não há necessidade de competição – até porque, há pessoas que gostam das duas sagas – pois é muito mais interessante haver essa confluência de interesses.



Foto 17- Kylo Ren e Spock, fazendo a saudação vulcana⁵⁴.

A CCXP é um espaço que abriga diversos tipos de fãs, e cada um demonstra sua admiração por algo de uma forma diferente. Muitos participantes chegam lá antes mesmo de o dia amanhecer, para conseguirem a chance de serem os

⁵⁴ A saudação consiste em levantar a palma da mão para frente com o polegar estendido, enquanto os dedos médio e indicador estão juntos, assim como o anelar e o dedo mínimo. O gesto geralmente é acompanhado da frase “Vida longa e próspera” e é amplamente usado por fãs de *Star Trek* como forma de cumprimento.

primeiros a entrar e aproveitar ao máximo a experiência ali dentro, por isso, é inevitável que o corpo demonstre cansaço em determinado momento do dia. Até mesmo nós, que não chegamos tão cedo estávamos sentindo a fadiga durante a tarde. Isso nos levou a fazer algo que muitos já vinham fazendo desde o primeiro dia: encontrar um espaço que não fosse muito utilizado como passagem, e descansar um pouco no chão. A cena era muito comum, especialmente nas laterais do pavilhão, áreas que não tinham tanto trânsito de pessoas. Diversos participantes sentavam, ou até mesmo deitavam e cochilavam ali, tentando revigorar um pouco a energia para continuar explorando o lugar. Entre rostos cansados, era possível ver também a alegria, e após algum tempo de descanso, levantamos e continuamos nossa caminhada.



Foto 18- A presença de participantes sentados/deitados no chão era algo comum durante a CCXP.⁵⁵

Algo que já foi mencionado anteriormente é a questão de que a presença feminina nesse universo nerd/geek já foi motivo para preconceito por parte dos homens, já que inicialmente esse foi um ambiente pensado para o público masculino e que, até hoje, ainda é bastante masculinizado, apesar de todas as conquistas e espaço que as mulheres já conseguiram neste meio.

⁵⁵ A imagem é apenas ilustrativa. Ela foi tirada na *ComicCon Experience* de 2014, e retirada do site [<http://www.crazytechguys.com/2014/12/10/comic-con-experience-2014/>]. Acesso em 13/02/2017.

Uma das formas nas quais a presença de mulheres é bem aceita nesse meio é através da super sexualização de personagens femininas, seja em jogos, filmes, HQ's e até desenhos. E essa é uma das maiores questões levantadas por mulheres nerds/geeks, pois para muitos homens inseridos nesse universo essa sexualização não é nada demais, enquanto para nós, gera uma enorme gama de problematizações e questionamentos. Uma situação muito comum é a seguinte: um nerd conhece uma garota que também se identifica como nerd e diz gostar de algo que ele também goste – seja um jogo, uma saga cinematográfica, HQ's ou qualquer outra coisa que seja considerada nerd. O rapaz em questão começará a questionar a garota, querendo saber detalhes mínimos desse objeto de interesse mútuo dos dois, detalhes que ninguém é obrigado a saber, e caso a menina erre ou não saiba a resposta, será prontamente julgada como “poser”, acusada de dizer que gosta de algo apenas para aparecer. Porém, esse mesmo rapaz não faz objeção alguma ao ver uma *cosplayer* usando roupas mínimas e justas para representar uma personagem sexy.

O grande argumento usado por homens quando surge a questão da super sexualização e objetificação feminina é que “a própria personagem escolhe se vestir daquele jeito, ela tem essa personalidade e se ela se sente confortável lutando de blusinha e shortinho, é uma escolha dela”. A questão é que: as personagens não existem. Elas não são pessoas com vontade própria e liberdade de escolha. Elas são criadas, assim como todo e qualquer personagem fictício, e possuem os traços – tanto físicos quanto de personalidade – que seus criadores dão para elas. E a maioria dos criadores são homens, logo, elas foram idealizadas por homens, da forma que eles acham que seria mais apelativo para o público alvo, que também consiste de homens, em sua maioria.

Essa sexualização pode acontecer de várias formas. Através de suas roupas, sejam elas extremamente justas e/ou “revelativas”. Através de poses feitas por essas personagens, que demonstram claro apelo sexual. Em filmes, é muito comum o uso de enquadramento ou movimento de câmera pelos corpos das personagens para demonstrar a sensualidade, enquanto com os personagens masculinos nada disso acontece. Enquanto um personagem masculino aparece com uma roupa que seja confortável e adequada para a situação que ele se envolverá – que quase sempre são batalhas ou lutas – a personagem feminina estará com algo que não condiz a isso. Os homens serão representados em poses heroicas, que demonstrem

poder, e não sensualidade. Os enquadramentos serão feitos para mostrar sua força, e não seu corpo.



Foto 19- Arlequina, de *Esquadrão Suicida*, roupas e enquadramento de seu corpo. Laura, do jogo *Street Fighter*, com vestimenta inadequada para alguém que está lutando. Spider Woman, em pose extremamente sexual e anatomicamente impossível.⁵⁶

Em dois momentos durante o sábado de *Comic Con*, vivenciei experiências que envolvem a questão da presença feminina no mundo nerd/geek e como ela é encarada de formas diferentes pelas pessoas. A primeira delas foi quando, em determinado momento de nossa caminhada pelo evento, avistamos uma garota parada próxima a um estande, com um *cosplay genderbend* adaptado de Darth Vader, o grande vilão de *Star Wars*. Ela vestia uma roupa toda preta com elementos do personagem, segurava seu capacete e sabre de luz, mas ainda assim exibia uma figura feminina e usava maquiagem (foto 21).

