

Omelete adicionou 4 novas fotos.  
 Ontem às 23:00 · 🌐

Família que faz cosplay unida... :D #ObjetivoFamiliar  
 #ProcurandoMeuParNerd

4,8 mil curtidas 220 comentários

---

★ Taliana Lodi compartilhou a foto de CONSUME  
 21 de outubro de 2015 · 🌐

Curtir Comentar Compartilhar

Henrique Jb, Renato Whitaker e outras 2 pessoas curtiram isso.

Henrique Jb Entendedores entenderão  
 Descurtir · Responder · 👍 1 · 21 de outubro de 2015 às 22:30

---

Procurar pessoas, coisas e locais

Bárbara Coelho compartilhou a foto de Franklin To  
 Silva.  
 1 h · 🌐

Leonardo Goulart

Franklin Toledo da Silva  
 4 h · 🌐

E olha que ela nem viu minha Gibiteca!!!

curtidas

Curtir Comentar Compartilhar

---

Procurar pessoas, coisas e locais

👍👍👍

**GASTANDO DINHEIRO COM QUADRINHOS,  
 CINEMA, GAMES, ACTION FIGURES...**

**GASTANDO COM QUALQUER OUTRA COISA...**

20 curtidas 3 comentários

Curtir Comentar Compartilhar

Feed de Notícias · Sincronizações · Mensagem · Notificações · Mais

A identidade de fãs de quadrinhos:  
 entre a “vida civil” e a “vida nerd”

**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA**

TATIANA DE LAAI

A identidade de fãs de quadrinhos:  
Entre a “vida civil” e a “vida nerd”

Niterói

Fevereiro, 2016

**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA**

TATIANA DE LAAI

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para obtenção do Grau de Doutor.

Linha de Pesquisa do orientador: Antropologia digital e antropologia do consumo

Niterói

2016

## **Resumo**

As “fanfictions” ou “fanfics” são narrativas ficcionais criadas por fãs a partir de uma obra original, podendo abarcar livros, filmes, séries de TV, desenhos animados ou revistas em quadrinhos, expandindo a narrativa original. Assim, os interlocutores dessa pesquisa identificam-se como “nerds”, fãs de quadrinhos e autores de fanfics. O grupo estudado mantém um “fansite”, uma página de conteúdos na internet onde compartilham as histórias que criam; e um “podcast”, uma transmissão de áudio online onde discutem, comentam e promovem o consumo dos produtos que os inspiram. Este grupo representa um tipo de consumidor de mídia que não se enquadra nas representações tradicionais de receptores passivos, ou seja, seu modo de consumo midiático é colaborativo, o que implica um conjunto de práticas e intervenções singularizantes cuja a materialização é a fanfiction e a sua “cultura fandom”. Essa pesquisa busca, através de uma abordagem etnográfica, obter dados qualitativos relativos a estas práticas de consumo, com ênfase nas formas de narrativas produzidas por fãs de quadrinhos no contexto digital. A transmidialidade e a intertextualidade caracterizam para esse grupo formas de sociabilidade e de distinção.

**Palavras-chave:** identidades, etnografia, consumo, cultura fandom, fanfiction

## **Abstract**

“Fanfictions” or “fanfics” are fictional narratives created by fans based on original content, including books, movies, tv series, cartoons and comic books, which expand the original narrative. The collaborators in this research identify as “nerds” and comic book fans, and as fanfic writers. The group studied owns a “fansite”, an internet webpage where their written stories are shared; and a “podcast”, an online audio transmission where they discuss, comment, and promote their inspiring sources. This group represents a media consumer different from the traditional passive roles, with a collaborative consume of media products, implying singularizing practices and interactions, of which fanfiction and its “fandom culture” are materializations. Through a ethnographic approach, this study collects qualitative data on these consumerism practices, with focus on the narratives forms created by comic books fans in a digital context. Transmidiality and intertextuality characterize forms of sociability and distinction for this group.

**Keywords:** identities, ethnography, consumerism, fandom culture, fanfiction

**Ficha Catalográfica elaborada pela Biblioteca Central do Gragoatá**

L111 Laai, Tatiana de.

A identidade de fãs de quadrinhos: entre a “vida civil” e a “vida nerd” / Tatiana de Laai. – 2016.

256 f. ; il.

Orientadora: Laura Graziela Figueiredo Fernandes Gomes.  
Tese (Doutorado em Antropologia) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Departamento de Antropologia, 2016.

Bibliografia: f. 226-234.

1. Identidade. 2. Etnografia. 3. Consumo. 4. Cultura fandom.  
5. Fanfiction. I. Gomes, Laura Graziela Figueiredo Fernandes.  
II. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Ciências Humanas e Filosofia. III. Título.

## **AGRADECIMENTOS**

Nenhuma pessoa escreve um trabalho acadêmico sozinha. Espero que estas páginas deem conta de expressar o quanto as pessoas aqui listadas foram importantes para a conclusão desta tese.

À minha mãe e meu irmão que são meu norte, meu sul, meu leste e meu oeste.

À minha orientadora e professora Laura Graziela Gomes pelo apoio e suporte acadêmico. E também pela paciência e doçura durante minhas loucas crises de nervosismo.

À Cláudia Barcellos Rezende, que tem sido uma figura de grande importância desde o início da minha vida acadêmica, por me orientar e incentivar minha trajetória.

Ao Professor Jair Ramos, por aceitar participar das qualificações e da banca de defesa; muito obrigada pelo interesse e pela valiosa contribuição.

Aos professores Edilson Marcio Silva, Paulo Jorge da Silva Ribeiro, por terem aceito participar como avaliadores deste trabalho. Agradeço também às professoras Mylene Mizrahi e Carla Barros que aceitaram participar desta banca como suplentes. Agradeço antecipadamente as discussões e sugestões que a banca tecerá a propósito deste trabalho.

Ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia, PPGA-UFF e a todos os professores do Programa, em especial àqueles com quem cursei as disciplinas do curso. A Secretaria do PPGA, em especial ao Marcelo e a Fernanda, sempre solícitos, pacientes e gentis,

Ao programa de doutoramento em Materialidades da Literatura, Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra. Em especial ao professor Manuel Portela, obrigada pelo acolhimento, os conselhos, a generosidade e interlocuções. Aos professores Osvaldo Manuel Silvestre e Pedro Serra pelas grandes aulas e pelos melhores insights. Obrigada ao MatLit por ampliar o meu horizonte acadêmico.

Aos colegas do NEMO: Luciana Murgel, Marcia Mesquita, Clara Abdo e Rafael Velasquez e aos colegas do MatLit: Erika Oikawa, Caio Di Palma, Rita Marrone e Bruno Fontes pelos debates acadêmicos acompanhados de muita bobagem.

À Nix e à Iva fiéis escudeiras com as quais eu sei que posso sempre contar. Obrigado sempre. Nenhum agradecimento aqui seria o bastante.

À Priscila e Fred, os melhores amigos que alguém pode ter em qualquer lugar do mundo faça chuva ou faça sol!

À Amanda C. Lopes pelas conversas infinitas e por ter ajudado nas minhas inúmeras dúvidas e algumas crises existenciais.

Ao Zilli, pela amizade, discussões e assessorias quadrinísticas e principalmente por compreender a minha ausência.

Aos amigos Paulo Miguel, Camila e Diana, que de alguma forma sempre me incentivaram a concluir esse trabalho.

A Vanessa Zamboni que mesmo de longe, esteve sempre presente nos altos e baixos das loucuras acadêmicas. “Tamo juntas, gata!”

Aos meus amigos, por todos os convites que nunca deixaram de ser feitos, mesmo sabendo que seriam negados. Em especial: Raphaela Leite, Victor Matinna, Rodrigo Rangel, Gabi Pontes e Marco Vanzillotta.

Esta pesquisa não existiria sem as pessoas que me cederam suas histórias, sua atenção e seu tempo para tentar me explicar um tanto de seus mundos. Às pessoas que contribuíram com esta tese meu eterno agradecimento, em especial: Carlos Vinicius Marins, Henrique JB, Bárbara Coelho, Leonardo Goulart, André Faccas e toda a Equipe Quadrim.

Por fim, agradeço à Capes, que apoiou financeiramente esta pesquisa.

## LISTA DE IMAGENS E FIGURAS

Imagem 1 – <i>Homepage</i> do <i>banner</i> e parte superior do site da <i>Quadrin</i> .....	20
Imagem 2 – Detalhe do acesso para o antigo site de fanfics. ....	22
Imagem 3 – <i>Homepage</i> com de listagem artigos e logos das empresas parceiras. ....	23
Imagem 4 – <i>Nikita</i> e <i>LeoSpy</i> no evento de quadrinhos <i>Fest Comix</i> em São Paulo .....	46
Imagem 5 – <i>Baralho</i> , jogo e livro na <i>Quadrincontro</i> (2015). ....	50
Imagem 6 – <i>Henrique JB</i> , <i>Tatiana</i> e o <i>triominó</i> na <i>Quadrincontro</i> (2015). ....	51
Imagem 7 – coleção encadernados e bonecos de <i>LeoSpy</i> e <i>Nikita</i> .....	53
Imagem 8 – <i>André Faccas</i> e postagem sobre “ <i>Nerds</i> no trânsito”.....	55
Imagem 9 – Alianças de casamento <i>Lanterna Verde</i> e <i>Safira Estrela</i> .....	57
Imagem 10 – Divulgação de projetos pessoais no grupo de Facebook da <i>Quadrin</i> .....	62
Imagem 11 – <i>LeoSpy</i> posta notícia do Youtuber que ganhou R\$1 milhão. ....	63
Imagem 12 – <i>Vinicius</i> divulga sua participação no evento <i>NerdHeros</i> . ....	70
Imagem 13 – Projeto de financiamento: <i>Seja um Padrim</i> da <i>Quadrin</i> . ....	75
Imagem 14 – Agradecimento aos que divulgaram e citaram a <i>Quadrin</i> . ....	108
Imagem 15 – Podcast “ <i>BaixoFrenteSoco</i> ”. ....	109
Imagem 16 – Coluna “ <i>Divã da Nikita</i> ” sobre ser leitora de quadrinhos. ....	121
Figura 17 – Página da seção <i>Universo Quadrin</i> na página <i>Fanfic Quadrin</i> .....	149
Figura 18 – Página da seção <i>Multiverso Quadrin</i> na página <i>Fanfic Quadrin</i> .....	150
Figura 19 – Página da seção <i>Quadrin Autoral</i> na página <i>Fanfic Quadrin</i> .....	151
Figura 20 – Página da seção <i>Quadrin Premium</i> na página <i>Fanfic Quadrin</i> .....	152
Figura 21 – <i>Henrique JB</i> expande um tema do podcast na seção de comentários. ....	177
Imagem 22 – Leitor dialoga com a <i>Equipe Quadrin</i> . ....	178
Figura 23 – Ases do <i>Baralho Heróis Marvel</i> da <i>Panini</i> . ....	189
Figura 24 – Personagem <i>Quentin</i> aparece com a camiseta “ <i>Magneto was right</i> ”.....	194
Figura 26 – <i>Ciclope</i> diz que estava certo em <i>AvX 6</i> . ....	196
Figura 27 – <i>Ciclope</i> em <i>AvX 7</i> prevê jovens usando camisetas.....	196
Figura 28 – Personagem <i>Quentin</i> em <i>Marvel Wolverine #2</i> com a camiseta .....	197
Imagem 29 – Dia dos Pais com uma referência aos filmes da série “ <i>Stars Wars</i> ” .....	202
Imagem 30 – Natal árvore feita de livros, séries e quadrinhos encadernados. ....	202
Imagem 31 – Estatuto da Família e <i>Homem-Aranha</i> .....	203
Imagem 32 – Meme com referência as <i>Tartarugas Ninjas</i> .....	204
Imagem 33 – Filme “ <i>Esquadrão Suicida</i> ” reproduz cena do quadrinho. ....	205
Imagem 34 – Meme filme <i>Capitão América</i> entende a referência. ....	207
Imagem 35 – Cenas de <i>Capitão América</i> se transformam em <i>meme</i> .....	207
Imagem 36 – <i>Nerdonautas</i> com memes do <i>Capitão América</i> . ....	208

# SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
-----------------	----

## CAPÍTULO 1

<b>SOBRE <i>NERDS</i> E CIVIS: CONSUMO E IDENTIDADE .....</b>	<b>19</b>
---	-----------

1.1 – A QUADRIM.....	19
----------------------	----

1.2 – <i>NERDS</i> .....	34
--------------------------	----

1.3 – O FÃ E FANDOM.....	39
--------------------------	----

1.4 – <i>NERDS VERSUS CIVIS</i> .....	46
---------------------------------------	----

1.5 – O FÃ ESPECIALISTA – SOBRE A PROFISSIONALIZAÇÃO DO FÃ.....	61
---	----

## CAPÍTULO 2

<b>ENTRADA NO CAMPO: ETNOGRAFIA E INTERNET.....</b>	<b>77</b>
---	-----------

2.1 – TRABALHO DE CAMPO .....	77
-------------------------------	----

<b>2.1.2 – Computador Como Máquina De Escrita E A Voz Como Avatar .....</b>	<b>84</b>
---	-----------

2.3 – SOBRE O “FAÇA VOCÊ MESMO” .....	94
---------------------------------------	----

2.4 – O PODCAST .....	98
-----------------------	----

<b>2.4.1 – Nerdosfera: A Podosfera Quadrinística.....</b>	<b>103</b>
---	------------

<b>2.4.2 – O Nerdcast .....</b>	<b>110</b>
---------------------------------	------------

<b>2.4.3 – “Começa Agora O Quadrinicast!” .....</b>	<b>112</b>
---	------------

<b>2.4.4 – “Isso Foi Uma Frase De Boteco!” .....</b>	<b>117</b>
--	------------

<b>2.4.5 – “A Análise Que Você Queria Com A Qualidade Quadrinicast!” .....</b>	<b>123</b>
--	------------

## CAPÍTULO 3

### **ESCRITAS COMPARTILHADAS: INTERTEXTUALIDADE,**

### **TRASMIDIALIDADE E REFERÊNCIAS OU “O CAPITAL**

<b>QUADRINÍSTICO E PENSAMENTO NÉRDICO” .....</b>	<b>126</b>
--	------------

3.1 – SOBRE QUADRINHOS .....	126
------------------------------	-----

3.2 - FAN FICTION, A VERSÃO DO FÃ.....	137
--	-----

3.3 - FANFIC QUADRIM.....	143
---------------------------	-----

<b>3.3.1 - “O Melhor Site De Fanfics Sobre Quadrinhos” .....</b>	<b>144</b>
<b>3.3.2 – As Fanfictions Da Quadrim .....</b>	<b>153</b>
<b>3.4 – SOBRE AUTORIA.....</b>	<b>160</b>
<b>3.4. 1 - Autoria Através Da História.....</b>	<b>162</b>
<b>3.4.2 – Autoria Compartilhada .....</b>	<b>170</b>
<b>3.5 – “ENTENDORES, ENTENDERÃO”: SOBRE “REFERÊNCIAS” OU PENSAMENTO QUADRINÍSTICO E PENSAMENTO NÉRDICO. ....</b>	<b>181</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>220</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>227</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>236</b>
ANEXO 1 – “Sobre A Quadrim”: Descrição Escrita por Outro Integrante	
ANEXO 2 – “ <i>Sites Nerds</i> ”	
ANEXO 3 – Coleções dos Integrantes da Equipe Quadrim	
ANEXO 4 – Mídia Kit	
ANEXO 5 – Texto sobre a importância que os quadrinhos têm	
ANEXO 6 – Páginas e Grupos do Facebook	
ANEXO 7 – Podcasts Ouvidos	

## INTRODUÇÃO

Nos idos de 2011 eu trabalhava na extinta vídeo locadora Video Session; uma loja que além de alugar filmes, prestava muita assessoria para profissionais de TV e do cinema do Rio de Janeiro. Por isso mesmo, seus proprietários se preocupavam em contratar pessoas que gostassem e conhecessem muito de cinema, pessoas capazes de fazer curadoria a partir de um vasto acervo de filmes e também de identificar e reconhecer nomes de atores, diretores e cenas de quase todo o tipo de filme. Nunca tinha pensado que meus anos e anos de cinefilia, e o vício nas séries de TV me renderiam a oportunidade de conhecer mais de perto o universo do fazer audiovisual através do contado direto com diretores, figurinistas, atores e produtores que vinham até a Video Session em busca de referências audiovisuais. O gosto pelo cinema combinado ao desejo de melhorar as assessorias realizadas na vídeo locadora, assim como o contato direto e intenso com profissionais de cinema e televisão me instigaram a ler mais sobre cinema, prestar mais atenção em tudo o que eu assistia e buscar um olhar mais crítico em relação às produções audiovisuais.

Nessa mesma época, umas das clientes da loja, me convidou para fazer parte de seu projeto “Aventura de Ler”, uma revista eletrônica de incentivo à leitura onde pessoas indicariam através de resenhas suas narrativas favoritas, fossem elas do cinema, dos games ou dos livros. No “Aventura de Ler” nós escrevíamos sobre o que quiséssemos, mas cada um tinha uma “especialidade”, por assim dizer. Tinha o rapaz dos games, os que escreviam sobre romances históricos, a que falava sobre artes plásticas etc. Foi trabalhando nesses dois lugares que me aproximei das comunidades de fãs que se organizam na internet. Foi no Aventura de Ler, inclusive que conheci o interlocutor que me colocou em contato com o grupo sobre o qual trata a pesquisa que resultou na presente tese de doutorado.

Foi através da convivência com os outros colaboradores do Aventura de Ler e com alguns dos clientes que circulavam na Video Session que descobri mais sobre as fanfictions<sup>1</sup> e fandoms<sup>2</sup>. Eu mesma me descobri orbitando esse mundo, afinal eu

---

<sup>1</sup> Também chamadas de fanfics, são as ficções escritas por fãs com base numa obra original.

<sup>2</sup> Grupos de fãs que funcionam como comunidades imaginadas em torno de personagens, livros, filmes, jogos e etc.

também sou fã, mas acabei descobrindo um universo vasto e complexo, no qual existem várias maneiras de ser fã. Esse trabalho surgiu de um questionamento pessoal frente a esse novo grupo de amigos: eu era fã, mas não escrevia e nem lia fanfics, eu era fã mas não participava de um podcast<sup>3</sup>, na verdade eu nem sabia o que era um. Eu era fã e não tinha meu site. Eu era fã, mas a minha coleção de filmes é bem pequena. Sou fã de quadrinhos mas parei de colecionar na mesma época em que parei de acompanhar as séries regulares, um pouco antes de entrar na graduação lá no fim dos anos noventa. Comecei a achar que eu era uma fã muito mequetrefe. Eu me considero uma fã, no entanto, meu consumo dos objetos culturais considerados *nerds* não é igual ao dos meus interlocutores que “performam”, isto é, desempenham suas identidades de fã quase que exclusivamente a partir da condição de consumidores. Ou seja, os objetos culturais que dos quais eles são fãs, pautam todos os aspectos de suas vidas.

As construções identitárias individuais ou como foco de pertencimento de grupo são meu interesse de estudo desde a graduação. Durante o mestrado, somaram-se ainda as questões referentes ao universo dos fãs, da idolatria e das narrativas. De certa forma, essa pesquisa aprofunda um pouco os questionamentos suscitados durante a escrita da dissertação de mestrado<sup>4</sup>, cujo objeto da pesquisa foi um fenômeno juvenil urbano marcado pela identificação com um estilo musical, o chamado Emo; a abordagem analítica central incidiu sobre a articulação entre música e emoção como um recurso identitário. A dissertação de mestrado evidenciou que entre os Emos (que são fãs de rock), assim como entre outras culturas jovens, existe uma necessidade de autoria. Todos os jovens entrevistados na dissertação faziam parte de uma banda ou tocavam algum instrumento musical, ou então eram fotógrafos entusiastas, gostavam de escrever poesias, ou criar ilustrações de todo tipo que publicavam em álbuns e diários virtuais. Essas criações eram sempre ligadas ao que é “autêntico” e “verdadeiro”, em oposição ao falso ou ao não-sincero, no que diz respeito à exposição de suas identidades e subjetividades. A publicação dessas produções em ambientes virtuais seria uma espécie de materialização dessas identidades e dessas narrativas individuais. Os Emos são mais uma dentre tantas

---

<sup>3</sup> Programas de áudios veiculados através da internet, onde os participantes/apresentadores conversam e comentam diversos assuntos.

<sup>4</sup> “Música que vem do coração: emos, identidades, cultura juvenil & sociabilidade digital”, defendida no Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais (PPCIS) do IFCH/UERJ sob a orientação de Claudia Barcellos Rezende.

culturas juvenis urbanas, chamadas de alternativas que compartilham uma experiência de consumo ligada a uma produção de fã (SANSÃO, 2007).

No doutorado decidi me debruçar sobre as produções e interações da Equipe Quadrim, composto por um grupo de amigos; todos fãs, leitores e colecionadores de história em quadrinhos. A Quadrim começou com um grupo de discussão sobre quadrinhos numa lista de e-mail em 2000. Além de escrever e discutir sobre quadrinhos, muitos dos participantes também eram interessados em fanfics. Fanfics são as histórias produzidas por fãs com base em obras originais. Em 2001, o site para a publicação e armazenamento de fanfics é criado: O Fanfic Quadrim. Em 2002, uma nova lista, dedicada exclusivamente a discussão de fanfics é criada. Nessa época lista e site existiam simultaneamente. No site eram publicadas as histórias e na lista elas eram discutidas. A partir de 2008 a publicação de fanfics no site diminuiu drasticamente e em 2011 o site já não apresenta novas postagens de fanfics e se encontra subutilizado. Nesse ano, membros mais ativos da Quadrim lançam seu primeiro podcast, onde falam sobre quadrinhos. Um podcast é um arquivo de áudio publicado na internet que lembra bastante um programa de rádio, quase como um programa de rádio sob demanda. Nessa época as fanfics deixam de ser publicadas no site definitivamente.

Em 2013 o site como conhecemos hoje foi lançado: A Quadrim. Agora o site se parece bastante com uma revista eletrônica, possui colunas, entrevistas, reportagens, resenhas e críticas. É um site dedicado às histórias em quadrinhos, mas que também trata de cinema e literatura. O carro chefe do site é o podcast, chamado Quadrimcast. A cada quinze dias um Quadrimcast é lançado, nesse podcast eles discutem sobre os mais diversos aspectos criativos e mercadológicos do universo dos quadrinhos, comentam e indicam seriados, filmes e quadrinhos, fazem resenhas e entrevistam autores e artistas. A parte de fanfics continua atrelada ao novo site Quadrim, agora em segundo plano.

O que temos na Equipe Quadrim é grupo leitores/fãs e escritores cujos esforços de singularidade simultaneamente a um intenso movimento identitário de pertencimento a um determinado grupo social encontram nos ambientes virtuais o espaço privilegiado para a reinvenção de produtos culturais e de suas próprias identidades. Eles se denominam *nerds*, fãs de histórias em quadrinhos e se colocam em oposição ao *civil*, aquela pessoa que não lê quadrinhos e que não é fã.

Esse trabalho, seguindo a tradição antropológica, busca entender o outro, através de seus próprios termos e ponto de vista. Esse o outro, os *nerds*, são um grupo que nós conhecemos à partir da mídia tradicional, pelos filmes, livros e seriados de TV e que muitas vezes são marcados pelo signo da negatividade e pelo estereótipo da inépcia social. Os interlocutores desse trabalho estão cientes e orgulhosos de que “os *nerds* dominaram o mundo”, eles celebram o fato de que atualmente cultura pop de massa é praticamente toda “*nerd*: filmes adaptados de quadrinhos que são sucesso de bilheteria, jogos e personagens que se popularizaram etc. Ao mesmo tempo, estão atentos para a sua importância na popularização desses objetos culturais. Se antes o boca-a-boca era o principal responsável pelo sucesso de algo considerado *nerd*, hoje o caminho do sucesso de um filme, livro ou jogo passa pelo crivo desses grupos têm na internet suas ferramentas de exposição e a possibilidade de profissionalização como veremos ao longo desse trabalho.

Veremos que a chamada *cultura nerd* não é apenas uma cultura de consumismo desatado como faz parecer o senso comum, é um consumo atrelado ao afeto e que se desdobra numa série de práticas criativas e de sociabilidade intensa. Alguns desses fãs, por exemplo, passam meses planejando e costurando fantasias porque se identificam com o personagem a ponto de querer se sentir na pele dele por algumas horas. E como num teatro, promove uma catarse nas quando se apresentam nas convenções de fãs. Na mesma medida em que consomem todo o tipo de objeto referente aos seus personagens e ficções preferidas, *nerds* se reúnem para discutir obsessivamente os detalhes sobre suas séries e filmes preferidos e se dispõem a esmiuçar enredos e inventar teorias para cobrir buracos na trama, se apropriando das histórias que consomem. Diante das narrativas que não correspondem suas expectativas, eles constroem novas. Se organizam em grupos que cultivam um saber que lhes permite questionar os autores das obras originais. São consumidores e também criadores.

Essa pesquisa é sobre "ser fã", mas, sobretudo, como a partir deste primeiro reconhecimento, a "condição de fã" se afirma também como a necessidade de se construir uma identidade, ao mesmo tempo em que se afirma a condição e necessidade de ser "consumidor". Um consumidor especializado ou aquilo que Campbell (2004) denominou de "consumidor artesão" que precisa ser realizada/desempenhada com ênfase sobre a experiência, de forma compartilhada,

coletiva, mas ao mesmo tempo particular. Neste sentido, as discussões sobre singularidade, o pensamento de autores como Simmel (2003), bem como o conceito de capital simbólico de Bourdieu se mostraram essenciais para compreender como, que na *cultura nerd*, o consumo se constitui no modo obrigatório, atuando de forma a construir esta identidade, bem como gerar identificação.

Boa parte de nossas vidas é dedicada a atribuir valores simbólicos a produtos, incluindo os culturais, no entanto, a *cultura nerd* é inteiramente dedicada a catalogar e hierarquizar produtos da cultura pop. De forma, que temos dois eixos principais que atravessam essa pesquisa: o primeiro é o *modus operandi* desta construção identitária, que se faz a partir da singularidade/singularização dos bens da cultura midiática, mas que também só faz sentido na relação com os outros fãs; e, o segundo é a possibilidade de profissionalização desse fã, proporcionada justamente pelo intenso movimento de distinção e do acúmulo de capital cultural que faz desse indivíduo um fã especializado. A Equipe Quadrim é um exemplo contundente do que acontece quando a identidade *nerd* permanece apenas vinculada ao consumo e não se realiza plenamente no âmbito profissional: eles são fãs especializados na busca de uma profissionalização e por isso vivem divididos entre uma *vida civil* e *vida nerd*. Um dos interlocutores da pesquisa, por exemplo, está escrevendo um romance. Ele tem em seu horizonte uma carreira de escritor o que é considerado uma *vida nerd*. No entanto, ele trabalha no setor de análise de mercado de uma grande empresa, o que configura sua *vida civil*. Ou seja, nessa relação entre consumo e trabalho/profissão nem todos possuem a mesma posição no campo desta *cultura nerd*.

Sendo assim, ainda que os interlocutores dessa pesquisa tenham suas próprias noções do que significa ser um *nerd*, a ideia aqui será a de trabalhar com uma cultura construída com base no consumo midiático e, neste contexto, como ele, o consumo, constitui um aspecto fundamental para a formação dessa *identidade nerd*. Ou seja, nada é consumido num vácuo cultural, portanto estamos falando de uma “cultura de consumo”, que abarca e influencia todas as esferas da vida, sendo identificado como uma atividade cada vez mais cultural e simbólica, do que propriamente econômica (BARBOSA; GOMES, 2004; CAMPBELL, 2001). Nesse sentido, a *cultura nerd*, pensada como uma cultura de consumo midiática está de acordo a cultura definida por Henry Jenkins em *Textual Poachers* (1992), como “media fandom”, ou seja, uma subcultura que existe na fronteira entre cultura de massas e a vida cotidiana. São

grupos que constroem suas identidades e artefatos a partir dos recursos emprestados dos textos que já circulam. As pesquisas de Jenkins e outras discussões acerca das produções de fãs serão muito importante para essa pesquisa.

A Quadrim se mostrou um interessante campo de pesquisa, porque nos permite levantar uma série de questões referentes às práticas de consumo de bens culturais e ao incremento e popularização das produções de fãs (onde a autoridade do consumidor é absoluta). Outro ponto relevante a ser discutido é a escrita e a leitura dessas produções não oficiais como uma nova e sofisticada forma de “hedonismo autônomo e imaginativo” tal como descrito por Campbell (2001) em “A ética romântica e o espírito do capitalismo moderno” com a diferença de que entre fãs o devaneio só faz sentido quando coletivo e compartilhado. E nesse aspecto a internet merece lugar de destaque, afinal de contas, foi por causa do desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação e da promoção do ciberespaço como um lugar para a interpretação coletiva e para a leitura dos textos produzidos por não especialistas que possibilitou a expansão do universo das produções de fãs.

Considerando que grupos como a Quadrim, encontram nos espaços digitais um lugar onde subjetividades transitam, podemos assumir que a vida conectada é mais uma vertente da vida social. Com isso, essa pesquisa segue um princípio semelhante ao abordado por Hines (2000), Miller (2000; 2004), Dornelles (2004), e Amaral (2009), onde o virtual não é descolado do real e pode ser considerado um prolongamento do real. A relação homem/máquina e homem/aparelho como trabalhada por Flusser (2002) também será importante na medida em que a interação entre homem e aparelho se apresenta de forma lúdica. As ferramentas disponíveis através dos computadores e internet, permitem uma simulação de presença em ambientes digitais através da voz pensada como avatar. Os ambientes e ferramentas digitais também permitem a realização plena da identidade do fã profissional, na medida em possibilitam você mesmo faça seus bens culturais: compor músicas, publicar livros, criar animações, editar filmes e fotografias etc.

O presente trabalho está estruturado em três capítulos e segue um modelo que alterna exposição teórica e aplicação desse entendimento na descrição da experiência etnográfica. No primeiro capítulo vamos conhecer a Equipe Quadrim e a sua Tropa; entender o que é um fandom, o *nerd* e o *civil*. Também é nesse capítulo que serão introduzidas algumas discussões acerca do consumo e da singularização do indivíduo.

O segundo capítulo trata da entrada no campo, de entendermos sobre o que é um podcast, afinal de contas, além das incursões ao próprio site da Quadrim, das conversas face a face e das interações via Facebook, a escuta dos podcast foi uma importante fonte de dados. No segundo capítulo também discutiremos não só a internet como espaço de pesquisa, mas também o computador como máquina de escrita, e como uma importante influência nos processos autorais que circulam na rede, inclusive nas produções de fãs. Outra discussão importante nesse capítulo é a possibilidade de encararmos a voz como avatar numa simulação de presença nos espaços digitais. Tais discussões e contribuições bibliográficas e teóricas de autores como Pedro Serra, Manuel Portela, Vilém Flusser, Derrick De Kerckhove e Katherine Hayles são fruto uma estada de seis meses junto ao programa de doutoramento em Materialidades da Literatura, Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra.

As discussões sobre autoria, apoiadas nas discussões de Walter Ong (1998), Einsenstein (2005) e Martins (2014), que estão no terceiro capítulo também são contribuições das leituras junto ao Materialidades de Literatura. No terceiro capítulo, além de um breve histórico das histórias em quadrinhos de super-heróis, que é o objeto de adoração e inspiração da Equipe Quadrim, também discutiremos o caráter compartilhado que a autoria assume nas produções da Quadrim. Entenderemos o que é uma fanfiction. Ainda que a Equipe Quadrim não produza mais fanfics, a fase Fanfic Quadrim é um ponto importante na trajetória desses fãs rumo a profissionalização.

Os produtos consumidos e produzidos pela Equipe Quadrim se sustentam em que múltiplos textos são integrados de tal forma, que criam uma narrativa fim através das mais variadas mídias. Por isso, também é no terceiro capítulos que as noções sobre remediação<sup>5</sup>, intermedialidade, transmedialidade e hipertextualidade (igualmente apoiadas em bibliografia que me foi apresentada em Coimbra) se combinam com as discussões de Lévi-Strauss sobre o pensamento selvagem, e a questão da distinção e do capital cultural simbólico tal como discutido por Bourdieu, uma vez que as relações dentro dos fandoms são marcadas pelos julgamentos dos gostos, dos acúmulos e trocas de capital cultural. Também voltaremos as questões identitárias e as tensões dentro do grupo.

---

<sup>5</sup> Remediation como trabalhada por Bolter e Grusin (2000), um conceito que busca dar conta das relações entre diferentes mídias, mais especificamente no que concerne à digitalização dos meios de comunicação.

Vale lembrar que uma das questões da escrita foi, sem dúvida, na padronização das palavras estrangeiras que fazem referência à cultura digital (a exemplo de e-mail, internet e software), pois algumas já são familiares para a língua portuguesa, motivo pelo qual não estão em itálico. Outras, no entanto, são pouco utilizadas, razão pela qual foram grafadas em itálico, junto com as categorias nativas, como *nerdosfera*, *nerd* e *civil*. Outras, por sua vez, mais incomuns eu gostaria de tratar com certa naturalidade e introduzir a partir desta tese, como *fandom* e *fanfics*, motivo pelo qual não estão italizadas.

Essa pesquisa busca através de uma abordagem etnográfica obter dados qualitativos relativos as práticas de consumo da cultura *fandom* com ênfase na produção e formas de narrativas e literaturas produzidas por fãs no contexto digital. Ao longo da investigação foi possível perceber que a transmidialidade e a intertextualidade existem para esse grupo como forma de sociabilidade e como forma de distinção. Eles são fãs de um conjunto de textos e narrativas que circulam através do aparato midiático, como séries de TV, histórias em quadrinhos, livros (particularmente livros que são adaptações de HQs, ficção científica, fantasia e mistério) e jogos. Estes indivíduos não só tiram divertimento de conexões intertextuais entre uma enorme variedade de textos midiáticos e suas remediações como fazem desse conhecimento uma das bases que legitimam a identidade *nerd*. Quanto mais referências, melhor. Levando – se em conta que essas histórias são destinadas aos pares que consomem e reconhecem esse mar de referências podemos dizer que essa escrita é um ato criativo que só se materializa quando compartilhado com os outros.

# CAPÍTULO 1

## SOBRE *NERDS* E CIVIS: CONSUMO E IDENTIDADE

### 1.1 – A QUADRIM

Ao entrarmos no site [Quadrin.com.br](http://Quadrin.com.br), não há dúvidas de que se trata de um site dedicado às histórias em quadrinhos. Se não pelo próprio nome – a corruptela é um jeito carinhoso e jocoso de tratar os quadrinhos –, pelo símbolo em forma de balão de diálogo dentro da letra “Q” ou pelo visual da página que nos lembra deste assunto em constante destaque. O fundo em preto e branco que reúne uma coleção de super-heróis em ação, à primeira vista pode parecer apenas um emaranhado de seres alados, mascarados e com capas. Olhando-o com mais atenção, delineamos figuras icônicas da cultura pop, como “O Poderoso Thor”, “Shazam” ou o “Quarteto Fantástico”; um olhar mais atento de algum assíduo consumidor de revistinhas de super-heróis é capaz de nomear ainda outros personagens menos famosos. No canto direito superior da tela, o menu com os dizeres: “Quadrinhos – Cinema – Séries – Livros – Podcast – Fanfiction” nos fornece a gama de possibilidades em que o assunto quadrinhos é abordado no site, conforme indica a Imagem 1.

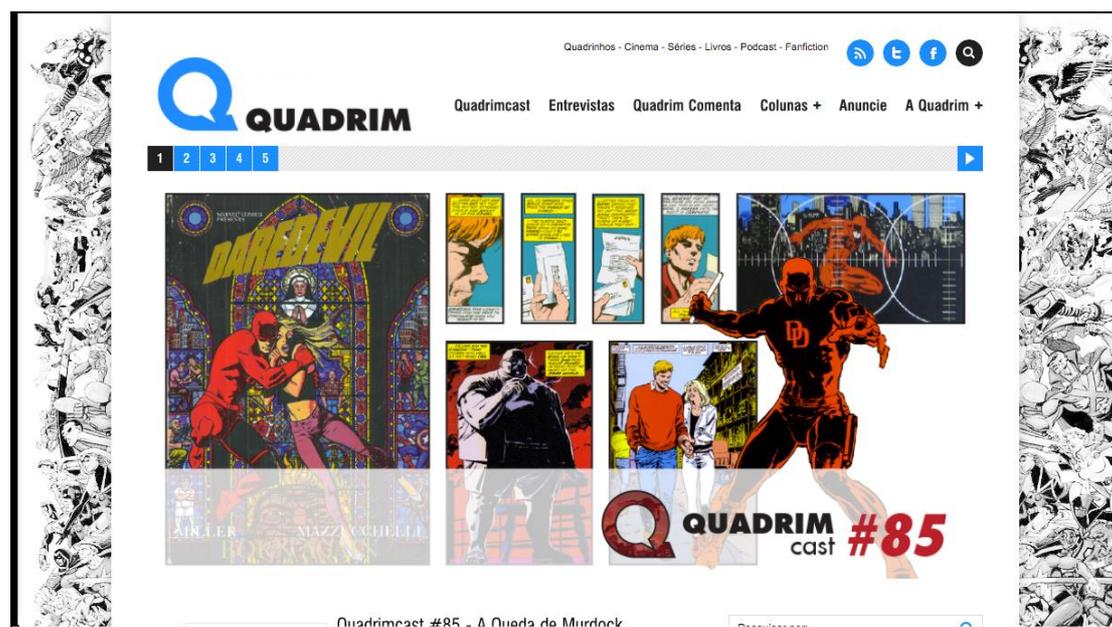


Imagem 1 – *Homepage* do banner e parte superior do site da Quadrim.

Podemos considerar Quadrim um fansite, uma vez que possui muitas das características enumeradas pela professora Laura Graziela Gomes (2007):

[...] site criado e administrado por fãs, seja um blog, uma página, um fórum de discussão ou mesmo lista... Pode ser na forma de um blog (grande maioria), um fórum de discussão ou um site no qual os fãs não apenas discutem, trocam impressões sobre a série ou séries, as personagens, os atores, mas ainda armazenam informações através de postagens (discussões), links, arquivamento de dados relevantes obtidos e encontrados sobre as séries, ou sobre temas a elas relacionados, além de apresentar suas fanarts, isto é, manipulações e intervenções, especialmente as fanfics, os avatares ou icons, banners, wallpapers, fotos e fanvideos. (GOMES, 2007, p. 319)

Mesmo quando trata de outros produtos da cultura pop como cinema e seriados de TV, a referência ao universo dos quadrinhos estão presentes. O site é escrito e administrado por um grupo de amigos que se apresenta como “Equipe Quadrim”, composta por aproximadamente treze pessoas, número que pode oscilar, pois nem todos os colaboradores são constantes. A maioria são homens, e atualmente apenas uma moça faz parte do grupo. O intervalo de idade destes colaboradores é de 35 a 45 anos, mas existem colaboradores mais jovens e mais velhos. Na apresentação da equipe, o texto já indica alguns elementos que podem ser definidos como pertencentes à identidade *nerd*, e neste sentido é também escrito para *nerds*:

*EQUIPE QUADRIM: Nerds e Apaixonados por cinema, séries de TV, animação, games e, especialmente, quadrinhos; os membros da Quadrim se reúnem aqui pra dar sua opinião, mesmo sem ninguém pedir, sobre todos os assuntos que fazem parte desse maravilhoso mundo.*

A Quadrim existe desde 2000, quando era um grupo de discussão sobre revistas em quadrinhos numa lista de e-mail. A partir de 2002 uma lista exclusiva só pra fanfic foi criada, a Fanfic Quadrim, de modo que a lista e o site existiam

simultaneamente. No site eram publicadas as histórias, e na lista elas eram discutidas. A Fanfic Quadrim armazenava e divulgava fanfictions; nessa época, este era um grupo de “fanfiqueiros”.<sup>6</sup> As fanfictions ou fanfics, são as versões criadas pelos fãs de suas histórias preferidas; o termo vem do inglês *fan fiction*, que, na tradução literal, significa “ficção de fã”. São histórias ficcionais criadas por fãs a partir de uma obra original: livros, filmes, séries de TV, desenhos animados ou revistas em quadrinhos. São textos que extrapolam o limite da narrativa original e expandem o universo ficcional em que acontece a história. Nas fanfics temos desde a reconstrução de uma trama sob um ponto de vista diferente do original e finais alternativos até o desenvolvimento de tramas secundárias, modificação ou inserção de novas cenas e novos personagens, assim como a transposição dos personagens para situações alheias ao universo da obra, entre outras recriações. Hoje a Quadrim é uma revista eletrônica que serve de suporte para o Quadrimcast, o podcast do grupo que trata dos mais diversos assuntos relacionados a cultura pop. Um podcast é uma gravação caseira/amadora que emula um programa de rádio e é transmitido pela internet através de blogs, sites ou páginas pessoais.<sup>7</sup>

A partir de 2008, a publicação de fanfics no site Fanfic Quadrim diminuiu drasticamente; em 2011 o site já não apresentava novas postagens de fanfics e se encontrava subutilizado. Ainda nesse mesmo ano, membros mais ativos da Quadrim lançam seu primeiro podcast, e a Fanfic Quadrim passa funcionar como o site onde arquivos de áudio são disponibilizados em formato MP3. Seu layout alterna links para os episódios do Quadrimcast com links para alguns dos títulos de fanfic disponíveis. O texto de apresentação na homepage deixa clara a intenção de manter as atividades relacionadas às fanfics:

*Além das fanfictions, esta também é a casa do Quadrimcast, um bate-papo on-line sobre quadrinhos, filmes, séries e assuntos nerds em geral. Já tivemos conversas sobre o reboot das revistas DC, a indústria das HQs, seriados, zumbis, anjos, literatura, adaptações de quadrinhos pro cinema... Ouça nosso podcast e fique por dentro. Se você tem alguma dúvida ou sugestão sobre o Quadrimcast, entre em contato pelo e-mail [quadrimcast@quadrim.com.br](mailto:quadrimcast@quadrim.com.br).*

---

<sup>6</sup> O neologismo “fanfiqueiro” é utilizado informalmente por este grupo para fazer referência aos escritores de fanfictions, mas o termo em inglês *ficwriter* também é comum. Nesta pesquisa optei por utilizar a aceção do termo em português.

<sup>7</sup> Podcasts serão objetos de atenção do segundo capítulo.

*Cada um tem suas próprias idéias a respeito dos livros, filmes, seriados ou desenhos animados que mais curte. Se você gostaria de mostrar sua versão pessoal dessas histórias, então crie uma fanfiction. Mande a proposta do que gostaria de escrever para o e-mail editorchefe@quadrim.com.br. Ou então fale conosco através do Facebook, do Twitter, ou clicando em “Contato” no menu à esquerda. Temos mais de mil textos à sua disposição, com diversos gêneros e estilos diferentes. Abaixo estão as edições mais recentes. Você pode acessar todo o nosso acervo pelo menu no alto à esq. É só escolher qual a sua série favorita e aproveitar.*

Apesar desta intenção inicial (essa postagem é de 2008) não é o que acontece, pois pouco depois de lançado o Quadrimcast, as fanfics são abandonadas e deixam de ser publicadas. Em 2013, o site como existe hoje é lançado no endereço [quadrimcast.com.br](http://quadrimcast.com.br). Esta versão tem roupagem mais próxima de uma revista eletrônica, com colunas, entrevistas, reportagens, resenhas e críticas. Hoje o carro-chefe do site passou a ser o podcast, mas as fanfics continuam atreladas ao novo site da Quadrim, agora em segundo plano. Quase escondido na seção Quadrim+ temos a entrada que direciona para Fanfiction (cf. Imagem 2), abrindo um link que nos leva diretamente ao antigo site <http://fanfic.quadrim.com.br/>.

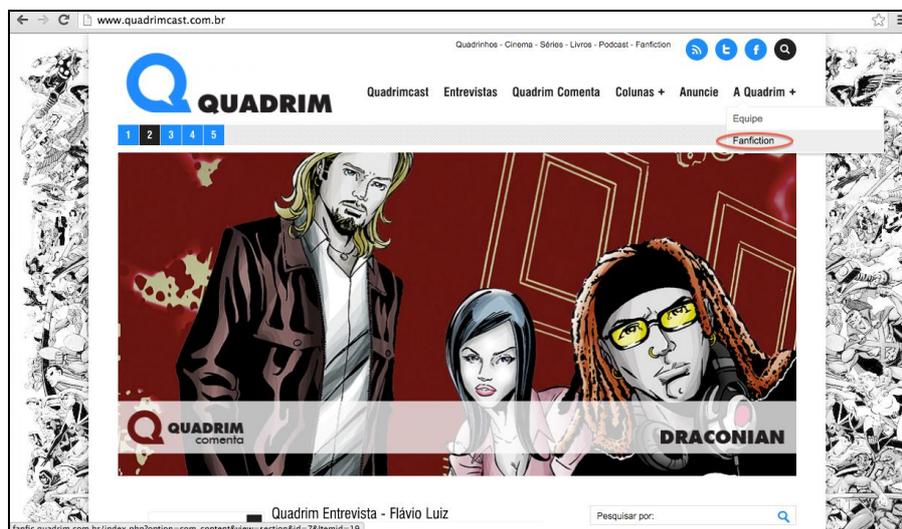


Imagem 2 – Detalhe do acesso para o antigo site de fanfics.

A fanfic sempre foi muito importante na Quadrim: está na fala dos interlocutores seja no podcasts ou nos textos. Foram justamente as fanfics o primeiro

objeto dessa investigação, que abriu caminho para os questionamentos sobre autoria e leituras compartilhadas.

Na página principal do site, logo abaixo do grande banner de chamadas há a listagem das matérias, resenhas e afins. Do lado direito da tela pode-se visualizar um espaço dedicado aos links das páginas da Quadrim nas redes sociais Twitter e Facebook. A seguir estão três links de sites parceiros: Fiction Corporation (que vende camisetas com temáticas *nerd*), Panini Comics (grupo editorial e principal distribuidora de revistas em quadrinhos no país) e 42 Brandstudio (uma empresa de design e projeto de marcas responsável pela identidade visual da Quadrim), conforme indica a Imagem 3.

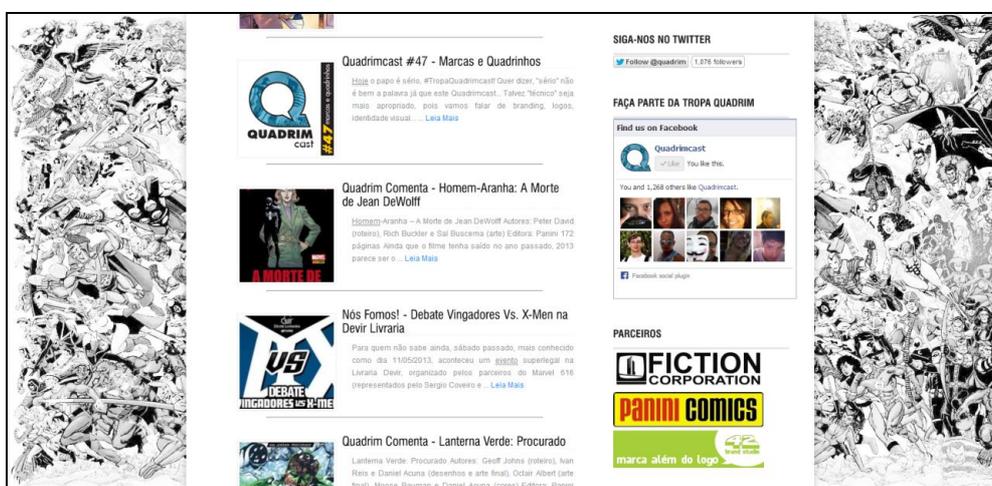


Imagem 3 – *Homepage* com de listagem artigos e logos das empresas parceiras.

Esses parceiros podem gerar algum tipo de faturamento para os colaboradores do grupo, mas não o suficiente para manter o site funcionando, tampouco para ser convidativo aos membros a ponto de trocarem seus empregos oficiais pela produção na Quadrim. Toda a manutenção do site é feita com recursos dos próprios colaboradores, que cotizam e pagam as despesas geradas. Apesar da aparência profissional que seu espaço virtual tem, a Quadrim é tratada pela equipe como um hobby: no discurso do grupo, as motivações para manter o site são do amor pelos quadrinhos e as amizades que se fizeram (e mantêm) neste projeto em comum, além da reputação e da credibilidade que tem um site “*que não é chapa branca*”, “*que fala bem de tudo*”. É muito comum que fansites e blogs ganhem brindes ou façam posts pagos, mas esse não é o caso da Quadrim: em princípio, essa dedicação se dá por motivações de caráter imaterial. No entanto, veremos que a profissionalização é um

horizonte de desejo; inclusive, é comum ouvir em vários programas do podcast piadinhas referentes a Quadrim estar fazendo propaganda de graça para editoras, livrarias etc.

Atualmente a Equipe Quadrim é formada por LeoSpy, sua esposa Nikita, Leandro Laurentino, que são do Rio de Janeiro (capital); Walter Sodieck, de Florianópolis; André Faccas, de Santos; Ricardo Sorvillo e Luis Henrique Garavello, de São Paulo, capital. Esses também são os principais editores e apresentadores do Quadrimcast, que conta também com Raul Kuk, que é de Suzano, São Paulo, e Vitor Azambuja, de Porto Alegre. Todos assinam colunas no site, mas é bom sublinhar que existe uma grande variedade de textos chamados simplesmente de “matérias” que são assinadas pela Equipe Quadrim. Também fazem parte deste time Carlos “O Véio” Vinicius, Antônio Armaged00m (grafado assim mesmo com dois zeros no lugar da letra “o”), Henrique JB (todos do Rio de Janeiro, capital) e Marcio Sampayo, de São Paulo, capital. Com exceção de Marcio que tem uma coluna no site, os demais integrantes são membros do que eu chamo da “Velha Quadrim”, pois eram muito ativos na fase fanfiqueira anterior e atualmente são convidados constantes do Quadrimcast. Vinicius, JB e Armaged00m também participam ativamente das atividades da Quadrim que se estendem para a vida off-line e eventualmente contribuem para o atual formato através de textos e da participação intensa nos comentários do site e do Facebook.

Nas etnografias e nas pesquisas das Ciências Sociais em geral, costuma-se modificar os nomes dos interlocutores para proteger suas identidades, sem prejuízo do fornecimento de características suas que levem o leitor a formar uma ideia dos indivíduos cujas experiências são discutidas. No entanto, esse trabalho apresenta uma especificidade: os interlocutores se apresentam como pessoas públicas no ambiente digital, eventualmente fora deles no caso das convenções e eventos relacionados aos quadrinhos; e é justamente essa especificidade que os torna interessantes. Alguns assinam suas colunas na Quadrim ou se apresentam no podcast com codinomes e apelidos que incluem seus próprios nomes ou sobrenomes. Não houve por parte dos integrantes da Equipe Quadrim qualquer objeção em apresentá-los da mesma forma em que se apresentam e são reconhecidos publicamente no site e nas redes sociais digitais. Por outro lado, alguns interlocutores não se mostraram confortáveis em ter suas profissões diretamente identificadas e aqui reside a contradição interessante.

Entre os membros da Equipe Quadrim encontramos funcionários públicos, designers, profissionais de TI; gerentes técnicos de uma empresa de produtos químicos e outras profissões.

Na seção da página destinada a apresentação da Equipe, no item “Sobre a Quadrim”, cada integrante recebe uma descrição escrita por outro integrante (cf. Anexo 1). As informações que definem os membros são, em sua maioria, herméticas, pois tratam-se de referências aos quadrinhos e ao universo *nerd* em geral; há também algumas informações sobre a suas “trajetórias *nerds*” com pouco ou nenhum dado sobre suas “*vidas civis*”. Nem todos possuem curso superior e nenhum deles está diretamente ligado ao mercado editorial ou à indústria de entretenimento. A maioria deles é casada e tem com filhos. O fato de todos se considerarem *nerds* é o que os une. Ao longo da tese veremos que ser um *nerd* é algo que aparece demasiadas vezes tanto nos textos escritos quanto na fala dos interlocutores, e se apresenta como o mais importante aspecto identitário desse grupo, que divide a vida em duas dimensões opostas: a *vida nerd* e a *vida civil*.

No que diz respeito ao site, Leo, Nikita, Faccas e Laurentino foram os meus interlocutores mais presentes e solícitos. Já Vinicius e Henrique JB foram os meus interlocutores mais constantes nas questões relacionadas às fanfics e “*assuntos nérdicos*” em geral. Vinicius, inclusive foi o meu Doc tal qual o informante de William Foote Whyte: foi ele quem me apresentou não só o site, mas a própria Equipe Quadrim e diversas vezes foi a ponte entre meus contatos com Equipe.

Decidida a me debruçar sobre as fanfics da Quadrim, comecei a pesquisa com uma observação restrita à seção do fansite identificada como “Fanfic”. Tendo Vinicius como principal contato, marquei um primeiro encontro com a ala carioca dos fanfiqueiros da Quadrim. Nesse encontro estavam presentes três fanfiqueiros e hoje Quadrimcasters (forma de denominação para “apresentador” do Quadrimcast): além do próprio Vinicius, estavam presentes Nikita, LeoSpy, Leandro Laurentino e sua esposa, e um representante da velha guarda da Fanfic Quadrim, Henrique JB. Nossa conversa correu informalmente num bar próximo à casa de LeoSpy, na zona norte do Rio de Janeiro. Todos se mostraram muito interessados na pesquisa e animados com o fato de eu ser leitora de quadrinhos – apresentei-me como uma *marvete*<sup>8</sup> aposentada

---

<sup>8</sup> *Marvetes* são os fãs leitores das revistas editadas pela Marvel Comics. Em contrapartida, os leitores fãs da concorrente DC Comics são conhecidos como *DCnautas*.

porque colecionei revistas Marvel durante toda a minha infância, adolescência e parte da vida adulta –, conhecer e até me identificar com o que eles consideram do universo *nerd*. Esse aspecto foi importante para que a empatia se estabelecesse. Para Nikita, por exemplo, eu ser “*meio nerd*” era importante, pois esta poderia ser uma pesquisa onde eles não seriam julgados como estranhos, e tampouco seriam “*zoados, o que acontece muito quando um civil se mete a falar dos nerds e das coisas nerds*”.

O fato de eu ter me apresentado como leitora de HQ interessada no universo das fanfic e ter “provado”, durante nossa conversa no bar, o meu domínio sobre alguns dos “*assuntos nérdicos*”, deixou os interlocutores à vontade e estabeleceu um grau de confiança considerável. A partir do momento em que reconheço que minha ida a campo envolve certo tipo de conhecimento, experiência e vínculos afetivos com o universo de meus interlocutores, isso evidencia a impossibilidade de um distanciamento total dos sujeitos e do local pesquisado, sem que isso impossibilite a pesquisa.

De acordo com Clifford Geertz:

[...] o distanciamento não é um dom natural nem um talento fabricado, mas uma conquista parcial laboriosamente alcançada e precariamente mantida. O pouco desprendimento que se consegue atingir não vem da inexistência de emoções, de seu desconhecimento nos outros, tampouco do ensimesmamento num vácuo moral. Provém de uma submissão pessoal à uma ética vocacional. (GEERTZ, 2001, p. 44)

Torna-se impossível e injustificável a ausência da subjetividade em prol de uma “neutralidade”. Geertz lembra que “nós, etnógrafos, compreendemos o nativo como nos é possível, considerando quem somos ou aquilo em que nos transformamos” (2001, p. 100).

É inevitável que o pesquisador leve a campo sua bagagem cultural. Ninguém pode despir-se ou ignorar sua história de vida, sua vivência sociocultural para moldar-se a uma nova realidade nativa. A curiosidade e o empenho em estudar um determinado assunto ou grupo é também fruto de algum grau de interesse que o pesquisador desenvolveu em algum momento da vida. Como ainda aponta o teórico americano: “a forma possessiva ‘meu povo’ foi até recentemente bastante usada nos

círculos antropológicos, mas a frase na verdade significa ‘minha experiência’” (GEERTZ, 1998, p. 58).

No primeiro encontro com o reduto carioca, eu ainda estava muito interessada em comentar e tirar várias dúvidas em relação ao que tinha encontrado no Fanfic Quadrim, mas uma revelação transformou o foco dessa pesquisa:

*LEANDRO LAURENTINO: Então, eu tenho uma revelação para fazer. A verdade é que a gente não escreve mais fanfic. A gente se dedica basicamente ao podcast, mas o fanfic foi muito importante e continua lá. A gente não vai tirar, mas hoje o site é mais voltado pro podcast.*

*HENRIQUE JB: O exercício criativo das fanfics continua em nossos podcast, e em nossas resenhas e em nossas conversas.*

Confesso que a princípio fiquei um tanto receosa com os rumos que a pesquisa tomaria, uma vez que os fanfiqueros não faziam mais fanfics. No entanto, devemos considerar que um pesquisador não deve simplesmente levar suas questões ao campo, mas principalmente ser levado pelo campo, ou seja, as problemáticas trabalhadas em uma pesquisa devem ser apresentadas pelo próprio campo e não exclusivamente a partir do pesquisador que, de posse de uma determinada gama de questões, dirige seu olhar com o objetivo de confirmá-las. Como lembra Geertz (2009), o texto etnográfico é a tradução da experiência de ter estado em um lugar e ter sido, de certa forma, influenciado pela cultura local. Portanto, o modo como o pesquisador se insere no universo social que pretende estudar influencia não apenas a maneira como ele vai interagir com seus interlocutores, mas também como vai pensar neste universo e nas questões que vão surgir e orientar a pesquisa. Assim, abracei o novo contexto e junto com a Quadrim mudei o meu foco das fanfics para um campo mais abrangente que inclui o podcast, o próprio site e a atuação dessas pessoas no Facebook.

Segundo os interlocutores, o incremento da internet proporcionado pela Web 2.0 e as responsabilidades da vida adulta foram os motivos para o abandono dos fanfics. Tanto escrever uma fanfic quanto administrar os textos do universo ficcional unificado da Quadrim demanda tempo. Todos os interlocutores contam basicamente a mesma história: antes do YouTube, das redes sociais e do Torrent, baixar um filme ou uma música demorava horas e não tinha mais nada de interessante acontecendo na internet. O remédio para matar o tempo era escrever fanfics e divulgá-las entre os

amigos e aguardar o retorno nos fóruns os lista de e-mail. Neste momento da vida, eram quase todos estudantes e solteiros, tinham mais tempo livre e “*não tinham vida social*”. O depoimento de Henrique demonstra isso de modo bastante concreto e, apesar de extenso, opto por reproduzir o trecho na íntegra:

*Em 1994, trabalhava como estagiário na campanha eleitoral do Marcello Alencar. Ele conseguiu se eleger para o governo do Rio. Passei a integrar a equipe da assessoria de imprensa. Na época existia uma função chamada Rádio Escuta (hoje, com computadores e internet, fica mais barato contratar uma empresa especializada ao invés de manter empregados só pra isso). Então passava o expediente todo ouvindo dois ou três rádios e assistindo três TVs, à espera de notícias que interessassem ao governo. Então, aconteceu o 11 de setembro 2001. Durante pelo menos duas semanas, não fiz nada porque toda a mídia estava voltada para as repercussões do atentado terrorista. Se algum bandido cometesse uma chacina, ninguém do Rio ficaria sabendo hehe. Foi esse ócio que me levou a vagar por sites de quadrinhos (a internet era lenta, então na época a moda eram os blogs, nada de MP3, muito menos vídeos). Assim, fui parar no Quadrim. Fiquei abismado ao ver que aquela turma já fazia fanfictions sobre o 11/09 após apenas um mês da tragédia. Com certeza havia escritores no mundo todo ralando pra produzir material sobre tamanho evento histórico, mas demorariam muito para conseguir publicar. A Marvel pôs nas bancas uma edição especial do Homem-Aranha nas Torres Gêmeas, mas se me não engano, foi só um ano depois. E aqueles caras do Quadrim botavam no ar um painel completo, com várias séries simultâneas apresentando os pontos de vista de cada herói lidando com o desastre. Então passei a frequentar o site e ler diversas fanfictions. Me impressionei com algumas, seja pela qualidade ou pelas escolhas inusitadas que eu nunca veria nas HQs originais. Sem perguntar nada pra ninguém, comecei a escrever minha fanfic. O primeiro trabalho era pra ser um conto de Alien. Mas o monstro de Ridley Scott mal aparece na história e podia ser outro monstro. Queria mesclar ficção científica e erotismo. Não lembro se aguardei a resposta de alguém, ou se já fui escrevendo a segunda experiência. A idéia, já explorada na HQ, eram dois contos mostrando um mesmo evento sob os pontos de vista de Demolidor e Justiceiro.*

Outro fator que incentivava a prática do fanfic foi o que eles chamam de “*Idade das Trevas dos Quadrinhos*”: os anos 1990 são vistos, de forma quase unânime entre os *nerds*, como uma fase muito ruim para as *comics* norte-americanas, uma época em que as ilustrações foram demasiadamente valorizadas e os roteiros deixados em segundo plano. Vinicius explica:

*Creio que as nossas fanfics surgiram muito no vácuo da qualidade das HQs que estavam sendo escritas. Com a péssima qualidade dos roteiros, vários leitores começaram a escrever suas próprias histórias. Daí viram frases muito usadas na *Quadrin*: “a versão de um determinado herói na *Quadrin* é a que vale”. Isso era citado principalmente em relação ao *Deadpool*. Mas também era aplicado ao *Justiceiro* do Henrique JB.*

Com o salto histórico, de repente as comunicações ficam mais rápidas e a internet muito mais interessante, principalmente porque as notícias sobre quadrinhos e as próprias revistas podiam ser baixadas ou lidas on-line. Vários leitores digitalizavam suas revistas e disponibilizam em seus blogs ou páginas do Live Journal.<sup>9</sup> Podemos dizer inclusive, que, em certa medida, a “ausência de vida social” tratada no relato anterior como uma piada, tem seu fundo de verdade, afinal de contas com o advento das redes sociais essa “vida social *nerd*” passa a ser mais intensa, já que o ambiente digital é o lugar onde os fandoms e, conseqüentemente, as identidades *nerds* são expressas e celebradas com maior velocidade e facilidade de circulação.

Esta faceta do site que prioriza a informação foi alavancada pelo sucesso do podcast que, desde o seu lançamento, tem recebido uma intensa resposta positiva do público com muitos compartilhamentos em redes sociais e com mais interação entre leitores e os colaboradores. O sucesso do podcast e o incremento nas matérias também trouxeram mais visitantes para a *Quadrin*, agora eles têm uma audiência que inclusive pode gerar renda. Assim, a produção de conteúdo para o site se apresenta como um hobby de contornos profissionais: O comprometimento com as datas de publicação de matérias, o capricho com o texto, a busca por matérias inéditas e o cuidado com a parte visual e gráfica do site fazem a *Quadrin* se parecer mais com

---

<sup>9</sup> Rede social bastante popular no fim dos anos 1990 e início de 2000, onde os usuários da podem manter um blog, um jornal ou um diário. Era muito comum postagem de páginas escaneadas de revistas em quadrinhos.

uma revista eletrônica da mídia tradicional do que com um simples site produzido e administrado por fãs entusiasmados. Trata-se de um grupo de fãs altamente especializados.

Outro elemento interessante a ser discutido está na relação entre os colaboradores que produzem e administram o site com os visitantes e seguidores que acompanham as publicações da Quadrim. O diálogo existe e acontece basicamente através do espaço destinado aos comentários dentro de cada matéria ou podcast, e se estende pelas redes sociais onde o grupo tem página. Nas convenções e eventos relacionados aos quadrinhos e ao universo *nerd*, esse diálogo desejado e incentivado pela Equipe se materializa.

Esse diálogo está explícito na forma como a Equipe se dirige ao seu público nas matérias, chamando-os carinhosamente de “Tropa” ou “Tropeiros”. A brincadeira surgiu a partir da própria Equipe na twittosfera, quando apelidaram os seus seguidores de “Tropa Quadrimcast”, fazendo uma alusão à Tropa dos Lanternas Verdes.<sup>10</sup> O tom nos textos da Quadrim convidam o leitor a fazer parte do site. Neste excerto de uma matéria sobre revistas em quadrinhos em versões digitais temos um bom exemplo:

*Olá, tropeiros! Como prometido, estamos aqui para continuar nosso papo sobre o futuro dos quadrinhos. Se você perdeu a primeira parte, vá até o canto, aplique duzentas chibatadas nessas costas e na volta clique aqui para ver a primeira parte. Já de volta? Ok, então antes de começar, sempre é válido lembrar: estas aqui são algumas das iniciativas rolando atualmente, mas não são todas. SEM DÚVIDA vou esquecer alguma, mas você, caro leitor, pode ser coautor dessa coluna, citando, nos comentários abaixo, iniciativas que você acha bacanas ou revolucionárias de alguma forma. Quem sabe você pode gerar uma terceira parte desse tema, hein? (André Faccas, 11/04/2013, grifos meus)<sup>11</sup>*

---

<sup>10</sup> Lanterna Verde é um nome compartilhado por diversos super-heróis da Editora DC Comics. Criado por Martin Nodell e Bill Finger, o primeiro Lanterna Verde em All-American Comics, n. 16, em 1940. Hoje no universo ficcional da DC Comics, Lanterna Verde é um título, uma espécie de patente militar e a Tropa dos Lanternas Verdes é uma polícia intergaláctica que patrulha uma vasta região do espaço do Universo DC.

<sup>11</sup> Amolando Faccas #6 – O Futuro dos Quadrinhos – Parte 2. Disponível em: <<http://www.quadrimcast.com.br/2013/04/11/amolando-faccas-6-o-futuro-dos-quadrinhos-parte-2>>.

Percebemos também que existem muitas matérias que tratam do mercado editorial em quadrinhos, entrevistas com artistas e roteiristas convidados a dar dicas de como escrever e desenhar melhor:

*O lance aqui é então tentar facilitar o entendimento de como entrar nesse mercado para aqueles que estão a todo custo buscando seu lugar ao sol nele. Se você realmente quer entrar nesse mercado, lerá tudo com atenção. Se acha que cada coluna é “muito texto”, desculpe, mas você não tem vontade suficiente. Você está querendo lidar com HQs. Terá que ler muito texto (roteiros, principalmente) se quiser desenhar/artefinalizar/colorir e afins, só pra começar. (Por Emílio Baraçal, 15/01/2013)<sup>12</sup>*

E não raro podemos encontrar nesses e em outros textos um certo ar professoral, como se os leitores fossem aprendizes e, os colaboradores, mestres da “cultura nerd”. Os textos sempre falam diretamente ao leitor.

*Você já deve ter lido em algum lugar que ele era um personagem de segundo escalão da Marvel. Tem gente que exagera dizendo que era de terceiro escalão (menos). A verdade é que realmente o Homem de Ferro nunca foi tão importante no Universo Marvel quanto depois dos filmes, mas isso não quer dizer que o Latinha não tenha tido boas épocas e fases dignas de nota. Se você não leu, corra atrás e se prepare para o filme. Se já leu, veja se a minha opinião bate com sua. Concordou, discordou? Use os comentários pra gente trocar uma ideia! (Ricardo Sorvillo, 25/04/2013)<sup>13</sup>*

Quanto mais cresce esse diálogo horizontal entre os “tropeiros” e os editores do site, cresce também a vontade se tornar mais profissional. Vinicius diz:

*Ninguém ganha dinheiro com a Quadrim... ainda. A ideia é mesmo crescer cada vez mais e quem sabe se tornar referência a ponto de começar a dar lucro. Todo mundo trabalha com outra coisa ou é estudante. Acho que a grande vantagem que temos é que alguns membros do grupo são*

---

<sup>12</sup> Entrando no mercado de Histórias em Quadrinhos – Parte 1: Estudo e Postura. Disponível em: <<http://www.quadrimcast.com.br/2013/01/18/entrando-no-mercado-de-hqs-parte1>>.

<sup>13</sup> Lá e De Volta Outra Vez #06 – As Melhores Fases do Homem de Ferro. Disponível em: <<http://www.quadrimcast.com.br/2013/04/25/la-e-de-volta-outra-vez-06-as-melhores-fases-do-homem-de-ferro>>.

*envolvidos com design e programação, o que dinamiza muito as coisas de manutenção e nos dá uma cara mais profissional. Novamente reafirmo: esse profissionalismo começou a ser buscado de verdade depois do sucesso do Quadrimcast, e, financeiramente, damos muito pouco para o site. Se chega a R\$20 POR ANO cada um, já é muito. Outra vantagem que temos é que alguns membros mais interessados se dedicam mesmo de corpo e alma durante seu tempo livre para trabalhar no site. A gente faz porque gosta.*

O que temos na Quadrim é um grupo de entusiastas que não apenas escreveram ficções baseadas em seus super-heróis favoritos, mas que também se dedicam a comentar, reportar, divulgar e compartilhar conhecimentos, críticas e elogios sobre seus temas preferidos. São fãs que não se contentam, apenas com o colecionismo e admiração de seus objetos, eles interferem. São o que o pesquisador Henry Jenkins (1996) denominou de *poachers*:<sup>14</sup> fãs que constroem sua própria cultura com materiais emprestados, como uma comunidade alternativa social, definida por meio de suas preferências culturais, práticas de consumo e com uma série de comportamentos socioculturais que transformam o fã em um consumidor ativo, crítico e interventor. Michel de Certeau (1994) também aponta a autonomia e a criatividade de consumidores quando diz que o consumo de ideias, valores e produtos não é uma prática passiva que acontece à mercê das imposições do mercado e dos poderes sociais. Para o autor, as apropriações, usos, novos sentidos e releituras que consumidores fazem de um determinado bem, seja ele material ou cultural são imprevisíveis e incontroláveis. Nesse sentido a cultura popular, por exemplo, seria um conjunto de maneira de viver de pessoas comuns.

De acordo com essa perspectiva a Quadrim é um fansite que funciona como uma pequena comunidade. O informante Vinícius enfatizou na entrevista que o principal objetivo da Quadrim é fazer amizades, aproximar os fãs de revistas em quadrinhos, e que *“inclusive já fez até casamento! Dois para ser mais exato!”* A ideia da Quadrim é ser um espaço que reúne pessoas com interesses em comum, no

---

<sup>14</sup> Tradução literal, “caçadores furtivos”. Livrentemente inspirado na teoria das subversões cotidianas formuladas por Michel de Certeau (1994), Jenkins qualificou as atividades dos fãs como uma espécie de “furtiva caçada textual”. Um exemplo são os indivíduos que transpassam propriedades alheias e capturam, ilegalmente, animais para comer que, assim como os fãs, invadem o território dos programas de TV subtraindo elementos de seu interesse e assimilando-os de modo que, por vezes, contradizem os objetivos dos autores e donos oficiais.

entanto, um visitante/seguir do site fazer parte do círculo de amizades da Equipe Quadrin é mais difícil. As análises a que estão submetidos os candidatos a colaboradores serve não só para a avaliação da qualidade de texto, mas principalmente para medir o “conhecimento quadrinístico” dos candidatos. Assim os editores do site podem balizam suas amizades.

A Equipe Quadrin e sua Tropa também se enquadra na categoria de “consumidor artesão” identificada por Colin Campbell (2004), na medida em que abraçam a prática do “faça você mesmo”. Essas pessoas dedicam parte de seu tempo não só para manter sua própria revista cultural com suas próprias regras e linhas editoriais, como também emulam sua própria editora de histórias em quadrinhos, tudo isso combinado no mesmo espaço virtual.

Campbell argumenta que grande parte do consumo empreendido por indivíduos nas sociedades ocidentais contemporâneas deveria ser concebida como uma atividade artesanal, ou seja, como uma atividade em que indivíduos não apenas exercem o controle sobre o processo de consumo, mas também trazem habilidade, conhecimento, discernimento, amor e paixão à ação de consumir, tal e qual os artesãos tradicionais abordavam sua atividade. Para que se justifique a descrição da atividade de consumo como artesanal, o consumidor tem de estar diretamente envolvido tanto na concepção quanto na produção do que será consumido. Ainda de acordo com o autor, esse tipo de consumo pode traduzir ainda a “ânsia de singularização” em reação oposta ao caráter homogenizador da mercantilização, no sentido de que as mercadorias são predominantemente padronizadas, feitas para uma massa. O intuito seria “tornar as coisas preciosas”, “especiais” (CAMPBELL, 2004, p. 60-61). Enfim, revelaria o comportamento do sujeito de “desejar que algum recanto de sua existência cotidiana fosse um lugar onde objetos e atividades possuíssem significados por serem percebidos como únicos, singulares, ou mesmo sagrados”, ou seja, “um ‘oásis’ de expressão da individualidade e autenticidade pessoais em meio a um ‘deserto’ de mercantilização e mercadização em incessante ampliação” (2004, p. 60-61).

## 1.2 – NERDS

*And then, just to show them, I'll sail to Ka-Troo  
And Bring Back an It-Kutch, a Preep, and a Proo,  
A Nerkle, a Nerd, and a Seersucker too!*  
Dr. Seuss, 1950

Os membros da Equipe Quadrim se denominam *nerds*, afirmam que o site Quadrim trata de “*assuntos nerds em geral*” e, no discurso da Equipe, existe uma divisão clara entre “*uma vida nerd e uma vida civil*”. *Nerd* não é, de fato, um termo estranho: o *nerd* está presente em incontáveis representações audiovisuais e literárias. A mais popular imagem do *nerd* é aquela presente na taxonomia escolar das *high-schools* norte-americanas que estão perpetuadas no cinema: pessoas tímidas e pouco sociáveis, facilmente reconhecidas pelos óculos e roupas muito formais, um tanto quanto desengonçadas e não populares no ambiente escolar; são também muito afeitas a atividades intelectuais e tecnológicas, fãs de ficção científica e em constante oposição aos esportistas, líderes de torcida, ricos, bonitos e populares. Sinônimo de inadequação social, o termo *nerd* aparece nesses filmes até como ofensa. Essa imagem ficou muito famosa no Brasil através de filmes como “A vingança dos *nerds*” (*Revenge of the nerds*, 1984). Ainda que esta representação esteja um tanto distante da realidade escolar brasileira, poderíamos dizer que ela tem o seu equivalente no “CDF” (cabeça de ferro), que é simplesmente aquele aluno que estuda muito, sem necessariamente ser brilhante. A timidez não é exatamente um pré-requisito e o nosso CDF pode até ser popular, mais ainda assim, é um termo utilizado de forma pejorativa. Assim, de modo geral, a imagem do *nerd* é a o do indivíduo que encontra na erudição uma forma de compensar a falta de intensas atividades sociais.

Soma-se a isso a própria origem do termo, que são várias e, por não haver consenso, pode até ser considerada um mito de origem. Há quem diga a que o termo apareceu nos anos 1940 derivada da gíria *nerd*, cujo significado seria “estúpido” ou “burro”. Muito mais popular é a teoria de que *nerd* vem da sonoridade de *knurd* que é a escrita inversa da palavra *drunk* (bêbado); reza a lenda que os estudantes do Instituto de Tecnologia de Massachusetts, nos Estados Unidos, apelidavam pejorativamente de *knurd* os colegas que preferiam os estudos ao invés de participar das festas da universidade. Outra história que disputa a origem do termo afirma que os cientistas da Divisão de Pesquisa e Desenvolvimento do laboratório canadense de

tecnologia Northern Electric cuja sigla é *NERD*<sup>15</sup> viravam a noite trabalhando, assim *nerd* passou a ser sinônimo de jovens de óculos, fãs de computador e nada adeptos ao sol. Há também o registro de que a palavra teria sido inventada pelo autor de livros infantis norte-americano Dr. Seuss, famoso por inventar termos, pelas rimas e pelos jogos de palavras. Em seu livro *If I ran the zoo* (1950), uma criatura alta, magra, desengonçada, vesga e sem igual é chamada *nerd*.

Considerando que este termo é uma categoria-chave para essa pesquisa, pois é uma categoria nativa de identidade, a ideia aqui é colocar em evidência o imaginário que o termo evoca no senso comum e a sua ressonância com a forma em que é utilizado pelo grupo em questão: uma pessoa com um certo grau de interesse em atividades intelectuais de forma bastante dedicada a ponto de pesquisar e colecionar sobre tais coisas. Um tipo de interesse específico que pode estender-se para diferentes áreas como cinema, ciências, tecnologia, literatura, música etc; geralmente coisas consideradas exóticas dentro do seu meio de convívio. Mais especificamente com a Equipe Quadrim, ser *nerd* implica o interesse e o estudo sobre tudo o que for relacionado com quadrinhos e demais narrativas da cultura de massa tais como filmes, seriados, games, livros de ficção científica e fantasia.

Atualmente o termo perdeu um pouco da conotação pejorativa que tinha nas décadas anteriores e tem fortes relações com o consumo de produtos da indústria de entretenimento. Passou a ser também utilizado para designar fãs de histórias em quadrinhos e demais produtos culturais, como séries de ficção científica, videogames e séries de TV e aos aficionados por informática. Se antes Norbert Elias e John Scotson (2000) denominavam como *outsiders* os indivíduos ou grupos que não se encaixam nas normas-padrão do ambiente onde vivem, hoje os *nerds* também são encarados sob esta nova perspectiva: continuam firme e forte no imaginário midiático, no entanto, de uma forma um tanto mais positiva, sendo representados como ávidos consumidores de cultura pop e ou experts em tecnologia. Já é mais comum vermos em seriados, por exemplo, personagens identificados como *nerds* representados de forma positiva. Agora, o *nerd* nem sempre é um adolescente, e ainda que possa ser

---

<sup>15</sup> Northern Electric Research and Development.

representado como um solitário desengonçado, ele aparece de forma positiva, diferentemente dos filmes dos anos oitenta.<sup>16</sup>

Muito dessa nova faceta *nerd* pode ser atribuída a fatores como um crescente processo de juvenilização da cultura de massas. Importante frisar que o professor Stephen Jay Gould, em seu artigo “Uma homenagem biológica a Mickey Mouse” (1989), foi um dos primeiros a discutir este fenômeno destacando o processo de juvenilização na cultura de massas e relacionando-o com aspectos biológicos evolucionários. A seguir ao argumento da juvenilização, está o advento da indústria baseada em capital intelectual propiciado pela ascensão do Vale do Silício, e o conseqüente incremento e popularização das novas tecnologias digitais, além do crescimento da cultura fandom (BORELLI; ENNE, 2010; FREIRE FILHO, 2008; GOMES, 2012). Nesse sentido, *nerd* passou a ser identificado também como estilo e deu origem a um nicho de mercado que alguns autores identificam como “cultura *nerd*” (ANDEREGG, 2008; KATZ, 2000; NUGENT, 2009).

Estas são justamente as características encontradas na Equipe Quadrím: um grupo de fãs altamente especializado, dedicado ao domínio de tudo o que for relacionado com histórias em quadrinhos e campos de interesses correlatos. Considerando que, neste contexto, um *nerd* é alguém que se aprofunda de modo sistemático no estudo de algum assunto, tema ou área do conhecimento, não podemos negar que dentro de possibilidades tão diversas de interesses, *nerd* pode ser qualquer um com interesse em qualquer assunto. Assim há sempre uma expressão que melhor o qualifica, pois a palavra *nerd* não costuma vir sozinha, já que não restrita: sempre se é “*nerd* de alguma coisa”, pois o termo identifica uma infinidade de entusiastas: fanáticos por cinema, pela era vitoriana, pela segunda guerra, por insetos, ufologia, robótica ou tecnologia, seja trabalhando com informática (em suporte técnico, desenvolvimento de softwares e hardwares) ou se atualizando constantemente a respeito de novidades tecnológicas.

---

<sup>16</sup> Nas inúmeras séries de TV que tratam de investigações criminosas ou científicas, sempre tem um personagem *nerd* na equipe, que acabam se tornando populares junto ao público como nos seriados “Criminal Minds” a analista técnica do FBI Penélope Garcia, ou em “CSI”, Gil Grissom, o entomólogo forense e supervisor do laboratório criminal, que além de ser o protagonista, foge do estereótipo por ser um homem adulto, mais velho e com talentoso profissional. No drama familiar de “The O.C.”, Seth é um fã de quadrinhos e ficção científica, tímido, mas popular com o sexo oposto, sendo um personagem disputado por duas garotas.

No caso da *Quadrinim*, eles se identificam como *nerds* de história em quadrinhos. Mesmo com o modo utilizado pelos interlocutores da pesquisa, este ainda é um termo guarda-chuva, pois que abriga incontáveis outras denominações como os *geeks*<sup>17</sup>, os *gamers*<sup>18</sup>, *otakus*<sup>19</sup>, *trekkers*<sup>20</sup>, *RPGistas* (os jogadores de RPGs), *marvetes*, *DCnautas*, *fanboys* e *bazingueiros*; esses dois últimos serão objeto de maior atenção no terceiro capítulo. A lista é grande e se desdobra não apenas em categorizações que remetem àquilo a que se dedicam, mas também abarca categorias de diferenciação e acusação baseada numa complexa hierarquia de conhecimento como no caso dos *bazingueiros*, que é uma forma pejorativa de tratar os fãs que tiveram contato com universo *nerd* através da mídia *mainstream* e/ou do seriado “*The Big Bang Theory*” que satiriza e brinca com os estereótipos deste gênero.

Ao mesmo tempo em que pessoas muito diferentes podem ser *nerds* de uma determinada categoria, alguns desses interesses podem ser intercambiáveis, assim é possível que um *gamer* possa ser também ser um *trekker*, ou colecionador de revistas em quadrinhos pode também ser um *otaku* e *RPGista*. Os *nerds* não se mantêm completamente afastados. Os círculos de amizades e interesses possuem múltiplas interseções entre si e, mesmo que algum *nerd* do grupo dos jogadores de RPG, por exemplo, não tenha outro círculo de amizades, há alguns que também jogam videogame ou gostam de cinema de aventura ou se interessam por mangá e, assim, eles transitam em vários nichos, reconhecendo diversos signos na mesma medida que são capazes de reconhecer, ainda que superficialmente, os interesses dos outros. Essa enormidade de conhecimentos e interesses que se encontram e que circulam através de diversas mídias configuram os tais “*assuntos nerds*” ou “*assuntos nérdicos*” a que se referem a Equipe *Quadrinim* em seus textos.

O importante é que, ao contrário do que define o Dicionário Oxford, um *nerd* não é exatamente “a foolish or contemptible person who lacks social skills or is boringly studious”.<sup>21</sup> Ele não precisa ser um inepto social e veremos ao longo desse trabalho que também podem ter uma vida social bastante intensa, que pressupõe trocas e produção cultural material e imaterial e que envolve o compartilhamento de livros, revistas em quadrinhos, filmes, games.

---

<sup>17</sup> Os aficionados por tecnologia.

<sup>18</sup> Os jogadores e fãs de videogames.

<sup>19</sup> Os fãs de mangás, animes e outros produtos da cultura pop japonesa

<sup>20</sup> Um *trekker* é um fã do seriado *Star Trek*.

<sup>21</sup> Uma pessoa tola ou desprezível sem habilidades sociais ou que é tediosamente estudiosa.

Ter orgulho de ser *nerd* não significa que, eventualmente, o uso desta palavra não possa ser acionado como uma acusação pejorativa, inclusive dentro do próprio grupo. Piadas e brincadeiras acerca do corpo *nerd* estar sempre fora dos padrões sendo ou muito magros ou muito gordos; piadas em relação a uma suposta inabilidade nos campos das relações amorosas e do convívio social aparecem muito quando caracterizam “*virjão*”, “*que não pega ninguém*”, “*por isso ainda não casou*” etc. Por outro lado, a valorização de atividades intelectuais em detrimento das atividades físicas e a não valorização do capital estético se confirma no “QuadrinCast #41 – “Games x Quadrinhos”, no momento em que descreveram as camisetas a venda eles citaram os tamanhos P, M, G, GG e *Nerd* que seria o XL.

A expressão *nerd* está presente em muitas falas e textos tanto da Quadrin, quanto nos inúmeros sites semelhantes que orbitam no universo digital. Muitos desses sites são seguidos pelos integrantes da Equipe Quadrin e, portanto, passei a segui-los também juntamente com outros sites internacionais que eu já acompanhava por questões pessoais, mas que passei a prestar a atenção e olhar a partir da pesquisa. Percebi que é chamada de *nerdosfera* o conjunto de espaços virtuais dedicados aos “*assuntos nerds*”, que são muitos e abarcam blogs e podcasts, tal qual a própria Quadrin. Vão desde site populares como o Omelete e Jovem Nerd, a outros um tanto mais obscuros como o RapaduraCast ou Melhores do Mundo, que apesar de não serem tão conhecidos do público não *nerd*, são bastante populares na *nerdosfera* brasileira. Curioso que muitos desses endereços contém a palavra *nerd* em seu próprio nome ou na sua descrição. Considerando que não foi intenção desta pesquisa mapear ou comparar estes sites, apenas sublinhar as semelhanças e contextualizar onde se encontra a Quadrin nesse cenário, uma lista com alguns dos “*sites nerds*” que foram fontes de dados para essa pesquisa encontra-se no Anexo 2 a fim de dimensionar a quantidade de espaços dedicados ao assunto. Veremos nos capítulos que se seguem como muitos desses sites se relacionam, e que há um esforço da Equipe Quadrin estabelecer-se como referência sobre quadrinhos, transformar-se em uma referência nessa *nerdosfera*.

### 1.3 – O FÃ E FANDOM

Os membros da Equipe Quadrím não direcionam a sua admiração e fidelidade a um artista ou celebridade específica,<sup>22</sup> eles são fãs de histórias em quadrinhos. Eles definem-se muito mais como profundos conhecedores desse tipo de narrativa do que como aficionados. Os *nerds* da Quadrím têm opiniões críticas acerca de seus quadrinhos preferidos, são leitores e produtores de textos especializados sobre o assunto e veremos nos capítulos seguintes que suas atividades dizem respeito a toda uma rede de troca e consumo de informações e bens acerca de tudo o que é relacionado com suas preferências culturais. De modo que ser fã não é somente admirar e consumir, mas principalmente trata-se de uma forma de sociabilidade marcada pela “hierarquia” de saberes especializados e bens raros entre os membros. O que temos aqui é a coexistência entre os gostos, os consumos e, por extensão, a um estilo de vida.

O termo fã designa aquele que tem admiração, dedicação por alguma celebridade. Segundo Lisa Lewis (1992) os fãs seriam a parcela mais visível e identificável da audiência. São os que orgulhosa e apaixonadamente ostentam as referências aos seus ídolos nos modos de se vestir, falar e se comportar; são aqueles que demonstram um profundo conhecimento sobre a vida e a carreira de seu ídolo. John Thompson (1998) diz que existem várias formas de manifestar esta admiração, de modo que ser fã:

[...] é organizar a própria vida de tal maneira, que seguindo uma certa atividade (como espectador esportivo), ou cultivando uma relação com alguns produtos ou gêneros de mídia, isto se torna a preocupação central do self e serve para governar uma parte significativa da própria atividade e da interação com os outros. Ser fã é uma maneira de se organizar reflexivamente e de se comportar no dia-a-dia. Visto dessa maneira, não há uma clara linha divisória entre o ser fã e o não ser. É somente uma questão de gradação – até que ponto um indivíduo se orienta e modifica sua vida de acordo com certas atividades, produtos ou gêneros. (1998, p. 193)

---

<sup>22</sup> Segundo Maria Cláudia Coelho (1999), a relação do fã com o seu objeto de afeto é de fascínio. O sujeito de alguma forma identifica-se com uma figura célebre e a idealiza simultaneamente.

Assim, ser fã é uma atividade que depende do grau de investimento naquilo que o autor chama de “uma relação de intimidade não recíproca com um outro distante”; tal relação de intimidade favorece o estabelecimento de laços afetivos moldados pela imaginação e pelo desejo por alguém inacessível. Cumpre esclarecer que é possível ser fã através de uma admiração guiada pela relação exaltada de afinidades ou fidelidades, como no caso dos fãs de esportes, estilos musicais ou revistas em quadrinhos. Thompson classifica esta relação inacessível que como “quase-interação mediada”, onde existe uma interação unilateral mediada pelos meios de comunicação de massa, onde o fã vê sem ser visto, conhece sem ser conhecido. Uma relação muito característica de um cenário onde a mídia tradicional domina os meios de comunicação.

Atividades sociais práticas e intensas fazem parte da vida do fã: troca e circulação de informações; exibição, troca e venda de coleções dos mais variados produtos midiáticos como músicas, filmes, imagens... Assim como o estabelecimento de contato com outros fãs através da frequência em convenções, concertos e eventos dedicados ao seu objeto de adoração, além da filiação em coletivos, grupos de discussão, fã-clubes etc. O fã participa de um mundo social complexo e altamente estruturado com suas próprias regras, convenções e linguagens, por isso formam comunidades que, vistas de fora, podem parecer herméticas. Um mundo social com hierarquias de poder, reputação e prestígio, com práticas de canonização e caracterizações estabelecidas por critérios próprios e com balizas de complexas gradações de conhecimento que dividem os fãs entre novatos, amadores, simpatizantes e conhecedores. Essas características formam um mundo à parte dos outros que, embora possam assistir aos mesmos filmes, seriados ou programas de televisão, ouvir as mesmas músicas ou ler os mesmos livros, estão alheios a esta lógica e não organizam suas vidas em torno dessas atividades, tampouco tornam-nas um aspecto integrante do próprio self.

Esse mundo à parte, que é do domínio do fã, é o fandom. O termo em inglês que junta *fan* (fã) e *kingdom* (reino), engloba também próprio grupo social de fãs que se identificam como grupo. Mesmo que não se conheçam, pode haver uma união caracterizada por um sentimento de camaradagem e simpatia devido aos interesses que têm em comum; o que não exclui disputas e hierarquias internas. O fandom é uma comunidade imaginada em torno de diferentes produtos midiáticos e ou das próprias

celebridades: assim temos nos últimos anos os *potterheads* (o fandom de Harry Potter) e os *beliebers* (fandom do cantor pop Justin Bieber), um fenômeno que está diretamente associado à cultura e massas. Não raro os fandoms encontram-se e aglutinam-se como, por exemplo, o “Superwholock” que agrega os fãs dos seriados “Supernatural”, “Doctor Who” e “Sherlock”. Diferente do fã clube, o sentimento de pertencimento num fandom não está restrito a um pequeno grupo conforme a já referida capacidade *nerd* de mesclar categorias e interesses diversos. Embora a cultura do fandom tenha se formado em torno dos seriados de televisão na década de 1960, foi com a internet que se desenvolveu e ganhou visibilidade. Afinal de contas, a interatividade, a colaboração e o compartilhamento impostos como imperativos categóricos que constituem a própria lógica de funcionamento da internet é que o permite o florescimento dos fandoms.