Algumas pessoas estavam ao seu redor tirando fotos – tanto apenas dela quanto com ela – e também me aproximei perguntando se poderíamos tirar uma foto juntas, já que ambas estávamos vestidas como os vilões da saga, além da relação pessoal entre os personagens⁵⁷. Ela prontamente concordou e posamos juntas para uma foto. Mas ao terminarmos, percebi que o número de pessoas a nossa volta havia crescido, e pediram para que eu permanecesse ali ao lado dela para outras fotos, tanto apenas de nós duas, quanto de pessoas conosco. Nesse momento pude perceber que esse público ao nosso redor era constituído de basicamente dois tipos

⁵⁶ Fontes das imagens: Arlequina [<http://www.minhaserie.com.br/novidades/28792-coringa-e-arlequina-ilustram-novos-cartazes-de-esquadrao-suicida>]; Laura [<http://streetfighter.com/characters/laura/?lang=pt-br>] e SpiderWoman [<http://deliriumnerd.com/2016/11/11/quadrinho-riri-williams-e-incansavel-sexualizacao-de-personagens-femininas-nos-quadrinhos/>]

⁵⁷ Na história, Anakin Skywalker/Darth Vader é avô de Kylo Ren, e uma das razões de ele ter se virado para o lado negro da força, pois Kylo admirava os feitos de seu avô e gostaria de ser como ele.

de pessoas: mulheres, felizes por verem outras garotas ali representando personagens masculinos e fortes de uma forma interessante, e homens, impressionados por verem duas mulheres que não se encaixam no estereótipo de “garotas nerds” mencionado anteriormente – estranhas ou sem vaidade – representando personagens que eles gostam. Foi uma vivência muito interessante, perceber as reações diferentes que causamos aos que estavam ali conosco.

A segunda situação aconteceu mais tarde, quando caminhávamos próximos à praça de alimentação e novamente encontramos dois *Stormtroopers* tirando fotos com algumas pessoas (foto 19). Eu estava de máscara e capuz, representando o personagem, e me aproximei deles, indicando que gostaria de tirar uma foto. Eles acenaram com a cabeça e tiramos algumas – novamente pessoas próximas pediram que eu permanecesse com eles para as fotos – e após alguns minutos, terminamos. Eles retiraram os capacetes e agradeceram, então abaixei meu capuz e tirei a máscara, agradecendo a eles também. Nesse momento, um dos rapazes olhou perplexo para mim, como se acabasse de tomar um grande susto, e exclamou: “caramba, é uma mulher!”, e chamou seu amigo para mostrar que não era um homem ali tirando foto com eles poucos minutos atrás. Sorri para os dois e agradei novamente, enquanto ambos ainda pareciam levemente surpresos e se afastavam.

Essa experiência foi bastante significativa, pois mostra que a dedução natural ao se ver uma fantasia bem elaborada de um personagem masculino, que não foi de alguma forma “feminilizada”, é de que ali debaixo está um homem, e não uma mulher, já que grande parte das *cosplayers* que optam por fazer um personagem masculino acabam usando o *genderbend* para adaptar a fantasia para seu gênero, como foi o caso da Darth Vader previamente mencionada.

Após o evento, observando as postagens no grupo do facebook, haviam diversas reclamações de mulheres *cosplayers* que sofreram alguma forma de assédio durante o evento. Algumas tiveram parte de suas fantasias puxadas por homens que tentavam chamar atenção, outras relataram que houve quem aproveitasse de poses para foto para passar a mão em lugares indevidos, muitas disseram ouvir cantadas de baixo calão, além de muitos olhares lascivos.

É importante que existam cada vez mais meninas dispostas a fazerem *cosplays* dos personagens que quiserem, da maneira que gostarem, para mostrar que não é por sermos mulheres, que precisamos estar sempre em personagens femininos, super sexualizados, ou adaptados para o nosso gênero. Cada um pode

fazer o que te deixa mais confortável, e essa abrangência de possibilidades é uma das coisas que torna a prática do *cosplay* tão interessante. Também é importante que as mulheres se posicionem e relatem todas as vezes que sentirem desconforto, para que os homens saibam que usar uma fantasia considerada sensual de alguma forma não é, de maneira nenhuma, um convite para que eles tentem tirar vantagem ou ajam de maneira inapropriada.



Foto 20- À esquerda, a *cosplayer* de Darth Vader e eu, Luiza, de Kylo Ren. À direita, os *Stormtroopers* que se espantaram ao descobrir que Kylo era uma mulher (fotos de acervo pessoal).

Depois de um dia realmente cheio, seguimos novamente para a saída, e mais algumas modificações haviam sido feitas no processo de saída do complexo do centro de exposições. Desta vez, os ônibus que partiriam para a estação de metrô estavam saindo da entrada do estacionamento, e a área externa do pavilhão seria apenas para os que utilizassem taxi ou Uber. Aguardamos um pouco na fila até conseguirmos vaga em um ônibus, e assim finalizamos mais um dia de *Comic Con Experience*.

Dia 4: Até mais, e obrigada pelos peixes!⁵⁸

Em nosso último dia de *Comic Con Experience*, decidimos chegar um pouco mais tarde, pois a intenção era ficar até o final da convenção. Não fizemos nenhum cosplay, para que pudéssemos aproveitar ao máximo o dia ali dentro sem qualquer coisa nos limitando, tanto em movimentos e vestimenta, quanto na questão de ser constantemente parado quando se está em *cosplay*. O local se encontrava bastante cheio, não tanto quanto no sábado, mas com mais pessoas se comparado à quinta ou sexta. Fomos diretamente para a praça de alimentação, para que pudéssemos almoçar e só então nos dedicarmos às atividades do dia.

Por ser o último dia, muitos estandes que possuíam atrações ou prêmios estavam com filas grandes, todos buscando a chance de participar ou ganhar algo antes que tudo acabasse. O estande da Warner era um dos quais as filas davam voltas, mas decidimos arriscar para ver se conseguíamos um dos brindes que estavam sendo distribuídos. Havia duas filas principais, que eram as mais cheias: uma para tirar uma foto com um painel da *Liga da Justiça*, e receber uma bolsa grande de lona de alguma série Warner/DC – *Flash*, *Arrow* ou *Supergirl* – e sua foto impressa na hora, e a outra para tirar foto num painel com o fundo da Mulher Maravilha, usando sua tiara e escudo e receber apenas a bolsa.

Entramos na fila da Liga da Justiça, que parecia um caos. Aparentemente a fila estava se direcionando para o lugar errado, e a produção tentou movê-la para um lugar melhor, mas nessa tentativa a fila se partiu em três, e ninguém sabia na verdade onde ela começava ou terminava. Os fãs, especialmente os que já estavam ali há bastante tempo – alguns alegavam estar aguardando há horas – não ficaram felizes com essa confusão, e começaram a atacar verbalmente a produção, enquanto esta tentava resolver o problema criado. Notamos então que a fila do painel da Mulher Maravilha estava menor e andando sem impedimentos e achamos melhor trocarmos.