Os fãs comunicam-se por meio de podcasts, vlogs, blogs, sites, fóruns, redes sociais e de outras formas digitais a fim de discutirem sobre os objetos que adoram e, o mais importante, utilizam-se destas tecnologias para criar e produzir novos produtos que serão consumidos pelo próprio fandom: As *fanarts* (trabalhos artísticos que incluem ilustrações, pinturas, arte digital, colagens etc.), os *fanfilms* e *fanvids* (que agregam variadas formas de manipulação audiovisual), os *recaps* (que são as resenhas e análises críticas das obras e performances), os *fanzines* (que são as publicações que emulam revistas), o *fansubbing* (a tradução de legendas para filmes, seriados e animações), o *scanlation* (tradução, digitalização, edição, revisão e distribuição de material estrangeiro impresso), o *cosplay* (que inclui a manufatura e o uso de fantasias (costumes) de seus personagens preferidos e interpretar (*play*) o papel em festas, convenções demais eventos). Tudo isso produzido e distribuído de forma gratuita e facilitada através de tecnologias de produção como softwares de edição de imagens, legendagem, animação e compartilhado através dos blogs, sites de redes sociais, criando um novo ciclo do processo: fãs se apropriando de material criado por outros fãs. Essa produção e movimento contínuo de criação e reapropriação é o que caracterizam os fandoms em sua essência.

Antes dos fãs e do fandom começarem a migrar para a internet e ganhar popularidade, os estudos de fãs eram mais focados nos fenômenos das celebridades e da cultura de massas, nas relações entre fãs e ídolos ou na experiência da fama. Estes estudos estavam bastante de acordo com um paradigma onde a indústria cultural é a

única responsável pela manutenção desses ídolos.<sup>23</sup> É importante sublinhar que a própria literatura acadêmica demonstrou uma certa tendência em associar a condição de fã a ideias ligadas ao patológico, como a imagem da fã histérica ou do fã obsessivo, numa representação enviesada por visões de gêneros onde as dicotomias emoção e razão, feminino e masculino encontram ressonância no senso comum.<sup>24</sup>

Joli Jensen (1992) questiona exatamente o porquê de considerar que um indivíduo que gasta parte considerável de sua renda reunindo material sobre seu músico favorito tem uma “patologia”, enquanto que um milionário que arremata uma obra de arte por milhões de dólares é um considerado “coleccionador”. Os interlocutores desta pesquisa sempre questionam a razão de serem, de um modo geral, considerados estranhos por colecionarem revistas em quadrinhos, mas ser comumente aceito como um padrão de normalidade ser fanático por futebol. Essa redução da experiência do “outro” operada tanto no senso comum como nos escritos acadêmicos é visto por Jensen (1992) como uma forma de exaltação da própria experiência e demonstra o contrassenso desta posição etnocêntrica, traçando um paralelo entre a experiência do fã e a do intelectual. Na mesma medida em que o fã deseja possuir objetos relativos aos seus ídolos, o intelectual deseja objetos relativos aos estudiosos de sua preferência; se o fã prestigia o ídolo em shows, o acadêmico prestigia seus teóricos em conferências e palestras; do mesmo modo que o fã domina as informações sobre a vida e obra de seus ídolos, os acadêmicos também o fazem em relação aos seus autores favoritos. Poderíamos inclusive, concluir, a partir dessas comparações propostas pela teórica americana que acadêmicos são também, em certa medida, *fãs* em relação às suas preferências de estudo. A distinção qualitativa entre uma experiência e outra levaria a suposição da existência de divisão da cultura de uma sociedade entre “baixa” e “alta”, uma divisão arbitrária de superiorização de elites vista pela descaracterização da experiência alheia.

Teorias produzidas em livros como *The adoring audience: Fan culture and popular media*, organizado por Lisa Lewis (1992), *Subculture: The meaning of style* de Dick Hebdige (1979), *The Nationwide Audience: Structure and decoding*, de David Morley (1980), *Watching Dallas: Soap Opera and the melodramatic*

---

<sup>23</sup> COELHO (1999); CORALIS (2004); FISKE (1992); MORIN (1989); THOMPSON (1998); LEWIS (1992).

<sup>24</sup> Estas representações também são recorrentes na mídia, a exemplo das imagens da beatlemania ou filmes como “Fã, Obsessão Cega” (*The Fan*, 1981) e “Louca Obsessão” (*Misery*, 1990).

*imagination*, de Ian Ang (1985) começam a pensar o fã a partir da ideia da formação de comunidades e da articulação de significados dentro de referências culturais diversas. Essas pesquisas trabalham com as mídias de suas épocas, por isso, o presente trabalho se coloca importante na medida em que contribui para pensarmos o fã e o fandom novo contexto: onde a internet e as tecnologias digitais facilitam ao fã a reapropriação dos bens culturais e proximidade com seus ídolos.

John Fiske (1989) trouxe as questões relativas ao poder e resistência para as análises do fandom, na medida em que entende a que a cultura popular depende da capacidade que os textos populares têm de incorporar uma variedade de sentidos diferentes, o que permite que os fãs construam leituras e interpretações alternativas, distinguindo-se, assim, do público dito “normal”. O autor compara os textos populares polissêmicos e sua negociação por parte do público ao uso de jeans, por exemplo. Para o teórico, ainda que o jeans possa ser considerado um produto de consumo em massa, existe uma imensa variedade de usos por diferentes grupos sociais em situações distintas, de modo que os sentidos atribuídos a produtos de massa e padronizados, são criados e muitas vezes ressignificados pelos próprios consumidores. O mesmo acontece em relação ao consumo de textos mediados: os textos populares, em especial aqueles pelos quais sentimos certa afeição, são os equivalentes textuais do jeans: o seu sentido é criado no consumo cotidiano. Assim, é através de processos de apropriação que esses textos mediados tornam-se objetos de fandoms: ainda que sejam produtos de massas, valores emocionais particulares lhes são atribuídos através da apropriação.

No momento atual, em que há o paradigma de uma indústria cultural completamente imbricada com a cultura digital e baseada no fandom, os estudos de fã (*fanstudies*), estes estudos deixam de ser estudos de recepção e de audiência restritos ao campo da comunicação, e tornam-se um nicho mais incluído em outras disciplinas acadêmicas. Eles não se dedicam apenas às relações entre ídolo e fã ou na recepção cotidiana do fã sobre a “mensagem” do ídolo, mas observam também a produção de novos conteúdos e artigos midiáticos produzidos pelos próprios fãs, que reforçam os laços existentes entre os membros dessas comunidades.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Ver ALEXANDER e HARRIS (1998); BAYIM (2000); FISKE (1989); HELLEKSON e BUSSE (2006); HILLS (2002); MURRAY (2003); SANDVOSS (2007).

Neste contexto e inclusive para esta pesquisa, as propostas de Henry Jenkins (1996; 2006; 2008) mostram-se relevantes. Em *Textual Poachers* (1996), o autor trata do fandom de seriados de televisão, a partir da obra de Michel de Certeau, *A invenção do cotidiano*, para contestar a suposta passividade do telespectador e revelar a intensa atividade dos fãs, que não se contentam em permanecer na mera posição de receptores e avançam para o domínio do autor.

Esse trabalho de Jenkins revela que toda a atividade dos fãs está na apropriação da narrativa da televisão. Os fãs escrevem e reescrevem suas próprias versões das histórias com personagens alheias à narrativa inicial. O autor argumenta que o fandom é constituído por uma cultura participatória, na qual o consumo se converte em produção de novos textos e, por isso, organiza uma cultura própria, uma forma paradoxal de resistência e aceiração em relação aos detentores de poder sobre a produção da cultura:

They employ images and concepts drawn from mass culture texts to explore their subordinate status, to envision alternatives, to voice their frustration and anger, and to share their new understandings with others. Resistance comes from the uses they make of these popular texts [...]. (2006, p. 60)

Segundo o autor, a cultura participatória é um dos conceitos base do que ele denomina “cultura da convergência” que, por sua vez, é o encontro (ou a colisão), entre as mídias tradicionais e as mídias digitais. Neste cenário, temos uma mudança nas relações de poder entre os grandes produtores e divulgadores de bens culturais e seus consumidores; o que temos é um nivelamento de poderes entre mídias e consumidores. Um exemplo emblemático disso é a nossa própria relação com a música antes e depois do surgimento do formato mp3. Partindo de uma análise do evento anual dedicado a novos meios, o New Orleans Media Experience, Henry Jenkins nos apresenta uma nova tendência de mercado que solicita a participação ativa e direta dos consumidores. Esta forma de produção predomina nos segmentos relativos a tecnologia e força as grandes indústrias a mudarem suas estratégias para uma direção convergente às necessidades e aos desejos dos indivíduos, chegando a aperfeiçoar ou mesmo produzir produtos a partir das demandas dos consumidores. Esse conceito de convergência é trabalhado por Jenkins a partir de autores como Nicholas Negroponte, George Gilder e Ithiel de Sola Pool. De modo que esta

tendência surge através do fluir de conteúdos por plataformas variadas, onde as mídias se mantêm, mas as tecnologias mudam. Nesta perspectiva, os meios de comunicação assumem-se, num sentido mais abrangente, como sistemas culturais. Uma vez que depende da relação da tecnologia com a cultura, o processo de convergência está em constante mutação.

Jenkins aborda também o conceito de inteligência coletiva, tomando emprestado o conceito discutido por Steven Levy, que afirma que cada espectador constrói a sua própria mitologia a partir de fragmentos dispersos disponibilizados nos produtos da cultura de massa. Deste modo, a inteligência coletiva surge a partir de comunidades de conhecimento que se formam em torno de interesses intelectuais comuns. É aí que entra a cultura participativa. Tendo em vista que as práticas cotidianas estão cada vez mais integradas pela ubiquidade digital, os consumidores estão mais socialmente conectados e entram em contraste com o papel passivo, previsível e estável que anteriormente lhes era atribuído. Os consumidores passam também a ser migratórios, e são mais ruidosos por terem forma de amplificar a sua opinião através das novas mídias digitais.

A Equipe Quadrim e sua Tropa enquadram-se na definição fã de Cornel Sandvoss (2012): são indivíduos engajados, regular e emocionalmente comprometidos com determinadas narrativas ou textos que atravessam diferentes mídias. Eles fazem parte do fandom das histórias em quadrinhos e são produtores de novos conteúdos para o grupo que, ao mesmo tempo que integram, também organizam. São, assim, autores, ainda que com uma posição diferenciada em relação ao autor da obra original, como veremos ao longo da tese. Eles lançam mão de todos os instrumentos à disposição, produzem vídeos, imagens, músicas e textos. Dentro do grupo, alguns fãs ganham notoriedade por conta de suas habilidades e adquirem seus próprios fãs, em um processo de retroalimentação contínua. Em teoria, qualquer membro do fandom, independente de sua origem, tem a possibilidade de crescer como produtor e tornar-se famoso dentro daquele reduto.

#### 1. 4 – *NERDS VERSUS CIVIS*

LeoSpy tem 34 anos, trabalha no Banco do Brasil e é casado com Nikita de 32 anos, que é formada em Gestão de RH e trabalha com atualização de informações de trânsito. O casal mora na Ilha do Governador e foi por volta do ano de 2002, quando Nikita começou a frequentar a Quadrim, que se conheceram. Nesta época, a Equipe ainda era um fórum de discussão sobre quadrinhos do Yahoo Grupos. Nas palavras de Nikita: “*Até então nem sabia que tinha site e ou da existência das fanfics, até que em 2003 o Léo Spy, com quem me casei quatro anos depois, me chamou pra escrever histórias do Darkness pro site. Gostei.*” Nikita foi fanfiqueira da Quadrim e hoje também é Quadrimcaster. Os dois são os orgulhosos pais da pequena Sara, nomeada em homenagem a uma das personagens preferidas de Nikita, Witchblade, uma série de histórias em quadrinhos norte-americana cuja personagem principal tem o nome civil de Sara Pezzini.<sup>26</sup>



Imagem 4 – Nikita e LeoSpy no evento de quadrinhos Fest Comix em São Paulo (2012).

---

<sup>26</sup> Publicada pela Top Cow Productions, com o selo da Image Comics, desde 1995, a série criada por MarcSilvestri e David Wohl acompanha as aventuras da policial protagonista, que possui um artefato mágico senciente com incríveis poderes: um simples bracelete que em momentos de perigo transforma-se numa armadura, espada ou qualquer outra arma cortante.

Todo ano os membros da Quadrim procuram reunir-se numa espécie de confraternização ou um grande encontro, já que, devido à distância, se relacionam basicamente através de meios digitais. Esses encontros não têm uma data fixa: se têm uma oportunidade, se juntam no que chamam de “*Quadrimcontro*”. Pode ser num feriado prolongado, durante uma grande convenção de quadrinhos ou alguma ocasião especial como o casamento de algum dos membros. Nikita explica:

*[...] já teve em SP, em Porto Alegre pro casamento do Vitor, aqui no Rio e em Miguel Pereira.... Bem, eu estou no grupo há 12 anos e praticamente todo ano teve um encontro desses. Normalmente o pessoal de SP vem pro Rio ou vice-versa, mas já houve vezes que recebemos integrantes de outros estados, como o Vitor, de Porto Alegre e o Walter, de Florianópolis. Não lembro desse mega encontro acontecendo mais de uma vez ao ano, então dá pra calcular uns 10 encontros da Quadrim.*

Quando o encontro acontece no Rio de Janeiro, LeoSpy e Nikita, recebem o evento – que junta os fanfiqueiros da velha guarda e os Quadrimcasters do novo site, todos acompanhados de suas esposas e filhos – na casa da avó de Leo, na região serrana do Rio de Janeiro Um fim de semana ou feriado com churrasco, piscina, jogos de tabuleiro e muito papo sobre quadrinhos e suas “*infinitas discussões bizantinas*”. E justamente no ano em que tenho a sorte de ser convidada num desses grandes encontros, ele quase não acontece, ou melhor, acontece de forma diferente.

A reunião que aconteceria durante o feriado prolongado do 7 de setembro de 2015 começou a ser combinada uns três meses antes num grupo de WhatsApp criado e administrado por Nikita especialmente para o Quadrimcontro que aconteceria no Rio de Janeiro.<sup>27</sup> No entanto, quanto mais perto do evento chegávamos, o quórum ia diminuindo. As razões foram diversas: desde compromissos profissionais até a falta de dinheiro para a viagem, passando inclusive pelos preparativos do futuro casamento de Faccas, que viria de Santos. Semanas antes do encontro, Nikita avisa pelo WhatsApp que vai excluir as pessoas que não vão participar para incluir novos

---

<sup>27</sup> O WhatsApp Messenger é um aplicativo móvel de mensagens instantâneas para smartphones. Com ele, os usuários podem se comunicar com seus contatos que também têm esse software em seus telefones, sem precisar telefonar ou enviar SMS de forma gratuita. Com esta ferramenta, é possível formar grupos de contatos para a troca de mensagens coletivas e simultâneas. A Equipe Quadrim possui mais de um grupo no WhatsApp, mas infelizmente eu não tive acesso a nenhum deles.

convidados. E as novas pessoas são em sua maioria *civis*: amigos de trabalho, primos, afilhados e outros familiares. No final das contas, apenas Vinicius, Henrique JB e o próprio casal seriam os representantes da Quadrim. Considerando que aprendi com Bronislaw Malinowski (1978) que as vicissitudes e os imponderáveis do trabalho de campo são partes constitutivas da experiência antropológica e do conhecimento que produz, decidi manter meu compromisso de participar do Quadrimcontro de 2015.

Assim, o quase-encontro de 2015 acabou por se mostrar um interessante campo de observação acerca da mais importante questão identitária que acompanha este grupo: as relações entre os *nerds* e os *civis*. O *civil* é o outro, que não tem nenhuma vivência de fandom, que não coleciona, não lê revistas em quadrinhos nem assiste a filmes ou a seriados com a mesma atenção e profundidade nas buscas pelas referências à cultura pop e, principalmente, é aquele que não debate, não escreve sobre, não recria suas preferências culturais. Ou seja, ele não passou por uma conversão subjetiva, não está investindo em seus objetos culturais de adoração através de site, de podcast e ou videocast, blog, ou na criação de *fanarts*.

Uma das primeiras coisas que notei quando iniciei o trabalho de campo foi esta distinção que a Equipe Quadrim faz entre a *vida nerd* e a *vida civil*. Ao longo das conversas e da observação das atividades em redes sociais, aprendi que, para eles, a *vida civil* engloba as atividades profissionais, as relações familiares e todos os aspectos da vida cotidiana. E como todos esses aspectos de suas vidas são vistas como secundárias, o *civil* é o outro; é todo mundo que não é *nerd*. O *civil* é aquele que enxerga no *nerd* o *outsider* (ELIAS; SCOTSON, 2000). Nesse sentido, o termo *nerd*, como utilizado pelo grupo identifica determinadas práticas de consumo e, principalmente, um estilo de vida. Os membros da Quadrim recusam todas as outras possibilidades identitárias disponíveis em suas trajetórias e assumem a identidade *nerd* como a única possível, de tal forma que suas narrativas identitárias podem ser divididas entre “*vida nerd e vida civil*”.

Aqui a “*vida nerd*” se apresenta como “projeto de vida” tal qual caracterizada pelo antropólogo Gilberto Velho (1981): ela se apresenta como uma escolha individual pinçada de uma variedade de referências sociais, econômicas e culturais. A idéia de que os sujeitos escolham ou tenham a possibilidade da escolha é o ponto de partida para pensar nisso como um projeto, sendo entendido como o que dá sentido a essa trajetória individual fragmentária. Ainda de acordo com Velho, os projetos são,

ao mesmo tempo, individuais e públicos. Este caráter bidimensional da trajetória do indivíduo está no fato de as peculiaridades, gostos, preferências e traços particulares dos sujeitos estarem inscritos em uma realidade específica, numa visão de mundo determinada; portanto, estão sempre relacionados ao círculo social em que o indivíduo está inserido.

Um projeto individual deve basear-se no nível de racionalidade cotidiana em que expectativas mínimas se cumpram. Para Anthony Giddens (2002, p. 75), estilo de vida são “práticas rotinizadas, as rotinas incorporadas em hábitos de vestir, comer, modos de agir, lugares preferidos de encontrar os outros”. O porquê e o como se vestir, comer, agir, pensar. Decidir por quais redes sociais frequentar depende não só de uma escolha individual, mas também de como e onde esse sujeito está inserido, pois a legitimidade das escolhas individuais se dá através do grupo. Consequentemente construir e manter identidades passa pela tensão entre o individual (subjetivo) e o social (coletivo). Ainda que a vida *civil* seja o que é considerado “a vida real”, a *vida nerd* é tão real quanto, e os esforços de singularização desse grupo se concentram mais no entrelaçamento entre esses dois mundos<sup>28</sup>.

No encontro desse ano estavam presentes treze pessoas, das quais apenas quatro eram da Equipe Quadrim, e portanto se consideravam *nerds*, as demais foram classificadas, pela própria Equipe, como *civis*. Passamos boa parte do tempo entre jogos de tabuleiro, carteadado, conversando e fazendo churrasco. O carteadado era um baralho comum, mas havia um que era temático com os personagens das revistas em quadrinho da Editora Marvel Comics; o baralho comum existia na casa e foi utilizado por que no encontro tínhamos mais *civis* do que *nerds*. E no meio de tantos jogos de tabuleiro diferentes, o baralho era o jogo mais acessível quando não havia um *nerd* na mesa para ensinar os outros jogos. O jogo de tabuleiro inspirado na série literária “Guerra dos Tronos” (que também possui uma versão em série de TV) estava acompanhado de livro e guias de referências sobre o universo ficcional em questão (cf. Imagem 5).

---

<sup>28</sup> Apesar de ter frequentado a casa de Leo e Nikita, tive pouco ou nenhum acesso a *vida civil* dos integrantes da ala carioca da Quadrim. Também é importante frisar que todos são muito reservados em relação as suas vidas civis; falam pouco ou quase nada sobre trabalho, família e etc.



Imagem 5 – Baralho, jogo e livro na Quadrimcontro (2015).

Foi interessante notar que poucas vezes os grupos ficavam separados, no entanto, quando estavam juntos, as conversas eram frequentemente colonizadas pelos assuntos preferidos dos *nerds*: quadrinhos, super-heróis, séries de TV, podcasts etc. Pude observar em vários momentos o rosto de civis perdidos nas conversas quando tornavam-se por demais herméticas como, por exemplo, uma discussão sobre as referências ao ocultismo e à era vitoriana que o autor Alan Moore coloca em suas histórias. Durante os três dias de confraternização, Vinicius, LeoSpy e JB usaram apenas camisetas com motivos *nerds*. Quando eu comentei sobre a estampa de uma delas, JB prontamente explicou toda referência que ela carregava e orgulhosamente apontou: “*é uma das camisetas que vendemos no nosso site!*” Estar sempre vestindo uma camiseta ou algum acessório que faça referência a quadrinhos ou filmes, ter a casa decorada com objetos que remetam a seus personagens preferidos, a exibição das coleções e estantes nas redes sociais (cf. Anexo 3), assim como utilizar em perfis virtuais avatares ou fotos com referências a filmes, seriados e quadrinhos demonstra

de um certo tipo de estetização que acompanha essa *identidade nerd* que precisa ser afirmada através da exibição dos gostos e preferências.

Durante as jogatinas foi possível ver os *nerds* explicando orgulhosos, para os civis interessados, sobre jogos de tabuleiros e tudo o que envolve o hobby: a conservação dos componentes dos jogos, os diversos tipos de jogos e suas mecânicas, o mercado dos jogos de tabuleiro e sua crescente popularização no Brasil etc. Os jogos de tabuleiro funcionaram como um agregador: alguns dos *civis* já estavam familiarizados com alguns dos mais modernos, e são inclusive jogadores ocasionais, já outros tinham o conhecimento dos jogos mais populares e clássicos que jogavam na infância, como Banco Imobiliário ou Detetive. Por isso mesmo, os jogos foram o motor de conversa e aproximavam os *nerds* e os *civis*, mesmo que também fossem esses alguns dos objetos de distinção entre os grupos. A exclamação da mãe de Nikita ao ver um jogo de triominó (cf. Imagem 6) é emblemática: “*mas até dominó de vocês é diferente!*”



Imagem 6 – Henrique JB, Tatiana e o triominó na Quadrimcontro (2015).

Durante o encontro, aprendi que um *civil* pode até ler e conhecer revistas em quadrinhos e ser fã de seriados, filmes e jogos considerados *nerds*, mas é a forma com que esses objetos são consumidos e experimentados que traz a distinção. Foi o que aconteceu com um dos amigos de trabalho de LeoSpy, um leitor ocasional de revistas em quadrinhos e que não ficava muito perdido durante as conversas, mas que não era

considerado *nerd* pois não consumia as obras regularmente, tampouco as colecionava ou se dedicava ao garimpo de referências ou ao estudo dos “*conhecimentos quadrinísticos*”. Principalmente: ele não se considera *nerd* e as questões referentes a cultura pop têm pouquíssima importância em sua vida.

A sobreposição da identidade *nerd* às demais e até mesmo em oposição a uma *vida civil* aparece na fala dos interlocutores, em seus textos na Quadrim, nos episódios do podcast e estão em suas redes sociais. Através da escuta do Quadrimcast, da leitura, do site e do convívio com a Equipe foi possível mapear os principais elementos que denotam um fã de quadrinho e, por tabela, caracterizar um *nerd* de acordo com este grupo e a rede ao qual pertencem. Dentre os elementos que caracterizam esse *nerd*, temos: a cultura material expressa nas mais diversas coleções (cf. Imagem 7 a seguir) e no vestuário, a produtividade e o *conhecimento quadrinístico* (que se desdobra em *assuntos nérdicos*); e a configuração: objeto, conhecimento e produção como base que define o fã aparece em diversos estudos sobre diferentes tipos de fãs e fandoms. Logo, podemos considerar, de forma mais geral, que essa seja a prática padrão dos fandoms.<sup>29</sup>

A cultura material se resume aos objetos concretos que o fã pode adquirir ou produzir e que estejam relacionados direta ou indiretamente a seu ídolo, obra ou personagem preferido. No caso da Quadrim vão desde *action figures*, livros, pôsteres, utensílios domésticos, camisetas e o que mais possa ter relação com a temática de interesse *nerd*. As coleções de quadrinhos, filmes, seriados e/ou jogos de tabuleiro são objeto de exibição e têm lugar de destaque nas fotos das redes sociais, especialmente no Facebook e no Instagram. Tais coleções também são citadas nos podcasts e nos sites. Esses objetos materializam a identidade *nerd* e “provam” que eles são fãs “de verdade”, dependendo do valor atribuído a cada objeto dentro da comunidade. Na maioria das vezes, esse valor passa ao longe de cotações monetárias, estando mais ligado a características como a antiguidade, a raridade ou particularidade do objeto, tal qual qualquer colecionador de objetos raros.

---

<sup>29</sup> Ver AUXÍLO, MARTINO e MARQUES (2012); BAYIM (1998, 2000); CORALIS (2012; 2011); SHEFRIN (2004); SANTOS e SILVA (2014).



Imagem 7 – coleção encadernados e bonecos de LeoSpy e Nikita.

O conhecimento sobre os tais *assuntos nórdicos* e, sobretudo, sobre HQ, em princípio pode ser considerado mais subjetivo, no entanto, é esse conhecimento que vai provar o nível de envolvimento e engajamento com o objeto de adoração. No caso da *Quadrin* são as histórias em quadrinhos, por isso tal conhecimento é adquirido com a leitura e releitura das próprias revistas, na leitura de críticas e sites especializados, bem como biografias e livros sobre os autores, editores e o que tratam do mercado e da produção de quadrinhos. O mais importante aqui é capacidade de identificar e conectar as mais diversas referências e acompanhar a intermedialidade que caracteriza a grande maioria dessas obras.

A produtividade talvez seja o elemento mais importante da construção de um *status* prestigiado dentro da comunidade e está relacionada à dedicação dos fãs a determinadas atividades, tais como *fanfilms*, *cosplay*, legendas (chamadas de *fansubbing*),<sup>30</sup> e as já referidas manifestações virtuais. A Equipe *Quadrin* começou com as *fanfics* e hoje se dedica ao *fansite* e ao *podcast*.

<sup>30</sup>Legenda amadora produzida por fãs para materiais audiovisuais (filmes, séries, animações etc.) ver PÉREZ-GONZÁLEZ (2012), SANTOS e SILVA (2014).

É na combinação desses três elementos: objeto, conhecimento e produção é o que se diferenciam o *nerd* do *civil* e que garantem a “*carteirinha nerd*” simbólica, que expressa bem a aceitação no grupo e, conseqüentemente, marca a diferenciação dentro da *nerdosfera*. Na fala nativa, é *civil* tudo o que é da ordem do normal e do ordinário; o *civil* não se preocupa se suas camisetas ou porta-copos fazem alguma referência a um produto da cultura pop ou sequer as reconhece. O *civil* conhece pouco ou nada sobre histórias em quadrinhos, e se alguma vez as leu, foi na infância. O *civil* não é um jogador de vídeo ou boardgames, e quando o faz, é de forma casual. A convivência com a Equipe Quadrim e a observação de grupos e sites similares dão a entender que entre os *nerds* existe uma vasta grade de classificações que distinguem quais são seus tipos e quem é mais ou menos *nerd*. Ou seja, quem conhece, se dedica e ou coleciona mais e há mais tempo, tem mais respeito e status; é a partir desta distinção que encontramos, por exemplo, os *fanboys* e *bazingueiros* que não são considerados “*nerds de verdade*” mas tampouco são *civis*.

A principal diferença é que enquanto um *civil* pode ter nos produtos midiáticos um escape ou uma pausa para imponderáveis da vida cotidiana, um *nerd* se utiliza desses objetos culturais para a produção do significado de sua própria vida, algo que se conecte com suas experiências, necessidades e desejos. São as narrativas que estão nos quadrinhos, livros, filmes e seriados que pautam a *vida nerd*. Dedicar boa parte de seu tempo a procurar e trocar informações a respeito de seu filme, série ou artista favoritos não é suficiente: o importante é trazer essa fruição para todos os aspectos da sua vida. Estar parado no trânsito conversando com um amigo, por exemplo, pode ser um momento bem aproveitado num podcast (cf. Imagem 8).



Imagem 8 – André Faccas e postagem sobre “Nerds no trânsito”.

Isso fica ainda mais evidente, por exemplo, quando um dos interlocutores diz que é designer de formação e *nerd* por vocação. No “Quadrimcast #58 – Dossiê Quadrimcast Thor”,<sup>31</sup> durante a seção leitura de e-mails, Walter, Faccas e Sorvillo comentam sobre o casamento de Walter:

*FACCAS: O nerd é uma raça muito desgraçada! O cara não pode arrumar uma mulher e ser feliz simplesmente com ela; ele tem que fazer uma presepada, né? O cara vai e me faz uma aliança com o símbolo do Lanterna Verde e pra ela um símbolo da Safira Estrela.*<sup>32</sup>

*WALTER: Veja bem! Tinha que ser feita numa cor, ela queria usar aliança, eu não queria! Se é pra usar aliança, então tem que ser do meu jeito! Então assim os dois saem ganhando!*

*FACCAS: Beleza! Mas você ganha o que com isso?*

*WALTER: Um anel do lanterna verde! De ouro!!*

*FACCAS: Cara!!! Um anel do Lanterna Verde de ouro?! Cê é burro? Tinha de ser um anel do Sinestro, caralho! [muitos*

<sup>31</sup> Postado em 30 de outubro de 2013. Disponível em <<http://www.quadrimcast.com.br/2013/10/30/quadrimcast-58-dossie-quadrimcast-thor>>.

<sup>32</sup> A Safira Estrela é um título compartilhado por diversas personagens fictícias de histórias em quadrinhos publicadas pela editora DC Comics. Criada Robert Kanigher e Lee Elias, a Safira Estrela original estreou em All-Flash Comics 32 (dezembro, 1947/janeiro, 1948). Ela é, entre outras, o alter ego de Carol Ferris, interesse amoroso do super-herói Hal Jordan, que é o alter ego do super-herói Lanterna Verde.

risos de todos os participantes] *E além de tudo tá fora da cronologia! Puta que pariu!!*<sup>33</sup>

WALTER: *Mas cara!!!! É a versão bizarra!”*

FACCAS: *É, realmente, aí você tem razão! Você é bem bizarro, de fato, eu vou ter que concordar com você!*

WALTER: *Geoff Johns e Ivan Reis deram like na foto do anel! [entra uma vinheta com som de uma torcida ovacionando e aplaudindo]*<sup>34</sup>

FACCAS: *Parabéns campeão! Os caras devem ficar pensando: Puta que o pariu! Olha só que retardado, olha a retarda dos cara, véio!*

RICARDO SORVILLO: *bom eu não posso falar nada porque eu tenho um anel do Lanterna Verde prateado, então...*

Esse trecho de conversa gerou inclusive uma postagem de Walter em 14 de novembro de 2013 com o nome “Nerd Love” em sua coluna na Quadrim, “Hepatite Criadora”.<sup>35</sup> Walter Stodieck é explícito quando diz “*que os nerds gostam de colocar na maioria (se não em todas) de suas ações referências a séries, filmes, games, quadrinhos ou qualquer outra coisa que ele seja fã*”. No texto em questão, Walter fala sobre os casamentos com temáticas *nerds* e aproveita para exibir a foto de sua aliança de noivado:

*Depois de quase três anos namorando, resolvi pedir o corpo todo (sou guloso) da minha namorada em casamento, mas como bom Nerd que sou, não poderia ser de qualquer maneira, para isso projetei um par de alianças temáticas com o tema de um dos meus personagens preferidos, Lanterna Verde. E assim surgiu um par de alianças com os símbolos do Lanterna Verde (minha) e da Safira Estrela (dela).*

Faccas, o responsável pela provocação em relação as alianças de Walter (cf. Imagem 9) durante o programa, é outro dos Quadrimcasters que está de casamento

---

<sup>33</sup> Sinestro é o principal vilão das histórias do Lanterna Verde e tem um anel amarelo que lhe dá superpoderes. Lanterna Verde é o protagonista e, por sua vez, possui um anel de cor idêntica ao seu nome. Safira Estrela, parceira de Lanterna, tem um anel cor violeta.

<sup>34</sup> Geoff Johns e Ivan Reis são quadrinistas famosos entre os leitores que já desenharam os títulos do personagem Lanterna Verde. Walter havia publicado uma foto das alianças em sua página do Facebook.

<sup>35</sup> Disponível em <<http://www.quadrimcast.com.br/2013/11/14/hepatite-criadora-02-nerd-love>>.

marcado, quando pergunto a ele se o enlace vai ter uma temática *nerd* ele me responde simplesmente: “*E existe de outro tipo?*”



Imagem 9 – Alianças de casamento de Walter Stodieck: Lanterna Verde e Safira Estrela.

Para esses indivíduos, o ideal é que a *vida civil* não se sobreponha a *vida nerd*, por isso, é comum ouvir, ler frase do tipo: “*viver da nerdice*”, “*monetizar a nerdice*”. Não é à toa que o site Quadrim tenha uma aparência tão profissional. Ainda que o discurso prioritário seja o do hobby, a Quadrim tem uma parceria com uma loja de camisetas on-line e um mídia kit (cf. Anexo 4), que é um recurso para blogs e sites que desejam monetizar suas atividades. Ele consiste num arquivo disponibilizado pelos sites e blogs apresentando todas as suas características de acesso, público e demais dados relevantes para um possível anunciante. Este kit destaca suas melhores características como o objetivo de auxiliar os interessados a encontrar todas as informações necessárias para anunciar naquele seu site. É a pretensão da Quadrim tornar-se um site autossustentável tanto quanto ser uma referência respeitável no universo dos quadrinhos; o “Quadrimcast #66 – Quadrim Recomenda” exemplifica bem isso.<sup>36</sup> Ele é o primeiro de uma série que se pretende uma espécie de nova coluna ou seção com dicas sobre o que os membros da Equipe Quadrim consideram interessante compartilhar com seus ouvintes/leitores. Como eles mesmo dizem durante a abertura do episódio, é “*um formato diferente*”, dessa vez eles “*cagam regras*” sobre o que estão lendo, assistindo e jogando. Aqui eles basicamente indicam revistas em quadrinhos, seriados e jogos, mas é interessante notar que o tom das indicações levam em conta o colecionismo e o hobby. Por exemplo, quando falam do lançamento da coleção de quadrinhos encadernados da Marvel produzida pela editora

<sup>36</sup> Postado em março de 2014. Disponível em <<http://www.quadrimcast.com.br/2014/03/26/quadrimcast-66-quadrim-recomenda>>.

Salvat, eles chamam atenção para as lombadas da edições que quando colocadas lado a lado na prateleira formarão uma ilustração representando vários heróis Marvel, com arte de Gabriele dell’Otto; o que valoriza a coleção. Quando indicam jogos de tabuleiros que consideram bons e interessantes, eles não falam apenas seus títulos e onde encontrá-los: falam de lugares que podem frequentar para “*conhecer melhor o hobby e a cultura nerd*”; falam da história e do renascimento do interesse dos jogos de tabuleiro na atualidade. Há um enobrecimento das práticas em torno do consumo das coisas consideradas *nerds*.

Outras frases ou brincadeiras que referem diretamente a empresas, marcas, editoras ou lojas aparecem, a exemplo de “*esse não é podcast patrocinado*”, “*gostamos de manter nossa independência*” e reforçam que estão ali fazendo “*propaganda de graça*”. Este tipo de comentário sempre vem acompanhado de uma vinheta com o som de caixa registradora. Ainda quando se referem a melhoria de serviços e produtos, mencionam diretamente as empresas: “*se vocês aí da Panini estão nos ouvindo*”; com isso estão, na verdade, mostrando a importância que dão ao se fixarem na rede como um ponto de credibilidade. Um site que não faz apenas boas resenhas em troca de favores, prática muito comum e muito criticada entre fansites e vlogs. Existe um esforço para manter essa credibilidade, para que as opiniões deles “*sejam levadas a sério*”.

A *vida civil* é capaz de se impor e atrapalhar as atividades da Quadrim. No momento de escrita desta tese, os textos no site foram rareando devido à falta de tempo, pois os colaboradores precisaram se dedicar de modo mais intenso ao trabalho e aos filhos. O próprio Quadrimcast que hoje têm apenas dois editores, já teve mais alguns. A seção de entrevistas e o próprio podcast continuam firme e forte; LeoSpy afirma que apesar das dificuldades nos ajustes das agendas dos Quadrimcasters para gravar os programas, parar não está nos planos do grupos, mas se esse for o caso, pretendem chegar até o número 100<sup>37</sup>. Num mundo perfeito, a vida profissional, e portanto *civil*, se tornaria *nerd*:

*Desculpa o atraso na coluna, mas o trabalho no mundo real apertou esses dias, e como esses tratantes da Quadrim não me pagam nada, ainda preciso levar o leite das crianças, né? Eeeeeenfim...*

---

<sup>37</sup> Em maio de 2015, momento de escrita da tese, acabavam de publicar o Quadrimcast #85.

George Simmel nos ajuda a compreender essa diferenciação entre *nerds* e *civis* quando entende que a vida em sociedade será sempre resultado de uma permanente dualidade: entre o desejo de ser igual aos outros e o desejo de ser diferente e singular. Para o sociólogo alemão, é apenas na modernidade que surge o individualismo ou a individualização. Isso não quer dizer que antes disso as pessoas não fossem indivíduos, mas sim que somente puderam entender-se como tais e se diferenciarem com a emergência da modernidade e da vida na metrópole:

A medida que o grupo cresce [...] na mesma medida, a unidade direta, interna, do grupo contra os outros se afrouxa e a rigidez da demarcação original contra os outros é amaciada através das relações e conexões mútuas. Ao mesmo tempo, o indivíduo ganha liberdade de movimento, muito para além da primeira delimitação ciumenta. O indivíduo também adquire uma individualidade específica para a qual a divisão do trabalho no grupo aumentado dá tanto por ocasião quanto por necessidade. [...] A vida de cidade pequena na Antiguidade e na Idade Média erigiu barreiras contra o movimento e as relações do indivíduo no sentido exterior e contra a independência individual e a diferenciação no interior do ser individual. Essas barreiras eram tais que o homem moderno não poderia respirar. Mesmo hoje em dia, um homem metropolitano que é colocado em uma cidade pequena sente uma restrição semelhante, ao menos, em qualidade. (SIMMEL, 1987 [1902], p. 19)

Em síntese, as teorias de Simmel (1987 [1902]; 2005 [1896], [1957]) distinguem duas formas de individualismo: o quantitativo e o qualitativo. O individualismo quantitativo é aquele da liberdade individual iluminista, onde o Homem é um ser universal, livre e igual. No qualitativo, fruto do século XIX, o indivíduo é único, distinto e específico. Um individualismo que se dá através do exercício da distinção e da diferença, que busca a uma ruptura com a impessoalidade promovida pelo advento do dinheiro e pela vida na metrópole, tal qual a modernidade descrita pelo autor. Para ele, dinheiro e a metrópole são os símbolos máximos da modernidade na medida em trazem a dualidade do modo de vida moderno: o aumento da individualização conjuntamente com um aumento da impessoalidade.

Juntos, a vida da metrópole e o uso do dinheiro, permitiram uma maior mobilidade aos indivíduos, um encurtamento das distâncias e a possibilidade de estabelecimento de um maior número de laços sociais. Trouxeram também mais liberdade individual, libertando o homem dos laços estreitos da pequena comunidade. Por outro lado, tornou mais veloz o contato humano, e as relações sociais ficaram mais objetivas e impessoais, portanto, mais superficiais. E essa é a ambiguidade principal da modernidade: uma maior liberdade individual junto de uma impessoalidade maior.

As correntes da cultura moderna deságuam em duas direções aparentemente opostas: por um lado, na nivelção e compensação, no estabelecimento de círculos sociais cada vez mais abrangentes por meio de ligações com o mais remoto sob condições iguais; por outro, no destaque do mais individual, na independência da pessoa, na autonomia da formação dela. E ambas as direções são transportadas pela economia do dinheiro que possibilita, por um lado, um interesse comum, um meio de relacionamento e de comunicação totalmente universal e efetivo no mesmo nível e em todos os lugares à personalidade, por outro lado, uma reserva maximizada, permitindo a individualização e a liberdade. (SIMMEL, 2005 [1896], p. 28-29)

O autor vai chamar atenção para o modo que os indivíduos buscam construir a sua distinção frente ao mundo buscando aí a construção de alguma coisa que o singularize. O que observamos na oposição *nerd versus civil* é justamente o embate entre o que essas pessoas consideram próprio do indivíduo e o que consideram da esfera social, que fica entre a da singularidade a massificação. Esse jogo de singularização está presente nas apropriações que o consumo permite. No caso dos fandoms é um jogo de singularização que só faz sentido em relações mais amplas, ou seja, é um jogo onde a indústria cultural oferece um conjunto de referências e, ao mesmo tempo, os consumidores produzem reapropriações desta indústria que são base de suas distinções. É a ideia de produção da distinção na relação com esta produção cultural. Nesse sentido, temos uma individualização que se utiliza de elementos que sejam reconhecidos e apropriados coletivamente. Aqui não se trata de buscar o isolamento: trata-se de produzir o autêntico, o distintivo, o individual no interior *mainstream* da indústria cultural. O que temos na Quadrim é um esforço coletivo de

criação através de uma apropriação frente a um produto cultural massivo, esforço esse que resulta numa distinção e singularização frente a essa mesma produção.

Veremos a seguir uma série de ferramentas tecnológicas que surgiram e se desenvolveram nestes últimos vinte anos, aumentando os meios pelos quais os indivíduos podem se apropriar e expressar. A ideia da edição de texto e de vídeos, da produção musical pelo computador e a possibilidade de divulgação pela internet é simultaneamente distinção e profissionalização para fãs.

### 1.5 – O FÃ ESPECIALISTA – SOBRE A PROFISSIONALIZAÇÃO DO FÃ

Na busca pela junção entre a *vida civil* e a *vida nerd*, a tecnologia tem um papel fundamental. Os membros da equipe utilizam de espaços digitais localizados tais como sites, blogs e canais de YouTube para dar vazão as suas criações e, ao mesmo tempo, utilizam das mídias sociais em seus próprios perfis pessoais para divulgar seus trabalhos. Autopromoção é muito importante num meio onde prestígio e reputação são muito valorizados. Logo no início da pesquisa, quando fui aceita no grupo do Facebook da Quadrim, fiquei bastante animada acreditando que naquele grupo fechado acontecia boa parte da socialização entre a Equipe, seus ex-colaboradores e colegas. Apesar do entusiasmo inicial, vi que não é exatamente isso o que acontece por lá: a quantidade de discussões e interações são mínimas comparadas com o volume para links para outros sites, blogs e canais onde tenham participações ou trabalhos destas pessoas. Na verdade, o grupo funciona mais como divulgação e troca de bens imateriais e eventualmente materiais, como camisetas e gibis (Imagem 10).

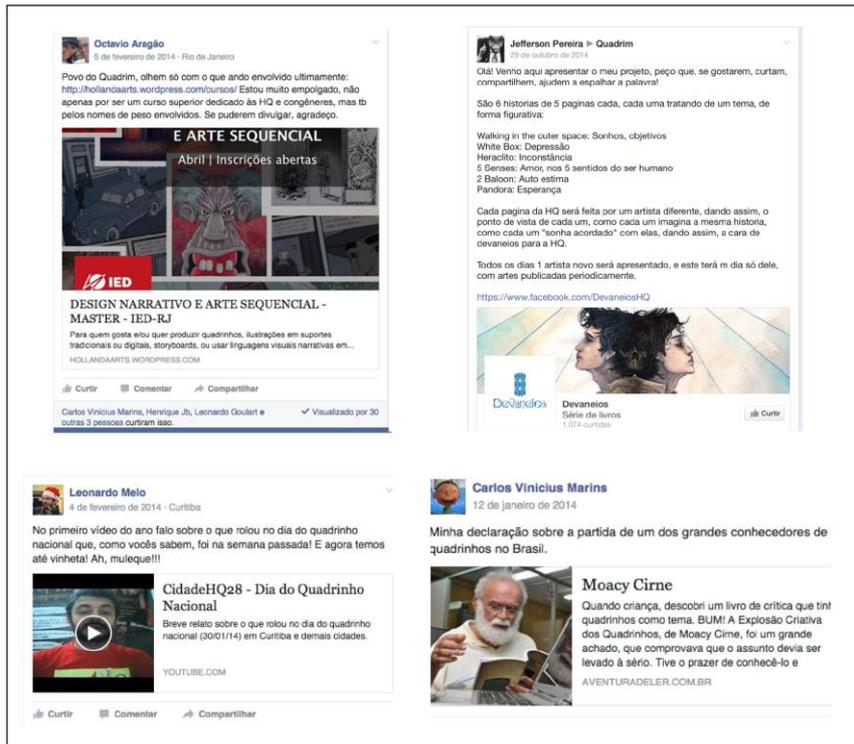


Imagem 10 – Divulgação de projetos pessoais no grupo de Facebook da Quadrinim.

O grupo do Facebook tem quarenta e nove membros: alguns são ex-colaboradores, muitos são amigos e colegas que têm seus próprios sites e podcasts muito parecidos entre si, pois tratam de assuntos aproximados; todos ali estão, de alguma forma, divulgando seus projetos *nerds*. Praticamente todos membros da Equipe Quadrinim têm ou já tiveram algum tipo de projeto profissional ou artístico que envolvesse de alguma forma a *vida nerd*. E o sucesso de sites como o Jovem Nerd (que veremos com mais detalhes no segundo capítulo) ou do RapaduraCast só incentivam nesta busca tirar a *vida nerd* do plano existencial simbólico para a ordem prática, de modo que a *vida civil* tenha cada vez menos espaço no cotidiano. Este desejo de profissionalização e monetização fica evidente na Imagem 11, onde temos a postagem de um dos integrantes da Quadrinim fazendo menção a notícia de um rapaz que ganhou muito dinheiro com YouTube.



Imagem 11 – LeoSpy posta notícia do Youtuber que ganhou R\$1 milhão.

LeoSpy, por exemplo, é um entusiasta dos jogos modernos de tabuleiro e juntamente com seu primo, que apesar de *civil* também é um apreciador do hobby, tem um projeto em andamento de abrir uma loja virtual de boardgames onde ele possa também publicar conteúdos audiovisuais como resenha, *unboxing*<sup>38</sup> e *gameplay*.<sup>39</sup> Além disso, por várias vezes Leo demonstrou interesse em acrescentar a Quadrim a um canal de vídeo. Aparentemente, segundo Spy, vídeos são mais populares e podem dar mais retorno financeiro como aparece na imagem acima. Ele é um dos principais responsáveis pela a edição da Quadrim e da Quadrimcast, além de também assinar a coluna “Caixa de Jogo”, onde comenta sobre jogos modernos de tabuleiro.