Mas ainda que esta estivesse mais organizada, todo o estande estava muito cheio, e a divisão da outra fila tomou o corredor de passagem, causando uma aglomeração intensa ao redor do estande. Apesar da confusão, conseguimos tirar

⁵⁸ Nome do quarto livro da série *O Guia do Mochileiro das Galáxias* escrita por Douglas Adams. O título se refere a mensagem deixada pelos golfinhos quando deixaram o planeta Terra um pouco antes de ela ser demolida para a construção de uma via expressa hiperespacial. A expressão "Até mais, e obrigada pelos peixes" tem sido adotada por alguns fãs de ficção científica como um jeito bem-humorado de dizer "adeus".

nossa foto e, ao sairmos, ainda haviam pessoas criticando a produção e reclamando da falta de estrutura e organização.



Foto 21- Foto retirada no estande da Warner, no painel da Mulher Maravilha (foto de acervo pessoal).

Em determinado momento da tarde, enquanto descansávamos em uma das laterais do pavilhão, observamos algumas pessoas passando com uma maca, levando alguém deitado nela pelos corredores. Inicialmente, pensamos que pudesse ser algum participante que necessitou de atendimento médico por alguma razão e estava sendo transportado para outro lugar. Mas posteriormente, descobrimos se tratar de Paulo Henrique Machado, 48 anos, um morador permanente do Hospital das Clínicas, em SP. Ele vive no hospital desde que tinha 1 ano, quando foi diagnosticado com poliomelite (ou paralisia infantil), ligado a um respirador artificial.

Infelizmente não consegui conversar com ele, pois Paulo estava sempre cercado de outras pessoas, mas tive a chance de ler o relato postado em seu *blog*⁵⁹ sobre a experiência de viver a *Comic Con*. Paulo esteve lá nos dias 2, 3 e 4/12, acompanhado de alguns amigos que o ajudaram a se locomover pelo evento, e teve

⁵⁹Paulo possui um blog chamado *Vários prismas, infinitos lados*, hospedado no site do jornal *Folha de São Paulo*, e disponível para assinantes e usuários cadastrados. A postagem aqui referida está disponível em [<http://váriosprismasinfinitoslados.blogfolha.uol.com.br/2016/12/06/encontrei-faramir-filho-de-denethor-e-irmao-de-boromir/>]. Acesso em 13/02/2017.

a chance de assistir painéis, participar de atividades em alguns estandes, conhecer convidados e se divertir bastante. Em um dos dias, Paulo chegou a fazer um *cosplay* de Han Solo (foto 23), personagem de *Star Wars*, pois no filme *O Império Contra-Ataca*, o personagem é “congelado” em carbonita – um material fictício usado na saga –, tornando-se um grande bloco de algo similar a uma rocha. Paulo cobriu-se com uma lona com o desenho do personagem congelado, deixando apenas seu rosto visível, para que pudesse enxergar.



Foto 22- Paulo em seu *cosplay* de Han Solo em carbonita, sendo levado por *cosplayers* de Darth Vader, BobbaFett e um *Stormtrooper*, outros personagens de *Star Wars*.⁶⁰

Quando não estava coberto, ele era levado pela convenção, sempre com um sorriso no rosto e um sabre de luz na mão (foto 24), e isso atraía a atenção de outros fãs da saga. Diversos *cosplayers* tiraram fotos com ele, outros apenas se aproximavam para elogiar o sabre e cumprimentá-lo. Em seu relato, Paulo afirmou que seus dias ali foram “de muita emoção e puro êxtase”, e era perceptível que da mesma forma que ele estava feliz por estar ali, os outros participantes do evento também estavam contentes em ver alguém que, apesar das limitações, estava ali, se divertia, e tinha todo o direito de aproveitar tudo da mesma forma que eles.

⁶⁰ Foto retirada do Facebook. Créditos: Melissa Pepe.



Foto 23- Paulo cercado de outros cosplayers, com seu sabre de luz.⁶¹

Neste dia também observamos o quanto a questão da presença feminina vem sendo algo cada vez mais forte e encorajado dentro do universo nerd/geek. Além das criações específicas para mulheres, como roupas e linhas de maquiagem, existem campanhas sendo criadas para fortalecer a presença feminina e ajudar a incentivar a sororidade⁶² não apenas ali, mas em todos os contextos e lugares.

Na CCXP, no estande da Turma da Mônica, havia grande divulgação do projeto “#DonasDaRua”, que estimula as meninas a se sentirem empoderadas, serem suas próprias heroínas, já que nas histórias em quadrinhos de Maurício de Sousa, Mônica é considerada a Dona da Rua, e esse é um dos motivos de ela ser alvo dos planos dos meninos, especialmente Cebolinha, que quer roubar o título para si. Em todo o estande haviam mensagens como “Seja sua própria heroína!”, “Toda menina é uma dona da rua”, e “Nerd e dona da rua, sim, senhor!”, e na lateral dele havia um grande painel (foto 25) incentivando as meninas a escreverem mensagens para outras garotas do evento, ou a contar o que as tornava “donas da rua” e deixarem ali coladas, servindo de inspiração para quem as lesse.

⁶¹ Foto retirada da página pessoal de Paulo Henrique no Facebook.

⁶² Termo usado para definir a união e aliança entre mulheres, baseado na empatia e companheirismo, em busca de alcançar objetivos em comum. É um conceito muito presente no feminismo.

Esse tipo de campanha é de extrema importância, pois a maior parte do público que acompanha as histórias da Turma da Mônica é constituída por crianças, que estão em idade de formação de ideias e conceitos, e se a ideia de que as meninas podem ser tão fortes e legais quanto os meninos, gostarem de qualquer coisa – sejam “de menina” como bonecas, ou “de menino” como super-heróis – e que elas têm uma voz que deve ser ouvida, as próximas gerações podem conter pessoas com maior respeito pelas mulheres, assim como mulheres mais confiantes.