Luís Garavello tem 39 anos, paulistano que mora aonde nasceu, solteiro. É formado em Ciências da Computação e trabalha com TI. Era fanfiqueiro na Fanfic Quadrim; é um dos apresentadores da Quadrimcast e também o responsável pela coluna “A Liga dos Esquecidos”, em que comenta sobre personagens obscuros das

<sup>38</sup> Prática que consiste em filmar e divulgar via internet a embalagem de um determinado produto, comentando e dando as primeiras impressões sobre o seu uso e manuseio.

<sup>39</sup> Filmagem de uma partida do jogo eventualmente acompanhada de comentários sobre as regras da partida ou com uma resenha.

revistas em quadrinhos, “*onde os personagens que estão esquecidos ou ‘atualmente mortos’ (nos quadrinhos, temos que fazer essa distinção) voltam aos holofotes!*” Garavello roteirizou a história “Incidente Milnet”, que saiu no segundo volume da “321 FastComics”.<sup>40</sup> Ter uma história publicada na “321: FastComics” não é só um símbolo de *status* entre os *nerds*, mas também uma possibilidade concreta de profissionalização, afinal de contas a iniciativa foi um sucesso, rendeu dois volumes, contando com artistas e roteiristas brasileiros e estrangeiros. O projeto também abriu as portas de editoras, artistas, agências internacionais para o editor do projeto, que ganhou o Troféu Angelo Agostini de Melhor Roteirista de 2014.<sup>41</sup>

Vinícius, 46 anos, casado, é jornalista e atualmente trabalha na assessoria de imprensa do PROCON Estadual do Rio de Janeiro. Já se aventurou no mercado editorial de quadrinhos independentes quando publicou a coletânea “Quadrinhos Tristes” pela Taquara Editorial entre 1990 e 1993:

*Na Taquara Editorial (minha editora que lançou a Quadrinhos Tristes), editei uma edição da revista MIX, que era um informativo de música e cultura pop em geral. Antes da “Quadrinhos Tristes” tive outra experiência como editor da revista “História em Quadrinhos”, foram duas edições. A “Quadrinhos Tristes” foram quatro.*

Este membro da Quadrim já colaborou com o site Universo HQ<sup>42</sup> e hoje, além de colaborar também com site o Aventura de Ler,<sup>43</sup> dedica-se a autodivulgação de seu vasto *conhecimento quadrinístico* e outros *assuntos nérdicos* através das redes sociais como forma de manter uma reputação que se transforme em convites para participar de eventos ou ser convidado para escrever em alguma revista eletrônica que possa remunerá-lo. Em abril de 2015, foi convidado como mediador numa mesa no primeiro NerdHero, um evento que declara ser o “Seu evento de cultura pop e *nerd*” que ocorreu no Parque Madureira, no subúrbio carioca.

Eventos como estes são conhecidos como convenções ou pela abreviação “Con” e são parte importante da “*vida nerd*”, pois são um lugar onde fã se

---

<sup>40</sup> Disponível em: <<https://www.catarse.me/pt/321FastComics2>>.

<sup>41</sup> Nomeado em homenagem ao criador da primeira história em quadrinhos brasileira, o prêmio Angelo Agostini é considerado um dos mais tradicionais do país. Criado e organizado pela Associação dos Quadrinhistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo (AQC-ESP).

<sup>42</sup> <http://www.universohq.com>

<sup>43</sup> <http://www.aventuradeler.com.br>

encontram e tem contato mais direto com seus ídolos. As convenções de quadrinhos em específico, intituladas de “*comic con*”, são uma oportunidade dos fãs se encontrarem e conversarem com os criadores de suas tão amadas narrativas. São também nesses eventos que os fãs têm a oportunidade de exhibir, vender, trocar suas produções que vão desde roupas e objetos temáticos à criações artísticas propriamente ditas como ilustrações, esculturas, e até mesmo seus próprios livros e revistas. Muito parecidos com os festivais musicais, essas convenções possuem um palco principal onde atrações são apresentadas na forma de palestras, mesas redondas, painéis de discussão etc. Além do palco principal temos uma série de atividades paralelas: cursos e workshops, caça ao tesouro e gincanas, performances, concursos, desfiles e apresentação de *cosplay*, *quiz* (jogos de perguntas e respostas), torneios dos mais diversos, troca e venda de objetos colecionáveis, além de espaços com os estandes de venda de produtos, em sua maioria artesanais, produzidos pelos próprios fãs.

Existem vários desses eventos acontecendo pelo Brasil, seja de forma mais profissional, com uma grande infraestrutura em grandes espaços culturais, ou menores, mais amadoras em clubes, colégios ou pequenas arenas culturais. A maioria deles é inspirada pelas convenções norte-americanas ou pelas feiras e festivais temáticos que circulam pelo verão europeu. A maior referência para esse tipo de evento, entretanto, é a *ComicCon International: San Diego*,<sup>44</sup> ou simplesmente *San Diego ComicCon*, que existe desde os anos 1970 e se não é a maior, com certeza é a mais famosa feira de cultura pop do ocidente, capaz de mobilizar grandes estúdios de cinema, editoras e grandes conglomerados de entretenimento. Seus palcos trazem criadores de quadrinhos, ficção científica, autores de fantasia, diretores de cinema e televisão, produtores e escritores, além de diversas premiações. O mais importante e marca de aprovação de público está na presença massiva dos fãs: na San Diego ComicCon de 2015, o público estimado era de 130 mil pessoas e é o sonho de consumo de todo *nerd*, principalmente os que costumam frequentá-la ou escrever sobre seu acontecimento.<sup>45</sup>

No Brasil as convenções de maior destaque são a FIQ (Festival Internacional de Quadrinhos)<sup>46</sup> e a ComicCon Experience, todas no molde San Diego ComicCon:

---

<sup>44</sup> Disponível em: <<http://www.comic-con.org/frontpage>>.

<sup>45</sup> Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/san-diego-comic-con-2015-tera-paineis-de-star-wars-batman-vs-superman-the-walking-dead-16703147>>.

<sup>46</sup> Disponível em: <<http://fiqbh.com.br>>.

com mesas e painéis de debate, premiações, lançamentos de livros e de quadrinhos, sessões de autógrafos e outras atividades paralelas. Vale destacar que essas convenções brasileiras não apenas trazem artistas e criadores consagrados: são também uma importante plataforma de divulgação dos quadrinhos nacionais. Na Quadrim podemos encontrar, além de podcasts dedicados as maiores convenções (como a própria San Diego ComicCon), várias coberturas de convenções brasileiras (com fotos, entrevistas e comentários) e participações dos Quadrimcasters em eventos sob o título de “Nós Fomos”. Vinicius nos conta sobre a FIQ e as convenções no país

*A FIQ, de certa forma, surgiu para preencher uma lacuna deixada pela ausência da Bienal de Quadrinhos do Rio, que surgiu como o maior evento do gênero do país, atraindo grandes nomes dos quadrinhos do mundo todo e apresentando um quadro de exposições internacionais deslumbrante. A cidade não se interessou em continuar promovendo o evento e a equipe organizadora ofereceu a proposta do evento para Belo Horizonte, que não só aceitou de bom grado, como passou a fazer parte do calendário da cidade. A FIQ acabou se desenvolvendo em duas frentes: continuou seu lado espetáculo trazendo grandes nomes de fora e atraindo autores de todo o país que tentavam divulgar seus trabalhos. E a FIQ acolheu este movimento. A tal ponto que a FIQ se tornou A MAIOR convenção de quadrinhos das Américas. Maior do que a San Diego Comic-Con. [...] Então a quantidade de novas convenções espalhadas por todo o país surgiu, sem dúvida, para fomentar a criação de quadrinhos de cada região. Todos queriam fazer uma espécie de FIQ local! Antes disso os eventos eram locais e extremamente restritos. Quase um encontro de amigos e frequentadores do nicho.*

Pergunto a Vinicius sobre sua experiência na NerdHero e fica evidente que os eventos e convenções de quadrinhos são espaços onde a profissionalização do fã é bastante valorizada:

*[...] ah uma coisa interessante você saber: o Ricardo [um dos organizadores do NerdHero] atualmente só vive com isso! Ele vive de eventos desse tipo! A cada 15 dias tem um evento desse, desses que ele faz acontecendo em algum lugar! O negócio cresceu. Antes era ele sozinho que fazia com a esposa dele mais um ou dois amigos, e agora o negócio é quase profissional! O cara tem uma equipe!!! Ele criou um parceria*

*com um outro cara que também faz. Aí juntaram para fazer um evento maior.*

O que se segue é um trecho de uma conversa em que ele fala especificamente sobre como esse capital cultural acumulado sobre quadrinhos garantiu convites para participar do evento NerdHero:

*[...] muitas das pessoas que são chamadas para participar são pessoas conhecidas no meio. Muitas vezes elas vão lá divulgar ainda mais o próprio trabalho. Isso você vê principalmente nos palcos. Acontece o seguinte: esses palcos em geral são o chamariz pro público. Aí você chama... E isso é uma coisa curiosa! O que você mais vê, o que mais chama atenção nos palcos são os vloggers, pessoas que têm videoblog. Isso é o que chama mais atenção sempre! Pessoas que tem podcast, pessoas que tem programa no YouTube e constantemente falam sobre um determinado assunto, e aí você chama esse pessoal pra participar nas mesas e eles se apresentam. E de certa forma eles vão fazer na mesa o que eles fazem no podcast ou no vlog: a vantagem que tem, a diferença, é que você tem um contato imediato com o público. O público faz pergunta pra você lá na hora e você já responde ali na hora pro pessoal. [...] E por que que eu fui chamado? Porque dessa vez a ideia era... É assim: ele tinha a franquía da Vila Anime [outro evento organizado por Ricardo], focada especificamente em anime e mangá, aí ele tentou uma coisa diferente agora! Num âmbito maior e focado nos quadrinhos americanos principalmente. Nos quadrinhos em geral! E ele me chamou justamente porque eu sou um cara conhece bem quadrinhos, que fala de quadrinhos, já vivencio isso há muito tempo, leio muito e eu tenho conhecimento dentro da área. O que me surpreendeu é que eu pensei que tinha sido chamado só pra fazer uma mediação das mesas. Mas não foi! Quando eu cheguei lá que eu descobri que, além de mediador, você tem aquele outro cara! O cara que é showman, o cara que mantém o público aceso o tempo todo!*

Eu pergunto de onde as pessoas o conhecem, afinal de contas ele não é apresentador do Quadrimcast, ainda que seja convidado de vários programas, e tampouco ele tem um canal de vídeo ou um vlog. Vinicius também não atualiza periodicamente seus textos na Quadrim ou no Aventura de Ler, regra como costuma

ser vital para este tipo de lógica de consumo. Como então as pessoas sabem quem é ele se este público voraz exige, inclusive, além da qualidade, visibilidade e constância nas postagens? Em um alongado relato, ele explica:

*VINICIUS: Olha! Atualmente eu acho que sou conhecido nessa rede de quadrinhos e de cultura nerd por causas das redes sociais em si! Principalmente por causa do Face [Facebook]. Eu tenho uma grande quantidade de amigos no Facebook e a maioria deles da área de quadrinho: artistas, roteiristas, editores, outros podcasters, organizadores de eventos e eu fico constantemente colocando atualizações, notícias, questionamentos, opiniões e as pessoas vão reverberando. Agora esse evento que teve e em princípio a gente não sabe se vai ter continuação ou não... Mas se ele for virar um evento constante, certamente vai contribuir pra eu ficar mais conhecido nesse meio... Porque as pessoas que frequentam, que são da área, me veriam e estaria nos vídeos que estariam sendo compartilhados sobre o evento como aconteceu agora.<sup>47</sup>*

*TATIANA: Mas como foi essa experiência de apresentar o evento, de mediar uma mesa? Você gostou?*

*VINICIUS: Olha, eu gostei. Gostei sim! Achei legal! Foi um choque, como eu falei, eu não esperava. Me pegou de surpresa. Eu não estava preparado pra fazer o evento do jeito que foi. Se eu soubesse que seria assim, talvez tivesse sido melhor.*

*TATIANA: Mas você teria aceitado se soubesse de antemão que era pra ser apresentador também?*

*VINICIUS: Sim! Sim! Assim ó: De uma parte do evento pra frente ficou melhor. Porque eu já fui descontraindo mais, fui ficando menos travado, porque você é praticamente um palhaço naquele palco, principalmente por causa do público que você tem, que é bem variado. Você tem gente que vai dos 5 anos até os 40 e poucos anos que estão lá sentados assistindo e como é que você vai prender atenção desse pessoal? Tem que ser divertido acima de tudo! E tem gente no grupo [da organização do evento] que é inclusive especializado nisso! Que é um cara faz a apresentação, só que o assunto ele não domina, ele não conhece sobre quadrinhos. Por isso me chamaram pra fazer. [...] Foi tudo no improviso esse improviso é trabalho de criação. O*

---

<sup>47</sup> Link da mesa dos cartunistas mediada por Vinicius no NerdHero. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1WNYGwLC-Vo&feature=youtu.be>>.

*entretenimento é criação. E esse improviso não é qualquer um que consegue fazer, você tem que ter um background bom pra você poder fazer, além de ter o desprendimento forte pra você estar no palco e pagar mico e nem todo mundo está preparado pra fazer isso bem. Mas tem vários jeitos de você fazer isso, tem caras que criam um personagem, um personagem de si mesmo [...] Hoje em dia, a pessoa que está querendo se divulgar nesse meio, focado no mundo nerd, a tendência é que ele seja plural! Aqueles que tem a chance de ser mais plural tem mais chance de mais conhecido e não necessariamente pelo seu trabalho, que é aquela coisa do Draccon que falou do Fonseca. E de certa forma ele tem razão. Que é uma coisa complicada mas é verdade.*

Aqui Vinicius se refere a afirmação do escritor Raphael Draccon que, ao falar da importância das redes sociais digitais, dos fãs e fandom, da autopromoção e de narrativas transmidiáticas na publicação de uma obra voltada para o público *nerd*, disse “Rubem Fonseca, hoje, não seria publicado”.<sup>48</sup> Esta declaração na época causou certa comoção entre uma parcela do público que acompanha esse tipo de literatura, causou várias discussões em sites *nerds* e foi considerada polêmica. É um exemplo de como a indústria cultural absorve o fã especializado, que acaba virando um profissional, como foi o caso do próprio Draccon que hoje promove concursos de fanfics na we, além de ser um escritor bem-sucedido: tem um público-leitor fiel, é publicado em editoras maiores.

Vinicius encarregou-se de divulgar o próprio o vídeo no Facebook com sua participação como mediador na Mesa dos Cartunistas da NerdHero (cf. Imagem 12).

---

<sup>48</sup> Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/megazine/rubem-fonseca-hoje-nao-seria-publicado-diz-diretor-do-selo-fantasy-9720135>>.



Imagem 12 – Vinicius divulga sua participação no evento NerdHeros.

Em conversa sobre a profissionalização do hobby como um horizonte, Vinicius atribuiu esta possibilidade graças ao incremento das tecnologias digitais:

*Uma das vantagens da internet é que ela te deu canais pra você publicar, divulgar o que você faz sem depender de grandes recursos pra isso. Porque por exemplo, quando eu editei quadrinhos, era porque eu gostava de quadrinhos, eu fazia quadrinhos, eu escrevia quadrinhos, eu lia quadrinhos, eu colecionava quadrinhos. Eu e um parceiro meu que era quem desenhava... Mas onde a gente ia publicar aquilo? Quem queria publicar aquilo? Então a gente teve que correr atrás, abrimos uma editora pra poder fazer isso. Nós corremos atrás das gráficas, juntamos dinheiro e era um problema porque a gente precisava de ter um retorno financeiro pra poder continuar fazendo e aí tinha um outro problema que era o da distribuição. Como você ia fazer aquilo? Naquela época, pra uma criação sua chegar nas pessoas você precisava entrar na máquina da distribuição e era extremamente complicado! A gente conseguiu fazer 4 edições e depois não deu mais.... Era o período pré internet. Era complicado. E se eu pudesse viver mesmo, mesmo de quadrinhos, eu viveria. E existe uma galera nova que já está nesse caminho. Que começou fazendo coisas absolutamente amadoras, na base do amor, só pra fazer distribuição gratuita na internet e hoje já vivem disso e inclusive alguns já são conhecidos internacionalmente. Tem vários exemplos disso, o*

*caso do Cafaggi de Minas...<sup>49</sup> Tem vários... vários. (Grifos meus)*

Um tempo depois deste relato, que aconteceu num restaurante no centro da cidade do Rio de Janeiro, voltamos ao assunto numa conversa pelo aplicativo de mensagens do Facebook e perguntei a ele como foi a experiência de ter editado revistas em quadrinhos. No lugar de respostas curtas tão comuns nesse tipo de interação, ele me enviou um arquivo com um texto que nos dá a dimensão emocional da importância que os quadrinhos têm em sua vida (cf. Anexo 5). Fica claro que não é apenas um hobby quando a relação se mostra incluída na sua narrativa de vida. O texto começa falando da infância, passa pela adolescência e chega à vida adulta. E desde sempre a trabalhar com quadrinhos aparece como uma possível trajetória de vida:

*Desde pequeno, tive como meta produzir quadrinhos. Eu gastei resmas e resmas de papel em minha infância desenhando personagens – em geral super-heróis – e cheguei a criar uma editora imaginária (a Paper) e dezenas de gibis artesanais com meus personagens naquela época.*

Vinicius não está sozinho nesta sensação de pertença e desejo de inserção editorial. André Faccas tem 32 anos, vive em Santos e trabalha com análise mercado. Nas horas vagas dedica-se não só à *Quadrin*: ele está escrevendo um romance e tem uma *webcomic* em desenvolvimento pelo site Mundo Freak:<sup>50</sup>

*Depois há um projeto para publicação em uma antologia do site. Nesse sentido, eu vou estar pouco envolvido. E vai ser meu primeiro roteiro desenhado, e sim, claro que eu sonho com uma série. Estou escrevendo um livro, mas se pudesse ser quadrinhos, seria ainda melhor!*

---

<sup>49</sup> Vitor Cafaggi é um quadrinista que começou a carreira com as tirinhas “Puny Parker” (“As Aventuras do Pequeno Peter Parker”), baseadas em histórias do Homem Aranha que ele publicava em inglês e em português em sua página na web. Com a visibilidade que foi ganhando aliado com o sucesso, Cafaggi migrou para as páginas do Jornal “O Globo” e devido aos direitos autorais o personagem “Pequeno Peter Parker” foi transformado em “O cãozinho Valente”.

<sup>50</sup> Disponível em: <<http://www.mundofreak.com.br>>.

Durante nossa conversa pergunto se ele trocava seu trabalho por uma carreira *nerd* como a de escritor, e a resposta de é bastante ilustrativa dessa relação entre *vida civil* e *vida nerd*, tão engajada emocionalmente quanto Vinicius:

*Se eu trocava? Pra ontem!! (risos) É onde eu mais me encontro comigo mesmo, sabe? Na vida civil, frequentemente me pego usando máscaras ou me podando para encaixar em situações profissionais. Eu gosto do que faço. Mas fazer o que se ama é outra coisa. E sim, trabalhar, família, amigos, problemas, isso tudo limita a dedicação. Vencer tudo isso demanda muita energia, é o que cansa. Mas ver o projeto deixando de ser sonho pra ser realidade é estimulante. E hoje qualquer um pode produzir o que quiser. Veja o Quadrimcast como exemplo mesmo.*

Num primeiro momento consumidores e espectadores eram apenas sinônimos de audiência e o fã era considerado apenas um excêntrico. De forma que a atenção, aprovação e adesão dos de consumidores mais dedicados eram disputadas, mas isso não significava ainda incorporar completamente seus modos de apreciação da obra, colaborações e muito menos consentir com as formas de compartilhamento de bens que esses fãs poderiam praticar e menos ainda recrutá-los como mão de obra.

Era um contexto onde a produção cultural e a cultura de massas era regida exclusivamente pelas mídias tradicionais, uma coisa não levava a outra. Isso, muito em função de um determinado paradigma de autoria em que a propriedade intelectual acabava por se impor no que dizia respeito a decisões críticas tomadas de forma unilateral até mesmo em virtude da própria tecnologia disponível. Ou seja, ainda que a opinião da audiência, dos fãs e dos consumidores tivessem relevância, pouco ou nada influenciavam nas obras e não eram incorporadas as práticas.

De certo modo, ainda estamos vivendo num período de transição em que a mídia tradicional – mesmo consciente de que a cultura digital se sobrepõe em termos de velocidade e potencial de intensa circulação de informações, permanece ora resistente e procura impondo seus critérios através do poder econômico de que ainda desfruta, e ora mesclada com a cultura do fandom. A indústria cultural não só está atenta à grande movimentação dos fandoms a exemplo do das convenções, como também é capaz de absorver essa mão de obra de várias maneiras: seja em ações publicitárias específicas e direcionadas, como no caso dos vloggers que fazem

resenhas, tutoriais e *unboxings* de produtos patrocinados etc., ou no caso de textos patrocinados em sites ou ainda como formalizando o trabalho de fãs que viram roteiristas, editores, tradutores, designers, programadores etc.<sup>51</sup>

Não podemos também ignorar que existe uma geração que já cresceu socializada num universo cultural pautado pelos fandoms, dentro de um contexto de cultura participatória e conseqüentemente consumindo intensamente vários destes produtos culturais: seriados, filmes, games etc. É uma geração que busca uma trajetória profissional dentro de seus interesses, de modo que muitos desses produtores são eles mesmos fãs. Assim, temos críticos, artesãos, artistas, escritores e demais especialistas que monetizam seus interesses culturais, seja criando e vendendo em sites, lojas e convenções jogos, camisetas e colecionáveis. Os fãs se organizam seja organizando eventos ou participando deles na qualidade de palestrantes, mediadores ou apresentadores; ou simplesmente reportando, comentando, criticando e resenhando em revistas especializadas; ou em seus próprios sites, canais de vídeo e podcasts que eventualmente podem gerar alguma renda, como é o caso da Quadrim. Seja ainda criando seus próprios produtos culturais através de financiamento coletivo e utilizando as mais diversas ferramentas digitais, que não apenas circulam informação e produtos, mas que permitem a criação de produtos e conteúdos.

Assim o que temos é um *producer* termo criado por Axel Bruns (2008) para designar o indivíduo que é um produtor que se utilizando dos meios disponibilizados pela web, faz uso dessas mesmas produções. De acordo com o autor, a intensa digitalização das mídias e dos meios de comunicação transformam o modo como nos relacionamos com outras pessoas, produtos e conteúdos, de forma que o usuário de informação precisa selecionar conteúdos a partir de um universo muito maior – que frequentemente não foi submetido a filtros profissionais, como acontecia com as mídias tradicionais. Na mesma medida, esse usuário também atuar como filtro, mediando informações que considere importantes para outros sujeitos; assim ele passa não apenas a acessar e indicar, mas também a poder publicar informações. A sua maneira de interagir com a informação é diferente daquela anteriormente

---

<sup>51</sup> Os documentários “Prodígios Milionários dos Games: Bem-vindo ao eSPORTS” (*Millionaire Gaming Prodigies: Welcome to eSPORTS*) e “Viver/ Jogar” mostram como alguns jogos eletrônicos não só absorvem fãs como profissionais, mas também como games estão virando um esporte, o chamado *eSports*. Conseqüentemente, toda uma indústria é criada em torno desta nova modalidade esportiva que se desenvolve a partir de um hobby. Os documentários estão disponíveis em: <<https://youtu.be/UksbnbWjbPs?list=PLDbSvEZka6GGO-yrBj21A3IIQoUYtzT6U>>; <[https://youtu.be/DWBZw\\_\\_6l2Q](https://youtu.be/DWBZw__6l2Q)>.

implementada, inclusive porque esse usuário não apenas usa, mas também media e produz informação. Esse é o *produser*: uma criatura que se desenvolve num ambiente colaborativo e que borra as fronteiras entre produtores e consumidores, permitindo que todos os participantes sejam usuários, bem como produtores de informação e de conhecimento. Para o acadêmico:

In its digital form, content (whether representing information, knowledge, or creative work) is easily and rapidly shareable, and can be modified, extended, recombined [...]: this means that the term “consumption” in its conventional sense no longer applies, as digital information is a non-rival good which is not consumed (use dup) as it is used. (BRUNS, 2008, p. 14)

Aqui o autor se utiliza do termo “consumo” num sentido de mercado. Ainda que esta pesquisa considere que o consumo não se trata exclusivamente da posse de bens materiais, mas também como formas específicas de usufruir esses bens e de extrair conhecimento e significado dessas experiências, a afirmativa de Bruns ainda é válida, pois esse consumo não se esgota. Essas experiências são um importante fator de reprodução social e de constituição das subjetividades e identidades dos indivíduos. O consumo gera recombinações, novos conteúdos modificados e estendidos, muitas vezes elaborados com base no que foi consumido e reconfigurado para um novo consumo. De acordo com o autor, a tradicional cadeia produtor–distribuidor–consumidor se transforma em conteúdo–produser–conteúdo, numa instância onde a *produsage*, que vem a ser a produção colaborativa e contínua, incluindo também as possibilidades de produção ou de uso convencionais. Assim, as produções de fãs coexistem com as oficiais na medida em que todos esses tipos de produções têm como fonte original obras tradicionais de TV, quadrinhos, cinema, literatura ou música, mesmo que sejam distribuídos, reapropriados, republicados.

Outro aspecto importante para o qual Bruns chama atenção é que nem sempre os *produsers* se envolvem numa forma tradicional de criação de conteúdos, e podem se envolver no ciclo de *produsage* quando colaboram monetariamente, daí o sucesso dos financiamentos coletivos, também chamados de *crowdfunding*. A possibilidade de colaborar com a concretização de um projeto do qual se gosta (e principalmente ao qual se identifica) também confere o *status* de produção, afinal de contas, sem aquela colaboração, provavelmente o ciclo não teria se fechado. Nos financiamentos

coletivos os apoiadores pagam a quantia que puderem e recebem benefícios proporcionais ao valor colaborado, que vão desde brindes, adesivos e camisetas até nome nos créditos, menções honrosas no próprio produto ou jantares com os produtores. O “financiamento pela multidão” permite que projetos sejam viabilizados através da contribuição de fãs, seja ela expressiva ou pequena. A popularização de projetos colaborativos cresceu vertiginosamente nos últimos dois anos.

Esta é a mesma lógica da iniciativa “Padrim da Quadrim” (cf. Imagem 13) e de tantos outros projetos que circulam em plataformas como o Cartase, o Kickstarter e que são amplamente divulgados pela Equipe Quadrim.



Imagem 13 – Página de divulgação do projeto de financiamento: Seja um Padrim da Quadrim.

A “Padrim da Quadrim”<sup>52</sup> é uma forma de melhorar o podcast. Ao mesmo tempo em que aproxima a Tropa da Equipe, esta plataforma de financiamento se identifica como uma

*uma plataforma de Financiamento Coletivo Contínuo que conecta produtores de conteúdo a seus fãs, permitindo que eles se tornem padrinhos de seus produtores favoritos apoiando financeiramente o seu trabalho.*

Lá é possível encontrar vários projetos que buscam apoio para podcasts que, tal qual a Quadrim, tratam de assuntos voltados para a cultura pop, revistas em quadrinhos, *webcomics*, ilustrações e arte digital. No caso da Quadrim a contribuição visa manter a periodicidade do Quadrimcast e de seus programas menos constantes, o

<sup>52</sup> Disponível em: <<https://www.padrim.com.br>>.

“Quadrim Comenta” e o “Quadrim Entrevista”. No texto de justificativa para o financiamento coletivo há a confirmação do desejo de profissionalização do site, o caráter pessoalizado desse tipo de *produsage* e o caráter de troca expresso no tipo de benefício que o colaborador pode ganhar:

*Manter um podcast é uma tarefa contínua. O processo implica em juntar os participantes para gravar, fazer o tratamento dos áudios pós-gravação, fazer a edição e finalmente publicar no site. Isso sem contar os custos de manutenção do site (hospedagem e manutenção anual do domínio). Para isso, decidimos recorrer aos nossos heróis: vocês! Sim, ouvintes/leitores/seguidores, vocês podem ser nossos heróis! Qualquer quantia que possam contribuir vai nos ajudar a manter o podcast funcionando. [...] O nosso principal “gargalo” hoje é a edição, que consome tempo que poderíamos usar para gravar mais conteúdo (como a leitura de e-mails ou outros spin-offs<sup>53</sup>, por exemplo. [...] Claro que arrecadando mais, podemos garantir editar mais episódios de forma profissional e nos concentrar mais na geração de conteúdo. [...] Além de episódios sobre Quadrinhos que você conhece e ama (ou não, vai saber...) do nosso carinho, nosso muito obrigado... A partir de uma certa arrecadação, nós reverteremos o valor para encadernados a vocês! Se atingirmos um mínimo de R\$ 250,00 no mês, sortearemos entre os contribuintes de 20 ou mais reais um encadernado (com frete incluso). E se atingirmos um valor maior, pretendemos sortear coisas melhores, como action figures, vale compras em lojas de quadrinhos on-line...*

---

<sup>53</sup> o spin – off é um programa derivado de outro, no caso aqui eles se referem a outros programas de áudio derivados do Quadrimcast.

## CAPÍTULO 2

### ENTRADA NO CAMPO: ETNOGRAFIA E INTERNET

#### 2.1 – TRABALHO DE CAMPO

Antes do advento da internet, a troca de produtos criados dentro da cultura fandom, incluindo as fanfics e os fanzines, se dava de forma totalmente física. Fã-clubes eram formados e os fãs escreviam suas newsletters e fanzines, fazendo a troca destes e outros itens, que incluíam gravações de diversos tipos (filmes, áudios, episódios de seriados, shows, entrevistas, recortes de revistas fotocopiados etc.) em reuniões presenciais e em convenções. Isso significa que boa parte destes produtos eram transmitidos de pessoa a pessoa e a questão da distância geográfica entre as pessoas era muitas vezes um sério problema. A popularização das ferramentas digitais transformaram essa cultura e os grupos de fãs migraram boa parte de seus produtos para o ambiente virtual na mesma medida em que aumentaram suas redes de sociabilidade. De acordo com Henry Jenkins:

Os fãs sempre foram os primeiros a se adaptar às novas tecnologias de mídia; a fascinação pelos universos ficcionais muitas vezes inspira novas formas de produção cultural, de figurinos a fanzines e, hoje cinema digital. Os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno. Nada disso é novo. O que mudou foi a visibilidade da cultura dos fãs. A web proporciona um poderoso canal de distribuição para produção cultural amadora. (JENKINS, 2008, p. 181)

Atualmente, a internet é o local privilegiado para a proliferação de espaços (sites, blogs, canais de vídeo, podcasts etc.) que divulgam e disponibilizam produções amadoras de todos os tipos, inclusive os físicos como camisetas, canecas broches etc. Segundo Laura Gomes (2007), o fansite é o lugar onde os fãs que criam, administram e participam desses sites apresentam-se como um novo tipo de consumidor de mídia, que não se enquadra mais nas representações tradicionais de receptores passivos. O seu modo de consumo é feito de acordo com uma lógica colaborativa que implica um conjunto de práticas e intervenções que singularizam esses bens, “conferindo-lhes uma aura particular, chegando mesmo a alterar a trajetória de alguns deles ao torná-

los cult no contexto da cultura de massas” (GOMES, p. 333). A autora aponta ainda para os modos de reinvenção da escrita e da própria imagem nesses espaços digitais, no sentido de que não se trata apenas de investigar seus usos no sentido mais técnico, mas como mais um espaço em que indivíduos podem narrar ou representar algo. No contexto estudado pela autora, escrita e imagem aparecem fundamentalmente como “atos performativos, através dos quais os sujeitos se transformam, assumem, reinventam-se e desempenham suas múltiplas identidades na rede” (Ibidem, p. 341).

Com isso, consideramos que a produção de saberes e os fazeres antropológicos se beneficiam com o impacto das redes digitais e eletrônicas ao realizar investigações dos modos de trocas simbólicas e sociais que têm base nas essas novas tecnologias da informação e comunicação. Portanto, consideramos que a internet pode ser local, objeto ou instrumento de pesquisa a exemplo do que estipulam Suely Fragoso, Raquel Recuero e Adriana Amaral (2011). Neste trabalho a internet será considerada um local, ou seja, um lugar onde a pesquisa pode ser realizada, afinal a publicação e armazenamento das produções da Equipe Quadrim acontecem em espaços virtuais: no próprio site, no podcast, no Facebook, bem como nas páginas e nos grupos que eles seguem dentro desta rede social. Também são nesses espaços digitais que a “*vida nerd*” melhor se materializa.

De acordo com Christine Hine (2000), a etnografia virtual é a mesma etnografia clássica, só que com um novo objeto e *lócus* de estudo: a internet. A teórica defende a abordagem etnográfica relacionada com o estudo da internet como artefato cultural no espaço virtual. Para a autora:

una etnografia de internet puede observar con detalle las formas en que se experimenta el uso de una tecnología. En su forma básica, la etnografía consiste en que un investigador se sumerja en el mundo que estudia por un tiempo determinado y tome cuenta las relaciones, actividades y significaciones que se forjan entre quien es participan en los procesos sociales de ese mundo [...] El etnógrafo habita en una suerte de mundo intermediario, siendo simultáneamente un extraño y un nativo. Ha de acercarse suficientemente a la cultura que estudia como para entender cómo funciona, sin dejar de mantener la distancia necesaria para dar cuenta de ella. (HINE, 2004, p. 13)

Com isso, esta pesquisa segue um princípio semelhante ao abordado por Christine Hine e também por autores como Daniel Miller e Don Slater (2000; 2004), Jonatas Dornelles (2004) e Rita Amaral (2009), onde o virtual não é descolado do real e pode ser considerado um prolongamento do real. Assim, o virtual é uma continuidade das práticas sociais em ambientes digitais que, apesar apresentarem características e regras próprias, não anulam e nem se divorciam das representações cotidianas que fora deles existem.

Podemos dizer que existe uma sobreposição de espaços ou, talvez, pensar nas heterotopias descritas por Michel Foucault (2013 [1984], p. 116) como “outros lugares, uma espécie de contestação simultaneamente mítica e real ao espaço em que vivemos”. Segundo o autor as heterotopias encontram-se em todas as culturas, e podem funcionar de formas distintas de acordo com contextos históricos e sociais. As heterotopias também rompem com a percepção tradicional de tempo e são capazes de justapor espaços incompatíveis ao mesmo tempo em que possuem sistemas de abertura e fechamento que podem torná-las ora isoladas, ora penetráveis. São “outros espaços”, lugares demarcáveis – ele cita por exemplo, os cemitérios, os navios, um teatro – onde nossa percepção de tempo e às vezes de espaço fica muito diferente daquela que é vivida pelo cotidiano. Na medida em que são “espécies de lugares que estão fora de todos os lugares, embora eles sejam efetivamente localizáveis” (2013, p. 115), as variações do modo como relacionamos espaço e tempo, quando engendradas por experiências virtuais, podem caracterizar espaços digitais como heterotopias.

Para o trabalho de campo desta pesquisa, além das incursões no site Quadrim e da observação das atividades da Equipe Quadrim no Facebook, uma série de conversas presenciais foram realizadas no lugar das entrevistas semiestruturadas. Foram pouquíssimas as entrevistas formais e gravadas com membros da Quadrim e praticamente todas as informações foram obtidas durante essas conversas que aconteciam em encontros individuais ou reuniões de jogatina promovidas por LeoSpy e Nikita. Nestas ocasiões, que envolviam mais pessoas e atividades específicas, percebi uma certa resistência de meus interlocutores e optei por não utilizar o gravador – não que alguém me tivesse proibido de fazê-lo, mas certamente não seria uma opção mais adequada. Nas conversas desarmadas, mesmo quando estava clara a minha condição de pesquisadora, obtive muitas e esclarecedoras informações que foram sistematizadas em anotações de campo.

Nossas conversas giravam em torno das preferências e opiniões em relação aos produtos culturais que são eleitos para dar origem às suas produções, buscando perceber o uso que esses fãs fazem dessas narrativas: o que e como leem, assim como quais pontos destacam ou consideram relevantes, como veem e avaliam suas matrizes originais. A possibilidade de comparecer aos mais diversos encontros realizados pela Equipe Quadrim, tais como confraternizações e festas foram preciosas para a observação direta, pois pude perceber como a sociabilidade que começa em espaços virtuais se estende para a vida off-line

Assim, meu trabalho de campo se constituiu de encontros com os integrantes cariocas da Equipe, conversas via aplicativo dentro do Facebook – cujo funcionamento reproduz muito as redes de contato off-line no on-line; e a observação constante das atividades da Quadrim no Facebook: como usuária da rede social digital, adicionei vários membros da Equipe na minha lista de contatos. E também passei a acompanhar os mesmos sites que meus interlocutores seguem e entrei em vários grupos que eles fazem parte (cf. Anexo 6). Ainda que alguns dos sites e páginas seguidos pelos integrantes da Equipe Quadrim e por mim mesma (aos quais durante o trabalho de campo passei a ver com outros olhos), sejam norte-americanos ou britânicos, decidi manter a observação restrita dos sites, páginas e perfis brasileiros, concordando com Miller e Slater (2000) que uma etnografia na internet não deixa de ter as mesmas especificidades territoriais do contexto onde as pessoas estão. Ainda que sua característica mais visível seja o caráter globalizado, a internet não deveria ser vista como homogênea e única:

[...]contrary to the first generation of Internet literature – the Internet is not a monolithic or placeless ‘cyberspace’; rather, it is numerous new technologies, used by diverse people, in diverse real-world locations [...] the Internet as a meaningful phenomenon only exists in particular places. (Miller; Slater, 2000, p. 1)

Devemos entender a internet como um artefato da cultura material já que é um lugar onde “universos particulares” são criados, afinal de contas temos diversos contextos culturais unidos por uma rede de dispositivos eletrônicos conectados entre si.

É importante ressaltar que uma vez aceita nesses grupos, eu não interagiu: apenas observava. A minha interação com os integrantes da Equipe dentro do Facebook se deram de forma casual na minha página pessoal; quando se tratava de questões referentes à pesquisa, elas eram feitas de forma privada através do aplicativo de conversa que esta rede social disponibiliza.

Considerando que o Facebook se mostrou um importante espaço de pesquisa, cabe aqui retomarmos a ideia dos elementos que compõem essas redes em ambientes digitais. Segundo Raquel Recuero (2009), a imagem de rede é uma metáfora estrutural que possibilita compreender conexões e relações entre os membros de um determinado grupo social que combina dois elementos-chaves: os nós (os atores) – que podem ser pessoas, entidades ou grupos –, e as conexões, que são os laços construídos entre esses nós que juntos formam uma estrutura social. Na internet, um nó na rede pode ser constituído por uma pessoa, ou grupo de pessoas – como no caso da Quadrim, se levarmos em conta que uma rede tem por atores uma variedade de sites, blogs e podcasts que se relacionam entre si – ou ainda perfis corporativos. Tais representações configuram espaços de expressão pessoal em que identidades estão em constante construção e pode ser “regularmente atualizada para refletir as últimas configurações do self” (2009, p. 26). O que temos é uma construção narrativa de si através de espaços e ferramentas digitais como *nicknames*, avatares, sites pessoais, perfis e páginas em plataformas como Facebook, Instagram, Twitter etc, onde é possível listar gostos, sentimentos e opiniões acerca de tudo. O importante é que esse desenvolvimento contínuo do “eu” incide na questão da visibilidade. A necessidade de ser visto é determinante para existir na rede, pois é através da exposição que as construções identitárias na internet se mantêm.<sup>54</sup> Essas narrativas constantes e contínuas são a personificação dos atores nos ambientes digitais e acabam por interferir nos tipos de relações que serão construídos entre esses atores. Ainda de acordo com a autora, as conexões estabelecidas e os padrões emergentes delas dependem de como os atores são vistos pelos seus pares.

Ao combinar as incursões ao site, ao Facebook e a escuta do podcast com os encontros presenciais, essa pesquisa se enquadra na visão de Hine (2004) sobre etnografias em espaços digitais. A autora, tomando emprestado um conceito de Manuel Castells (2008), identifica que o campo da etnografia virtual deveria ser o

---

<sup>54</sup> Recuero (2009); Sibila (2008).

estudo dos “espaços de fluxo”, focando o estudo nas conexões e relações criadas ali, e menos num espaço geográfico delimitado. Algo mais próximo de uma etnografia “multissituada” ou “multilocal” tal qual definida por George Marcus (1995) que busca a compreensão de grupos em fluxo, em trânsito e não organizados espacialmente num único *locus*. Se caracteriza como uma pesquisa que leve em consideração um grupo que vive em redes de solidariedade, apoio e sentimento de pertença a uma comunidade imaginária que não estabelece vínculos de maneira tradicional e local.

Como muito bem coloca Matt Hills (2002), os primeiros estudos do fandom no final dos anos 1980 foram realizados acompanhando os fãs nas convenções ou nos sofás para etnografar os fãs assistindo seus seriados favoritos. Com a migração dos fandoms para a internet, suas práticas tornaram-se mais acessíveis e pesquisáveis, até porque os fãs tornaram-se eles também mais acessíveis na medida em que suas práticas foram sendo mais aceitas e populares. Ao mesmo tempo em que é tentador manter a pesquisa restrita aos espaços digitais, é importante buscar as questões da identidade do fã e suas histórias, seus afetos e complexidades também fora da comunidade on-line. Por isso, esta pesquisa busca uma abordagem multissituada, de modo que nós não estamos fazendo on-line ou off-line ou contrastando-os em outras dicotomias. A ideia aqui é examinar uma variedade de espaços culturais diferentes nos quais o fandom é exibido, desempenhado, negociado e sancionado.

Partindo desta metodologia e tomando também o conceito de redes sociotécnicas e a teoria do ator-rede de Latour (2012): onde o pesquisador deve acompanhar as pessoas como atores em suas redes, decidi seguir os integrantes da Quadrim não apenas em seus grupos de Facebook, contas de Instagram etc, mas também em suas práticas. Na verdade, foi acompanhando os atores que essa pesquisa se desenvolveu. Conforme mencionado no capítulo anterior, minha a ideia inicial era estudar a produção de fanfics, no entanto no primeiro encontro que tive com a Equipe Quadrim eles revelaram que não as escreviam mais e que estavam se dedicando exclusivamente ao podcast. Assim, decidi ouvir a programação do Quadrimcast considerando que o podcast poderia ser uma produção de fã tão interessante e importante quanto as fanfics.

Ouvi ao todo trinta e um programas, que se revelaram muito ricos em informações. Não os ouvi na ordem de postagem e nem acompanhei os episódios de acordo com o seu lançamento. Quando retornei ao trabalho de campo mais interessada

no podcast, em meados de abril de 2013, eles tinham acabado de lançar o “Quadrimcast #45 – Cavaleiros do Zodíaco”. Considerando que o primeiro Quadrimcast foi postado em junho de 2011, decidi ouvir os programas antigos, começando do primeiro e depois escolhendo temas que poderiam me dizer mais sobre aquelas pessoas como o “Quadrimcast #9 – Retorno da Infância”, “Quadrimcast #11 – Nossos Autores Favoritos”, “Quadrimcast #23 – Meu Namorado *Nerd*”. Também escolhi inicialmente temas que tratavam de aspectos históricos ou mais profissionais em relação aos quadrinhos como “Quadrimcast #33 – Quadrinhos de Terror”, “Quadrimcast #47 – Marcas e Quadrinhos”. Outros critérios se basearam na busca aleatória de programas com temas do meu interesse e conhecimentos, já outros escolhi por assuntos que desconheço ou não domino mas que me chamaram atenção de alguma forma. O último que ouvi foi “Quadrimcast #73 – SDCC e Guardiões das Galáxia”.<sup>55</sup> Neste capítulo buscamos entender a importância e o lugar do podcasting na rede na qual a Equipe Quadrim está inserida.

O trabalho de campo não implica apenas ir e observar ou coletar dados. Para além do convívio de observação sistemática, supõe ver ou ir pegar amostras, mas também algo mais complexo: uma coresidência extensa, uma observação sistemática, “uma interlocução efetiva (língua nativa), uma mistura de aliança, cumplicidade, amizade, respeito, coerção e tolerância irônica” (CLIFFORD, 1998, p. 94). Ou seja, o trabalho também é estabelecer relações com pessoas que, por sua vez, também serão afetadas por esta presença estrangeira.

Conforme o também já exposto anteriormente, mas para situar meu campo de pesquisa, quando comecei a questionar sobre fanfics ainda no início do trabalho, quando ainda não tinha me decidido se iria ou não incluir o podcast no campo, mas já estava me familiarizando com o Quadrimcast, a Equipe Quadrim lançou em agosto de 2013 o “Quadrimcast #53 – Fanfics”, que relembra sua fase fanfiqueira e suas experiências com esta prática. No mesmo mês em sua coluna “Amolando Faccas”,<sup>56</sup> André Faccas escreveu um texto sobre fanfics e, um ano depois, lançou a coluna “Fanficando” que teve a vida curta de apenas três postagens. Era quase como se eles estivessem se comunicando comigo, ao mesmo tempo que minhas constantes perguntas os incentivava a rever esse mesmo assunto no site Quadrim.

---

<sup>55</sup> A lista completa dos podcasts ouvidos encontra-se no Anexo 8.

<sup>56</sup> Disponível em: <<http://www.quadrimcast.com.br/2013/08/29/amolando-faccas-15-fanficando-sobre-fanfics>>.

### 2.1.2 – Computador como máquina de escrita e a voz como avatar

É importante considerarmos que as plataformas de escrita e leitura, influenciam o processo autoral. No caso deste estudo, foi o próprio computador utilizado como máquina de escrita e leitura que facilitou e incentivou a produção narrativa entre fãs. Nunca saberemos se a Equipe Quadrim existiria sem o advento do computador e da internet, dado que existiam fã clubes, fanzines e fanfictions antes da popularização das mídias digitais, mas sabemos que a Equipe Quadrim só existe no formato atual devido às especificidades do meio digital que mescla oralidade, hipertextualidade e interatividade.

Katherine Hayles (2003) diz que a interferência e até mesmo a participação da máquina na produção textual é cada vez mais significativa: “With an electronic text, the computer is also a writer and the software programs it runs to produce the text as process and display also have complex and multiple authorship” (p. 278). Isso não significa apenas reconhecer a existência de programas, códigos e *bits* que, de fato, geram textos,<sup>57</sup> mas também modos mais sutis de interferência e influência na própria criação. Um exemplo disso são os próprios programas de processamento de texto que tentam adivinhar a palavra que estamos escrevendo e consertam nossa gramática sugerindo sinônimos e correções. Temos ainda as próprias plataformas on-line de edição e divulgação de textos que, graças à conectividade, podem funcionar com vários administradores e editores, facilitando a produção coletiva de textos.

Beatriz Martins (2014) discute a autoridade e a validação textual no contexto de novos processos de escritas colaborativas que acontecem exclusivamente através de redes eletrônicas de comunicação como, por exemplo, a Wikipédia, onde a colaboração depende exclusivamente da hipertextualidade e da conectividade promovidas pelo meio digital. Além da Wikipédia, a autora discute também o modelo *open publish*<sup>58</sup> de escrita coletiva o que nos dá a noção do quão dinâmico e multifacetado pode ser uma escrita coletiva em ambientes digitais: são contribuições em diversos níveis, nomeadas ou anônimas com a intervenção de múltiplos atores distribuídos em rede.

O códice foi o objeto que no século II d.C. substituiu o rolo. Também chamado de *volumen*, consistia em folhas de pergaminho ou papiro coladas numa

---

<sup>57</sup> Ver HAYLES (2008), MARTINS (2014), PORTELA (2013).

<sup>58</sup> Espaços onde qualquer pessoa que se cadastre pode contribuir com textos.

longa faixa que obrigava uma leitura com as duas mãos e impedia que escrita se desse de forma simultânea. O texto era escrito em colunas na parte de dentro do rolo e, muitas vezes, era necessário mais de um rolo para uma única obra literária.<sup>59</sup> Esta nova tecnologia possibilitou a paginação e a indexação, tornando a leitura mais flexível, e sequencial. Os códices eram placas de marfim ou madeira cobertos de cera ou pedaços de papiro empilhados, articulados por dobradiças ou argolas muito parecidos com os livros. Seu advento não só facilitou a leitura mas também permitiu a intervenção no texto, que podia ser até apagado e reescrito. Além do manuseio mais prático, nos códices cabiam mais informações; eram mais fácil de carregar e mais econômicos, pois era possível escrever dos dois lados da placa e juntar vários blocos em um mesmo volume. O códice tinha também uma capa, geralmente de madeira, o que o tornava mais durável que o rolo. Era o início do livro como suporte de leitura e escrita; uma interface que, desde os manuscritos medievais, permite a interferência do leitor no texto seja através dos comentários nas marginalias ou em marcações no texto. A produção de um livro se dava, por encomenda: para igrejas, universidade e principados; foi o consumo burguês inclusive que valorizou o livro não apenas como objeto de uso, mas também de culto e colecionismo.

Com o advento do objeto livro, desenvolveram-se também as Artes Gráficas como um conjunto de técnicas de programação visual que, para além das motivações estéticas, tinham (e ainda têm) o objetivo de organizar e harmonizar a distribuição de textos e imagens a fim de proporcionar a mais eficiente forma de apreensão de conteúdo. Os parâmetros de linguagem visual que habitam os mais diferentes textos impressos e que levaram séculos para se desenvolver e aperfeiçoar, foram levados para o digital como forma de trazer para os novos meios elementos que facilitassem sua assimilação pelos traços visuais familiares. De modo que as novas formas de produção textual presentes nas tecnologias digitais retomam com suas próprias características formas de interferências textuais já estabelecidas. Como argumentam Jay Bolter e Richard Grusin (2000), o meio é uma remediação e opera ao mesmo tempo como homenagem e como disputa entre mídias e linguagens. A remediação é uma operação paradoxal pela qual uma mídia remete e remodela outra mídia no processo de desenvolvimento e transformação dela mesma e das tecnologias de comunicação.

---

<sup>59</sup> Ver CHARTIER (1999), EINSENSTEIN (2005).

O texto impresso definiu novos parâmetros de criação textual que não ignoravam características dos textos manuscritos como estilos de letras, largura e comprimento de colunas, elementos decorativos etc.<sup>60</sup> A ideia de que a linguagem das mídias é formada a partir da permanência de traços de outras mídias anteriores também aparece nos estudos de Lev Manovich (2005). O autor chama atenção para a interface da página: uma superfície retangular com uma quantidade limitada de informação que tem sido referência simbólica de leitura (e muitas vezes de escrita) desde o códice até o texto eletrônico, ou seja, no processo de desenvolvimento de novas interfaces midiáticas, muitos elementos reconhecíveis são empregados novamente. Assim, o computador se coloca como máquina de escrita antes mesmo da popularização da internet.

Segundo o professor Manuel Portela:

Nos 60 e 70 do século XX, a presença do computador nos processos literários estava circunscrita a uma estética ou grupo particular, que agregava um reduzido número de autores interessados em fatorializar e automatizar as permutações linguísticas ou em produzir padrões visuais através da repetição de caracteres ou de outras formas gráficas. (PORTELA, 2012, p. 6)

O autor se refere aqui a chamada literatura eletrônica ou literatura digital, que consiste numa obra literária feita exclusivamente em e para mídias digitais, e não estamos falando aqui de livros em formatos eletrônicos. São projetos artísticos, poéticos e literários impossíveis de serem publicados em papel e que estão em constante transformação, pois se utilizam de ferramentas próprias das novas tecnologias como animações, multimídias, hipertextos e textos gerados automaticamente por computadores. Paralelamente a essa prática artística literária, a adoção do computador pessoal durante a década de 1980 introduziu os programas de processamento de texto para as práticas de escrita, “naquilo que constitui provavelmente o primeiro momento de digitalização geral da literatura” (PORTELA, 2012, p. 8). Ainda que torne mais dinâmico o processo de revisão e de reescrita, o processador de texto combina as funções da clássica máquina de escrever com as funções tipográficas que têm como objetivo final a impressão no papel. É a integração

---

<sup>60</sup> Ver EINSENSTEIN(2005), THOMAS (2006).

das redes de computadores através de uma padronização de protocolos de comunicação e da transferência e conseqüentemente compartilhamento de arquivos digitalizados que tornam a escrita através de um computador ainda mais específica.

Tal como acontecera a partir dos finais do século XIX com a participação da máquina de datilografar nos processos de escrita, o processador de texto digital parece acentuar a consciência da inscrição alfabética como instrumento de exploração do potencial combinatório da linguagem humana. A passagem da letra ao dígito, isto é, para a codificação numérica dos caracteres que os torna susceptíveis de processamento automático, prossegue o processo de abstração incentivado pela mediação do teclado. [...] Desde então, os desenvolvimentos materiais nas tecnologias de informação, com o crescimento exponencial na capacidade de armazenamento e publicação de dados, permitiram criar um novo espaço material de comunicação e criação em rede. (PORTELA, 2012, p. 8)

As características tidas como específicas e inéditas do hipertexto em sua estrutura digital de textos interligados por conexão semântica, em sua fluidez, abertura e a intertextualidade, podem ser consideradas remediações de propriedades de tecnologias de suporte de leitura e escrita mais antigas que apresenta como novidade a multidirecionalidade, fragmentação, interatividade, transitoriedade e velocidade que são inerentes ao meio eletrônico.<sup>61</sup> Assim, tanto o leitor quanto escritor contemporâneo existem entre o meio impresso e o digital, transitam de uma linguagem a outra e têm acesso a recursos destes dois mundos, e precisam de diferentes habilidades, a fim de interagir de maneira adequada com os materiais de escrita e leitura disponíveis.

Outro aspecto importante é o lugar da oralidade num contexto de escrita e leituras atravessadas pelo digital. Segundo Derrick de Kerckhove (2003), uma das especificidades do meio digital é a conectividade e a interatividade como ressonâncias da oralidade. Partindo do pensamento de Walter Ong (1998), que entende que nas sociedades sem escrita a sobrevivência dependia de uma experiência compartilhada, daí a importância dos rituais, das danças, das festas, das rimas, dos cantos como

---

<sup>61</sup> Para uma discussão mais aprofundada sobre a questão do hipertexto como remediação e a textualidade digital ver BARBOSA (1996), HAYLES (2002), LEVY (2002), MARTINS (2014), NELSON (1993).

ferramentas mnemônicas para a preservação e transmissão de conhecimento e memória; Kerckhove considera que o corpo é a principal interface de comunicação capaz de conectividade e interatividade:

A principal interface entre o eu e o mundo na sociedade oral é o corpo físico. O corpo inteiro fala, o corpo inteiro lembra, os corpos de todos fazem parte do corpo político. Por razões óbvias, a sociedade oral é a sociedade do contexto, não do texto. As pessoas estão sempre em contexto, elas vivem em uma espécie de presente prolongado, contudo, elas referem-se a eventos que aconteceram no passado [...] Através da tradução de toda experiência, incluindo as sensoriais, em uma mesma substância simplificada, a digitalização permite que as experiências retornem às tecnologias da troca linguística. É isto que significa multi ou hipermídia (visão, audição), realidade virtual (sinestesia), sistemas interativos (tato). O que Walter Ong nomeou “oralidade secundária” é, na verdade, o resultado da eletrificação da linguagem. (KERCKHOVE, 2003, p. 8)

Seguindo a ideia de Marshall McLuhan (2007, p. 375) de que eletricidade é tato, ou seja, de que estimula todos os sentidos e “exige a participação de todo o ser”, Kerckhove (1997) pensa a interatividade como tato na medida em que estar conectado envolve visão, audição e tato por meio de próteses tecnológicas. Estas próteses proporcionam uma espécie de imersão em ambientes digitais que integram o ser numa grande escala de relações humanas e maquínicas, que podem ser superficiais como um simples navegar na internet ou profundos como acontece em jogos de MMORPG ou em ambientes virtuais 3D como o Second Life, por exemplo.<sup>6263</sup>

A remediação da oralidade também se encontra na produção textual que acontece nos comentários dos blogs e sites, nos comunicadores instantâneos como Whatsapp, Gtalk e nas publicações em redes sociais digitais como Facebook e Twitter. Uma escrita que é teclada, que prioriza a agilidade e a facilidade de digitação, é uma escrita repleta de abreviações, num jeito telegráfico e econômico de escrever, pois o essencial é escrever pouco e dizer muito sempre muito rápido. Daí temos a

---

<sup>62</sup> MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) são jogos de interpretação de personagens online que permitem a interação de milhares de jogadores que criam personagens num mundo virtual dinâmico.

<sup>63</sup> Second Life é um ambiente virtual e tridimensional criado e mantido pela LindenLab que simula vida real e social em ambientes digitais. Ver GOMES (2012).

oralidade, que aparece nas onomatopeias e nos enunciados escritos que são bastante coloquiais e muitas vezes imitam a língua falada. Muitas palavras têm suas grafias alteradas e outras abreviadas, algumas são novas, inventadas e outras são palavras da língua inglesa que foram abasileiradas. Manuel Castells (2008) entende essa “nova linguagem” como uma nova modalidade de “oralidade” cuja característica é misturar a linguagem escrita com a linguagem falada.

Como atesta Bárbara Semerene (1999), esses códigos não são exatamente uma novidade. São reformulações e uma “ressemantização” das formas já conhecidas de sociabilidade adaptadas às novas condições de espaço/tempo virtuais. Alguns mecanismos que tornam mais evidente esta adaptação dos códigos sociais ao ambiente virtual são: a entonação da fala/escrita expressa pelos pontos de interrogação, exclamação e reticências usados em profusão, ou pelo uso das letras maiúsculas para designar voz alta e gritos, e o intenso uso de ícones que ajudam a expressar sentimentos, humores e emoções: os “emoticons” e os “emojis”. Os emoticons são um conjunto de caracteres que combinados formam símbolos que expressam emoções. É um recurso utilizado para reproduzir entonação e expressões faciais que dão sentido aos enunciados numa relação face a face. Os emoticons aparecem de variadas formas. Os mais simples são as combinações dos símbolos de pontuação e acentuação disponíveis no teclado (esses devem ser normalmente visualizados com a cabeça inclinada para a esquerda) e o exemplo mais conhecido é um sorriso que pode ser escrito como :) . Já os emojis surgiram no Japão da década de 1990 e se caracterizam por pertencerem a uma biblioteca de figuras prontas. São ícones que foram primeiramente concebidos por Shigetaka Kurita, que elaborou a palavra a partir das expressões japonesas “e” (imagem) e “moji” (personagem). Eles ganharam popularidade e diversificação com o desenvolvimento dos telefones móveis e dos smartphones, que trazem em seus sistemas operacionais as bibliotecas com os emojis que incluem uma imensa variedade de ícones, inclusive emoticons, que incrementam a escrita de mensagens. Atualmente outros muitos recursos hipertextuais, tais quais os *memes* e o *gifs* se prestam a função de substituir as reações e expressões faciais das pessoas que estão interagindo nos espaços digitais.

Neste contexto dominado pelas digitalidades, uma nova linguagem que mistura visual, o verbal e o sonoro se impõe. Uma linguagem que não depende de diferentes suportes, pois o espaço digital se apropria de todas as outras linguagens

disponíveis, criando uma identidade própria e lhe dando uma nova configuração. Também deste modo as formas de autoria na Quadrim se transformam de acordo com a evolução das tecnologias digitais. Se na Fanfic Quadrim o foco absoluto era o texto escrito, hoje temos uma produção multimidiática onde o textos agregam áudios, imagens, vídeos e *hyperlinks* e podem ser compartilhados. São formas textuais híbridas, fruto de uma sequência evolutiva “acelerada, catalisada pela digitalização, a compreensão dos dados, a multimídia, a hipermídia” (SANTAELLA, 2001, p. 83).

Atualmente boa parte da autoria da Equipe Quadrim se dá através de formas orais, nomeadamente com o Quadrimcast, uma espécie de mesa redonda sonora muito semelhante a um programa de rádio que é postado no site quinzenalmente. Através do podcast a Equipe fala diretamente com sua Tropa e se destina a um ouvinte muito específico: aquele capaz de compreender todos os assuntos e referências presentes nas vinhetas e trilhas sonoras. Esse ouvinte pode responder à Equipe pelos diversos canais digitais disponíveis nos comentários no site ou nas redes sociais.

Quando os integrantes da Equipe são reconhecidos nas convenções ou em demais eventos, é sempre na qualidade de Quadrimcasters, ou seja, através de suas identidades cultivadas tanto nos podcasts quanto nos textos ou da atuação nas redes. Em nenhum desses lugares existe ênfase na vida *civil*; ao mesmo tempo, os programas da Quadrimcast não tratam apenas de seus assuntos de interesses *nerds*: são programas que falam muito sobre eles mesmos. Temos episódios em que contam como foi que começaram a ler revistas em quadrinhos e como certos familiares influenciaram seus gostos; falam sobre filhos e esposas e como eles respondem à vida *nerd*; ponderam sobre seus gastos com quadrinhos etc. Nestes programas não ficamos sabendo apenas suas opiniões sobre revistas ou filmes: neles conhecemos um pouco mais dessas pessoas. Através desta exposição que eles podem ter seus próprios fãs, assim como têm seu capital cultural acumulado reconhecido ao ponto de serem considerados especialistas. Consequentemente é esta exposição que permite que eles sejam atrações nos eventos ou convidados em outros podcasts. Se no cotidiano a vida *civil* se impõe à vida *nerd*, tal qual os super-heróis e suas identidades secretas, na internet a vida *nerd* é plena. Atualmente o podcast é a principal plataforma onde este grupo expressa sua identidade, uma vez que todos os aspectos do programa – edição, trilha sonora, vinheta e fala – são pensados a fim de sedimentar essa identidade que se

materializa em registro sonoro, de modo que podemos considerar o podcast como um avatar.

Em seu artigo “Voz do avatar, voz como avatar, avatar da voz”, o professor Pedro Serra propõe um exercício de arqueologia da voz, discutindo a possibilidade de “estabelecer a complexa figura e imaginação do ‘avatar’ como *comparandum* da noção e representação do cyborg” (2015, p. 1).<sup>64</sup> O autor trata o avatar como figura de simulação de presença

determinada pelas condições de possibilidade materiais e tecnológicas do artesão pré-moderno, do operário moderno e do funcionário que lhe sobrevém, incidirá num subtipo de figuração que é a da voz avatarizada. A iconologia e a iconografia desta voz avatarizada – a voz do avatar, a voz como avatar, o avatar da voz –, do meu ponto de vista, demanda um dispositivo multidisciplinar e multimedial de leitura que tem, em última instância, o objectivo de conformar um modelo interpretativo da “não naturalidade” da voz humana – a voz é o mais inumano desse constructo vário, variamente modelizado, que é “humano”, voz humana que foi sendo, na verdade, um dos mais estáveis objectos naturalizados, por exemplo, disso a que chamamos literatura, cruzando as tecnologias analógicas e digitais que são a sua condição de possibilidade. (SERRA, 2015, p.16)

O teórico parte da tese de Vilém Flusser, que a ciência automatiza-se e transforma os cientistas nas suas próprias ferramentas que formatam a realidade segundo as suas próprias leis. Em *Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para Uma Futura Filosofia da Fotografia*, Flusser nos apresenta uma descrição do aparelho fotográfico que se estende para a compreensão de todos os demais aparelhos e programações. O autor diferencia aparelhos de instrumentos na medida em que instrumentos são ferramentas pelas quais o homem é capaz de remodelar a natureza – e também de uma máquina – “o membro melhor e mais produtivo da humanidade [...]. Sua intenção não é de ‘modificar o mundo’. Visam modificar a vida dos homens” (1985, p. 22). Para o autor, desde o século XIX considera-se que o trabalho, suas ferramentas e máquinas, existem a serviço do ser humano para a transformação da

---

<sup>64</sup> O autor comenta o filme *Her* (2013), de Spike Jonze; fragmentos do *Livro do Desassossego*, de Bernardo Soares/Fernando Pessoa e, por último, a simulação digital da voz de John Donne resultado do *Virtual Paul's Cross Project: A digital Re-creation of John Donne's Gunpowder Day Sermon*.

natureza e a satisfação de suas mais variadas necessidades materiais. Daí a ampliação do conceito de aparelho, que deixa de designar apenas maquinário (como os surgidos na Revolução Industrial) para incluir também os aparelhos econômico-industriais, político-culturais, ideológicos etc.

Flusser afirma que a compreensão do aparelho-máquina como algo autônomo, onde o ser humano poderia se impor como senhor da natureza, foi gradativamente se transformando, de modo que o ser humano passa a funcionar de acordo com os aparelhos, e principalmente aprende a manipulá-los e a programá-los ao mesmo tempo em que age segundo as variadas possibilidades inscritas nos aparelhos. O homem deixa de ser um trabalhador, a exemplo do artesão ou do operário, para se tornar um funcionário. O filósofo também trata o conceito de aparelho como brinquedo:

Pois, como brinquedos, os aparatos técnicos modificam, ou mesmo manipulam, a experiência humana enquanto experiência simbólica. Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais homo faber, mas homo ludens. E tal homem não brinca com o seu brinquedo, mas contra ele. Procura esgotar-lhe o programa. Por assim dizer: penetra o aparelho a fim de descobrir-lhe as manhas. De maneira que o “funcionário” não se encontra cercado de instrumentos (como o artesão pré-industrial), nem está submetido à máquina (como o proletário industrial), mas encontra-se no interior do aparelho. Trata-se de uma função nova, na qual o homem não é constante nem variável, mas está indelevelmente algemado ao aparelho. Em toda função aparelhística, funcionário e aparelho se confundem. (FLUSSER, 1985, p. 15)

Assim, temos o homem atado ou dentro da máquina de Flusser, juntamente com a noção de avatar – uma projeção de si e figura de presença – utilizada por Serra para dar conta da possibilidade da voz ser um elemento-chave na constituição de um avatar, seja ele digital como no caso do filme *Her*, ou como projeção de uma voz que representa uma consciência como nos dois casos estudados pelo autor. De modo que, de acordo com Serra:

A “voz como avatar” é um objecto em que conflagram e se equacionam os dois eixos que determinam o meio da literatura ou a literatura como meio: a “presença à distância”, por um lado, e as “relações de asseveração que lhe estão vinculadas, das quais a “proximidade psico-intelectual autor/leitor” é um dos travejamentos da literatura como média cujo advento se associa à invenção da máquina tipográfica, remediado, entretanto, por outros meios analógicos – como a gramofonia –, ou pelo meio de meios que é o digital. [...] Efectivamente, tanto uma página impressa como o próprio livro fasciculado – superfícies da escrita que virtualiza verba e vox –, suportes da literatura, são modelos de caixas de ressonância da simulação da voz, da presença da voz como simulacro. Considero ser produtivo tentar extrair consequências dessa voz como presença ou, enfim, como avatar: a voz avatarizada entendo-a, neste sentido, como objecto virtual – nem concreto, nem abstracto – que se move numa superfície plana, por exemplo, numa página impressa, num registo fonográfico ou num écran, entendendo-o quer como suporte analógico, quer digital. (2015, p. 17)

Vale sublinhar que existem várias formas de presença em ambientes digitais na mesma medida em que existem diversas plataformas digitais;<sup>65</sup> de modo que nem sempre avatares serão simplesmente uma representação ou uma extensão de si. Os avatares não são apenas uma technicalidade; eles possuem significado. Em diferentes situações, as representações do eu serão diferentes. Tomando como exemplo os “papeis sociais” de Erving Goffman, um avatar, uma descrição e uma capa num perfil de Facebook vai ter uma narrativa completamente diferente de um avatar e de uma descrição numa rede digital como LinkedIn, que é voltada para o mercado profissional. Do mesmo modo, também serão diferentes num ambiente digital mais imersivo como o Second Life, por exemplo. No caso do podcast, a voz se apresenta como uma outra possibilidade de avatar na medida é através da voz que os Quadrimcasters serão reconhecidos pela sua Tropa: são aquelas vozes que serão seguidas pela internet e pelas convenções; não são apenas suas vozes individuais, mas principalmente a dinâmica do grupo, o encontro dos vozes pontuadas por vinhetas e trilhas sonoras.

---

<sup>65</sup> Ver GOMES (2015).

O podcast não é apenas a representação da voz de seus integrantes no que se refere ao registro sonoro disponível on-line. É ali nós temos suas vozes no sentido da autoria e da presença na *nerdosfera*. Como coloca Roland Barthes (2004a [1981]), é a voz como “a materialidade do corpo falando”, o “grão da voz”. Sobre o que falam, como falam, como o programa é editado, tudo ali está em função de demarcar uma identidade e conseqüentemente uma presença na rede.

### 2.3 – SOBRE O “FAÇA VOCÊ MESMO”

O movimento DIY (*Do it yourself*), ou “Faça Você Mesmo” é uma prática da autoprodução que pode ter razões de base financeira, funcional, artística ou ainda ideológica, como forma de independência do mercado. Os projetos de reparos caseiros que as pessoas fazem sozinhas usando materiais que tenham à sua disposição são parte importante da cultura de países de língua inglesa de onde a sigla DIY foi importada. A prática ganha popularidade e ares de “filosofia” nos movimentos de contracultura dos anos 1960 e 1970 como no movimento *hippie*, quando jovens abandonavam o conforto de seus lares na busca de uma visão de mundo inovadora e distante dos vigentes ditames da sociedade capitalista, e no movimento *punk*, inspirados pelos ideais socialistas e anarquistas onde o princípio DIY é amplamente difundido. Virou um lema que reflete a força individual frente ao mundo massificado e a busca por autonomia, assim como a intenção de evitar fazer música orientada pelo lucro. Dessa maneira optam por promover suas bandas, shows e discos por eles mesmos, tentando não se vender de forma alguma (HAENFLER, 2009). Assim, o DIY entre as culturas juvenis se expandiu para a moda, o design e comunicação – eram comuns pôsteres e roupas feitos à mão e revistas publicadas de forma amadora em pequena escala, os “zines”.

É bom lembrar que a cultura do DIY é muito anterior ao advento das tecnologias de informação e da internet. O conjunto de técnicas que estimulam esse tipo de criação é largamente difundida na cultura anglo-saxã e tem muito a ver com a ética protestante tal qual definida por Max Weber. Em sua clássica obra “A Ética Protestante e o Capitalismo” (2004 [1905]), Weber faz uma relação entre a confissão religiosa e a estratificação social, mais especificamente sobre o asceticismo presente na ética protestante pautado na racionalização da vida cotidiana. O autor observa que

no início do século XX uma significativa parcela dos proprietários do capital e dos empresários, assim como as camadas superiores da mão de obra qualificada em alguns países europeus plurirreligiosos, eram protestantes. Uma das razões para esse fenômeno seria histórico: as cidades mais ricas teriam sido convertidas ao protestantismo o que veio a garantir a posse de capital e conseqüentemente a formação de um cabedal patrimonial familiar que seria herdado pelas gerações seguintes à Reforma Protestante. O teórico alemão chama atenção para o tipo de educação escolhida pelos protestantes para seus filhos: diferentemente dos católicos que buscavam uma formação mais humanística, os protestantes buscavam qualificar os seus herdeiros para a indústria e para o comércio. Para o autor, a Reforma Protestante se apresenta como um importante fato histórico, na medida em que substitui o *ethos* católico por outra. Assim o protestantismo, exigia de seus fiéis uma disciplina muito mais rígida do que o catolicismo exatamente por interferir nas esferas domésticas e públicas. Weber demonstrou que o instrumentalismo moral do espírito do capitalismo constituiu como consequência involuntária de uma ética religiosa. Daí a importância e a valorização do trabalho e da racionalização da vida econômica, ou seja, havia afinidade entre certas denominações protestantes e a ética econômica da atividade capitalista moderna.

Hoje o “Faça Você Mesmo” está em vários aspectos do cotidiano: as pessoas estão cada vez mais fazendo sua própria roupa, cerveja, pão, sapatos e até móveis. Ellen Lupton (2006) considera o fato de as pessoas gostarem da sensação de tornarem real uma ideia, de a tornarem palpável e poderem partilhar com outros seja a razão pela qual muitas pessoas se dedicam à produção das suas próprias soluções. Por outro lado, não podemos ignorar uma outra razão: a falta de outros recursos para se chegar a um fim, logo esta é uma realidade em meios menos favorecidos, que aparece em pontos diferentes da cadeia de consumo e produção, com experiências e motivações distintas.

O DIY tem se popularizado nos últimos anos em diversas esferas: seja através de práticas e discursos que refletem sobre o consumo consciente; seja na personalização de produtos, na produção e consumo de objetos que valorizam a autoria e a ligação emocional entre pessoas e coisas; seja na produção e divulgação musical, teatral e artística. Há possibilidades desenvolvidas para capacitar indivíduos como zines, cartilhas e *workshops* que se incrementam, se transformam e

principalmente se popularizaram com as tecnologias digitais e hoje se apresentam como tutoriais em vídeos, blogs e sites. A ética do “Faça Você Mesmo” desmistifica a restrição do domínio dos meios tecnológicos a especialistas ou poucos privilegiados. A ideia continua a mesma: você pode muito bem construir, modificar ou consertar suas coisas sozinho, sem ter de recorrer à indústria ou a profissionais caros, podendo contar apenas com a ajuda da internet.

Podemos considerar que a internet ainda se encontra restrita a uma pequena parcela detentora de capital capaz de priorizar seus gastos com a aquisição de um computador e manutenção de conexão à rede. O mercado foi um dos primeiros a se apoderar da ferramenta, elaborando estratégias de publicidade e ocupação de um espaço que, em princípio, deveria ser gratuito. Contudo, surgem novas manifestações que tentam se apropriar da rede como um instrumento de integração, divulgação do conhecimento, debate e formação. A filosofia do DYT ganha espaço quando o uso da internet passa a ser entendido como parte de uma proposta de mudança de uma ordem vigente ou como forma de fortalecer ideias que não possuem o mesmo espaço em mídias convencionais.

Segundo André Lemos (2007), o próprio desenvolvimento da internet como conhecemos hoje deve muito de sua existência a cultura do DIY, na medida em que a emergência da chamada Web 2.0<sup>66</sup> abrange o desenvolvimento de relações mais horizontais entre os diversos atores sociais conectados à rede mundial de computadores (ANTOUN; PECINI, 2007). A Web 2.0 possibilitou a geração de conteúdo proveniente dos próprios usuários ou alimentado por eles, ou seja, uma internet que não depende exclusivamente de complexos sistemas operacionais ou conglomerados corporativos. Nessa perspectiva surgiram programas de computadores e plataformas digitais com interfaces simplificadas e modulares, de modo a permitir que os usuários não só utilizassem a rede com mais agilidade, mas principalmente interferissem em seu conteúdo, manuseando-o ou refazendo-o completamente.<sup>67</sup> São programas cujos códigos de programação são disponibilizados na rede de forma aberta, à espera de sugestões que venham dos usuários, não necessariamente de outros programadores.

---

<sup>66</sup> O termo é um trocadilho com o tipo de notação em informática que indica a versão de um software. Foi popularizado pela editora O'Reilly Media como denominação de uma série de conferências que tiveram início em outubro de 2004. Disponível em: <<http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>>.

<sup>67</sup> Ver ANTOUN (2008), O'REILLY (2005), PRIMO (2007).

Por outro lado, a cultura do “Faça Você Mesmo” aplicada as ferramentas digitais é herdeira da “ética hacker”<sup>68</sup> tal qual observada por Pekka Himanen (2001), onde os modos de trabalho estariam mais ligados a uma relação de paixão, entusiasmo e fruição pela sua atividade ao passo que na ética protestante o trabalho é visto como um dever. Para Himanen essa ética hacker se desdobra para outros aspectos da vida na medida em que o aspecto passional seria a principal motivação em oposição ao ganho financeiro simplesmente. Dedicar-se a desvendar e dominar os diversos aspectos técnicos das ferramentas digitais também implica a valorização da liberdade individual, presente tanto na gestão livre e flexível do tempo pessoal dedicado ao trabalho – sem necessidade de rotinas e otimização programada – quanto na possibilidade de manipular e dominar as tecnologias do modo que achar melhor. Muito parecido com as “estratégias” (produtores) *versus* “táticas” (consumidores) e “combinações sutis” identificadas por Michel de Certeau, ou o *bricoleur* de Claude Lévi-Strauss, o hacker e o adepto do DIY realizam explorações lúdicas com a informação na forma de montagens, táticas, remodelagens de estruturas e plataformas tecnocráticas de modo a recriar universos a partir de outros signos.

A cultura do “Faça Você Mesmo” do modo como reapropriada pela sociedade brasileira, mais alinhada com a ética católica do que com a ética protestante, com uma lógica de relação com o trabalho um pouco diferente, ganha contornos de uma expressão e exposição de subjetividade e individualismo através de uma obra ou artesanato. O site e a rede social digital estadunidense Pinterest, por exemplo, é famoso pela ênfase que dá ao “Faça Você Mesmo”; no entanto no Brasil o site é muito mais utilizado como espaço de exposição de gostos e de subjetividades. A lógica do DIY também é bastante difundida entre grupos alinhados com a cultura vegana e vida sustentável, ou seja, entre grupos com estilo de vida específicos e alternativos.

É nesse cenário que surge e se populariza o podcast. Mais do que a versão sonora de um blog, o podcast é um produto pensado e disponibilizado abertamente para quem quiser, puder fazer *download* e ouvir. A ideia do “Faça Você Mesmo” está presente também na experiência do leitor/ouvinte. Ele mesmo pode fazer sua programação e decidir como irá ouvi-la, como mencionado no começo deste capítulo

---

<sup>68</sup> Cultura e ética hacker na defesa do livre fluxo de informação. Para uma discussão mais aprofundada sobre a cultura hacker ver GORZ (2005), HIMANEN (2001), LEVY (1994), MARTINS (2014).

a sequência não linear que utilizei para escutar os podcasts da Quadrim. Criar sua lista, a ordem de preferência, resolver quando ouvir, quando parar, se quer voltar e ouvir novamente: fazer por si mesmo é a experiência de ouvir podcasts. Essa dinâmica cria inclusive um espaço para diálogos que não são comuns na mídia tradicional a exemplo da programação do rádio. Aqui o podcaster pode escolher falar sobre o que ele quiser, da forma como quiser e o leitor/ouvinte participa desse diálogo com a liberdade que ele preferir, seja mandando e-mails, comentando no site e ou compartilhando e divulgando os programas nas redes. Não há grandes instituições cerceadoras (a não ser a moderação do próprio produtor), motivo pelo qual parece ser aparentemente tão livre.

#### 2. 4 – O PODCAST

*“E inicia-se uma dinastia!  
Sim, caros nerds, é o primeiro Quadrimcast!  
Um cast sobre quadrinhos, filmes, séries e assuntos nerds em  
geral, dos mesmos criadores e escritores do melhor site de  
fanfictions, a Quadrim!”<sup>69</sup>*

No dia 21 de outubro de 2014 instituiu-se no Brasil o Dia do Podcast. Mais do que uma comemoração aos dez anos de existência da mídia no país, o evento que ocorre on-line é também um iniciativa nacional para divulgar e popularizar o podcast brasileiro.<sup>70</sup> Inspirada na sua contraparte estadunidense (comemorada dia 30 de setembro) o Dia do Podcast marca a data de publicação do primeiro podcast brasileiro, o “Digital Minds”, que já não existe mais. Organizado de forma coletiva pelos produtores e ouvintes de podcasts, a ideia é divulgar programas e a prática do podcast em si por meio das redes sociais. O curioso é que mesmo que nesse dia as redes sociais sejam inundadas com #DiaDoPodcast, o podcast segue um tanto quanto desconhecido do público *mainstream*.

Para a grande parte do público, um podcast seria uma espécie de programa de rádio na internet que pode ser ouvido sob demanda; no entanto, a definição de podcast

---

<sup>69</sup> Texto de apresentação do “Quadrimcast #01 – Filmes, filmes e reboot!” Postado 28 de Junho de 2011 e assinado por Equipe Quadrim.

<sup>70</sup> Disponível em: <<http://diadopodcast.com.br>>.

não é assim tão simples. Enquanto um programa de rádio é transmitido a partir de uma central irradiadora para todo o seu público, na internet é o público quem deve ir buscar as informações que deseja. Essa é a diferença entre o que se convencionou chamar de tecnologias *push*, o conteúdo é “empurrado” até a audiência, e *pull*, o conteúdo é “puxado” pela audiência (PRIMO, 2005). Diferente do rádio que transmite informação em ampla escala contanto que uma emissora seja sintonizada, no podcast a transmissão se dá ponto a ponto, ou seja, direto do servidor para o computador do ouvinte. E mais importante: o podcast é em essência uma prática amadora, ainda que muitas corporações e profissionais do jornalismo possam produzir um podcast. Não há necessidade de concessão: ninguém precisa de autorização legal ou formal para produzir ou lançar seu podcast, ou seja, com os recursos técnicos disponíveis (um computador, tablet ou telefone celular com microfone e um software que permita uma gravação em áudio), qualquer pessoa pode produzir o seu próprio programa de conteúdo personalizado, escolhido por ela mesma e totalmente desvinculado de padrões radiofônicos. A liberdade proporcionada pelo formato podcast, em que o usuário escolhe o que, como e quando tocar ao invés do formato de distribuição tradicional em que o consumidor espera “o que vai tocar” é um elemento definidor e não apenas diferencial. Segundo Marcelo Medeiros está é

A grande inovação que o podcasting propõe: o “poder de emissão” na mão do ouvinte. Com isso, não existe mais uma produção de conteúdo centralizado nas mãos de uma mídia. Cada usuário produz seu conteúdo descentralizadamente, disponibilizando-o na rede da melhor maneira que lhe convier. (MEDEIROS, 2005, p. 5)

Com o programa gravado e/ou editado, basta disponibilizá-lo em formato MP3 para ser alcançado por qualquer outra pessoa com internet. Mais tecnicamente, o podcast pode ser definido brevemente como um arquivo de mídia, tradicionalmente um arquivo de formato de áudio transmitido via podcasting, que por sua vez, é uma forma de transmitir arquivos digitais através da internet, utilizando a tecnologia do Feed RSS e um agregador. Os “agregadores” são softwares responsáveis por fazer a busca dos “feeds”, com base nos sites (Feeders) que foram assinados pelo usuário. É a partir dos agregadores que podemos usufruir dessa ferramenta em que o usuário não é

mais obrigado a visitar os sites um a um para ler notícias e novidades ou novas postagens dos blogs: são as notícias, as novidades e as postagens que vão até ele.

Existem tipos diferentes de agregadores que possuem formas distintas de gerenciar e organizar as informações coletadas. No caso dos podcasts, os agregadores vasculham automaticamente a internet à procura dos podcasts assinados, baixando-os automaticamente para o computador, telefone celular ou tablet, e descarrega-os em seguida num MP3 player conectado. Esse tipo de serviço havia sido comentado por Steven Johnson (2001), sendo chamado de “Agente Pessoal”, uma espécie de “informordomo”. O feed, além da informação e da localização do arquivo a ser baixado, possui outras informações como o nome do produtor, a data de publicação e qualquer outra informação extra que complemente e ajude a identificar o arquivo baixado.<sup>71</sup> O uso do feed e do RSS são as bases de um podcast e permitem que o podcast seja uma ferramenta nova na divulgação de novos conteúdos midiáticos. Outra característica interessante em relação ao uso do feed é a possibilidade do ouvinte assinar ou “desassinar” um podcast em seu agregador. Enquanto os programas rádio e de televisão transmitem seus programas da forma como as emissoras preferem, o ouvinte de um podcast pode criar, em seu agregador, uma forma mais dinâmica, personalizada e livre para visualizar e ouvir seus programas. Assim, pode ouvir um podcast diretamente no site em que foi publicado, via *download*, de modo que o programa pode ser ouvido independente de uma conexão com a internet, ou via feed através do agregado instalado no *gadget*.

As definições técnicas de produção e difusão de podcasts não são o foco desse trabalho, mas sim seu caráter coletivo e participativo, portanto consideramos que o podcast é “um processo mediático que emerge a partir da publicação de arquivos áudio na internet” (PRIMO, 2005, p. 17). Tais arquivos de áudio fazem uso de fala, músicas e efeitos sonoros, ou seja, um modo de produção/disseminação livre de programas distribuídos sob demanda e focados na reprodução de oralidade e/ou de músicas/sons (FREIRE, 2014). A história do podcast é um exemplo da sinergia criada a partir da colaboração em sistemas desta nova geração de ferramentas da Internet 2.0, que acelera o processo de socialização da informação e do conhecimento em espaços cada vez mais interativos e participativos. A origem do termo podcast é incerta e um

---

<sup>71</sup> Para maiores detalhes técnicos relativos aos podcasts, assim como tecnologias feed RSS e transmissões via internet, ver ASSIS, SALVES e GUANABARA (2010), PRIMO (2005).

tanto controversa, pois o significado exato da palavra não é claro, mais especificamente em relação a ambiguidade do prefixo “pod”.<sup>72</sup> Assim como o termo *nerd*, há quase um mito de origem: a explicação mais aceita diz que a expressão podcasting surgiu da junção do prefixo “pod-”, proveniente do nome do aparelho reproduzidor de mídias da marca Apple, o iPod, adicionado ao sufixo “-casting”, derivada da palavra *broadcasting*, ou ampla transmissão, palavra utilizada para descrever a transmissão de programas de televisão ou rádio (LUIZ; ASSIS, 2009).

Com certeza, sabe-se que a primeira vez que a palavra podcast foi utilizada foi em fevereiro de 2004, pelo jornalista Ben Hammersley do jornal inglês The Guardian para descrever os arquivos de áudio disponibilizados por seu colega Christopher Lyndon no ano anterior. Lyndon, então jornalista do National Public Radio, pediu a seu amigo e programador Dave Winer<sup>73</sup> para criar uma forma de divulgar a seus leitores a existência de arquivos de mídia para *download*. Lyndon queria disponibilizar para seus leitores os arquivos de áudio originais de suas entrevistas. Para os leitores do blog, bastava entrar no site, clicar no link e fazer *download* para o computador. Porém, grande parte de seus leitores liam seus artigos direto dos agregadores e não tinham acesso direto ao blog ou a seus links. Foi pensando nisso que Winer criou uma forma de avisar ao programa agregador que existia um arquivo de mídia anexada ao artigo no blog. Desse modo seus leitores saberiam da existência desse arquivo e teriam acesso diretamente de seus agregadores, sem a necessidade de entrarem no site de Lyndon (LUIZ; ASSIS, 2009). Foi a esse sistema de transmissão de mídia que Hammersley chamou de podcast em seu artigo no The Guardian. Porém, Hammersley não estava cunhando um nome para uma nova forma de mídia: ele estava se referindo às produções de áudio disponíveis na internet que ele chamava de “on-line radio”. Em seu artigo, “Audible Revolution” o jornalista analisa as diferentes formas de divulgação de conteúdo em áudio via internet, e considera que esse fenômeno foi possível graças à facilidade de produção dos conteúdos de áudio e de transmissão via internet. E questiona em como chamar essa nova forma de produção e divulgação midiática: “Audioblogging? Podcasting? GuerrillaMedia?” (2004, não paginado).<sup>74</sup>

---

<sup>72</sup> Ver ARTHUR e SCHOFIELD (2006), ASSIS (2011), MEDEIROS (2006).

<sup>73</sup> Disponível em: <<http://davewiner.com>>.

<sup>74</sup> Disponível em: <<http://www.theguardian.com/media/2004/feb/12/broadcasting.digitalmedia>>.

Nessa época, os aparelhos tocadores portáteis de MP3 ficavam cada vez mais populares e o iPod da Apple era um dos mais festejados. A ideia do nome podcasting veio justamente da ideia de transmissão de áudio para ser ouvida em um iPod. O próprio Hammersley descreve como isso é possível com programas baratos que convertem as transmissões feitas para outros dispositivos direto para MP3 que podem ser ouvidos em um iPod. Ainda que já existisse o conceito, o podcast propriamente dito ainda não existia. A criação do primeiro podcast é creditada ao ex-radialista e ex-videojockey do canal MusicTelevision americana, Adam Curry.<sup>75</sup> Com intenção de disponibilizar seus programas de rádio on-line para que qualquer pessoa pudesse acessá-los e ouvi-los num iPod e quem sabe inspirado na ideia ventilada por Hammerley, Curry desenvolveu as bases da tecnologia usando Applescript (linguagem de computador interpretada que age sobre a interface do sistema operacional da Apple) e disponibilizou o código na Internet, para que outros programadores pudessem desenvolverem seus próprios programas e assim difundissem essa forma de transmissão de mídia (LUIZ; ASSIS, 2009). Nasce assim o primeiro podcast ainda em outubro de 2004. Embora faça referência direta ao iPod, o podcasting não ficou limitado a esse reproduzidor de mídia digital, sendo desenvolvidas posteriormente outras formas de associá-lo a quaisquer tocadores.

Marcelo Medeiros (2006; 2009) identifica quatro modelos diferentes de podcasts: Metáfora, Editado, Educacional e Registro. Tais modelos são classificados de acordo com a forma como são produzidos e não necessariamente com base no conteúdo ou tema abordado pelo podcast. No Modelo Metáfora temos um formato que emula um programa de rádio, dividido em blocos que podem ser entrevistas ou seleções musicais com um locutor, vinhetas e notícias. Esse modelo é considerado como o pioneiro, pois foi o utilizado por Adam Curry, a partir do seu desejo de criar um programa de rádio personalizado, com conteúdos e músicas que correspondessem ao gosto do apresentador. O Modelo Editado também está calcado no formato rádio e na mídia tradicional, pois surge como uma alternativa para o ouvinte que perdeu seu programa, mas ainda deseja ouvi-lo. As emissoras de rádio editam os programas que foram veiculados na programação em tempo real, disponibilizando-os no seu site para serem ouvidos *a posteriori*. Esse recurso é utilizado por emissoras grandes como a BBC, por exemplo. O Modelo Educacional é utilizado tanto para suporte de

---

<sup>75</sup> Disponível em: <<http://curry.com>>.

atividades pedagógicas como uma forma de disponibilizar aulas ministradas ou uma como reposição. Através desse modelo de podcast é possível disponibilizar aulas, muitas vezes em forma de edições continuadas, como uma remediação de fascículos de um curso. O podcast utilizado na educação é bem documentado e estudado como modalidade de ensino à distância e possui diversos formatos.<sup>76</sup> O Modelo Registro, também chamados pelo autor de “audioblogs” possuem conteúdos diversos e podem ou não apresentar vinhetas e trilhas sonoras, assim como ter um ou mais apresentadores e comentadores.

O podcast Registro é o modelo que nos interessa nesta pesquisa, pois é nessa definição que o objeto de estudo se enquadra. Ao olharmos mais de perto para a Quadrimcast, veremos que mais do que um blog em versão sonora, esses podcasts são híbridos que apresentam elementos remediados de mídias impressas, elementos radiofônicos e até elementos audiovisuais remediados.