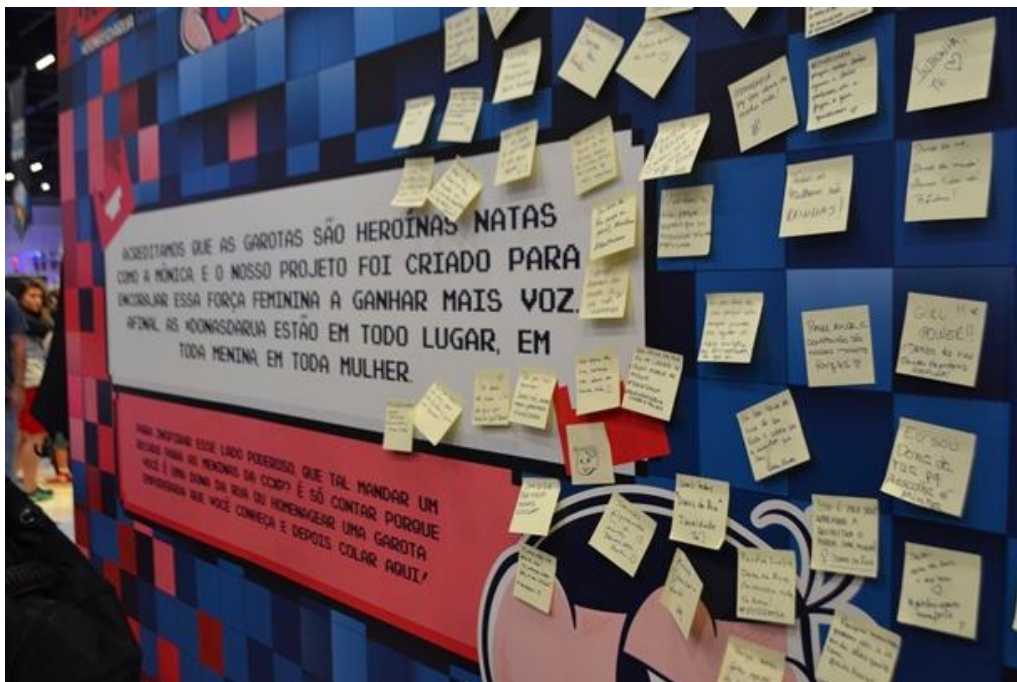


Foto 24- Painel no estande da Turma da Mônica e os recados lá deixados por meninas (foto de acervo pessoal).

Paramos para descansar na praça de alimentação que ficava próxima ao Auditório Cinemark, e lá havia um telão exibindo o que se passava lá dentro para o público que não conseguiu entrar. Havia muitas pessoas ali fora assistindo, pois domingo haveriam dois painéis muito esperados: o de Ross Marquand, que faz o personagem Aaron da série televisiva *The Walking Dead*, e o da Netflix, que traria convidados como Neil Patrick Harris, ator conhecido pela *sitcom How I Met Your Mother*, e que agora faz parte do elenco da série *Desventuras em Série*, uma das novas produções da empresa, assim como parte do elenco da série original *Shadowhunters*, além da exibição de um episódio especial de *Sense8*, outra produção original, que conquistou legiões de fãs no mundo todo.

Apesar de não ter participado dos painéis, questionei posteriormente algumas pessoas que participaram, buscando saber como a experiência havia sido para elas. A maioria delas disse que para conseguir entrar nos painéis, foi necessário chegar cedo ao evento – entre 4 e 8 horas da manhã – e aguardar na fila, que estava bastante organizada. Disseram se sentir bem orientados pela produção ali presente, porém, alguns reclamaram da presença de um “animador de fila”, que era alguém da produção que estava ali com o intuito de entreter os presentes enquanto eles aguardavam a entrada, mas a participação dele acabou causando mais desconforto do que animação, já que as pessoas gostariam de conversar, ler ou até mesmo dormir, e isso era complicado quando o animador falava alto no microfone.

Algo interessante é que muitos contaram que uma das coisas mais interessantes dessa experiência foi a facilidade em se fazer amigos na fila, que a admiração por uma produção/artista tornava a conversa algo fácil, e que um assunto puxava ao outro e logo descobriam-se várias coisas em comum. Sobre a estrutura do auditório, todos disseram ser bem organizada, o espaço foi bem aproveitado de forma que os presentes conseguiam aproveitar bem, mesmo que não estivessem nas primeiras fileiras, já que o som era bom e o telão mostrava tudo com qualidade, além de tradução simultânea para os que não falavam inglês.

Quando questionados sobre qual a melhor parte da experiência, as respostas variaram. Alguns disseram que era a chance de ver ao vivo artistas que eles admiram tanto, outros que era a sensação de pertencimento, de estar em um lugar com diversas pessoas que compartilham da sua paixão e entendem a emoção que tudo aquilo causa, e ainda há os que disseram que o melhor foi ter acesso a conteúdos exclusivos e a chance de ver algo antes dos outros. Já sobre as piores partes, a concordância era quase unânime: os preços altos dos alimentos que eram vendidos dentro do auditório, além da pouca variedade, já que eram vendidos apenas lanches como pipocas e cachorros quentes, e não era possível sair para comprar outras coisas, pois em caso de saída, o participante não poderia retornar.

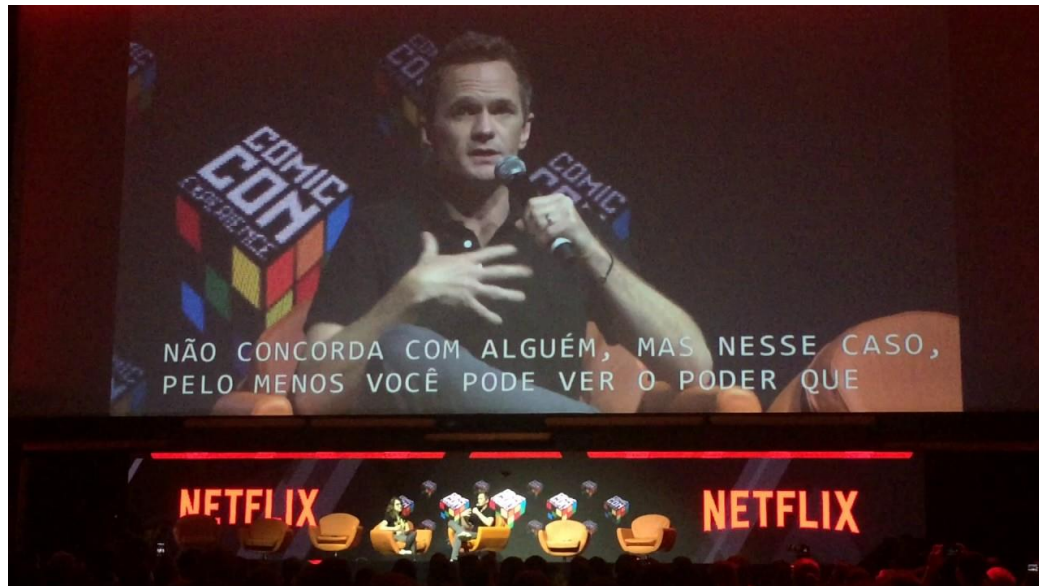


Foto 25- Neil Patrick Harris durante o painel da Netflix.⁶³

Ao final da tarde, enquanto passávamos pelos estandes, percebemos que muitos deles estavam fazendo promoções, oferecendo descontos e outras formas de atrair os visitantes e vender seus produtos, já que era o último dia de convenção. Foi dito que em eventos passados, quanto mais próximo ao final do evento – que no domingo acabava mais cedo que nos dias anteriores, 20h, em vez de 22h –, mais as lojas diminuiriam o preço, e era com isso que estávamos contando. Mas aguardamos até o final e não vimos nada de diferente, além dos descontos que já estavam sendo oferecidos. Com isso, pouco antes das 20h nos dirigimos para a saída e para o estacionamento, pegando o ônibus para a estação de metrô pela última vez. Quando já havíamos saído fomos informados por um amigo que havia permanecido após o encerramento, que haviam alguns estandes vendendo produtos a preços mínimos para esvaziar o estoque. Por não sabermos dessa possibilidade de permanecer no local após o encerramento oficial, acabamos não aproveitando essa oportunidade, mas ainda assim estávamos felizes por tudo que aconteceu nos últimos quatro dias.