#### **2.4.1 – *Nerdosfera*: A Podosfera Quadrinística**

*“Dezembro, mês de férias, mês de Natal, mês de  
confraternização, de ComicCon Experience...  
E mês da nossa Iniciativa!”*

Desde 2012 a Quadrim promove a “Iniciativa”, um evento on-line em que vários podcasters se juntam para falar de um assunto escolhido pelos Quadrimcasters. A Iniciativa acontece ao longo do mês de dezembro e todos os envolvidos apresentam programas ou matérias tratando sobre algum aspecto do tema escolhido. Além disso, cada gravação conta, além dos seus *casters* regulares, com convidados de outros podcasts numa espécie de intercâmbio que os *casters* chamam de *crossover* – uma alusão a uma técnica literária muito comum nos quadrinhos: dois ou mais personagens de diferentes universos ficcionais ou mídias interagem um com o outro numa mesma trama.

A Iniciativa Quadrim é uma prática comum no podcast brasileiro: uma colaboração onde podcasters participam de programas de outras pessoas de modo a incrementar a conversa, trazendo novas informações sobre o assunto tratado e fazendo divulgação de seus próprios programas. Assim temos uma filosofia de colaboração

---

<sup>76</sup> Ver FREIRE (2014).

mútua e concentrada no lugar da ideia de concorrência. Segundo Pablo de Assis e Lucio Luiz (2010), nessa prática de colaboração está a preocupação entre os podcasters brasileiros de fazer com que a mídia podcast cresça como um todo e tenha visibilidade e credibilidade, beneficiando todos os produtores de conteúdo, fortalecendo a chamada *podosfera*, nome dado ao conjunto de podcast inspirado partir do conceito bastante difundido na internet de *blogosfera* como uma “comunidade” de blogueiros.

No texto que acompanha a divulgação da Iniciativa de 2012, a Equipe chama o evento de “*confraternização podcastal*” e em diversas outras chamadas de outros episódios a Equipe Quadrim se refere a Iniciativa como o “*maior encontro da podosfera quadrinística*”. Colaborações como a Iniciativa Quadrim sedimentam uma noção de comunidade entre pessoas que passam boa parte de seu tempo acumulando um conhecimento e um volume de informação que não tem muito espaço na mídia tradicional. Uma verdadeira *nerdosfera*. O termo aparece bastante no discurso nativo para designar o conjunto de podcasts e blogs que tratam dos assuntos “*quadrinísticos e nerds em geral*”. Acredito que o termo *nerdosfera* é o ideal para descrever essa comunidade formada de podcasts e blogs que não são apenas espaços de troca, de engajamento e de participação em discussões que tratam de aspectos de produtos midiáticos específicos, mas também (e sobretudo) espaços de intensa produção e apropriação criativa.

A *nerdosfera* brasileira é composta de uma diversidade de fandoms, como vimos no Capítulo 1; o fandom se refere às estruturas sociais e práticas culturais criadas para os mais apaixonados consumidores de propriedades da mídia de massa (JENKINS, 2006). São podcasts e blogs que tratam de videogames, literatura, cinema, seriados, revistas em quadrinhos de todos os tipos e nacionalidades e, muitas vezes, tratam de todos esses assuntos ao mesmo tempo, pois abarcam os diversos gostos de todos seus membros, como é o caso da Quadrim (o site) e do Quadrimcast (o podcast). Essas interações se estendem também para ouvintes/leitores que, através da assiduidade nos comentários, acabam citados nos programas uma vez que a aquisição e compartilhamento de conhecimento é parte fundamental dessas interações.

Ao mesmo tempo, essas interações não estão restritas aos sites, blogs e podcasts: elas se espalham por outros sites de redes sociais como Facebook, Instagram, Twitter e Pinterest através tanto de seus perfis pessoais quanto dos perfis

oficiais do podcast e do site. Cenário semelhante é descrito por Jenkins (2006) em que fãs interagem on-line dia após dia, se não, hora após hora. Nesse sentido as redes sociais têm um papel fundamental na divulgação dos podcasts. Segundo Lucio Luiz (2011), aproximadamente 60% dos ouvintes brasileiros de podcast não utilizam agregadores, isso significa que os programas são acessados diretamente nos sites e não por meio de assinatura dos feeds. Ainda que esses números possam estar desatualizados, a Equipe Quadrim confirma a preferência de divulgação via Twitter, o que inclusive, garante buscar sempre novos leitores/ouvintes.

A integração entre os participantes de diferentes podcasts que tratam do mesmo assunto é também um desejo de interação que faz desses programas também um espaço de sociabilidade. Várias vezes membros da Equipe Quadrim citaram a amizade como uma das principais razões para manterem o site e o podcast. Eventualmente essas interações podem se estender para além do espaço digital. Os próprios integrantes da Equipe Quadrim se conheceram on-line e expandiram suas relações para outros aspectos da vida cotidiana. Os churrascos, as jogatinas, as festas de aniversário, as viagens e as confraternizações são vivências à parte de suas vidas civis que ajudam a manter os laços sociais que se formaram através das interações em espaços digitais. Em diversos textos do site e na fala dos podcasters, é possível perceber a importância de fazer amizades e conhecer outras pessoas com gostos correlatos:

*Além de cada cast fazer um episódio sobre um tema diferente, ainda foi incentivado o uso de convidados de outros podcasts, criando assim uma integração entre as equipes que se tornou em muitos casos belas amizades (ou ainda, foi um reforço de amizades já existentes). (Por Equipe Quadrim em Iniciativa Vertigo, 01 de dezembro de 2013)*

Segundo o interlocutor Luiz Henrique Garavello: “Na equipe que costuma gravar todos são amigos de longa data. De convidados acho que não tivemos um leitor/ouvinte, mas já fizemos amizades com outros podcasters/artistas”. Para Jenkins (2008), uma das características essenciais do fandom é a “habilidade de transformar a reação pessoal em interação social, a cultura espectral em cultura participativa” (p.41). Esse é o ponto crucial na diferença entre a audiência comum e os fãs, ou mais especificamente no nosso caso, entre *nerds* e *civis*. Nesse sentido o acúmulo de

conhecimento e o olhar crítico sobre seus objetos de adoração são o combustível que mantêm as criações e as interações entre os *nerds*; são ao mesmo tempo elementos de interação social e motivo de disputa dentro da *nerdosfera*, pois quem conhece e opina mais sobre os assuntos *nerdicos* e melhor divulga esse conhecimento, tem autoridade. Ou seja, as conexões dentro desse grupo são construídas através da manutenção (ou seria disputa?) de reputações.

De acordo com Recuero (2009), o prestígio é um valor social ligado às noções de visibilidade, reputação, popularidade e autoridade. Dessa forma, quanto mais ativo se torna um membro de uma comunidade, maiores as chances de ele se tornar visível diante dos outros, e se tornar um “nó” articulador dessa rede social. Aqui as redes sociais representam interações e trocas entre os indivíduos numa determinada comunidade. Já a popularidade é uma característica associada à posição que esse nó ocupa na rede, ou seja, ao número de conexões que um nó estabelece com outros. Aqui, a reputação aparece como resultado do modo como a percepção de alguém é construída pelos demais membros da comunidade. Nas palavras da autora: “O conceito de reputação implica diretamente no fato de que há informações sobre quem somos e o que pensamos, que auxiliam outros a construir, por sua vez, suas impressões sobre nós” (RECUERO, 2009, p. 109).

Assim, reputação e prestígio estão relacionados com as impressões que os membros da comunidade têm acerca de seus pares, enquanto a autoridade diz respeito à influência que um ator possui dentro da comunidade na qual está inserido. Os valores ligados à atribuição de *status* e ao reconhecimento do valor do outro estão articulados ao gerenciamento mútuo de impressões e à produção de laços sociais que se desdobram a partir das afinidades e das atividades desenvolvidas pelos fãs. É o que acontece na *nerdosfera* brasileira. Nesse sentido não é estranho que o site e podcast Nerdcast por exemplo, seja um modelo para os demais podcasts que tratam de assuntos *nerds*, pois ele já é um nó articulador, enquanto sites como a Quadrim ainda buscam essa posição. Assim, reputação e prestígio são medidos não apenas pelos *conhecimentos nerdicos* e pelo número de *downloads* e compartilhamentos do Quadrimcast, mas principalmente na frequência com que os Quadrimcasters são convidados e citados em outros podcasts. Quando mais de uma dúzia de outros *podcasters* respondem ao chamado da Iniciativa Quadrim, é uma prova de reconhecimento de autoridade, de popularidade e de reputação.

Ao mesmo tempo, os convites e as referências mútuas entre os podcasts acabam por criar uma espécie de rede de troca de informações e gentilezas, que apresenta uma lógica muito semelhante com a ideia de troca e reciprocidade apresentada por Marcel Mauss (2003 [1950]) em “Ensaio sobre a Dádiva”. Dentre as contribuições fundamentais deste texto estão os conceitos de dádiva e de reciprocidade, que constituem, conforme a análise de Mauss, a base dos laços sociais. O autor observou, a partir de etnografias de sociedades insulares do Pacífico e de indígenas da América do Norte, que as relações sociais entre pessoas, assim como entre grupos, envolvem, em primeiro lugar, a circulação de bens e serviços sob a forma de dádiva, na medida em que o oferecimento de algo, seja um objeto ou um favor, suscita uma relação social que se concretiza quando o destinatário aceita e recebe a coisa. O aceite expressa a possibilidade do vínculo, do laço social que está sendo proposto e, por conseguinte, implica na reciprocidade. Assim, receber um presente, realizar um convite, pedir um favor ou oferecer um favor, são práticas simbólicas que engajam, manifestam consideração pelo outro e fundam compromissos recíprocos.

É essa longa cadeia de dar, receber e retribuir que forma uma comunidade, uma sociedade ou um conjunto de sociedades que se intercambiam. Um dos pontos centrais nessa discussão recai sobre a tensão entre obrigatoriedade e espontaneidade no universo das trocas. Segundo o autor:

De todos esses temas muito complexos e desta multiplicidade de coisas sociais em movimento, queremos considerar um único traço, profundo, mas isolado: o caráter voluntário, por assim dizer, aparentemente livre e gratuito e, no entanto, imposto e interessado dessas prestações. (MAUSS, 2003, p. 187-188)

Na perspectiva da dádiva, os aspectos da obrigação e do interesse que motivam as relações e as trocas, conquanto estejam presentes, não aparecem em primeiro plano, mas a quebra desse ciclo de oferta, aceite e retribuição abala e enfraquece os laços. Mais ou menos isso acontece com o sistema de recomendação e colaboração entre os podcasters da *nerdosfera*. Se um podcast, site ou blog cita a Quadrimcast, o fato não apenas é mencionado na seção “Leitura de e-mails”, mas também no texto de apresentação do episódio, como podemos ver na figura abaixo:

**Agradecimentos!**  
Queremos agradecer de coração ao pessoal que divulgou, comentou, retuitou, enfim, a todos que ajudaram a divulgar o **QuadrinCast #33** a edição especial de Halloween (ou Dia do Saci se você for nacionalista) de **Quadrinhos de Terror** e também o **Quadrin Comenta #04** sobre **SKYFALL** ("Operação Skyfall" é o ovo do tradutor)!

Também queremos estender nossos agradecimentos especiais aos podcasts e sites que nos mencionaram em suas edições ou nos convidaram a fazer participações especiais:  
– [ComicPod #104,5](#) – [Fest Comix](#), [NYCC](#), [Machado](#), [Transmetropolitan](#) e [Recomendações](#)  
– [Radiofobia 99](#) – [Conjecturas](#) podcastais sobre tecnologia

E você, quer fazer algum comentário? Dar uma sugestão? Divulgue o nosso cast, comente aí embaixo do post, envie seu e-mail para [quadrinCast@quadrin.com.br](mailto:quadrinCast@quadrin.com.br) !

Também estamos presentes nas redes sociais! Siga-nos nos twitters da [@Quadrin](#) e do [@QuadrinCast](#) e dê um "curtir" nas nossas páginas de Facebook: [Quadrin](#) e [QuadrinCast](#)! Faça parte da [#TropaQuadrinCast](#) e defenda o seu setor.



Podcast: [Reproduzir em uma nova janela](#) | [Baixar](#) (Duração: 1:54:03 — 79.6MB)

Assine: [iTunes](#) | [Android](#) | [RSS](#)

Imagem 14 – Agradecimento aos que divulgaram e citaram a Quadrin e o QuadrinCast.

O mesmo acontece quando um dos QuadrinCasters é convidado a participar de um outro podcast. O QuadrinCast já recebeu membros de outros podcast como, por exemplo, no episódio “QuadrinCast #41 – Games x Quadrinhos” onde receberam integrantes do BaixoFrenteSoco.<sup>77</sup> Esse encontro aconteceu em fevereiro de 2013; em outubro do mesmo ano foi a vez dos integrantes do site BaixoFrenteSoco retribuírem o convite no podcast “Eu Gosto é de Jogos #155 – Os primeiros Jogos dos Quadrinhos”, que contou com a participação de Luis Garavello e Ricardo Sorvillo, conforme a figura a seguir:

<sup>77</sup> Disponível em: <<http://www.baixofrentesoco.com>>.



Imagem 15 – Integrante da Equipe Quadrím participa do podcast “BaixoFrenteSoco”.

Segundo LeoSpy, o critério para a recomendação de outros sites e podcasts é que esses sites comentem sobre as mesmas coisas que a Quadrím, ou seja, assuntos que eles gostem, e também há reciprocidade nos convites e divulgação:

*O critério é de podcasts que falam sobre quadrinhos em algum momento ou temas relacionados, como filmes baseados em HQ. E que a gente já participou como convidados ou já participaram no nosso. A segunda pergunta [sobre quais sites recomendam a Quadrím] são aqueles que recomendamos e os que participam da Iniciativa, evento anual de podcasts.*

Como bem coloca Nancy Bayim (2000), a cultura dos fãs é uma *gift culture* (cultura da dádiva) em que a troca é crucial para a construção e para a manutenção das amizades, uma das bases do fandom. São esses ciclos de convites feitos e respondidos que podem se transformar em amizades e colaborações criativas. Mas não é apenas amizade e troca de gentilezas: é através desse tipo de divulgação mútua que se legitima reconhecimento e reputação. No exemplo acima os integrantes da Quadrím são reconhecidamente os especialistas em quadrinhos, e os do Baixo Frente Soco os especialistas em games. Assim as trocas de convites são simultaneamente fonte de coesão e solidariedade, bem como mecanismos de classificação de indivíduos dentro de seu grupo.

## 2.4.2 – O Nerdcast

“*Olá nerds, está começando o primeiro Quadrimcast, aqui é Laurentino e nós vamos copiar descaradamente a apresentação do Nerdcast*”. Com essa frase se inicia primeiro Quadrimcast, publicado em 28 de junho de 2011, com a participação de André Faccas, Leandro Laurentino, LeoSpy e Vitor Azambuja discutindo o relançamento linha editorial da DC Comics, os filmes inspirados nos quadrinhos da Marvel que foram lançados naquele ano e as expectativas para outros filmes de super-heróis que estavam por vir. Nesse primeiro programa temos o formato e o tipo de conteúdo que vão se manter com poucas alterações ao longo do tempo: trilha sonora, vinhetas e efeitos sonoros que valorizam a fala dos locutores, e a pauta sempre tratada com muito humor.

A declarada inspiração no Nerdcast ilustra uma das mais importantes características dos podcasts que é a forte interatividade com os ouvintes e a possibilidade de um ouvinte tornar-se, ele mesmo, um podcaster seja convidado de seu programa favorito ou de seu próprio programa. Ao final desse primeiro programa, a última frase não deixa dúvidas sobre a importância e a influência do Nerdcast: “*enquanto a gente não tiver um processo dos caras, a gente vai seguindo com esse formato*” [vinheta com sirene de polícia].

O Nerdcast é o podcast do site Jovem Nerd, é também o modelo que todos os outros podcasts da nerdosfera segue, é o melhor sucedido podcast de assuntos *nerds*. O tipo de profissionalização por eles atingida é almejada por sites como a Quadrim. O Nerdcast surgiu em abril de 2006 com o nome de “*Nerd Connection*” como parte integrante do blog Jovem Nerd. O blog criado e administrado por Alexandre Ottoni, o “Alottoni”, e Deive Pazos, o “Azaghâl”, existe desde 2002 e aborda temas caros aos *nerds*, em especial cinema, séries de televisão, ficção científica, quadrinhos e games. Semanalmente, os apresentadores Alottoni e Azaghâl, juntamente com convidados, conversam por cerca de uma hora sobre temas do cotidiano e da cultura pop sob a ótica *nerd*, sempre entre piadinhas, gargalhadas e palavrões. No decorrer dos programas, os participantes falam sobre suas experiências de vida da infância à vida adulta. Segundo Luiz (2011), o Nerdcast surge na segunda onda do podcast brasileiro num contexto onde a mídia volta a ter um crescimento ainda que modesto mas “já definindo as características de formato que o podcast brasileiro adotaria, inspirados nos programas de rádio voltados para jovens, que aliavam humor, técnica e mixagem

de som, produzindo pautas leves e descompromissadas e trilha e efeitos sonoros” (p. 3).

Na medida em que blog e podcast foram ganhando popularidade e seguidores, Alotoni e Azaghâl passaram a utilizar outros recursos da Web 2.0 na produção de conteúdos que vão além da tríade cinema, quadrinhos e séries de TV, e abarcaram outros assuntos do cotidiano dos ouvintes como viagens, história, ciência e tecnologia. Tendo começado de maneira informal, como quase todo podcast, o Nerdcast é um caso raro de podcast brasileiro que possui publicidade paga regular e um modelo de negócios que engloba a venda de produtos pela loja virtual própria, a Nerdstore. Este fenômeno de sucesso fez dele o modelo para os demais podcasts no Brasil. Hoje o Jovem Nerd agrega uma grande quantidade de fãs, é um site sofisticado que, além do Nerdcast, abriga outras produções audiovisuais como videocasts e outros podcasts e loja Nerdstore.

O Jovem Nerd pode ser considerado uma pequena empresa familiar que conta com dois amigos e suas esposas, bem como um funcionário, dividindo as tarefas de administração do website e de publicação de conteúdo – além da assistência necessária para a loja on-line que vende camisetas, canecas e toalhas com estampas próprias – muitas baseadas em frases e bordões que o Nerdcast popularizou na nerdosfera – e até livros, lançados através de seu selo Nerdbooks (SABATINI, 2011).

Hoje o Jovem Nerd tem duas principais fontes de renda: a comercialização de produtos via Nerdstore e a venda de espaço publicitário nas diversas áreas do website, seja através de *banners* ou de postagens pagas. A venda de produtos, inclusive, tornou-se piada com a criação do “Momento Jabá Absurdo”, onde Otonni realiza, com as devidas adaptações, o mesmo ritual que apresentadores de TV realizam em mesas redondas esportivas ou *talk-shows* ao falar de um determinado produto.

A venda de espaço publicitário num blog como forma de monetizar o hobby é um desejo comum entre muitos dos podcasters, principalmente depois do sucesso do Jovem Nerd. A forma mais comum de monetização de blogs se dá através do Media Kit, também chamado de Kit de Mídia. Este recurso funciona como uma vitrine em que são colocadas algumas características do blog que vão desde dados estatísticos sobre visitação e perfil do público, premiações e/ou rankings do blog, até preços e peças publicitárias. Esses kits não possuem um formato específico, podem ser desenvolvidos em formato slide em PPT, texto em PDF ou disponibilizados no

próprio site como uma imagem estática. O uso do Media Kit não depende exclusivamente de um grande número de visitação: o destaque de público fiel e um determinado nicho de consumo pode ser o diferencial no processo de monetização de blogs. O sucesso do Nerdcast e do Jovem Nerd são exemplos de como autoridade, reputação e prestígio podem gerar lucro.

É importante ter em mente que, a princípio (ou no nível do discurso), a monetização desses espaços e dessas práticas hobbistas não é o objetivo primordial. No discurso dos podcasters, as atividades do fã não são motivadas pelo lucro, mas por paixão e prazer pessoal. A instância financeira aparece como consequência dessa paixão, acrescida da busca pelo prestígio dentro da comunidade. Quanto mais ativo se torna um membro de uma comunidade de fãs, maiores são as chances dele se tornar visível diante dos outros, e mesmo de vir a ser um “nó” articulador na rede. Isso aconteceu com o Nerdcast e com seus fãs que decidiram criar seus próprios podcasts. Também o Quadrimcast começou despretensiosamente inspirado no Nerdcast, mas, ao longo do tempo, foi desenvolvendo seu próprio estilo, construindo sua reputação de podcast e blog *nerd* especializado; com isso alcançou relativo sucesso, podendo ser considerados um ponto forte de articulação da nerdosfera. A Quadrim tem um Media Kit, além da parceria com uma empresa de camisetas e a pretensão de se tornar um site autossustentável.

#### **2.4.3 – “Começa agora o Quadrimcast!”**

O Quadrimcast vai ao ar quinzenalmente e, em geral, seus programas têm duração entre 1h30min e 2h, podendo chegar a mais, como a exceção do “Quadrimcast #82 – Planeta Hulk”, que tem 2h49min. Um programa acompanhado de vinhetas, normalmente dividido em quatro partes: a abertura dura mais ou menos 3min, a leitura de e-mails e comentários que tem entre 20min e 30min, e o assunto principal que toma o restante do tempo deixa apenas alguns segundos para a parte final, composta de erros de gravação. Além do Quadrimcast, a Quadrim apresenta mais dois programas de áudio listados na categoria podcast: o “Quadrim Entrevista” e o “Quadrim Comenta”, ambos com proposta semelhante do Quadrimcast, tendo como

maior diferença o modo em como o conteúdo é tratado e a ausência da seção de leitura de correspondência.

Os programas, normalmente chamados de episódios, são numerados e titulados. Todo o episódio começa com um *layout* padrão: a vinheta de abertura, a apresentação dos participantes, do tema e a leitura de e-mails. A vinheta de abertura é composta de uma locução “Começa agora o Quadrimcast”, seguida da música tema (que permanece tocando mais baixo como fundo durante a apresentação dos participantes); logo depois, há uma colagem com várias falas de personagens de filmes baseados em revistas em quadrinhos, finalizando com a locução “*Quadrimcast! Quadrinhos, filmes, séries e assuntos nerds em geral*”, em voz muito grave que lembra locuções típicas de desenhos animados. Esta voz que abre os podcasts desde seu sexto episódio pertence a William Damin, primo de André Faccas, que segundo um dos entrevistados “*tinha uma voz legal e estava disponível*” e foi gravado e editado em casa mesmo, com computadores de uso pessoal. O solo de guitarra que compõe o tema inicial é um cover da música de abertura do desenho animado “*X-men: Animated Series*”, muito popular nos anos 1990 e foi tirado de uma página do YouTube onde um guitarrista posta vídeos tocando temáticas *nerds*. Durante os 30s da vinheta, percebemos uma quantidade enorme de referências que soam bastante familiares ao fã de quadrinhos que pode ser considerado um *nerd*.

Não existe uma ordem pré-determinada entre a apresentação da pauta e dos participantes: isso fica a critério do apresentador do programa. O apresentador é aquele que vai conduzir a conversa, apresentar os convidados e a pauta. Leandro Laurentino, Ricardo Sorvillo, André Faccas e LeoSpy são os apresentadores mais constantes, Luis Garavello, Nikita, Walter Stodieck e Vitor Azambuja se revezam na participação dos programas, são todos Quadrimcasters. Entre os convidados mais recorrentes temos membros da velha guarda da Quadrim, os fanfiqueiros da Quadrim Fanfic que eventualmente colaboram com o site e estão listados como colaboradores e membros da Equipe Quadrim: Vinicius, JB, Marcio Sampayo e Antonio Armaged00m. Membros de outros sites e podcasts são eventualmente convidados a participar do Quadrimcast. Na apresentação cada convidado diz o seu nome seguido de uma frase bem-humorada que esteja de alguma forma ligada ao tema a ser tratado. Na maioria das vezes essas frases podem soar bastante enigmáticas para o público não

leitor de quadrinhos, como por exemplo, a apresentação do “Quadrinicast #6” sobre os “Novos 52”.<sup>78</sup>

— *Olá nerds, está começando mais um Quadrinicast, aqui é Leandro Laurentino e o melhor título do reboot é a Mulher Gato, mas eu só vi as figuras!*

— *Meu nome é André Faccas e definitivamente eu sou pior parceiro mirim da história!*

— *Aqui é LeoSpy e eu te pergunto: quantos Robins cabem num reboot?*

— *Meu nome é Luiz Garavello e assim como a delegação brasileira eu também vou tomar o melhor conhaque!*

— *Eu sou o Ricardo Sorvillo e talvez tudo esteja conectado àquele cara de Metrópolis!*

— *Aqui é o Victor e eu quero dizer que eu também tenho o poder de falar com animais!*

Essa apresentação funciona não apenas como um atestado de autoridade e identidade *nerd* que permeia o podcast, mas também é um filtro que controla a frequência dos ouvintes. Afinal de contas, se o ouvinte compreende as herméticas referências, ele é o público-alvo do Quadrinicast e automaticamente faz parte da Tropa Quadrinicast, de certa forma mantendo a atitude clubista da Fanfic Quadrin. Caso o ouvinte não as compreenda e ainda assim ouvir o programa inteiro, estará na posição de aprendiz, uma vez que o Quadrinicast tem o que podemos chamar de um projeto pedagógico *nerd* e está sempre falando ao “*jovem padawan*”<sup>79</sup>, “*jovem nerd*”, “*essa geração criada a leite de pêra e ovo maltino*”. Esse projeto, pedagógico por assim dizer, fica claro na medida em que em todos os programas os podcasters fazem questão de explicar o contexto em que determinada obra foi lançada, no que foi inspirada e do que dela originou, assim como citar roteiristas e artistas envolvidos. Sempre que possível mencionam a carreira dessas pessoas e sua importância no mercado, o que já fizeram de relevante, para onde migraram profissionalmente e/ou de onde vieram. Existe não somente uma valorização do trabalho dos artistas ou dos editores, mas as revistas são vistas como forma de arte e cultura. Há principalmente a

---

<sup>78</sup> Refere-se a série de ações adotadas pela editora DC Comics para promover o relançamento de toda a sua linha editorial, incluindo séries que vinham sendo publicadas continuamente há mais de 70 anos. Os “Novos 52” são um recomeço de seu universo ficcional.

<sup>79</sup> É um termo utilizado nas séries de filmes “Guerra nas Estrelas” (Star Wars, 1977) que significa aprendiz. Mais especificamente, se refere a uma criança que começa um treino sob a tutela de um cavaleiro mais experiente.

valorização do próprio *conhecimento quadrinístico*, um capital cultural cultivado ao longo do tempo.

O “Quadrimcast #33 – Quadrinhos de Terror” é um bom exemplo disso. Em princípio esse é um episódio como qualquer outro: com a leitura de e-mails, o diálogo com a audiência, a promoção do próprio site e as citações de outros podcasts antes da apresentação do tema em si. Durante a apresentação, assim como nos outros programas, temos uma espécie de seminário onde os participantes se revezam ao discorrer sobre o assunto. E nesse episódio em especial, temos esta estrutura didática mais perceptível com contextos históricos como perguntas, por exemplo: qual foi o impacto que o macarthismo teve no mercados de revistas em quadrinhos nos Estados Unidos e quais foram as repercussões no mercado brasileiro? Para além dos comentários sobre quadrinhos de terror, eles apresentam fontes bibliográficas, além do relatos que contam com a memória dos convidados. Esse episódio também é exemplar na discussão sobre produção e compartilhamento de conhecimento e conteúdo, pois é um dos mais ricos em referências histórica, resgatando parte da historiografia do gibi no Brasil, que é ainda desconhecida de uma grande parcela dos leitores. Aqui fica clara a intenção de marcar uma posição na *nerdosfera* ao trazer assuntos e informações não muito frequentes e tratá-los com seriedade e profundidade. O Quadrimcast também se destaca ao educar novos e antigos leitores, numa estratégia que além de formar um público também legitima a autoridade e reputação através do conhecimento.

Logo após a apresentação dos participantes e da pauta, há a leitura de correspondência, uma seção fixa que remete a seção de cartas dos leitores muito comuns em jornais e revistas, assim como em programas de rádio e alguns programas de televisão. Considerando a idade dos Quadrimcasters, é possível aventar que programas infantis populares nos anos 1980 e programas de videocliques da MTV Brasil, muito popular nos anos 1990, façam parte das influências que deram origem ao formato “Leitura de e-mails”. Ao ouvinte mais velho e conhecedor da cultura *nerd*, a leitura de e-mails também se assemelha muito a seção de cartas de leitores das revistas Marvel e DC publicadas pela editora Abril, e com a seção de cartas da revista Wizard, que foi publicada pela Editora Globo nos anos de 1996 e 1997, e que eram bastante irreverentes.

“Agora no *Quadrinacast: Leitura de e-mails*” essa é a frase que abre a seção, a locução feminina, delicada e sensual é de Juliana Gonçalves, esposa de Laurentino. Juliana é *civil* e pouco participa das atividades “*nerdicas*” do marido. O tema de saxofone da trilha sonora do filme *Blade Runner*<sup>80</sup> acompanha a locução e funciona como a trilha que identifica a seção. Durante a seção, a trilha sonora muda para músicas que estejam de acordo com assunto principal do programa. Essa trilha – que permanece baixa e ao fundo durante o programa – é escolhida pelos editores com eventuais sugestões dos outros participantes. A “Leitura de e-mails” é o momento em que os *Quadrinacasters* dão recados e fazem diversos anúncios: eventos relacionados a quadrinhos tais como convenções e lançamentos em livrarias, divulgam novos títulos em financiamentos coletivos, novos textos no site, vencedores de promoções e sorteios; também indicam outros podcasts e sites – principalmente se um dos membros da *Quadrinacast* tiver participado ou se o próprio *Quadrinacast* for citado em outro podcast – e o mais importante, respondem perguntas e mensagens dos leitores e ouvintes. Ricardo Sorvillo, Walter Stodieck, André Faccas e Luis Garavello se revezam na apresentação e respostas. Esse é um dos principais momentos de comunicação entre podcaster e ouvinte/leitor. São perguntas, comentários e mensagens enviadas através do Facebook, Twitter e e-mail e por mensagens deixadas no próprio site. Funciona quase como um *feedback* da *podosfera*, quase uma prestação de contas. Também é através dele que surgem muitas das pautas do *Quadrinacast*. A importância da seção para os *Quadrinacasters* pode ser medida pelo cuidado e frequência com que são respondidas essas mensagens. Um exemplo, foi quando durante os meses de fevereiro, março e abril do ano de 2013, a “Leitura de e-mails” não foi apresentada, mas na edição “#47” ela volta inclusive respondendo mensagens dos meses anteriores. Essa sessão acabou se revelando muito rica em assuntos sobre os mais diversos temas.

Em seguida temos a apresentação do tema em si, que termina com uma vinheta bastante conhecida de quem foi criança nos anos 1980: o som que comunicava a mudança de cenários no desenho animado “*Super Amigos*”. Essa parte do programa ora assemelha-se a um seminário onde os *Quadrinacasters* se revezam na apresentação e explicação do tema, ora se parece com uma conversa de botequim tamanha a descontração dos participantes. Muita informação acompanhada de piadas,

---

<sup>80</sup> “Love Theme, Vangelis” (*Blade Runner Soundtrack*, 1982).

frases de efeito e jocosidade masculina. Tudo pontuado por uma série de vinhetas e trilhas musicais. Esses elementos sonoros dão forma ao programa, diferenciam os assuntos que serão tratados e dão a tônica sobre o que é falado.

As exposições seguem uma linha histórica com a gênese e o desenvolvimento do assunto tratado. Os *Quadrinmcasters* se preocupam em pontuar artistas e títulos mais relevantes, destacar países e contextos de origem e suas repercussões no Brasil. Sabemos que o programa está chegando ao final quando os *Quadrinmcasters* recomendam leituras, filmes, sites ou jogos relacionados com o tema em questão. Após a despedida, mais uma vinheta bastante conhecida das animações de Hanna-Barbera: “*Merrie Melodies*” faz a passagem para o fim do programa, que consiste numa série de erros de gravação que duram entre 3 a 5s.

#### **2.4.4 – “*Isso foi uma frase de boteco!*”**

A frase que marca a entrada desta parte foi dita por Laurentino durante o “*Quadrinmcast #39 – Quadrinhos Eróticos*”, um episódio marcado bastante humor e que ilustra o tom das falas durante o podcast. A primeira característica que salta aos ouvidos no *Quadrinmcast* é a informalidade com que os assuntos são tratados. Muito parecido com uma conversa de bar, eles têm a preocupação em fornecer o máximo de informação de forma melhor humorada possível. Nesse espaço os amigos se encontram e debatem sobre os mais diversos temas relativos à cultura pop e se comunicam com seus leitores/ouvintes.

O debate cultural público e informal nos remete ao imaginário popular, um tanto glamourizado, dos bares e cafés como espaços onde a boemia da cidade, poetas, compositores e intelectuais encontravam-se como nos romances de Arturo Pérez-Reverte ou nas crônicas de João do Rio, Lima Barreto e Machado de Assis. A parceria entre Vinicius de Moraes e Tom Jobim, tão marcante para a Bossa Nova, começou em meio às mesas do Villarino. Ao mesmo tempo, alguns botequins como o Bip-Bip em Copacabana e o Bar da Maria na zona norte do Rio de Janeiro são conhecidos por suas rodas de samba tradicionais, o que só reforça a imagem do boteco como espaço privilegiado de criatividade e socialização.

A ideia do bar, botequim ou café não é estranha aos estudos sociológicos e antropológicos. Geralmente são tratados como parte de interesses mais amplos: como para estudar questões de gênero, alcoolismo, ocupação urbana, prostituição, violência urbana etc. O artigo “O significado do botequim” é um dos poucos, senão o único, de acordo com Pedro Mello (2003), a escolher o botequim como objeto em si, isto é, a partir do que ele representa para as pessoas que o frequentam. A comparação do QuadrinCast com um ambiente de botequim se justifica quando observamos que em muitas das definições o botequim surge como a extensão da casa, um segundo lar.<sup>81</sup> Segundo Roberto Da Matta (1997), a casa representa o espaço, onde as regras são criadas e não impostas por autoridades de fora, e por isso mesmo a informalidade pode se fazer presente no botequim. Ainda segundo o autor, “Do mesmo modo, ‘estar em casa’, ou sentir-se em casa, fala de situações onde as relações são harmoniosas e as disputas devem ser evitadas” (DA MATTA, 1997, p. 54).

Joffre Dumazedier e Annette Suffert (1980) demonstram que os frequentadores dos cafés da região de Annecy na área metropolitana de Paris, em sua maioria operários e empregados de indústrias e empresas locais, buscam nestes estabelecimentos exercer uma sociabilidade diferente dos papéis que desempenham no trabalho, diante das autoridades e no lar. Para esses autores, cafés ou bares têm, assim, uma função integradora, em que diversas redes de relações sociais se estabelecem e se entrecruzam. Segundo Mello (2003), o botequim é sobretudo o lugar de estar dos homens no espaço público, onde o ideal masculino se afirma e vários aspectos dessa identidade são construídos, negociados, exibidos e constantemente testados, através de um amplo repertório de atitudes: bravatas, jocosidades e desafios, podendo inclusive ser fontes de conflitos mais ou menos graves.

Semelhante situação no QuadrinCast: ele é também um importante espaço de interação entre pares. Nesses encontros os podcasters deixam de lado suas identidades *civis* e assumem a postura de autoridades *nerds* dentro da rede de trocas sociais e culturais que constitui a *nerdosfera*. Assim como os bares e botequins, o QuadrinCast e outros podcasts da *nerdosfera* funcionam como ponto de encontro onde as pessoas atualizam importantes redes de sociabilidade.

Outro aspecto que merece ser apontado nesta ideia de ambiente que evoca um boteco é a questão de gênero. Fica claro que a Quadrin e o QuadrinCast, tal qual um

---

<sup>81</sup> Ver CHALHOUB (1986), MELLO (2003), SPRADLEY e MANN (1975), VARELA (1996).

botequim, são ambientes bastante masculinizados. Em *Bodies that matter*, Judith Butler (2011) faz uma análise sobre gênero e linguagem, e chama atenção para o fato de naturalizarmos questões de gênero e sexualidade, ao passo que tais questões são, na verdade, construções sociais e que a linguagem tem um papel fundamental nessa construção. Segundo a autora:

We may seek to return to matter as prior to discourse to ground our claims about sexual difference only to discover that matter is fully sedimented with discourse on sex and sexuality that prefigure and constrain the use to which that term can be put. Moreover, we may seek recourse to matter itself is founded through a set of violations, ones which are unwittingly repeats in the contemporary invocation. (BUTLER, 2011, p. 5)

De modo que é importante ter em mente que os discursos e as categorias de gênero estão continuamente sendo reconstruídas, e que nós somos moldados por elas e moldamos através dela, ou seja, a percepção de que as categorias homem/mulher e feminino/masculino não são categorias fixas, mas construídas de acordo com o tempo e lugar onde vivemos. Sendo assim, devemos levar em consideração que a própria socialização das crianças em nossa sociedade, ainda prioriza a reprodução do ambiente doméstico nas brincadeiras das meninas (brincar de casinha, com bonecas que devem ser cuidadas, com brinquedos que reproduzem outras atividades domésticas como cozinhar limpar), pouco incentiva jogos e brinquedos que evoquem ciências, tecnologia, engenharia etc. Em contrapartida, os meninos além do incentivo às brincadeiras com mais atividades físicas, já são socializados com brinquedos que remetem ao universo dos super-heróis, com jogos e brincadeiras que reproduzem profissões técnicas e científicas. Em relação a narrativas, as leituras direcionadas aos pequenos colocam ênfase nas princesas e nos romances para as meninas enquanto que as narrativas infantis direcionadas aos meninos tendem a ser mais aventurescas e heroicas.

Daí o recorrente discurso de que meninas e mulheres não gostam ou não entendem sobre super-heróis, ficção científica, terror, filmes de ação e outras narrativas do gênero. Aqui abro um parênteses para falar um pouco da minha própria experiência como fã e colecionadora de revistas em quadrinhos durante a infância e

adolescência. Frequentar as poucas *comics shops* da cidade sozinha não era nada agradável. Quaisquer perguntas sobre qualquer título era respondida com uma bateria de perguntas que começavam com “é pro seu irmão?”, “é pro seu namorado?” Diante das negativas, as perguntas se transformavam num longo ordálio sobre o qual era meu real conhecimento sobre os personagens, as histórias etc. O comportamento de se exibir entre as prateleiras e falar alto sobre seus quadrinhos preferidos desafiando todo o conhecimento alheio ao mesmo tempo em que sabatinavam uns aos outros, era bastante comum entre os meninos que frequentavam tais lojas. Ainda que eu soubesse disso, eu sempre me senti bastante irritada quando esse comportamento era voltado para mim, porque sempre havia a insinuação de que eu queria impressionar algum leitor de quadrinhos ou de que eu estava procurando namorado. Fazer parte de um grupo de amigos que liam revistas em quadrinhos na minha adolescência implicava ser igual a um dos meninos e rejeitar tudo o que fosse mais feminino. Hoje discute-se o machismo e a homofobia no fandom dos fãs de quadrinhos, nos *gamers* e em outras atividade *nerds* em geral. Não há dúvidas de que esses ambientes aparentam ser bastantes masculinizados, na medida em temos uma relação explícita de poder e de machismo, de ignorar sistematicamente a participação feminina. Acredito que muito desse comportamento se deva exatamente às reproduções dos discursos sobre o que é ser e comportar-se como homem e mulher em nossa sociedade.

A minha experiência não é isolada, e a própria Nikita, a única mulher no Quadrimcast já abordou o assunto em sua coluna da Quadrim “Divã da Nikita”;<sup>82</sup> em seu texto ela relata as dificuldades de ser uma colecionadora de quadrinhos num mundo onde quadrinhos de super-heróis é considerado “coisa de menino”:

*Realmente o fato do jornalista olhar pra mim e de cara apontar a Turma da Mônica foi meio que um balde de água fria. Eu fiquei puta com aquilo e na hora nem consegui organizar minhas ideias e dizer o nome da revista que estava procurando. Respondi um NÃO meio seco e disse que queria ver as revistas de super-heróis (os quais nunca fizeram muito a minha cabeça). Aí sim o abençoado me apontou na direção certa. Só que essa não foi a única vez, eu passei por essa situação em várias ocasiões. Os jornalistas sempre me apontavam Turma da Mônica quando tudo que eu queria era a porra da revista do Darkness & Witchblade!*

---

<sup>82</sup> Disponível em: <<http://www.quadrimcast.com.br/2013/04/19/diva-da-nikita-02-a-difícil-arte-de-ser-uma-colecionadora-de-quadrinhos-parte-1>>.

Quando li esse texto, lembrei da minha própria experiência que decidi compartilhar na seção de comentários (Imagem 16), ao qual Nikita respondeu:



Imagem 16 – comentário na coluna “Divã da Nikita” sobre ser leitora de quadrinhos.

Atualmente existe uma forte tendência no mercado dos quadrinhos de super-heróis de representar outras etnias, nacionalidades e culturas para além dos heróis brancos anglo-saxões e personagens de outras etnias de forma estereotipada. Também é crescente a inclusão de personagens LGBTs, discussões sobre sexualidade e histórias protagonizadas por heroínas que são escritas e/ou desenhadas por mulheres. O mercado parece mais plural e atento às discussões sobre diversidade, inclusão e representatividade; e essas novas mudanças vêm acompanhadas de muitas reações negativas de uma parcela considerável de fãs. Especialmente os mais antigos.

Em sites e páginas de Facebook mais populares como o Jovem Nerd ou o Universo HQ, é comum observar o tipo de reação negativa a presença de fãs mulheres, principalmente àquelas que criticam e combatem as representações e histórias consideradas machistas. Em contrapartida, tem crescido o número de sites, canais, blogs e podcasts com temáticas *nerd* feito e voltado exclusivamente para mulheres. Também existem sites e páginas no Facebook que condenam essa postura e consideram que esses fãs: “véio”, “*ortodoxos*”, o que “*são os dinossauros que não*

*entendem que o mundo está mudando*”. Vários integrantes da Quadrim fazem parte dessas páginas, mas nunca os vi participando diretamente desse tipo de discussão, salvo através de curtidas em algumas postagens que criticam posturas machistas no fandom de revistas em quadrinhos.

Assim, ainda que a Equipe Quadrim esteja atenta as mais recentes discussões acerca das representações femininas e LGBT nos quadrinhos, se policiem ao falar e fazer piadas com mulheres e personagens femininas e principalmente que convidem quadrinistas mulheres e divulguem seus trabalhos, não é de se espantar que o Quadrimcast seja um espaço tão masculino. E não é só porque é obviamente composto basicamente por homens, mas sim porque reproduz as práticas e os discursos de masculinidade presentes em nossa sociedade. Daí, o clima de boteco e a profusão de piadinhas que colocam em cheque a masculinidade, pois um homem que possua qualquer característica dita feminina – desde características físicas como voz fina ou fraqueza física, passando por características pessoais como sensibilidade e emotividade, e sociais como a incapacidade de se sustentar financeiramente ou não ser conquistador – tem sua sexualidade discutida. A presença de Nikita no podcast é uma exceção: ela é a voz feminina que ao mesmo tempo participa de igual para igual das brincadeiras como um dos meninos. Dentro desse rol de características indesejáveis, temos também o controle ou vigilância do gosto alheio, por exemplo, gostar de determinados produtos cuja a produção e o consumo estejam mais associado a mulheres como os animes, os mangás, a prática do *cosplay* etc. Isso era ainda mais evidente na fase da Fanfic Quadrim em que a própria estrutura, que veremos com mais detalhes no Capítulo 3, já buscava se distanciar ao máximo dos outros sites de fanfics onde o número de mulheres é muito maior.

As questões de gênero no universo *nerd* são vastas e trazem questões que permitem muitos outros desdobramentos e leituras que, por si só, dariam uma tese. Apesar do assunto ser rico e instigante, não é a intenção aqui discutir profundamente essas questões, apenas pontuar um aspecto importante que ajuda a compor a identidade da Quadrim.

#### 2.4.5 – “A análise que você queria com a qualidade *Quadrinacast!*”

Durante um episódio, os *Quadrinacasters* são capazes de discutir sobre quadrinhos com a mesma paixão de torcedores de futebol depois de um clássico e com a mesma seriedade de um colóquio filosófico. Toda essa mistura de conversa com exposição é pautada por brincadeiras, alfinetadas e tiorações de sarro, o que na linguagem *nerd*, se traduz em “*muita zoeira*” ou “*trollagem*”.<sup>83</sup> Trata-se de uma sociabilidade marcada por constantes provocações mútuas, uma interação que nos remete ao que Alfred Radcliffe-Brown (1973) chamou de “relações jocosas”, onde se verifica uma combinação de amizade e antagonismo. Trata-se de um modo de “desrespeito consentido”, um tipo de socialização, que envolve brincadeiras, ofensas e conflitos numa mesma situação. Vários autores identificam esse comportamento como típico de um ambiente mais masculinos como jogos de futebol e bares. Simoni Guedes (1997) chama esse comportamento de “jogo da virilidade”, em que certas ofensas e críticas só podem ser ditas se colocadas num espaço onde a masculinidade é negociada. Essa é outra característica que aproxima o *Quadrinacast* de um bar: o *Quadrinacast* é um espaço essencialmente masculino, assim como universo *nerd*, como já vimos anteriormente.

A noção de “relação jocosa” é clássico na teoria antropológica. Inicialmente concebida por Robert Lowie (1920) como um elemento de flexibilidade e descontração em uma ordem social muitas vezes rígida e severa, mas também como elemento de controle social, a relação jocosa atua como uma espécie de “sanção moral” a potenciais desviantes. Marcel Mauss (1983) e Radcliffe-Brown (1973), discutiram a noção “relação jocosa de parentesco” em suas obras, destacando o seu aspecto de elemento estrutural no sistema de parentesco em sociedades tribais, dedicando relativamente pouca atenção à dimensão “jocosa”, lúdica destas complexas formas de interação social.