⁶³ Foto extraída de um vídeo do canal “Cinéfilo em série”. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=BSK3BYBPsoA] Acesso em: 16/02/2017.

3.3– “Conta mais, conta mais!⁶⁴”: A pesquisa pós-evento

Ao final da *Comic Con Experience* criei um formulário online, que foi publicado no grupo de Facebook “Eu Vou! Comic Con Experience – Brasil”, o maior do gênero, que reúne mais de 19 mil membros e conta com debates constantes sobre temas do universo nerd/geek, compartilhamento de notícias importantes da área, e informações sobre o evento. Obtive 773 respostas, no período de 08 a 14 de dezembro de 2016. Um número pequeno, considerando a quantidade de membros, porém grande quando comparado às respostas e interações com outras postagens, que obtém uma média de 200 respostas. O formulário abarcou a questão do fã e do que ele faz pelo que se interessa, além do consumo e de como ele influencia a experiência de cada um.

Dos participantes da pesquisa, a maioria (46,7%) havia ido a apenas um dia de evento, seguidos por quem foi aos quatro dias (30,2), dois dias (16,8%) e três dias (6,4%). Nesse caso, podemos ver que os maiores números são para os que puderam/quiseram ir apenas em um dia, e quem preferiu ter a experiência completa, comprando os 4 dias. Grande parte dos fãs comprou o ingresso na pré-venda (entre abril e outubro), antes mesmo de que as atrações fossem todas anunciadas. Isso mostra que o evento em si é mais importante pela experiência de participar de uma *Comic Con* do que pelas atrações propriamente ditas.

Sobre os locais de origem dos participantes, a maioria esmagadora era do próprio estado de São Paulo (68,9%), e os estados seguintes com as maiores quantidades não chegaram nem à terça parte dessa quantidade, que foram Rio de Janeiro (9%), Minas Gerais (5,5%), Paraná (4,6%) e Distrito Federal (2%). Apesar disso, pessoas de todas as regiões do Brasil estavam presentes, até mesmo de estados distantes como Pará e Rio Grande do Sul.

Quando questionados se eles se consideram nerds, 58,5% dos participantes responderam que sim, enquanto 29,9% disse que as pessoas os consideram nerds, mas que eles não se importam ou se preocupam em usar essa definição para si mesmos, 9,3% responderam que não se consideram nerds de maneira nenhuma e 2% escolheram a opção “outros”, justificando que se consideram mais entusiastas da temática nerd do que nerds propriamente ditos. E sobre a forma de expressar

⁶⁴ “Tell me more, tell me more!” é uma frase famosa da música “Summer Nights” do filme *Grease – Nos tempos da brilhantina* (Randal Kleiser, 1978), que narra a história de amor entre um *bad-boy* popular e uma garota considerada certinha demais.

essa identidade, questionei sobre o uso de produtos nerds/geeks no dia a dia, tais quais camisetas, moletoms, bottons e chaveiros, dentre outros. A maioria respondeu que usa quase sempre (59,8%), seguida pelos que usam, mas não frequentemente (34,9%) e os que não usam porque não gostam de usá-los (2,7%). Alguns responderam “outros” e as justificativas foram tais como não usar por não ter produtos assim e não usar por não achar produtos interessantes acessíveis. E poucos (0,7%) responderam que não usam porque o ambiente em que eles estão inseridos – seja trabalho, casa, faculdade/escola – não permite ou aceita o uso.

Em relação ao consumo questionei se os participantes achavam que consumir produtos de algo que eles gostam – sejam sagas, atores, diretores, editoras, produtoras de conteúdo – os tornava mais fã do que pessoas que não consumissem, e a grande maioria respondeu que não, de forma alguma (73,4%). Em seguida estavam os que acham que talvez isso faça alguma diferença na definição de fã (19,4%) e em último os que disseram que sim, consumir um produto de algo que você admira te faz mais fã do que alguém que não consuma (7,2%). Pedi então para que eles me respondessem, independentemente de sua resposta anterior, se eles acreditavam que existem pessoas que considerem essa “competição” de consumo como algo real e importante, e 67,9% dos participantes disseram que sim, e que inclusive já viram casos de pessoas assim em suas vidas. Com 27% estavam os que disseram que acreditam que exista, mas nunca presenciaram nada do tipo, e 5% foram os que disseram que não acreditam que isso exista.

Ao se tratar do dinheiro gasto no evento, excluindo alimentação e transporte, 22% afirmou ter gasto entre 50 e 150 reais, enquanto 20,6% disse não ter certeza ao certo do quanto gastou, mas com certeza foi uma quantia acima de 450 reais. O restante se dividiu nos valores entre 0 e 50 reais (19%), entre 150 e 250 reais (15,7%), entre 250 e 350 reais (14,7%) e finalmente, entre 350 e 450 reais (7,8%), mostrando que o consumo realmente foi algo significativo na experiência, já que um grande número de pessoas nem se lembra ao certo o quanto gastou, apenas sabemos ser maior do que 450 reais, que é uma quantia alta.

Sobre as melhores coisas do evento, fiz uma lista e pedi que eles selecionassem todas as opções que considerassem importantes. Os *cosplayers* foram os grandes favoritos do público (80,2%), assim como a oportunidade de estar em um ambiente no qual estavam rodeados de pessoas com os mesmos gostos, no qual se sentiam acolhidos (74,4%). As atrações nos estandes de entretenimento,

tais como jogos e chances de ganhar brindes vieram em seguida (72,6%), acompanhadas da *Artist's Alley* (61,7%). Temos também os painéis com convidados famosos (61,1%), os estandes de lojas e marcas grandes (60%) e pequenas (54,4%), a chance de ter acesso a conteúdo exclusivo antes de outras pessoas (44,7%), os produtos exclusivos (35,1%) e, finalmente, os estandes para jogos, tanto os *online* como *League of Legends*, quanto os de console como *Just Dance* (19,1%).

E se tratando das piores partes, as filas foram as que mais geraram reclamação (71,9%), acompanhadas de perto pelo alto valor do preço das coisas lá dentro (67,8%). A alimentação também teve sua cota de queixas por parte dos participantes (41,7%), assim como a desorganização em alguns espaços ou momentos (28%). Algo que pareceu incomodar alguns foi a quantidade excessiva de pessoas no evento (19,1%), mesmo que os participantes soubessem que em um evento desse porte, a expectativa de visitantes é sempre muito alta. Por último, o que menos pareceu gerar reclamações foi o transporte para o evento (5,6%), que foi muito eficiente no que se propôs.

Pedi para que os participantes me descrevessem a experiência de participar da *Comic Con Experience 2016*, e a maioria avassaladora usou a palavra chave do slogan do evento: épico. Muitos também disseram que foi incrível ou maravilhosa, que superou expectativas e foi emocionante. Alguns também demonstraram decepção, quando compararam o evento de 2016 aos dos anos anteriores, dizendo que esperavam mais. Também houveram os que afirmaram que não foi épico, foi apenas legal ou normal, e um “nada épico”. Mas apesar disso tudo, quando questionados se eles têm intenção de voltar para a *Comic Con Experience* em 2017, 93,6% disse que sim, mostrando que apesar de tudo, é um evento que vale a pena participar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O universo nerd é um espaço amplo, repleto de representações e trocas simbólicas, que além de possuir um histórico de interpretação estereotipada das pessoas que compõe esse grupo, é considerado por muitos como um grupo de comportamento desviante da maioria. Por essas razões, os nerds passaram por momentos de adaptação através do tempo, e se acostumaram que a cultura nerd/geek fosse vista como uma cultura marginal, ou *underground*⁶⁵, se sentindo distantes do restante da sociedade e buscando criar espaços onde pudessem ser aceitos.

O conceito desse universo e da identidade de nerd está fortemente ligado à ideia de juventude, pois a maior parte desse grupo é composta por jovens, e a retratação deles na mídia frequentemente se dá utilizando ambientes escolares e as hierarquizações presentes neles, que no geral, divide os grupos de adolescentes entre os legais e populares, e os desinteressantes e perdedores, sendo os nerds constantemente colocados nesse segundo grupo. Por essa razão, a forma como a sociedade tratou os nerds foi, durante muito tempo, de maneira exclusiva ao invés de inclusiva.

Com o passar do tempo e com o auxílio de diversos fatores, tais como o aumento da tecnologia e da facilidade de comunicação, o desenvolvimento de um nicho próspero de consumo e o maior investimento em produtos culturais com temática de ficção científica e de cultura pop, os nerds foram ganhando um espaço maior, e uma representação que antes era alvo de críticas, passou a ser melhor aceita e até mesmo um modelo de comportamento. Com essa mudança e o maior espaço para esse grupo, especialmente na mídia, os encontros de fãs da cultura nerd, que antes eram pequenos e reservados, passaram a ocupar enormes pavilhões em convenções e feiras famosas internacionalmente e, entre esses eventos, o que mais chama a atenção sem dúvida é a *ComicCon*, que começou em San Diego, Califórnia, e que hoje já possui escala global, tendo eventos realizados em diversos países.

Baseado nisso, o presente trabalho buscou responder algumas questões pertinentes sobre a identidade daqueles que se consideram parte integrante desse grupo social, como ela é vista e representada, e quais as relações desse grupo tanto

⁶⁵ *Underground* é uma expressão usada para designar um ambiente cultural que foge dos padrões estabelecidos, dos modismos e que está fora da mídia massiva. Pode ser considerado o oposto do *mainstream*.

externa quanto internamente. E o melhor lugar para observar as relações interpessoais entre um grupo tão extenso é, sem dúvidas, a maior reunião de nerds, geeks e entusiastas desse universo.

Através da análise feita durante o processo de pesquisa, foi possível perceber que a questão de identidade é algo muito amplo e fluido. A ideia de identidade como algo fixo, imutável e pré-concebido não cabe mais nos dias atuais, onde as relações de troca e mudança são constantes. A identidade é construída a partir de diversos fragmentos, advindos não apenas das interações interpessoais, mas também da forma como os sujeitos captam a realidade em que se inserem e a adaptam para o que melhor os represente, da mesma forma que fazem com a realidade fictícia exibida em produções culturais.

Para os nerds, essa identidade está fortemente ligada ao consumo, frequentemente utilizando-se de produtos e bens simbólicos para demonstrar o quanto a questão de ser fã de um universo tão abrangente é importante, além de ser uma forma de os nerds se identificarem fora dos ambientes específicos deles. Durante a pesquisa de campo a questão do consumo ficou extremamente clara, pois foi observado que durante todo o evento os fãs demonstravam grande interesse pelos produtos, e muitos deles investiram bastante para adquiri-los. O consumo é tão significativo que há quem pense que é necessário consumir produtos de determinada produção para se considerar fã da mesma, ou que quanto mais objetos e bens alguém possua, mais fã ela se torna. Essa questão não pode ser confirmada diretamente durante a pesquisa, pois poucos participantes que colaboraram para a mesma concordam com essa afirmação, entretanto, grande parte deles afirmou já ter visto pessoas que consideram essa “competição” como algo real e importante para eles.

Além disso, a questão da importância do consumo pôde ser reforçada após o evento, durante a avaliação da pesquisa feita com os participantes, na qual um grande número de participantes afirmou ter perdido a conta de quanto dinheiro foi gasto por eles durante os quatro dias de convenção, apenas em produtos comercializados nos estandes e lojas.

A forma como muitos nerds escolhem mostrar em sua identidade a admiração pelas produções e por seus interesses frequentemente se dá através de produtos que possam ser usados no dia a dia e que contenham esses elementos, tais como camisas, bonés, bottons e chaveiros, sempre com temáticas nerds e, em certos

casos, até mesmo brincadeiras ou referências que apenas outros fãs seriam capazes de compreender. Essa identidade, assim como a forma de mostrá-la, se tornou algo de extrema importância para os nerds, pois após tanto tempo sentindo-se marginalizados e desviantes, eles finalmente conquistaram um espaço de destaque na sociedade e, por isso, mostrar que se é parte desse grupo não é mais motivo para chacota, já que o universo nerd/geek se tornou algo naturalizado na atualidade.