Esses autores reconhecem, mesmo que de modo incidental, a dispersão destes costumes por várias sociedades, incluindo a ocidental contemporânea, e sua ocorrência também em grupos ou coletividades não necessariamente aparentados.

---

<sup>83</sup> *Troll* que designa um tipo de monstro do folclore escandinavo, caracterizados como criaturas agressivas e pouco inteligentes. Na internet os *trolls* são aqueles que conseguem perturbar as discussões valendo-se de argumentos estúpidos, sem o intuito de acrescentar algo realmente de valor. Assim, “trollar” ou “trollagem” é quando você apronta uma brincadeira com alguém, seja tumultuando um tópico de discussão de um fórum ou mesmo criticando de forma engraçada alguma postagem em sites de rede social.

Assim, as relações jocosas são discutidas em inúmeros estudos. Na sociedade brasileira, tanto o universo do futebol (e poderíamos dizer que nos esportes, em geral) quanto o universo do botequim são pautadas pela irreverência e pelo humor constituinte das “relações jocosas”.<sup>84</sup>

Para Alfred Radcliffe-Brown, as relações jocosas ou “parentesco por brincadeira” como nos foi traduzido é a “relação entre duas pessoas, na qual uma é, por costume lícito, e, em alguns casos, obrigatório, levada a importunar ou a zombar de outra que, por sua vez, não pode ficar aborrecida” (1973, p. 115). Assim, a brincadeira não deve ser levada a sério, o que demonstra que nessa relação há uma combinação entre “amistosidade e antagonismo”. De acordo com o autor, as relações jocosas podem variar de acordo com cada sociedade, mas destaca duas importantes formas nessas relações: a simétrica e a assimétrica. A primeira significa dizer que as pessoas envolvidas na relação podem zombar uma da outra, ao passo que na relação assimétrica ele traz duas possibilidades, a de que apenas uma pode suscitar a brincadeira, restando ao outro apenas ouvir, mantendo o bom humor, pois isso é importante, mas sem emitir reação, ou a possibilidade daquele que está recebendo a zombaria poder retribuí-la, mas apenas em parte (RADCLIFFE-BROWN, 1973).

Entendo que a relação estabelecida entre os Quadrimcasters se dá de forma simétrica na medida em todos os membro da Equipe Quadrim são alvo e agentes da “zoeira”. Essa “zoeira” se estende, ainda que em menor escala, à Tropa Quadrim: ouvintes/leitores eventualmente “*trollam*” Quadrimcasters através de comentários ou e-mails, o que dá permissão para que a Equipe o *trolle* de volta durante o programa e vice-versa. Essa zoeira, longe de gerar hostilidade ou conflito aberto – como poderia acontecer em outros contextos sociais – não é “*levada a sério*”, e faz parte dessas relações.

Radcliffe-Brown entende que a disjunção social “implica divergência de interesses e, portanto, a possibilidade de conflito e hostilidade, ao passo que a conjunção exige ausência de contenda” (1973, p. 117-118). Essas brincadeiras regulam possíveis tensões causadas pelas infinitas discussões e opiniões divergentes, Laurentino e Vinicius relatam que nos bastidores “*nem tudo são flores*” e “*sempre tem algum quebra pau*” entre os Quadrimcaster, mas que não transparecem nem no site e tampouco no podcast, isso porque, como eles mesmos não se cansam de afirmar “*as*

---

<sup>84</sup>Ver DA MATTA (1982), ECO (1984), GASTALDO (2005).

*amizades são mais importantes e é o que mantém a Equipe unida e o site funcionando.”*

O humor nos programas não se resume à zoeira entre Equipe e Tropa Quadrím, o texto no Media Kit do site não deixa dúvidas: o Quadrímcast é “*um podcast cujo objetivo é abordar de forma bem humorada e informativa os assuntos da cultura pop (quadrinhos, séries, animações e filmes com temática nerd)*”. As frases de efeitos, as piadinhas, os trocadilhos e as músicas e vinhetas que pautam as falas são pensadas para garantir um programa que de acordo com Quadrímcasters deve ser ao mesmo tempo sério e engraçado. Aqui, a zombaria, a burla, a zoeira estão na ordem da informalidade, no sentido de “*joke*” como definido por Mary Douglas (1968), ou seja, como a preponderância da informalidade sobre o formal, o espontâneo, o inusitado sobre o controle e a norma. Nesse caso, o humor serve com elemento que distingue o Quadrímcast da mídia tradicional (a que eles se referem como *mídia civil*) e os insere na *nerdosfera* onde o humor é a regra. A mídia tradicional aborda os tais “*assuntos nerds*” de maneira mais séria e muitas vezes tratando esses produtos culturais como menores e sem muita relevância. Segundo os Quadrímcasters, isso acontece sem conhecimento de causa, ou seja, sem a experiência da leitura, e do colecionismo. Em contrapartida, na *nerdosfera* existe uma espécie de inversão: O formato prioriza o humor e ao conteúdo é atribuído seriedade e relevância como por exemplo, quando se referem aos quadrinhos como Arte Sequencial ou A Nona Arte, e fazem análises sobre os roteiros ou contextualizam historicamente as obras que são discutidas durante um episódio.

## CAPÍTULO 3

# ESCRITAS COMPARTILHADAS: INTERTEXTUALIDADE E TRASMIDIALIDADE OU “O CAPITAL QUADRINÍSTICO E O PENSAMENTO NÉRDICO”

### 3.1 – SOBRE QUADRINHOS

Contar histórias com a ajuda de representações gráficas não é exatamente algo novo. Desde a coluna de Trajano, passando por pergaminhos asiáticos e tapeçarias medievais qualquer tentativa de se contar uma história através de figuras ou da combinação entre imagem e texto pode ser reivindicada como pré-história ou gênese dos quadrinhos. E ainda que estudiosos estejam sempre discutindo quais as origens da história em quadrinhos, o fato é que nenhuma cultura ou país pode reivindicar a propriedade dos quadrinhos (MANZUR; DANNER, 2014). A ideia aqui não é revisitar a longa história dos quadrinhos mas sim contextualizar esse que é o principal objeto de adoração da Equipe Quadrim e elemento fundamental para a definição da *identidade nerd* em *contraposição a identidade civil* para este grupo. O *civil* não conhece e não lê quadrinhos como um *nerd*. Mas o que são os quadrinhos?

A história em quadrinhos é uma narrativa que combina texto e imagem de forma a apresentar uma ilusão de movimento, e para isso apresenta recursos próprios para que o movimento possa ser lido através da sucessão de imagens e textos. Moacyr Cirne definiu cinco categorias de histórias em quadrinhos:

- 1) A tira diária de jornal cuja situação temática define-se em três ou quatro planos;
- 2) A tira diária de jornal cuja situação temática exige uma continuidade serial;
- 3) A página semanária de jornal cuja situação temática define-se nos planos que formam;
- 4) A página semanária de jornal cuja situação temática exige uma continuidade serial;
- 5) A história completa publicada em revista ou álbum: a – como simples aproveitamento das tiras diárias ou páginas semanárias que têm continuidade; b – como aventura exclusiva para revista. (CIRNE, 1972, p. 37-38)

Devemos acrescentar a essas categorias as aventuras feitas para revistas que são seriadas. É esse o tipo de narrativa sequencial em quadrinhos mais consumida pela Equipe Quadrim e foi o principal combustível da fase Fanfic Quadrim. São séries contínuas de histórias que acompanham o cotidiano dos personagens em cenários ou eventos fantásticos e aventurecos, pois, afinal de contas, estamos falando de super-heróis. Uma característica importante é o gancho narrativo deixado pelo clima de tensão ao final de cada edição que leva o leitor a ansiar pela próxima edição. Muitas dessas narrativas são apresentadas em pequenos arcos de histórias dentro de uma narrativa maior que acompanha o dia-dia dos personagens principais, de modo que temos narrativas longevas com cronologias e continuidades intrincadas.

Histórias quadrinhos têm um conjunto de características muito específicas tais como a utilização de recursos expressivos que constituem uma linguagem visual-verbal que se apresenta através dos cenários e balões de diálogo, as onomatopeias, além da relação entre luz e sombra e, em alguns casos, as cores utilizadas. Canclini (CANCLINI, 2008:336) aponta que as histórias em quadrinhos são “gêneros constitucionalmente híbridos”, pontos de intersecção entre o visual e o literário. Ainda de acordo com o autor:

Poderíamos lembrar que as histórias em quadrinhos, ao gerar novas ordens e técnicas narrativas, mediante a combinação original de tempo e imagens em um relato de quadros descontínuos, contribuíram para mostrar a potencialidade visual da escrita e o dramatismo que pode ser condensado em imagens estáticas. (CANCLINI, 2008, p. 339)

Outra importante característica apontada pelo autor de quadrinhos Will Eisner é a existência de personagens calcados em estereótipos facilmente reconhecíveis:

A arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana. Seus desenhos [...] dependem de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma ideia. Isso torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem. Logo, estereótipos. (EISNER, 2008, p. 21)

Eisner define história dos quadrinhos como arte sequencial, “um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com

a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (1989:5). Para Maffesoli (1995) é imagem imaterial por ser uma forma de expressão visual que está na ordem do imaginário e do sonho. Para o artista e roteirista de quadrinhos Scott McCloud “o coração dos quadrinhos está entre um quadro e outro, onde a imaginação do leitor dá vida a imagens inertes. Em seu uso da sequência visual, os quadrinhos substituem o tempo pelo espaço” (McCLOUD, 2006. p. 1-2).

Eco aponta que a relação entre os sucessivos enquadramentos mostra a existência de uma sintaxe específica, uma “série de leis de montagem”, e complementa ao afirmar que essa montagem efetuada pelos leitores

Não tende a resolver uma série de enquadramentos imóveis num fluxo contínuo, como no filme, mas realiza uma espécie de continuidade ideal através de uma fátua descontinuidade [...] a história em quadrinhos quebra o continuum em poucos elementos essenciais. O leitor, a seguir, solda esses elementos na imaginação e os vê como continuum. (ECO, 2008, p. 147)

Segundo Moya, “os quadrinhos são a forma de comunicação mais instantânea e internacional de todas as formas modernas de contato entre os homens de nosso século” (1977:23). Destacando a influência dos quadrinhos na cultura e na economia da comunicação de massa, Vergueiro afirma:

[...] os quadrinhos representam hoje, no mundo inteiro, um meio de comunicação de massa de grande penetração popular. Nos quatro cantos do planeta, as publicações do gênero circulam com uma enorme variedade de títulos e tiragens de milhares ou às vezes, até mesmo milhões de exemplares. (VERGUEIRO, 2004, p. 7)

Os quadrinhos modernos aparecem primeiro em 1889 na França e em 1896, nos Estados Unidos da América, na forma de tirinhas de jornal. É importante lembrar que esse é o contexto do surgimento da fotografia e do cinema e em consequência, do desenho animado. Quadrinhos, cinema e fotografia não derivam diretamente uns dos outros, no entanto, surgem quase que simultaneamente. O *zeitgeist* do fim do século XIX incluía o interesse popular pela representação imagética (especialmente nos EUA). Esta superava todas as preferências, principalmente pela leitura dos periódicos

enriquecidos com desenhos. De acordo com Coma:

Desde un punto de vista tecnológico, lo más importante fue el conjunto de invenciones conducentes al extraordinario desarrollo de la prensa, capaz de reproducir fabulosos tirajes diarios y de imprimir en color. Partiendo de una perspectiva sociológica, destaca la aluvión de inmigrantes llegados a Norteamérica con escaso dominio del inglés y más dados, por tanto, a la contemplación de imágenes que a la lectura. A través de un prisma cultural, también la preferencia hacia la iconografía superaba, al nivel de las masas requeridas por el negocio periodístico, el interés en los textos. Todo confluía en la atracción hacia un amplio contenido gráfico de prensa; y, cuando ésta descubrió el color y advirtió que el mejor empleo del mismo se conseguía a partir de dibujos, el primer paso para el origen de los cómics estuvo dado. (COMA, 1979, p. 9)

Gibis, *bandes dessinées*, mangá, *fumetti*, *tebeos*, *historietas*, banda desenhada, *komiks* etc. São muitos os nomes e mais diversos ainda são os estilos e formatos de quadrinhos, mas o que nos interessa aqui são as *comics*, as revistas em quadrinhos de super-heróis norte-americanas. Ainda que nossos interlocutores conheçam, comentem e até gostem de outros tipos de quadrinhos, as *comics* são o foco da Quadrim e principal assunto do Quadrimcast. Além disso, foram a inspiração máxima da Fanfic Quadrim.

As *comics* se popularizam como a válvula de escape de uma população falida, quando os EUA sofriam com os efeitos da crise de 29. Os jovens leitores precisavam de heróis, e o baixo poder aquisitivo levou-os inicialmente aos *pulps* – revistas de aventura e mistério de baixíssima qualidade editorial, de onde surgiram Tarzan e Buck Rogers, por exemplo – e mais tarde aos quadrinhos de aventura, onde personagens como Mandrake e Flash Gordon eram muito populares. Ao empregarem proezas sobre-humanas em benefício da sociedade, podemos considerá-los os primeiros super-heróis. Mas a legitimação do termo como gênero específico de história em quadrinhos veio com o lançamento da revista “Action Comics #1”, com a primeira história do Super-Homem que trazia os elementos mais característicos do gênero: habilidades extraordinárias, identidades secretas e uniformes. Criado pela dupla Joe Chuster e Jerry Siegel, o Super-Homem transformou definitivamente o mundo dos quadrinhos e ditou o rumo das posteriores publicações da editora National que veio a se tornar a DC Comics, que, além do próprio Super-Homem, detém os

direitos de outros personagens ícones da cultura pop, como Mulher Maravilha, Batman e Lanterna Verde.

O sucesso do Super-Homem foi tanto que uma enxurrada de super-heróis voadores com roupas coloridas invadiu as bancas norte-americanas. Foi nessa onda que o roteirista e desenhista Bob Kane foi incumbido pelo seu editor de criar um personagem que pudesse rivalizar com Super-Homem em termos de vendas, e assim, em 1939 surgiu o Batman. Inspirado nos heróis *pulp*, o Homem Morcego era mais sombrio e violento; para amenizar o tom sombrio de suas histórias surge o Menino Prodígio que veio a se tornar um elemento muito típico das *comics*. Conhecido como *sidekick*, era o parceiro-mirim qual com o qual toda criança podia se identificar, e nessa época quase todo super-herói tinha o seu.

Entre 1938 e 1945 os super-heróis floresceram, batizada por muitos fãs e pesquisadores como a Era de Ouro<sup>85</sup> das *comics*, um momento onde prevalecia essa saga do herói perfeito. Spirit, Capitão Marvel, The Flash, Tocha Humana, e muitos outros nasceram, assim como outras editoras, entre elas a Timely Comics<sup>86</sup>. Foi também na Era do Ouro que surgiu um elemento importantíssimo das *comics*: as super-equipes. Em 1940 a Sociedade da Justiça debutava em “All Star Comics #3”, reunindo os heróis mais conhecidos das revistas “National Comics” e “All-American Comics”. A ideia de super-heróis habitando um mesmo universo tinha algo de poderoso e veremos mais adiante que é em torno dessa ideia que os fanfics da *Quádrim* se estabeleciam.

Com a inevitabilidade da Segunda Grande Guerra anunciada no início de 1940, e com a entrada dos Estados Unidos no conflito, surgem diversos personagens patrióticos, como *Uncle Sam* e *Captain Freedom*. Foi nesse contexto que o escritor Joe Simon e o desenhista Jack Kirby criaram o Capitão América. Personificando os ideais americanos e trajando as cores e símbolos da bandeira de seu país, o super soldado foi bem recebido por um grande número de leitores que tinham parentes na guerra. E sua emblemática capa de estreia socando Hitler, não deixava dúvidas de que ele era a representação ideal do soldado super-herói. Além disso, milhares de quadrinhos eram levados ao front, não apenas como forma de escape, mas também

---

<sup>85</sup> Esse tipo de divisão da história das *comics* muito comum entre os fãs que foi adotada também por vários pesquisadores.

<sup>86</sup> A Timely Comics foi posteriormente transformada em Atlas Comics e, anos depois, viria a se tornar a Marvel Comics.

para que os soldados se sentissem incentivados pelas aventuras dos heróis. Durante a Segunda Guerra Mundial, foram registrados os maiores números de vendas por exemplar de revistinhas de super-heróis, em 1943, chegaram a vender cerca de 25 milhões de cópias por mês (WRIGHT, 2008).

Com o fim da Segunda Guerra os quadrinhos de super-heróis foram perdendo espaço. Um super-soldado ou um homem à prova de balas não eram páreo frente a Hiroshima e Nagasaki e foi nessa época que a kriptonita passou a ser um material radioativo e vários super-seres com origens “nucleares” surgiram. Mas, ainda assim, os super-heróis já não despertavam tanto a atenção dos leitores como antes. Temas policiais, terror e piratas tornaram-se os quadrinhos mais populares na época. Naqueles anos, no final da década de 40 e início dos anos 50 houve o que muitos pesquisadores chamam de Crepúsculo dos Super-Heróis, pois vários títulos foram cancelados, os únicos quadrinhos que vendiam relativamente bem, com direito a título próprio, eram os icônicos: Super-Homem, Batman e Mulher-Maravilha. Os motivos do desinteresse são difíceis de precisar, e a Era de Ouro chegava ao fim

No início da década de 1950, os *comics* estavam em baixa enquanto os quadrinhos de horror, como “*The Crypt of Terror*”, “*Weird Fantasy*” e “*The Vault of Horror*” tornavam-se cada vez mais populares. Uma das maiores editoras em atividade na época, a Atlas (a futura Marvel Comics), por exemplo, contava com mais de 75 títulos de terror, guerra, faroeste e romance. Os super-heróis estavam praticamente descartados.

Em 1954 o psiquiatra alemão Fredric Wertham publicou o livro “*Seduction of the Innocent*”, o livro mais execrado pela comunidade de fãs e estudiosos dos quadrinhos<sup>87</sup>. Cheio de acusações e conclusões controversas, Wertham postulava que as histórias em quadrinhos exerciam terríveis efeitos psicológicos e morais nas crianças que os liam: levavam à delinquência juvenil, promoviam a homossexualidade, e o sadomasoquismo. Em 1948, ele já havia publicado uma matéria alertando para o que entendia ser a ameaça dos quadrinhos na formação de crianças e jovens. Sua batalha contra os excessos nos quadrinhos o tornou uma espécie de celebridade e autoridade no assunto. Com isso, o psiquiatra dava palestras e participava ativamente de campanhas que visavam o controle das publicações. O livro de 1954 que compilava todos os seus estudos causou impacto nos Estados

---

<sup>87</sup> Sabin (1993) chega a compará-lo ao Mein Kampf, a obra-ideário de Adolf Hitler.

Unidos e não demorou muito a sociedade macarthista passou a boicotar as revistas em quadrinhos.

Segundo Chinen (2013) não é bem verdade que o livro de Wertham tenha sozinho provocado a onda de perseguição aos quadrinhos. Ao fim dos anos quarenta já havia um forte movimento de rejeição que beirava a histeria, em 1948, por exemplo, a revista Time noticiava queimas de revistinhas em algumas cidades. A publicação de *“Seduction of the Innocent”* e sua repercussão foi apenas o gatilho que faltava para que o senado americano promovesse uma série de audiências para debater a violência nos quadrinhos. Nos diversos processos movidos para se estabelecer uma proibição oficial esbarravam na defesa da primeira emenda constitucional americana, que defende a liberdade de expressão. Ainda assim, a pressão da sociedade e de entidades educacionais foi grande e como resultado as editoras de quadrinhos acabaram por criar a CMAA (Comic Magazine Association of America) que foi responsável pela criação do CCA (Comic Code Authority), um código de ética, uma espécie de auto regulação. As restrições eram tantas que a EC Comics, responsável por títulos de terror de grande sucesso como *“Os Contos da Cripta”* foi obrigada a fechar Muitos outros títulos que tentaram sobreviver ao código foram canceladas rapidamente, e várias editoras foram à falência.

Parecia o fim da linha para as histórias em quadrinhos até que o lendário editor Julius Schwartz, da National Comics teve uma boa grande ideia: ressuscitar um esquecido herói da Era de Ouro, o Flash. Schwartz captou o crescente interesse das pessoas por ciência e tecnologia num contexto onde a bomba atômica e a corrida espacial simbolizavam, respectivamente, o pior e o melhor que o avanço tecnológico poderia trazer. Um misto de fascínio e medo cercava tudo o que fosse relativo às ciências e Schwartz trouxe esse encantamento científico ao mundo dos super-heróis, tornando-os interessantes mais uma vez. O novo Flash foi um sucesso e sua estreia em Showcase #4 de 1956 é tida como o início da Era de Prata. A partir dessa publicação super-heróis como Super-Homem, Capitão América e Tocha Humana foram revividos ou reformulados.

Outro importante editor nessa época foi Martin Goodman, fundador de diversas editoras cujo material hoje em dia pertence à Marvel Comics. Inspirado pelas reformulações de Schwartz, em especial da Sociedade da Justiça, agora rebatizada de Liga da Justiça, Goodman decidiu criar a seu própria super equipe. Assim surgiu o

Quarteto Fantástico criado Stan Lee e Jack Kirby. E assim como os heróis da National Comics, o novo grupo tinha seus próprios heróis da Era de Ouro reformulados: um novo Tocha Humana e um personagem com os mesmos poderes do Homem-Borracha, agora batizado de Homem-Elástico. O Quarteto Fantástico fugia dos clichês da época por que era uma família de super-heróis liderados por um cientista. O sucesso do Quarteto criou uma demanda de novos super-heróis criados pela dupla Lee/Kirby e assim outros surgiram, dessa vez com suas origens calcadas na temática científica: Homem-Aranha, picado por aranha radioativa; Hulk, fruto de um acidente nuclear, os X-Men, com suas mutações genéticas etc.

Em meados dos anos 1960 alguns títulos começaram a ser cancelados mais uma vez, o que apontava para um cansaço dos leitores. O público ainda gostava de super-heróis, mas o mundo estava mudando e os super-heróis deveriam mudar novamente. No final da Era de Prata, as revistas de histórias em quadrinhos se pareciam muito com o que são hoje: uma abundância de heróis, cada um deles com sua própria revista, e eventualmente personagens que apareciam nas revistas uns dos outros. As histórias da Era de Prata são conhecidas por um certo tom de encantamento e inocência, devido em parte às restrições impostas pelo CCA. Muitos dos autores mais aclamados da atualidade fazem questão de homenagear e se referenciar constantemente a Era de Prata em seus trabalhos – afinal foi nessa época em que começaram a ler quadrinhos.

Em 1971 o CCA foi revisado, e suas restrições começaram a afrouxar. Já era possível, por exemplo, mostrar a corrupção de agentes públicos. Essa revisão sinalizou uma nova mudança nas *comics*. Agora as histórias são inspiradas em questões políticas e sociais. Era o início da Era de Bronze. Diferente dos movimentos anteriores, não existe muito consenso entre os pesquisadores acerca de qual seria exatamente o marco da chamada Era do Bronze das *comics*, e entre os fãs tampouco. Podemos dizer que se estende entre o fim dos anos 60 e a segunda metade dos anos 80 e tem como principal característica a inserção de elementos mais sérios e sofisticados, principalmente no que diz respeito a tramas e cenários. Agora os personagens estavam focados em temas reais. Questões como direitos civis, movimento negro e feminista e guerra do Vietnã eram comuns. As temáticas mais adultas sinalizavam que o “Comics Code” caducava.

Os heróis da Era de Bronze estavam mais humanizados entravam em conflito com suas identidades secretas, questionavam o seu lugar no mundo e entravam em crise. O foco dessa nova fase é o drama do humano por trás da máscara de super-herói: O drama do jovem sem dinheiro Peter Parker, o drama familiar do Quarteto Fantástico e os X-Men que eram uma equipe inteira lutando contra a segregação racial. Além dos vilões, agora nossos heróis também combatiam o racismo, as drogas e o alcoolismo. Assim muitos citam a edição de número 85 do Lanterna Verde (“Green Lantern and Green Arrow”), lançada em 1971 como emblemática. No arco de duas histórias que se estende até a edição 86 o super-herói Arqueiro Verde em sua *identidade civil*, como Oliver Queen é atacado por uma gangue de jovens, que mais tarde descobre ser um grupo de traficantes que está na companhia de seu sidekick Ricardito (Speedy), a surpresa vem quando Arqueiro Verde descobre Ricardito usando heroína. Segundo Moreira (2014) o responsável pela revitalização da série do Arqueiro Verde, o roteirista Dennis O’ Neil buscou acrescentar ao título suas próprias convicções políticas e sensibilidade social, e as treze edições que ele escreveu (do número 76 e ao 89) são ricos em tramas com forte temática social.

A Era de Bronze também viu surgir uma gama de personagens de diversas culturas que não apenas a norte-americana branca, assim como as versões femininas de muitos heróis como a Mulher-Hulk, a Mulher Aranha, a Ms. Marvel etc. Muito provavelmente os movimentos de contracultura do final dos anos sessenta e os movimentos libertários dos anos setenta, a Guerra do Vietnã, a popularização do rock e finalmente toda a questão da Guerra Fria foram o combustível para as mudanças da Era Bronze.

Já no final da década de 1970 surge o conceito de *graphic novel*, também chamado de romance gráfico que se caracteriza por explorar todo o potencial da narrativa sequencial numa única edição com narrativas mais longas, temáticas mais complexas e adultas. A arte mais sofisticada inclusive, contribui para numa tentativa de aproximação com a literatura. Um Contrato com Deus”, de Will Eisner, lançado em 1978 e “Maus”, a obra semiautobiográfica e que rendeu o prêmio Pulitzer a Art Spiegelman, publicada pela revista Raw de 1980 e 1991 são *graphic novels* consideradas emblemáticas.

Em meados dos anos 1980, público-alvo das *comics* já não eram apenas as crianças e adolescentes e quadrinhos já não eram produtos tão baratos. Muito pelo

contrário, ao fim da Era de Bronze, eles passam a ter um valor alto de comercialização e ser direcionado para grupos de fãs, com lojas especializadas e produtos derivados num mercado que sobrevive até hoje. Com o aumento e o incremento dos lançamentos em formatos de romance gráfico, começamos a ver os heróis mais populares em tramas cada vez mais ousadas e adultas. É o caso de “Watchmen”, de Alan Moore, e “Dark Knight Returns”, de Frank Miller, ambas de 1986 que marcam o início da Era Moderna nos quadrinhos.

A Era Moderna das *comics*, que estende até os dias de hoje, é muito mais uma continuidade e desenvolvimento da Era do Bronze do que uma ruptura. Agora os heróis se tornaram mais sombrios, com batalhas mais internas do que externas e os personagens e as tramas ficaram mais violentos e um tanto mais cínicos. É nesse momento que temos a ascensão dos anti-heróis como grandes favoritos do público: Wolverine, Justiceiro e o Demolidor de Frank Miller. Heróis que matavam ao invés de prender se tornaram a regra. Os vilões por sua vez, também passaram a ser ambíguos, como Magneto por exemplo, que passa a ser retratado como um protetor violento de uma minoria perseguida; ora é mais vilanesco, ora mais heroico.

Na década de noventa os desenhistas ganharam mais visibilidade e status de *pop stars* entre os fãs das *comics*. As convenções de quadrinhos se agigantaram e se multiplicaram; e as duas principais editoras, Marvel Comics e DC Comics, já não são as únicas dominando o mercado. As novas editoras Dark Horse e Image traziam uma legião de anti-heróis armados até os dentes em histórias consideradas pouco interessantes, mas com desenhos muito impactantes e que muitas vezes ocupavam uma ou até duas páginas inteiras. Também é importante frisar que essa talvez seja a primeira geração de fãs que se profissionalizaram, que além de escrever para seus títulos preferidos, também criaram seus próprios universos ficcionais, abriram suas próprias editoras e tiveram sucesso a partir de seu hobby.

A Era Moderna foi também o auge do *grim 'n 'gritty*, expressão que representa a imagem dos protagonistas sombrios que sempre apareciam nas capas das revistas portando grandes armas, rangendo os dentes e fazendo cara de mau. Foi uma era sombria também em termos criativos, com muitas tramas que apelavam para eventos bombásticos como mortes de personagens importantes, longas tramas com muitas reviravoltas. Durante os anos noventa, nunca se viu tantos grandes eventos, sagas e crossovers espalhavam por diversos títulos. Os leitores compravam muitas revistas

que se ligavam umas às outras, numa sequência nem sempre lógica, para acompanhar o desenrolar das histórias. Houve, inclusive, grandes embates entre as duas maiores editoras, e um evento em que os leitores decidiam qual herói deveria vencer.

Quando tudo era exagerado e as editoras brigavam para ver quem lançava o quadrinho mais bombástico, nem os super-heróis clássicos foram poupados. O Super-Homem morreu e foi substituído. O Batman ficou paraplégico e foi substituído. O Lanterna Verde enlouqueceu e foi substituído. O Homem-Aranha descobriu que era um clone e foi substituído. Obviamente nenhuma dessas mortes e substituições foram definitivas e os leitores cansaram das constantes reviravoltas e recomeços e o mercado das *comics* entrou em crise. A Marvel Comics, por exemplo, pediu falência em 1997 e se viu obrigada a vender os direitos dos X-Men e do Homem-Aranha, seus principais personagens, para o cinema. Por isso muitos fãs consideram os anos noventa, a idade das trevas nos quadrinhos. Foi também nesse momento de decadência das *comics* que os quadrinhos alternativos e underground renasceram num mundo antes dominado por super-heróis. Também é nessa época que a *Quadrin* começa como lista de discussão na internet.

Em 2000, a versão cinematográfica dos X-Men, os heróis mais populares e rentáveis da Marvel, arrecadou 300 milhões<sup>88</sup> de dólares em bilheteria. Tal fato foi capaz de arrebatrar críticas positivas, e ao mesmo tempo possibilitou o renascimento das *comics* que conquistavam uma nova geração de leitores impulsionados pelo cinema. Dois anos depois, o Homem-Aranha do diretor Sam Raimi conseguiu impressionantes 850 milhões de dólares e marcou uma nova fase para os *comics* que coincide com a popularidade da *cultura nerd*. São HQs em papel, revistas digitais, filmes, programas de televisão, seriados no Netflix, jogos de videogame, brinquedos em parques temáticos, bonequinhos e infinidade de produtos derivados das *comics*.

Como podemos ver através desse breve histórico das *comics*, as histórias em quadrinhos são parte do imaginário e constituem importante meio de representação da cultura popular e de massas contemporânea. Baseados em mecanismos de identificação e projeção dos anseios e aspirações de sua época, os quadrinhos respondem ao que Martín-Barbero descreve como uma demanda de mitos e heróis na era da racionalidade instrumental. Para o autor,

---

<sup>88</sup> Disponível em: <<http://info.abril.com.br/noticias/extras/2014/04/a-incrivel-historia-de-como-amarvel-saiu-da-falencia-para-virar-a-maior-empresa-geek-do-mundo.shtml>>

[...] se uma mitologia ‘funciona’, é porque dá resposta a interrogações e vazios não preenchidos, a uma demanda coletiva latente, por meios e esperanças que nem o racionalismo na ordem dos saberes nem o progresso na dos haveres têm conseguido extirpar ou satisfazer. A impotência política e o anonimato social em que se consome a maioria dos homens reclama, exige esse suplemento-complemento, quer dizer, uma razão maior de imaginário cotidiano para poder viver. Eis aí, segundo Morin, a verdadeira mediação, a função de meio, que cumpre dia a dia a cultura de massa: a comunicação do real com o imaginário. (BARBERO, 2008, p. 91)

### 3.2 - FAN FICTION, A VERSÃO DO FÃ

As fanfictions ou fanfics, são as versões criadas pelos fãs de suas histórias preferidas. O termo vem do inglês “fan fiction”, que, na tradução literal, significa “ficção de fã”. São histórias ficcionais criadas por fãs a partir de uma obra original: livros, filmes, séries de TV, desenhos animados ou revistas em quadrinhos. São textos que extrapolam o limite da narrativa original e expandem o universo ficcional onde acontece a história; nas fanfics temos desde a reconstrução de uma trama sob um ponto de vista diferente do original, finais alternativos até o desenvolvimento de tramas secundárias, modificação ou inserção de novas cenas e novos personagens, assim como a transposição dos personagens para outras situações alheias ao universo da obra, entre outras recriações. Como bem coloca Sarah Moralejo da Costa (2009), a produção de fanfiction depende única e exclusivamente da criatividade e “da capacidade de leitura e aprofundamento do público na obra para recriá-la.” (2009:687)

A fanfiction tem seu mito de origem: Os “fanfiqueros” consideram que antes da internet ela já existia no papel e que antes da cultura de massa já era uma prática conhecida entre escritores, amadores ou não, desde o século XIX. Naquela época, quando as leis sobre direitos autorais ainda não estavam definidas, era comum que os escritores utilizassem personagens de outros autores, criando sequências para os romances ou até mesmo escrevendo versões diferentes de uma mesma história, colocando, por exemplo, um final feliz num desfecho que terminava originalmente em tragédia. Essas histórias eram trocadas saraus literários e sua divulgação era muito

restrita, assim como o acesso aos livros em geral. Essa história de ancestralidade da fanfiction parece ser a preferida entre os “fanfiqueiros”. De acordo com Rocha (2009)

Definidas como uma espécie de continuação das histórias, levadas à cabo não por seu autor original, mas por algum admirador ou simplesmente um outro autor, as fanfics não seriam um fenômeno novo. No século XVIII já identificam-se sequências das histórias de Robinson Crusó publicadas de forma não autorizada. Outras continuações não autorizadas foram realizadas ao longo dos séculos com histórias como Alice no país das maravilhas, de Lewis Carroll e, no século XIX, com Sherlock Holmes. (ROCHA, 2009, p.11)

Luiz (2008) identifica outros momentos onde a narrativa feita por fãs teve certa popularidade. A primeira onda de fanfics está atrelada ao surgimento dos fanzines, revistas amadoras produzidas por fãs, que cresceram em popularidade e quantidade no início dos anos 70, seguindo o surgimento de seriados de TV de grande apelo popular internacional. A segunda onda vem com o incremento e popularização da internet, nos anos 90, quando as fanfics passaram a ter espaço próprio na rede, independente de estarem ligadas ou não a um fanzine. Atualmente, podemos dizer que vivemos uma terceira onda do fenômeno, não apenas pelo aumento de páginas dedicadas ao armazenamento e publicação de fanfics com plataformas que simulam redes sociais nos moldes de sites como Facebook e Orkut, por exemplo, mas principalmente com o surgimento de grandes sucessos comerciais literários que eram originalmente fanfictions e de fanfiqueiros que se tornam escritores.<sup>89</sup>O site “The Daily Dot”<sup>90</sup>listou vários autores famosos que escrevem ou já escreveram fanfiction, tais como Meg Cabot, Cassandra Clare e Neil Gaiman; são casos como esses que servem de inspiração para escritores de fanfiction que pretendem, um dia, escrever e publicar suas próprias histórias. No site americano GoodReads,<sup>91</sup> por exemplo, é possível fazer uma busca pela categoria “Popular Formerly Fanfiction Books” tamanha é a popularidade das fanfictions.

---

<sup>89</sup>O caso mais famoso é o sucesso “50 tons de cinza” de E.L. James, que era uma fanfiction de “Crepúsculo” de Stephanie Myer. No processo de publicação de uma fanfiction nomes e características físicas de um personagem são mudadas, assim como cenários e cenas passam por algum tipo de transformação.

<sup>90</sup> <http://www.dailydot.com/culture/10-famous-authors-fanfiction/>

<sup>91</sup> [www.goodreads.com](http://www.goodreads.com) – é uma rede social dedicada a livros, nela seus usuários podem manter registros suas leituras (livros que leram, estão lendo ou desejam ler), nele também existe a troca de opiniões e recomendações de obras.

Apesar de atualmente muitos fanfiqueiros almejem uma carreira de escritor, as fanfics tem como principal característica a não comercialização. Às vezes, as fanfics são toleradas e até incentivadas pelos autores e proprietários dos direitos autorais das obras originais.<sup>92</sup> A fanfic produzida nos dias de hoje tem como característica a atuação direta e intensa dos fãs, que escrevem sobre o que gostam, sem uma preocupação estética ou literária, o mais importante além do profundo conhecimento da obra, é a paixão pelos personagens.

Um aspecto essencial no fanfiction é o cânone, também chamado “*canon*” pelos fanfiqueiros: aqui os conceitos de personalidade e cronologia definidos pelas histórias oficiais servem de base para que os fanfiqueiros mantenham a coerência em relação ao desenvolvimento de suas histórias, o que conseqüentemente faz com que os fanfiqueiros precisem ter um profundo conhecimento sobre o universo ficcional sobre o qual desenvolvem suas narrativas. Assim, as histórias criadas pelos fãs precisam simular situações que poderiam ocorrer numa história original. Ou seja, muitas das fanfictions partem do princípio de que é necessário que a nova história mantenha uma relação muito próxima com a história original ou, ao menos, com aquilo que o fanfiqueiro julga como o “correto” dentro do espírito do universo ficcional utilizado. Além do *canon*, temos o *fanon*, que é tudo aquilo que os fãs criaram por si próprios, e que não está confirmado pelo cânone e que por algum motivo acabam ganhando popularidade no fandom e se transforma numa espécie de “canon não oficial”. Já o *headcanon* é algo que fere o cânone e só acontece na imaginação do próprio fã, por assim dizer. O *headcanon* é a fanfic que não se enquadra no *canon* e tampouco tem espaço no *fanon*.

Quando iniciei o trabalho de campo, antes de conhecer a Equipe Quadrim e ainda mapeando o tema das fanfictions, os temas mais populares que eu encontrava nos sites eram as histórias baseadas nas séries literárias “Harry Potter”, “Crepúsculo”, “Percy Jackson”, “Jogos Vorazes”, no seriado “Supernatural” e as ficções protagonizadas pela muito real banda inglesa One Direction. No entanto, a série clássica dos Star Wars nos anos sessenta, o seriado Arquivo X (popular nos idos de 1990) e série sobre detetives forenses CSI: Las Vegas já tiveram seus dias de glória

---

<sup>92</sup> A autora de Harry Potter, J.K. Rowling já disse em entrevistas que apoia as narrativas criadas pelos fãs. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/3753001.stm>

no mundo das fanfics. Animês, mangás<sup>93</sup>, filmes, desenhos animados, videogames e até algumas telenovelas têm suas fanfics. Toda e qualquer obra narrativa pode se transformar numa fanfic, basta ter algum fã que se prontifique a modificar e ou expandir o universo ficcional em questão. Dentre os mais interessantes e inusitados tipos de fanfics temos as *songfics*, onde músicas se desdobram em pequenos contos que podem se desenvolver em longas histórias. Nas *songfics*, uma música é utilizada como tema e é comum que o fanfiquero coloque partes da música junto à história para que o leitor possa entender a conexão entre ambos. Além da inspiração para a trama, muitas vezes a música é incluída como trilha sonora, e considerando que uma fanfic não pressupõe áudio, é comum o fanfiquero indicar qual canção é adequada para ouvir durante a leitura de uma determinada cena ou acrescentar links para o videoclipe ou acrescentar a letra da música ao texto. O que não é apenas uma forma de emular a linguagem audiovisual, mas também se apresenta como uma das características das narrativas hipertextuais como veremos ainda neste capítulo.

Também existem as *songfics* que são protagonizadas por músicos da vida real ou que fazem partes de bandas que de fato existem, nesse caso o fanfiquero cria tramas a partir de músicas existentes e as coloca na boca de seus personagens, numa curiosa remediação de filmes musicais. Esse tipo de *songfic*, em particular se confunde muito com um outro tipo de fanfic muito popular onde as personagens são celebridades, em sua grande maioria atores, cantores e músicos inseridos numa trama fictícia cujo cenário pode variar dos bastidores de um filme ao universo escolar, tudo sempre com muita intriga, rivalidade, romance e com grande possibilidade do fanfiquero fazer parte da história como um personagem de si mesmo. Nesse caso a fanfic se transforma num eficiente meio de materializar os desejos e fantasias dos fãs. Nesse sentido, não é de se estranhar que boa parte do mundo da fanfic se organiza em torno da importância sobre a sexualidade dos personagens e a formação de casais, o “*shipping*”.

O termo em inglês, derivado da palavra “*relationship*”, significa relacionamento. Na fala nativa, “*shipping*” ou “*ship*” é o envolvimento em si e “*shippers*” são os fãs que combinam e divulgam esses improváveis casais, e quando se trata de obras seriadas (animações, livros, filmes ou séries de TV) os *shippers*

---

<sup>93</sup> Animês para os japoneses são qualquer tipo de animação; no ocidente o termo se refere as animações japonesas que são consideradas um gênero em si devido a suas características visuais e temáticas muito específicas. O mesmo vale para os mangás são as histórias em quadrinhos produzidas no Japão.

torcem para que em algum momento esse casal se torne realidade na obra original. A ênfase do *shipping* no universo da fanfiquero é tal que ele é a base para a classificação dos vários gêneros de fanfictions. Esses gêneros podem mudar de um site para outro, e além dos mais tradicionais como aventura, drama, comédia, horror, ficção científica e suspense, podemos listar também outras bem específicas que dão conta de organizar fantasias e desejos dos fãs em relação aos seus personagens preferidos. Entre alguns exemplos de classificações mais populares<sup>94</sup> desse estilo de fanfiction temos:

1. Ecchi - História contendo cenas de pornografia leve, geralmente apenas insinuações.
2. Lemon - História com cenas de sexo explícito entre personagens masculinos.
3. Lime - História com cenas de sexo implícitas, tanto entre “ships” sejam héteros ou homossexuais.
4. Orange - História de shipping com cenas de sexo explícito entre mulheres.

Essas classificações descrevem o grau de envolvimento entre esses casais e o quão explícitas essas narrativas podem ser, mas também é comum uma classificação que demonstra o quanto de romantismo podemos encontrar nas fanfictions:

1. Mary Sue - história “açucarada”, como dizem fanfiqueros, e idealização da protagonista, que por vezes se confunde com a inserção do próprio autor no universo ficcional. (a versão masculina é o Gary Stu)
2. SAP (*sweet as possible*) – o “mais açucarado possível”. Muito mais romântica e melodramática do que a Mary Sue.
3. Darkfic – aqui temos histórias mais sombrias, ambientes depressivos e romances mais tristes.
4. Fluffy - narrativas leves e românticas que misturam ficção com o cotidiano do *shippers*.

Numa visão geral dos sites de fanfic, a primeira impressão que temos, é que ele é dominado por meninas adolescentes. Essa visão não é completamente errônea, se considerarmos a popularização da prática de fanfics durante os anos setenta,

---

<sup>94</sup> Sobre gênero e estilo de fanfictions ver Carvalho (2012), Vargas (2011,)

principalmente no que se refere às fanfics de cunho erótico, como as *slashfictions*, também chamadas *slash fanfics* que se concentra numa relação amorosa e ou sexual entre os protagonistas; o “*slash*” é a palavra em inglês para “barra” o código que indica que a fanfic é sobre um determinado casal, por exemplo, Spock/Kirk, Mulder/Scully. As *slash fanfics* que giravam em torno de relacionamentos homoeróticos entre personagens dos seriados de TV famosos na época, como “Star trek”, “Starsky and Hutch”, “Miami vice” e “Man from UNCLE”, segundo Jenkins (2006), eram escritas majoritariamente por mulheres que narravam concentradas nos “obstáculos que eles deveriam vencer para chegar à intimidade, à recompensa que eles encontravam nos braços um do outro.”<sup>95</sup>

É importante sublinhar que os temas tratados: romances, as fictions *Mary Sue*, as histórias focadas no *shipping* e as *slash fictions* mostram que as fanfics são também uma forma de afirmação e exercício da sexualidade feminina. Principalmente em relação *slash fanfics* como a expressão de fantasias sexuais consideradas transgressoras frente ao conceito de normalidade postulado pelo senso comum. Assim o universo das fanfics, segue desde os anos sessenta predominantemente feminino.<sup>96</sup>

Os sites mais populares no Brasil são o Nyah! Fanfic, Anime Spirit, e Fanfic Brasil nesse último site temos ainda a categoria web novelas.<sup>97</sup> que parece bastante popular. O Fanfiction.net, também bastante popular é um site internacional e tem fanfics publicadas em português, inglês e espanhol. Num passeio rápido pelos diversos sites de fanfics em português podemos perceber um certo padrão: Esses sites funcionam não apenas como um banco de dados de fanfictions mas também como redes sociais, com regras de postagem de histórias pouco rígidas e muitas regras de conduta em ambientes virtuais. Também é evidente uma grande diversidade de universos ficcionais: livros, filmes, séries de TV, novelas, desenhos animados, mangás, animes, revistas em quadrinhos; todos juntos no mesmo lugar. Nesses sites também é possível encontrar poesias, histórias originais e outros escritos que não são exatamente fanfics: Como histórias originais protagonizadas por celebridades e as *songfics*. Outra característica interessante é que alguns desses sites possuem um espaço dedicado à aulas e dicas de português que compreendem gramática e conselhos para

---

<sup>95</sup> “The obstacles they must overcome to achieve intimacy, the rewards they find in each other's arms. (*Textual Poachers*, p. 189)

<sup>96</sup> Ver Vargas (2005, 2011), Jenkins (1992, 2006, 2008)

<sup>97</sup> Histórias originais ou protagonizadas por personagens de obras originais que emulam uma telenovela latino americana. Na web novela temos capítulos, elenco.

escrever melhor. Na mesma medida, nas fanfics publicadas nesses mesmos sites são muito comuns os erros de português e uma escrita coloquial e muito marcada pela intervenção de oralidade que a internet permite.