Também foi possível observar a quebra de alguns mitos relacionados a esse universo durante a pesquisa, já que a visão dos nerds transmitida – especialmente pela mídia – é a forma estereotipada de pessoas de um certo padrão físico, exibindo características pouco atrativas e uma personalidade absolutamente introvertida e não participativa. O que foi observado foi a presença de uma enorme diversidade de pessoas, com estilos dos mais variados e que interagem durante todo o tempo, até mesmo com pessoas desconhecidas. Em diversos momentos era possível encontrar pessoas que aparentemente nunca haviam se encontrado tendo interações calorosas, fosse por causa de um *cosplay*, por estarem juntos numa fila aguardando pela chance de ver um ídolo em comum ou por algum produto adquirido. Talvez a inibição não estivesse presente por se sentirem mais acolhidos dentro do universo da CCXP, sabendo que a maior parte dos que estavam ali não os julgaria ou os trataria com arrogância. Isso incentivou a criação de novas amizades e interações únicas.

Ainda sobre as relações interpessoais dentro desse grupo, foi observado que apesar de ser um espaço inclusivo, ainda há alguns problemas em relação à aceitação da presença feminina, mesmo que haja um número muito grande de mulheres neste ambiente. Alguns homens têm maior facilidade em aceitar a presença feminina quando é para o próprio proveito deles, através de personagens bonitas e sensuais, assim como mulheres fazendo *cosplays* de personagens consideradas *sexys*. Embora muitos deles não externalizem isso abertamente, especialmente na frente de mulheres, é comum ver em fóruns, *blogs* ou grupos de fãs, homens que afirmem que a presença de personagens femininas em papéis fortes pode estragar as produções, ou que as mulheres não entendem de verdade desse universo e só demonstram interesse para chamarem atenção para si. Durante a pesquisa de campo, foi percebido que existe certo deslumbre masculino com algumas *cosplayers*, mas nenhuma abordagem direta foi presenciada, apenas foram

lidos relatos posteriores ao evento de mulheres contando as formas de assédio que sofreram em algum momento.

As mulheres presentes nesse universo buscam cada vez mais uma igualdade na representação do gênero, já que enquanto os homens são geralmente retratados de forma a evidenciar sua força, poder ou habilidades, enquanto em muitos casos o foco principal nas personagens femininas é a questão de seus corpos, ou comportamento mais sexualizado. Assim como elas, outros grupos de minorias, como os negros e os LGBTI's buscam por melhor representatividade nas produções desse universo, pois isso é necessário para que jovens, independente de gênero, cor de pele ou orientação sexual possam se sentir parte de algo maior, especialmente algo tão significativo como o universo nerd/geek.

Também há certa resistência com novos fãs, devido ao aumento considerável de novos membros na comunidade nerd/geek com a popularização da mesma, assim como das produções de cultura pop. Por ser um grupo que trabalha constantemente com a troca de informações e de pessoas que costumam ter sede de conhecimento pelos assuntos que lhes interessam, alguns nerds, especialmente os que fazem partes de *fandoms*, consideram necessário que a pessoa saiba o máximo possível sobre o objeto de admiração para se considerar fã do mesmo. Quando, por qualquer razão, a pessoa demonstra não ter tanto conhecimento sobre detalhes da história, da produção ou de qualquer outro aspecto desse objeto, ela provavelmente será chamada de *poser*, especialmente se for um novo fã (ou uma mulher).

Apesar disso, os ambientes são ricos em debates, e é possível encontrar fãs que conversarão por horas a fio sobre seus objetos de interesse, teorias para as histórias, preferências e outras coisas. De acordo com os relatos coletados de pessoas que estiveram na fila para o auditório durante os quatro dias de evento, a espera – que muitas vezes era longa, considerando que há pessoas que madrugaram para conseguir um bom lugar – não parecia tão grande, porque uma das primeiras coisas que acontecia ao chegarem na fila era iniciar conversas com as pessoas próximas e essas conversas rendiam por muitas horas, algumas levando até mesmo a criação de laços que se mantiveram depois do evento.

Desta forma, a escolha da *Comic Con Experience* como objeto de estudo para essa pesquisa se mostrou algo bastante positivo, especialmente para a própria comunidade nerd/geek, pois todos os participantes do evento que de alguma forma

contribuíram com ela – fosse através de depoimentos, entrevistas ou questionários – se mostraram muito entusiasmados ao saber que é possível fazer uma pesquisa acadêmica sobre um assunto que eles gostam tanto, e mais ainda por saber que há quem se interesse em saber sobre seus hábitos, sua identidade, sua forma de representação e todas as demais questões pertinentes dentro desse grupo tão amplo e diversificado, que é tão maior e mais complexo do que qualquer estereótipo.

REFERÊNCIAS

- ADMINISTRADOR ILUMINERD. *Brainstrume* [Especial] – Poser, nerds e garotas pseudonerds, 2013. Disponível em: [<http://www.iluminerds.com.br/brainstrume-poser-nerds-e-garotas-pseudonerds-especial/>]. Acesso em 07/11/2016
- BECKER, H. *Outsiders: estudos de sociologia do desvio*. Rio de Janeiro: Zahar, 2009
- BICCA, Â.; CUNHA, A. P.; ROSTAS, M.; JAHNKE, M. Identidades Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis. *In: Conjectura: Filosofia e Educação*, v. 18, n. 1, 2013.
- BIGON, B. *Como ser nerd em 10 passos*, 2011. Disponível em: [<https://lostacts.wordpress.com/2011/06/19/como-ser-nerd-em-10-passos/>] Acesso em: 06/11/2016
- BOURDIEU, P. *A distinção: crítica social do julgamento*. São Paulo: Edusp; Porto Alegre, RS: Zouk, 2007.
- BOURDIEU, P. *Questões de sociologia*. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.
- CAPARI, M. *Criadora de “Steven Universo” explica a importância de personagens LGBT para crianças*. *In: Lado Bi, UOL*, 2016. Disponível em: [<http://ladobi.uol.com.br/2016/06/rebecca-sugar-steven-universe/>] Acesso em 19/02/2017
- CHAGAS, L. Z. Na teia do aranha: a construção cultural dos estereótipos dos jovens Nerds. *In: Anais do Seminário Nacional da Pós-Graduação em Ciências Sociais, UFES*, v. 1, n. 1, 2011.
- COLLUCCI, C. Há 46 anos na UTI, paciente cria desenho animado. *In: Equilíbrio e Saúde, Folha de São Paulo*, 2014. Disponível em: [<http://www1.folha.uol.com.br/equilibrioesaude/2014/12/1563900-ha-46-anos-na-uti-paciente-cria-desenho-animado-assista.shtml>] Acesso em: 13/02/2017
- DELIRIUMNERD. *Riri Williams e a incansável sexualização de personagens femininas nos quadrinhos*, 2016. Disponível em: [<http://deliriumnerd.com/2016/11/11/quadrinho-riri-williams-e-incansavel-sexualizacao-de-personagens-femininas-nos-quadrinhos/>] Acesso em: 18/02/2017.
- ENNE, A. L. Juventude como espírito do tempo, faixa etária e estilo de vida: processos constitutivos de uma categoria-chave da modernidade. *In: Comunicação Mídia e Consumo*, vol. 7, nº 20, 2010
- ESTADAO. *Nerds buscam reciclar suas habilidades sociais*, 2012. Disponível em: [<http://economia.estadao.com.br/noticias/geral,nerds-buscam-reciclar-suas-habilidades-sociais,109143e>] Acesso em 06/11/2016.
- FEITOZA, F. A. Seletividade Teenager: a sensibilidade eugênica em imagens do High School. *In: Cadernos de Comunicação, UFSM*, v. 16, n. 2, jul-dez 2012.

- FERNANDES, L. F. *Encicloneardia: Almanaque de cultura Nerd*. São Paulo: Panda Books, 2011
- FISKE, J. The Cultural Economy of Fandom. In: LEWIS, Lisa A. (org). *The Adoring Audience: fan culture and popular media*. New York: Routledge, 2001.
- FRANÇA, C. *Personagens ficcionais não escolhem a própria roupa!*, 2016. Disponível: [<http://collantsemdecote.com.br/personagens-ficcionais-nao-escolhem-a-propria-roupa/>] Acesso em: 18/02/2017.
- GNIPPER, P. *Garotas nerds e geeks contam como enfrentam meios machistas*, 2015. Disponível em: [<https://canaltech.com.br/materia/geek/garotas-nerds-e-geeks-contam-como-enfrentam-meios-machistas-53115/>]. Acesso em 07/11/2016.
- GOMES, P. C. *O papel da identidade no encontro da cultura com a tecnologia - um estudo sobre o site Omelete e seus projetos*. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Comunicação, Universidade Metodista de São Paulo, 2015.
- HALL, S. *Identidade Cultural na pós-modernidade*. 10ª Edição. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005.
- KHUMTHUKHIT, P. *A Nova Diplomacia Pública do Japão*. Dissertação de Mestrado, PUC, 2010.
- MACHADO, P. H. *Encontrei Faramir, Filho de Denethor e Irmão de Boromir*, 2016. Disponível em [<http://variosprismasinfinitoslados.blogfolha.uol.com.br/2016/12/06/encontrei-faramir-filho-de-denethor-e-irmao-de-boromir/>]. Acesso em 13/02/2017.
- MADEIRA, S. Evolução da identidade, estereótipo e imagem midiática da tribo urbana dos nerds. In: 10º Interprogramas de Mestrado Faculdade Casper Líbero. 2014
- MATOS, P. O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. In: XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – *Intercom*. 2011.
- MATOS, P. Consumo, Curadoria e a construção de mapas de importância na cultura nerd. In: X POSCOM: Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio. 2013.
- MONTEIRO, C. Fandom: cultura participativa em busca de um ídolo. In: *Revista Anagrama*, ano 4, ed. 1, set-nov 2010.
- PADILHA, L. D.; HAMESTER, M. A Identidade e a Estética como forma persuasiva nas camisarias Nerds das marcas Jovem Nerd, Linux Mall e Redbug. In: V SIPECOM: Seminário Internacional de pesquisa em comunicação, 2013.
- PEREIRA, A. *O que a roupa da Arlequina e o cabelo da Furiosa têm a ver com a gente?*, 2016. Disponível em: [<http://minasnerds.com.br/2016/04/01/o-que-a-roupa-da-arlequina-e-o-cabelo-da-furiosa-tem-a-ver-com-a-gente/>] Acesso em: 18/02/2017.

PINTO, V. C.; SAEMI, M.; SOUSA, W. O papel da representação social na construção da identidade adolescente. *In: Anais XV ENABRAPSO*, 2009.

PUIG, R. *Arlequina e Mulher-Maravilha: a Hiper-Sexualização da Personagem Feminina*, 2016. Disponível em: [<http://collantsemdecote.com.br/arlequina-e-mulher-maravilha/>]. Acesso em: 18/02/2017

PUIG, R. *O Nerd de verdade vs o poser*, 2016. Disponível em: [<http://collantsemdecote.com.br/nerd-de-verdade-vs-poser/>]. Acesso em 07/11/2016

RAGGI, N. Juventudes na contemporaneidade: identidades, identificações, nomadismos. *In: Revista Brasileira Adolescência e Conflitualidade*, n.2, 2010, p. 78-93.

SIQUEIRA, D.; VIEIRA, M.. De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos. *In: Comunicação, mídia e consumo*, vol.5, n.13, jul 2008.

SIQUEIRA, F. Por que o futuro da cultura nerd é se tornar um jardim de infância. *In: Sabotagem*, 2017. Disponível em: [<https://sabotagem.net/por-que-o-futuro-da-cultura-nerd-%C3%A9-se-tornar-um-jardim-de-inf%C3%A2ncia-2cdcc92321d5#.20i436lxg>]. Acesso em: 20/02/2017.

SOUZA, G. *Gui discute: Como os nerds podem ter preconceito?*, s.d. Disponível em: [<http://portalcaneca.com.br/gui-discute-como-os-nerds-podem-ter-preconceito/>]. Acesso em: 07/11/2016



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL
COORDENAÇÃO DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM PRODUÇÃO CULTURAL

AUTORIZAÇÃO PARA DIVULGAÇÃO DE MONOGRAFIA

Niterói, 08/03/2017

Eu, **MARIA LUIZA CARVALHO AGUIAR**, CPF 145.382.327-18 formando(a) do curso de Graduação em Produção Cultural da Universidade Federal Fluminense, autorizo a divulgação do conteúdo da monografia (texto integral e/ou fragmentos, respeitada a autoria) intitulada **"IDENTIDADE E REPRESENTAÇÃO DOS FÃS NA CULTURA NERD/GEEK: ANALISANDO A COMIC CON EXPERIENCE"** defendida nesta data, em bibliotecas e sítios de divulgação de resultados científicos e acadêmicos. Para tal, comprometo-me a entregar a presente monografia em versão digital, em PDF.

MARIA LUIZA CARVALHO AGUIAR