Não é a intenção aqui fazer um mapeamento detalhado da fanfic no Brasil mas sim apresentar um breve panorama a fim de localizar a Quadrinim, que ocupa um lugar muito específico nesse universo, o da fanfic de revistas em quadrinhos. Mais especificamente dos quadrinhos de super-heróis.

### 3.3 - FANFIC QUADRIM

Vinicius foi meu primeiro contato direto com os fanfiqueros. Marcamos uma entrevista numa livraria que também é um café no Centro do Rio. A conversa que começou entre amenidades e cotidiano, rapidamente já estava girando em torno de fãs e fanfiction e quando percebi que o assunto estava interessante, pedi para começar a gravar a conversa. A gravação que começa de repente é um depoimento que resume bem o universo fanfiction e foi o ponto de partida para essa pesquisa:

*No caso do fanfic feito e voltado para meninas, uma coisa que acabou aparecendo muito e criando esse estigma, principalmente por causa do Harry Potter, e gerou uma quantidade absurda de fanfics espalhadas pela internet dos mais variados países, é que o pessoal faz história com os personagens muito em cima dos relacionamentos entre eles. Muito mais importante do que as histórias, do que a trama e do que vai acontecer, tudo é em cima dos relacionamentos. Isso também se faz muito com mangás. Você tem garotas que curtem muito mangá e a maior parte dos fanfics, se você for ver de mangá, também são de garotas que escrevem. É muito interessante porque vai sempre pelo mesmo caminho: relacionamento. E é muito segmentado! Você tem os relacionamentos, por exemplo: você tem [ele se interrompe] ah e isso também acontece com seriado, o Smallville por exemplo, também tem muito fanfic de menina. Meninas escrevendo e focando em cima de relacionamentos. E elas jogam em cima dos relacionamentos mais improváveis, daqueles que nunca vão acontecer e que ninguém pensa que pode acontecer. No Harry Potter, vai do mais clássico que é o Harry formando casal com a Hermione aos mais estranhos como o Snape com a Hermione, tem dos mais variados... os relacionamentos homossexuais também são muito comuns: aí você tem o Harry com Draco... Esse tipo de coisa tem dentro*

*do Harry Potter, e tem também no mangá e tem em outras fanfics. [Com a voz muito enfática] AGORA O QUE EU FAÇO, É OUTRA COISA<sup>98</sup>! Eu faço fanfic de super herói, e nesse meio você não costuma ver esse tipo de coisa.*

O meu interesse em conversar com Vinicius sobre fanfictions tem muito a ver com o que encontrei navegando pelo site Quadrim, que se apresentava como um *fansite*. O site publicava basicamente histórias baseadas em revistas em quadrinhos. Aqui não encontramos o volume de histórias e pessoas que encontramos nos outros sites; este também não é uma rede social, ainda que existam ferramentas para que seus frequentadores e membros se comuniquem entre si; ele também não estava organizado em categorias e gêneros de fanfics e apenas duas moças publicavam histórias no site. Vinicius me revelou que existiam outros sites com a mesma proposta e que “*os sites que publicam fanfics de HQ não são tão grandes e tão populares quanto um Fanfic.net, por exemplo.*” E cita o Hyperfan como um outro site de relevância no universo das fanfics de HQ, pois era bem similar à Quadrim em proposta e estrutura.

É muito possível que muitos desses outros sites dedicados aos fanfics de histórias em quadrinhos estejam desatualizados, não existam mais, ou simplesmente tenham se transformado como a própria Quadrim. As fanfics estão presentes na fala dessas pessoas e elas são muito orgulhosas do que produziram e apesar das fanfics não se apresentarem como a principal fonte de análise e reflexão, ela é um elemento importante para os interlocutores. Na verdade, a fase Fanfic Quadrim é um ponto importante na trajetória desses fãs e está intimamente ligada as novas práticas desse grupo que atualmente giram em torno do podcast.

### **3.3.1 - “O melhor site de Fanfics sobre Quadrinhos”**

Um aspecto que chamou bastante atenção nos início do trabalho de campo, foi observar que a tanto a Quadrim quanto o Hyperfan<sup>99</sup>, emulavam muito da estrutura de

---

<sup>98</sup> Quando entrevistei Vinicius e comecei o trabalho de campo, a Fanfic Quadrim não estava mais ativa, no entanto, curiosamente, Vinicius trata a fase Fanfic Quadrim no presente.

<sup>99</sup> <http://www.hyperfan.com.br/> - o site se encontra desatualizado, a última atualização foi em 2009.

uma editora de revistas em quadrinhos. A Fanfic Quadrim<sup>100</sup> se parecia muito mais com um clube aberto a novos membros caso esses passassem pelo crivo dos editores; e uma vez nesse clube esses novos associados não podiam publicar suas histórias em outros sites. As histórias eram construídas coletivamente, onde cada trama desenvolvida por um fanfiqueiro podia se interligar com as demais e deveria estar submetida um universo ficcional compartilhado.

A Fanfic Quadrim começou como um grupo de discussão sobre revistas em quadrinhos no fórum de quadrinhos do Yahoo Grupos e parte desse grupo resolveu criar uma lista de discussão para publicar e discutir fanfictions. Não demorou muito a lista virou um site onde seus colaboradores podiam exibir e trocar suas versões e criações inspiradas em seus quadrinhos favoritos. Na página de apresentação do site<sup>101</sup> um dos fundadores da Quadrim, Octavio Aragão nos conta não apenas a motivação para criação do site, mas principalmente para a criação das fanfictions:

*Lembro também do entusiasmo de meu pai quando relatava as aventuras compartilhadas entre Arséne Lupin e Sherlock Holmes, disfarçado sob a alcunha Herlock Sholmes, ou os momentos em que os diversos cavaleiros da Távola Redonda, originários de ciclos diferentes, cruzavam armas. Era empolgante imaginar quem venceria em uma arena, se Lancelot, o perfeito, ou Tristão, o selvagem, e ampliar o conceito, discutindo quem era o mais rápido dos pistoleiros do oeste ou o mais inteligente dos detetives particulares. E, claro, quem seria mais forte, se o Super-Homem ou o Incrível Hulk. O mal causado por essas conversas à minha imaginação de 14 anos foi irremediável. Quando, em 2000, me convidaram a participar de um grupo de escritores empenhados em recontar histórias de seus personagens favoritos das histórias em quadrinhos, não pude negar.*

Diferente de boa parte dos sites de fanfiction, que permitem a publicação de textos por qualquer escritor, a Quadrim possuía rígidas regras de publicação. Antes de ter uma história postada no site, o fanfiqueiro que desejava participar do site deveria mandar uma proposta de trama que seria submetida à análise e aprovação dos membros editores. Segundo nosso informante essa era a primeira grande diferença entre os sites de fanfictions de super heróis e outros:

---

<sup>100</sup> <http://fanfic.quadrim.com.br/>

<sup>101</sup> <http://www.quadrimcast.com.br/a-quadrim/>

VINÍCIUS: *Existem muitos sites que são exatamente assim: eles só recebem [as histórias] e cada um faz o que quiser e ali tem tudo: erro de português, história ruim, tudo que é tipo de história. Não tem uma edição do material e não é um universo compartilhado, cada um faz o seu título e faz do jeito que quiser! Quando a pessoa quer escrever para o Quadrim, primeiro ela tem que mandar um exemplo do tipo de texto que ela tem, a gente precisa saber se ela escreve bem, qual jeito que ela escreve, o que ela pode fazer pra poder melhorar...E, segundo, ela vai ter que escolher o título que ela vai querer fazer, uma vez que for aprovado. Porque você não pode escrever um título que já existe. Cada título tem o seu o dono. Quem chegou primeiro leva. A não ser que o autor desista de fazer ou se você consegue entrar em acordo com ele e fazer um título ou uma história fechada que se encaixe no universo dele. Isso é possível. Aí você tem um caso como o dos X-Men<sup>102</sup>, que muitas, muitas pessoas queriam escrever X-Men e a pessoa que está cuidando do título é ferrenha mesmo, ela segura o título com mão de ferro pra saber em que direção você vai com a história e tal, mas aí tem outros problemas também, porque, no caso dos X-Men, você tem o título dos X-Men, [muito enfático] mas o universo dos X-Men não é só o X-Men! É todo o contexto mutante!! Então mesmo que você apresente outro título mutante dentro daquele contexto, tem que entrar dentro, tem que estar de acordo com o que está acontecendo na história dele. Por exemplo, o Wolverine, tem título próprio também mas ele também está dentro do contexto dos X-Men. E você tem títulos como os dos Novos Mutantes. E no “Ícones X-Men” é assim: todo autor que quiser pode pegar um personagem e fazer uma história pra ele. Mas a história tem que ser fechada e tem que se encaixar no contexto. (...) E tem outra coisa, o aprovado tem que ter uma trama ou ideias para pelo menos um ano de publicação.*

Para os que estão familiarizados com o consumo de histórias em quadrinhos, é fácil perceber que na Fanfic Quadrim não tínhamos apenas narrativas criadas por fãs, tínhamos também uma estrutura que emulava as práticas de uma editora de quadrinhos norte-americanos, com histórias seriadas, diversidade de títulos, editores responsáveis por aprovar histórias, uma cronologia que mantém a coerência entre as

---

<sup>102</sup> X-Men é uma equipe de super-heróis de histórias em quadrinhos publicada nos Estados Unidos pela editora Marvel Comics. Criados por Stan Lee e Jack Kirby, estrearam em The X-Men #1, publicada em setembro de 1963. Os X-Men são mutantes, que no universo ficcional da Marvel Comics, significa que são humanos que, como resultado de um súbito salto evolucionário, nasceram com habilidades super-humanas. O quadrinho é muito popular, gerou uma gama de outros produtos audiovisuais como animações para TV, filmes no cinema e videogames e incontáveis outros produtos como brinquedos, roupas etc.

tramas, inclusive com publicações “regulares”, “minisséries” e “sagas”. Outro ponto importantíssimo era a criação de um universo ficcional tal qual suas editoras preferidas.

É muito comum no quadrinhos a restrição do mundo ou universo habitado tendo como referencia o personagem principal. Nesse caso, temos o super-herói e todos que estão direta ou indiretamente ligados a ele, tanto numa dimensão textual restrita aos personagens fictícios e quanto numa dimensão editorial. Por exemplo: O Super-Homem é personagem criado e publicado da Detective Comics e o Capitão América é um produto da Marvel Comics. Assim, o Super-Homem existe num mundo chamado "Universo DC", nesse mundo o personagem tem ligações com outros "superseres" do mesmo universo, ou seja, não há ligações com outros que não façam parte do mesmo universo editorial, como Capitão América por exemplo. Isso por que o Capitão América existe no "Universo Marvel" e se relaciona apenas com os outros personagens que foram criados, ou sejam habitam, o “Universo” da editora Marvel. É interessante esclarecer que essa relação entre personagens nas HQs restringem-se por companhia editorial, mas não se limita a isso, é onde entra a chamada realidade alternativa que pode dar origem aos *crossovers*. O *crossover* é um evento editorial onde os personagens de universos, ou seja, editoras diferentes se encontram numa realidade alternativa.

Ao mesmo tempo, realidades alternativas também ocorrem nas fronteiras delimitadas e restritas de um único universo editorial, são os chamados multiversos. Um exemplo é a Terra 616, que identifica a continuidade principal onde ocorrem a maioria das histórias da principais títulos da Marvel Comics, ainda assim muitas outras tramas podem ocorrer com os mesmos personagens em continuidades diferentes que podem ou não afetar eventos na Terra 616, como uma viagem no tempo por exemplo. Vários personagens da DC Comics viviam espalhados nas Terras Paralelas, dimensões que continham sua própria versão do planeta Terra.

O conhecimento profundo desses recursos que são ao mesmo tempo soluções narrativas e editoriais que dão corpo e longevidade para essas produções seriadas é um dos definidores da *identidade nerd* como apresentada pelos membros da Equipe Quadrim. Também é parte essencial dos chamados “*conhecimentos quadrinísticos*” e crucial não apenas para a criação e manutenção da Fanfic Quadrim mas também para o desenvolvimento da Quadrim e do Quadrimcast. Um exemplo disso foi a postagem

“Qual o problema da DC?” escrita por André Faccas em sua coluna na Quadrim<sup>103</sup>, onde ele responde a um colega de outro site que questionava a possibilidade de adaptação cinematográfica dos quadrinhos da DC Comics devido ao seu intrincado universo ficcional. Em seu longo texto Faccas, lista e comenta diversos pontos que justificam a possibilidade do adaptação para o cinema do Universo DC. A importância do entendimento do funcionamento desses multiversos ficcionais torna-se ainda mais evidente ao nos debruçarmos sobre as seções que compõem a Fanfic Quadrim:

1 – Universo Quadrim (figura 17): Aqui temos o que os autores/editores chamam de universo compartilhado. Universo aqui significa o cenário ficcional onde as tramas se desenvolvem. No Universo Quadrim estão fundidos todos os universos de todas as editoras e seus respectivos personagens, ou seja, estão aqui reunidos os heróis e vilões de editoras diferentes como se eles sempre tivessem vivido juntos. Segundo Vinicius:

*O foco da Quadrim é você juntar tudo de quadrinhos num único universo, ou seja, você tem os personagens da editora Marvel e os personagens da editora DC. São personagens independentes, são histórias independentes e são universos independentes. Quando se encontram na vida real são eventos raros e específicos e que não interferem no universo de cada um, cada um tem seu próprio universo ficcional. O que a gente faz no fanfic Quadrim é criar uma situação onde TODOS fazem parte do mesmo universo.*

---

<sup>103</sup> Disponível em: <<http://www.quadrimcast.com.br/2013/05/23/amolando-faccas-8-qual-o-problema-da-dc/>>.

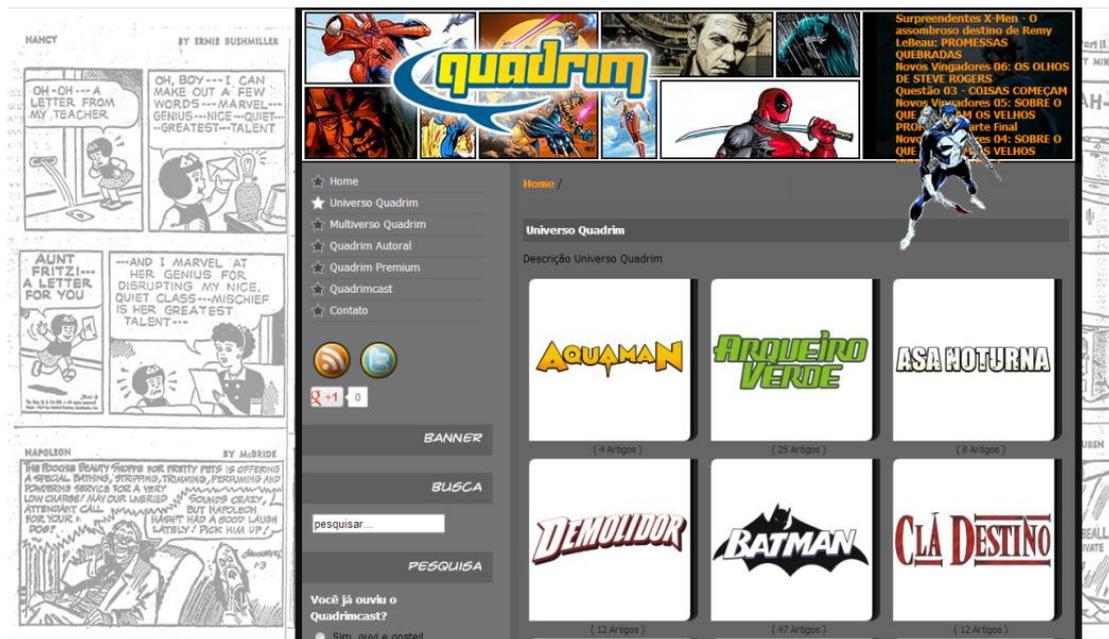


Figura 17 – Página da seção Universo Quadrim na página Fanfic Quadrim

Na imagem cada grande ícone branco no centro da página representa um título. O Universo Quadrim possui 49 títulos.

2 – Multiverso Quadrim (figura 18) - No Multiverso, temos os personagens em tramas e situações fora do contexto e cronologia determinados pelo Universo Quadrim. Nosso interlocutor explica que

*O Multiverso Quadrim cai naquele caso de autores que querem mexer com histórias que não se enquadram no que estamos desenvolvendo no nosso universo ficcional. Seria uma realidade alternativa. Essas histórias são aprovadas depois de intensas negociações com os editores.*

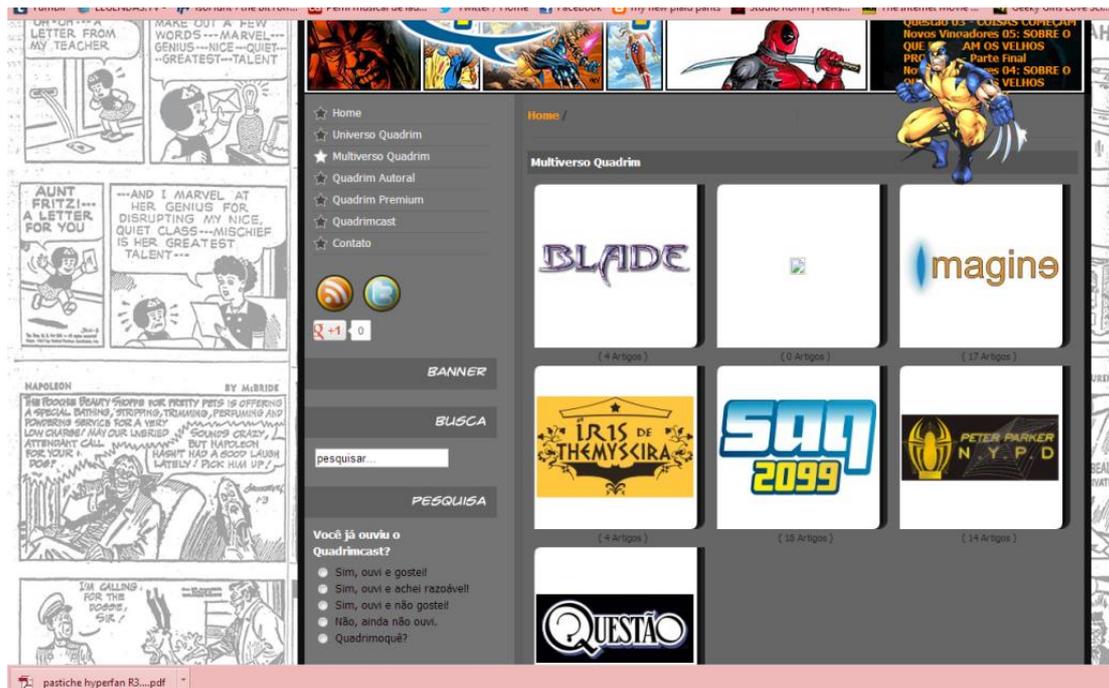


Figura 18 – Página da seção Multiverso Quadrím na página Fanfic Quadrím

3 – Quadrím Autoral (figura 19) – Como o próprio nome já diz, aqui não tem fanfictions, apenas histórias originais. Uma seção dedicada a histórias originais também é comum em outros sites de fanfictions, na Quadrím ela possui apenas nove histórias, mas percebe-se que tornar-se um autor de originais está no horizonte dos fanfiqueros. Octávio Aragão foi um dos editores da Quadrím, por exemplo, não escreve mais fanfics e já publicou um romance e tem textos em coletâneas de contos.

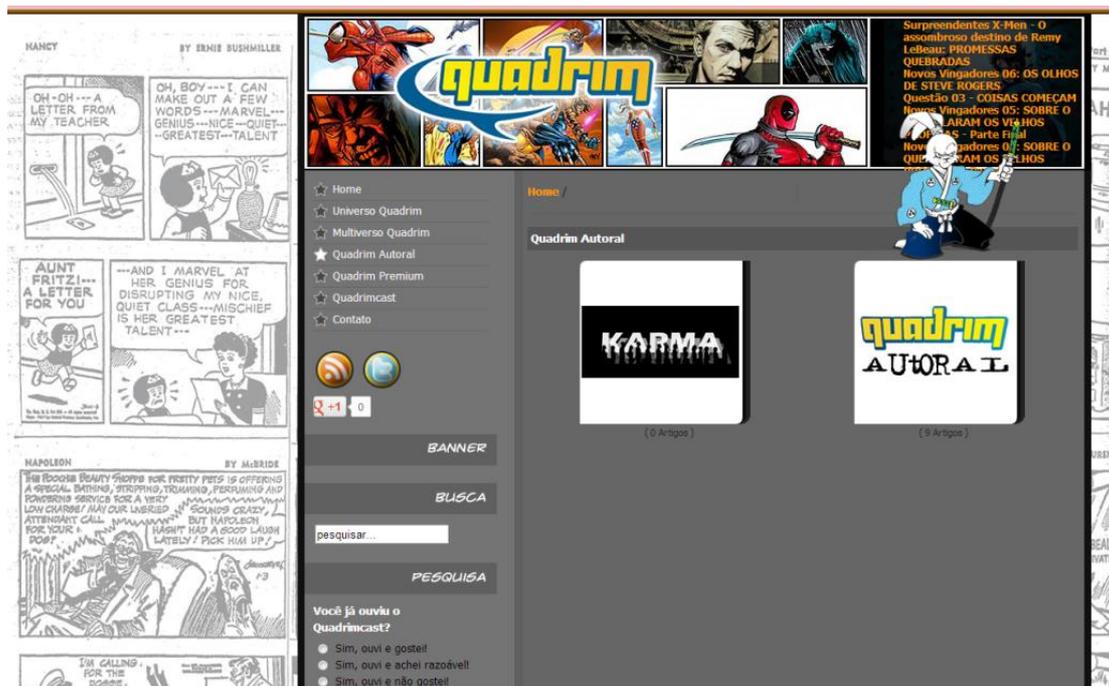


Figura 19 – Página da seção Quadrin Autoral na página Fanfic Quadrin

4 – Quadrin Premium (figura 20) – Com nove títulos, essa seção é bastante parecida com a Universo Quadrin. Aqui estão as histórias independentes, tramas fechadas, edições especiais e títulos que estão descontinuados há muito tempo. Também é nessa seção que podemos encontrar histórias independentes – que estejam submetidas ao universo criado pelo autor editor do título - contadas por outros autores.

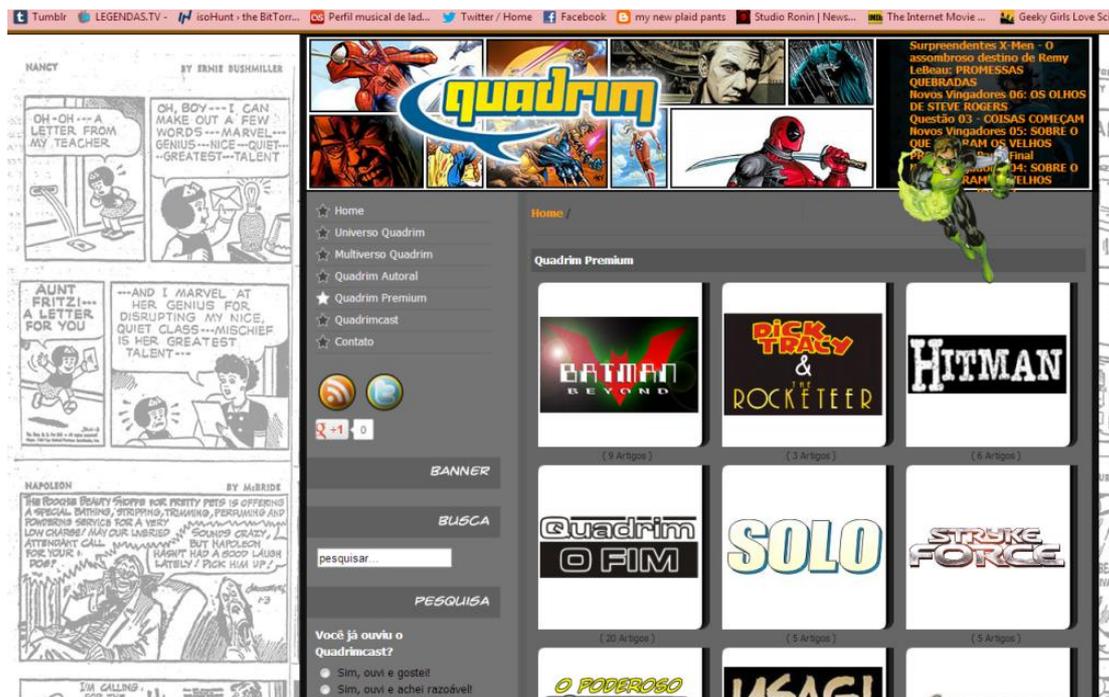


Figura 20 – Página da seção QuadrIm Premium na página Fanfic QuadrIm

Interessante notar que foi preciso uma explicação detalhada de um integrante da Equipe para que eu entendesse completamente como funcionava a Fanfic QuadrIm; mesmo sendo leitora de quadrinhos, sozinha eu não teria decifrado completamente a estrutura que emula as publicações de uma editora.

Esse desenho de categorias concentradas nos títulos e cronologia das histórias, inspirada nas grandes editoras de quadrinhos norte-americanas é completamente diferente da estrutura encontrada nos grandes sites que nossos informantes consideram “desorganizada” e “confusa”, “um estilo diferente”, que o Vinicius classificou como de ‘fanfic voltado para menina’. Uma outra característica da Fanfic QuadrIm apontada pelo entrevistado é crucial para essa diferenciação: o shipping. Segundo Carlos Vinicius, a QuadrIm era comprometida com a trama e não eram permitidas histórias em que a temática fossem exclusivamente o shipping. Na medida em que a maior parte das narrativas de fãs tem como tema central o relacionamento amoroso, o romance só era permitido nas tramas da QuadrIm, “quando servia à história”. O shipping não era bem visto e tampouco bem-vindo, não eram permitidas tramas e cenas muito erotizadas ou explícitas, o que é bastante comum nos outros sites de fanfiction. As histórias na Fanfic QuadrIm eram de ação, suspense, mistério

ou que investigavam o interior dos personagens, com histórias onde os pensamentos e a subjetividade dos personagens estariam em evidência.

### 3.3.2 – As Fanfictions da Quadrin

A primeira coisa que chama atenção no mundo da fanfiction, é que elas são em sua grande maioria inspiradas por elementos fantásticos, sejam livros de fantasia, ficção científica e aventura; ou filmes, seriados e animações com temática igualmente fantasiosa e cheias de elementos sobrenaturais. Aqui temos um universo literário que destoa do que é considerado, pelo senso comum, boa literatura. Fantasia, ficção científica, terror, suspense e histórias em quadrinhos são considerados subgêneros literários em detrimento do romance. O famoso crítico literário Harold Bloom, perguntado se os livros da série Harry Potter – uma das maiores fontes de fanfiction – não seriam “uma boa porta de entrada, um meio de despertar nas crianças o interesse pela literatura”, disse:

Você realmente acha que as crianças vão ler coisas melhores depois de ler Harry Potter? Eu acho que não”. Na mesma entrevista o crítico completa “A linguagem [de Harry Potter] é um horror. Ninguém, por exemplo, ‘caminha’ no livro. Os personagens ‘vão esticar as pernas’, o que é obviamente um clichê<sup>104</sup>

Assim, a boa literatura, além de observar regras estilísticas e boa escrita, seria também aquela de cunho realista, que prioriza a experiência humana através do olhar dos próprios personagens, onde suas emoções se revelam através de observações que elas próprias fazem do ambiente em que se encontram ou das pessoas e coisas que as rodeiam. Cenário, pessoas, coisas e experiências com as quais o leitor possa se identificar e se relacionar. Mais especificamente, a literatura fantástica que inspira milhares de fanfic está muito mais alinhada com as narrativas clássicas e medievais, onde o fantástico, o sobrenatural e o mitológico não era apenas comum, mas esperada. Até o século XIX, quase toda grande obra de literatura e teatro apresentava elementos do imaginário, da superstição, da magia, da aventura e do desconhecido. No caso das

---

<sup>104</sup> Harold Bloom em entrevista à revista Veja, de 31 de janeiro de 2001. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/310101/entrevista.html>>.

fanfics da *Quadrin*, essa ressonância fica ainda mais evidente, pois os textos tratam basicamente de super heróis, seres monstruosos e afins; impossível não lembrar de grandes clássicos do ocidente como Homero e Hesíodo que escreveram sobre deuses, serpentes marinhas, horrores do submundo e heróis semi-imortais.

O que isso significa se levarmos em conta a discussão que Ian Watt (2010 [1957]), faz sobre o surgimento e estabelecimento do romance como a narrativa do nosso tempo? Logo no capítulo inicial de “A ascensão do romance”, o autor aponta o realismo formal como sendo a principal diferença entre os romancistas do século XVIII e seus antecessores. Realismo formal, na terminologia de Watt, significa orientação individualista, inovadora e circunstancial da vida, elementos que criam na ficção a impressão de veracidade nas experiências individuais relatadas. O autor identifica essas características ao analisar romances de Defoe, Richardson e Fielding as visões filosóficas da época e coloca a produção literária inglesa do século XVIII como precursora do que conhecemos hoje como romance: a ênfase na história de vida do homem comum, seus conflitos e valores. De acordo com Watt, tanto o romance realista quanto a filosofia empirista, apesar de suas diferenças, são resultado de um mesmo fenômeno:

a vasta transformação da civilização ocidental, desde o Renascimento, que substituiu a visão unificada do mundo medieval por outra, muito diferente, que nos apresenta essencialmente um conjunto em evolução, mas sem planejamento, de indivíduos particulares vivendo experiências particulares em épocas e lugares particulares. (WATT, 2010[1957], p. 33)

Essa particularização se dá, por exemplo, através do ato de nomear um personagem com nome e sobrenome, o que não era um recurso comum. Até que as bases do romance realista se estabelecessem no Ocidente, os nomes dos personagens na tradição literária indicavam tipos, figuras históricas, ideias alegóricas. Segundo Watt, “situavam as personagens no conjunto de um amplo conjunto de expectativas formadas a partir da literatura passada, e não do contexto da vida contemporânea” (p. 19-20) Ou seja, os nomes não se prestavam a indicar a existência de um cidadão qualquer, particular. Outra característica definidora do gênero romance é um conteúdo mais subjetivo, no qual o leitor tem acesso aos sentimentos dos personagens, o que pode ser exemplificado pela narrativa epistolar. Segundo Ian Watt, Richardson, por

exemplo, utilizou esse recurso em sua narrativa: “Assim, pode-se considerar o estilo narrativo de Richardson um reflexo de uma mudança bem maior: a transição da orientação objetiva, social e pública do mundo clássico para a orientação subjetiva, individualista e privada da vida e da literatura dos últimos duzentos anos.” (WATT, 2010, p. 186). Essa nova perspectiva foi responsável pelo aumento de um leitor interessado nas questões de consciência individual, o que acabou se tornando o aspecto fundamental das relações interpessoais observadas tanto no romance como na sociedade urbana moderna.

A emergência do romance como nova literatura também foi crucial para o estabelecimento do consumo moderno. Colin Campbell (2001) ao explicar a passagem do consumo enquanto um evento subordinado à produção e às condições de reprodução social, para a condição de um evento sociocultural e não circunscrito exclusivamente aos condicionamentos econômicos; diz que o romance burguês foi uma peça fundamental para essa transformação, na medida em que estabeleceu definitivamente a ética romântica como o principal motor do consumo moderno. A consequência desse fato é que, seguindo os passos da literatura, tanto o teatro como mais adiante o cinema e a televisão assimilaram a ética romântica, transformou o drama burguês, que passou a absorver e incorporar um contingente cada vez maior de categorias e personagens sociais, o que originou a cultura de massas.

Colin Campbell (2001) considera o romantismo como um elemento crucial na constituição do consumidor moderno nos séculos XVIII e XIX. De acordo com o autor, assim como a ética protestante foi fundamental para a formação do espírito capitalista, conforme foi mostrado nos estudos de Max Weber, foi a ética romântica que deu base para o consumismo, na medida em que o romantismo foi a matriz cultural que consolidou o modo de consumo moderno, chamado pelo autor de “hedonismo imaginativo” ou “auto-ilusório”. Segundo Campbell, a ética romântica estimulou e justificou moralmente o controle das emoções que, uma vez manipuladas com o propósito de obtenção de prazer, caracterizam o modo de consumo moderno. A sua marca maior seria o devaneio, um “sonhar acordado”, a atividade mental na qual vívidas imagens são trazidas à mente ou elaboradas para, em seguida, serem exploradas no intuito de maximizar o prazer. Para Campbell o romantismo liberou o sujeito na busca de si e na valorização dos sentimentos e dos prazeres. O advento do amor romântico, da moda e dos romances literários alimentara os ideais de vida das

peessoas provendo-as de material simbólico capaz de fazê-las sonhar. Segundo o autor, o devaneio é importante não apenas para que o indivíduo consuma um produto, mas para que ele se frustre, afinal de contas, a realidade não é perfeita como um o sonho. Assim ele volta a consumir no anseio de viver o devaneio. Esta uma propriedade nitidamente moderna:

A aptidão de criar uma ilusão que se sabe falsa, mas se sente verdadeira. O indivíduo é tanto o autor como a platéia no seu próprio drama, “seu próprio” no sentido de que ele o construiu, destaca-se nele, e constitui a soma total da platéia. Tudo isso altera drasticamente a natureza do hedonismo, pois não apenas o homem moderno colhe prazer em suas fantasias, mas, deleitando-se com elas, muda radicalmente sua concepção de prazer na vida real. (CAMPBELL, 2001:115)

Campbell aponta uma conduta que, motivada pelo desejo, busca o prazer como experiência subjetiva. No denominado hedonismo tradicional o prazer era procurado por meio de estimulação emocional e não sensorial, enquanto no moderno, denominado auto-ilusivo, o prazer é intensamente vivido pelo sensorial. Aqui a imaginação do sujeito faz a ponte entre os dois tipos de hedonismo. Afirma o autor:

No hedonismo moderno e auto-ilusivo, o indivíduo é muito mais um artista da imaginação, alguém que tira imagens da memória ou das circunstancia existentes e as redistribui ou as aperfeiçoa de outra maneira em sua mente, de tal modo que elas se tornam distintamente mais agradáveis. Já não são ‘recebidas como dadas’ da experiência passada, mas elaboradas para produtos únicos, sendo o prazer o princípio orientador (CAMPBELL, 2001, p.115)

O autor levanta a hipótese de que a abundância de produtos estabelecida pela Revolução Industrial, provavelmente não teria resultado em uma sociedade de consumo se o romantismo não tivesse emergido naquele contexto, fazendo um contraponto à racionalidade, tema filosófico e cultural que atravessou toda a modernidade. Nesse sentido duas éticas estariam combinadas na base do consumismo moderno: a ética protestante no que diz respeito à produção e a ética romântica no que diz respeito ao consumo. Para Campbell, é nesta capacidade imaginativa que reside a força do consumo moderno-contemporâneo. O indivíduo não procura a satisfação nos

produtos, mas sim, o prazer das experiências auto-ilusivas de consumo. Assim, afirma o autor, o exercício fundamental do consumo não é a seleção, compra ou uso dos produtos, mas “a procura do prazer imaginativo que a imagem do produto se empresta, sendo o consumo verdadeiro, em grande parte, um resultante desse hedonismo mentalístico” (2001, p.130).

Muitos dos produtos culturais disponíveis nas sociedades modernas ocidentais são consumidos, de fato, por servirem de apoio a elaboração dos devaneios. Isso é claramente real quanto aos romances, mas também se aplica a quadros, peças de teatros, álbuns fonográficos, filmes, novelas e séries de TV. De acordo com Campbell:

Enquanto, na maior parte dos casos, há uma satisfação sensorial direta a ser obtida dos padronizados estímulos que o produto representa, provavelmente o maior prazer deve resultar de sua franca solicitação para ser usado como material para o desfrute ilusório. Tal utilização é necessariamente encoberta e de caráter individualista, não podendo, por sua própria natureza, ter sentido comunal. Isso não significa que os indivíduos não possam sentar-se lado a lado enquanto perdidos nos seus próprios mundos particulares, como pode acontecer com as plateias nos concertos, peças ou filmes (2001, p. 135).

De acordo com Campbell, o devaneio se dá na intimidade, de caráter individualista, mas talvez o autor não contasse com o desenvolvimento das tecnologias digitais que possibilitaram não só a materialização desse devaneio na forma das fanarts.<sup>105</sup> e nem que esses consumidores se tornassem também produtores de objetos culturais próprios para os desfrute imaginativo. Em sites como a Quadrim o devaneio é público e compartilhado.

Poderíamos dizer que nos quadrinhos de super heróis, acontece um encontro entre o romance moderno e as narrativas fantásticas clássicas. Ainda que tratem de feitos heroicos e personagens quase mitológicos elas também possuem elementos de uma narrativa realista como o cuidado com a cronologia da ação e também na busca pela verossimilhança dentro do universo ficcional fantástico que é cenário de suas

---

<sup>105</sup> É uma obra de arte baseada em um personagem ou história que foi criada por fãs. Podem ser ilustrações, pinturas, textos, filmes, colagens. O termo pode ser aplicado tanto à arte feita por fãs de personagens de determinado livro, como também arte derivada de mídias visuais, como quadrinhos, filmes e/ou vídeo games. É um trabalho feito por fãs de sua própria imaginação sobre a obra original.

histórias. Existe também o espaço, ainda que muito pequeno, para o relato de experiências individuais das personagens.

Essa característica dupla das histórias de super heróis fica ainda mais evidente se tomarmos como exemplo um típico personagem desse tipo de literatura: normalmente ele tem um alter-ego heroico que personifica a força, a confiança e o poder de um ideal máximo de humanidade, e um nome que se refere aos seus atributos, como Super-Homem, que como seu nome sugere implica superioridade em relação aos outros homens, apresentando - o como modelo e referência que se verificará tanto em suas capacidades físicas como em sua disposição de caráter. Mas ao mesmo tempo, Super Homem é Clark Kent, sua a identidade secreta tem nome e sobrenome, é o rapaz do Kansas, filho de fazendeiros e que tem as vulnerabilidades e inseguranças do “homem comum”, numa dinâmica onde a fantasia se aproxima do leitor. As tramas cheias ação e aventura pouco nos dizem sobre a intimidade, os anseios e medos da porção homem comum de um super-herói; sim existe o espaço para questionamentos subjetivo dos personagens e às vezes é possível traçar um perfil psicológico dos mesmos, mas para isso é necessário uma leitura acumulada de um grande volume de histórias que são lançadas de forma seriada e duram anos; são raríssimas as histórias de conteúdo exclusivamente subjetivo.

Nas fanfics da Quadrim é possível encontrar várias histórias que não estão centradas na ação, tramas cujo o principal tema é a investigação dos sentimentos dos personagens. Um exemplo é edição “X-Men Ícones número 08” que apresenta a fanfic “Kurt Wagner, NOTURNO – Alma Mutante”, que traz um conto protagonizado pelo super-herói de codinome Noturno. Esse personagem faz parte da equipe de super-heróis X-Men da editora Marvel e sua primeira aparição numa publicação foi em 1975. Seu nome é Kurt Wagner, ele é alemão e entre seus superpoderes temos: tele transporte, super agilidade, visão noturna, habilidades acrobáticas, habilidade de fundir-se com as sombras e mãos e pés que aderem nas paredes. Sua característica mais marcante é sua aparência física: pele azul, três dedos nos pés e mãos (incluindo o polegar), olhos amarelos, orelhas pontudas e uma cauda preênsil. Noturno é um dos poucos personagens das histórias em quadrinhos onde sua religião é evidente, ele é católico romano, e sabe-se que já estudou para tornar sacerdote antes de se tornar um super-herói, ainda assim essa faceta do personagem é pouco explorada nas revistas em quadrinhos. Na fanfic “Alma Mutante” não temos ação ou suspense, o que temos é

um drama. Uma história que se passa inteiramente dentro de uma igreja com o nosso protagonista questionando sua fé, ressentido de sua aparência e conversando com um padre sobre Deus, sobre o seu lugar no mundo e sobre ser um super-herói. A história apresentada em nada se parece com uma típica história de revistas em quadrinhos, aqui o protagonista é o homem Kurt Wagner e não o herói Noturno.

Nas histórias onde a tônica é ação e aventura, o desafio dos fanfiqueros é adaptar o formato dos quadrinhos, onde as ilustrações são o destaque e meio narrativo privilegiado, à prosa. Vinicius diz que a graça em escrever as fanfics está em colocar os personagens em situações muito diferentes das histórias originais e adequar e acomodar tramas num imenso universo ficcional compartilhado que está constantemente em expansão e é criado de forma coletiva. Pergunto a Vinicius se essa prática não tem o um caráter de jogo, na medida em que parte da diversão é criar uma história que é também uma peça de quebra cabeça que está sempre em relação a outras histórias. Ele fica pensativo e diz que sim, apesar de nunca ter pensando no assunto nesses termos; para ele faz também parte da diversão emular uma editora de quadrinhos tanto quanto mexer na estrutura das história e canônicas, o que ele considera muito mais difícil e sofisticado do que as fanfics que se limitam a contar histórias ou cenas de amor entre personagens inusitados, o que é *“muito mais comum nos sites que só armazenam fanfictions.”*

A permanência do espaço Quadrim Fanfic na Quadrim é muito mais do que uma coleção de fanfics, por que escrever uma fanfiction é mais do que estender e materializar um ato prazeroso e imaginativo da leitura, é tomar para si um produto cultural já existente e transformá-lo. No caso dos fanfiqueros da Quadrim é transformar o conhecimento quadrinístico em algo concreto. Considerando que a internet é o espaço mais importante da expressão e celebração da identidade *nerd*, o Fanfic Quadrim é um registro de uma experiência importante numa trajetória identitária que se não acontece exclusivamente online, tem aqui seu espaço privilegiado. Gomes (2007) aponta para os modos de reinvenção da escrita e da própria imagem na internet, no sentido de que não se trata apenas de investigar seus usos no sentido mais técnico, e sim como mais um espaço onde indivíduos podem narrar ou representar algo. No contexto estudado pela autora, escrita e imagem aparecem fundamentalmente como “atos performativos, através dos quais os sujeitos se transformam, assume, reinventam-se e desempenham suas múltiplas identidades na

rede” (2007:341). Na *Quadrinim*, os fanfiqueros se despem completamente da vida *civil* e materializam a identidade *nerd* através de suas fanfics e as formas de engajamento dentro do fandom de revistas em quadrinhos. Nos fansites como a *Quadrinim* encontramos o espaço onde acontece o que podemos chamar de “consumo da experiência”<sup>106</sup> e que pode ser expresso

Na confecção de narrativas paralelas (fanfics), ou objetos estética e visualmente resultantes da manipulação criativa das imagens feitas pelos fãs, torna-se um fator importantíssimo de distinção, pois confere uma aura especial e um grau de raridade completamente diferente do consumo de massa. (Gomes, 2007, p. 342)

### 3.4 – SOBRE AUTORIA

*“Eu confesso que já escrevi fanfic só por que eu queria que aquilo acontecesse. Foi quando eu escrevi uma história em duas partes que era a história da luta entre o Lobo e o Wolverine. Eu busquei uma alternativa, uma alternativa dramática, uma alternativa do ponto de vista que você pode considerar que qualquer um dos dois ganhou, mas que teve um resultado. LEIA! Leia que você vai entender. Escrevi muito no empuetecimento daquele Marvel x DC. ”* (Lucio Luiz, convidado no “*Quadrinimcast # 53 – Fanfics*”)

Lucio Luiz é podcaster do *Papo de Gordo*, editor, jornalista, educador e pesquisa podcasts. Ele também já foi editor do *Hyperfan*, que, assim como a *Quadrinim Fanfic*, armazenava e publicava fanfics emulando uma editora de revistas em quadrinhos nos moldes da Marvel e da DC Comics. Foi convidado no *Quadrinimcast* sobre Fanfic, na qualidade de “especialista”, pois, tem praticamente as mesmas experiências dos *Quadrinimcasters*: primeiro foi fanfiquero e depois virou podcaster. Sua fala demonstra bem qual a relação que essas pessoas tem com suas narrativas preferidas. Muito além de “consertar” algo considerado errado ou desagradável na história, e mais do que uma forma de materializar uma opinião crítica sobre a mesma, escrever uma fanfic torna a tal história sua! Nesse momento o fanfiquero também passa a fazer parte daquele universo narrativo. E nesse momento ele também é autor.

---

<sup>106</sup> Ver JENSEN (2001), PINE II e GILMORE (1999), GOMES (2007).

A discussão acerca da autoria é importante pois a mesma se apresenta como um dos elementos definidores da *identidade nerd* em oposição a *identidade civil*, no que concerne o entendimento que cada uma atribui ao papel de consumidor e o próprio significado ao ato de consumir. Como vimos no primeiro capítulo a Equipe Quadrim se enquadra no que Campbell (2004) chama de consumidor artesão; na medida em que une essa autoria se apresenta em processam e manipulam uma variedade de objetos culturais de consumo que se transformam em: fanfilms, fanarts, fanfics etc. No caso da Quadrim ela se materializa no ato de reportar, divulgar e compartilhar o conhecimento, críticas e elogios sobre seus temas preferidos. Em seus textos e falas discutem intensamente sobre as mais diversas questões narrativas tais como: roteiros, criação de universos ficcionais, métodos de escrita, processo criativo e narrativo de autores e mercado. Para esse grupo, e para tantos outros que também têm seus sites e podcasts, produzir conteúdo original é uma forma de se tornar uma referência no universo brasileiro dos podcasts sobre cultura pop.

O que temos na Quadrim é um grupo de leitores/escritores entusiastas que deixaram de escrever ficções baseadas em seus super-heróis favoritos para se dedicarem a comentar e “*dar sua opinião, mesmo sem ninguém pedir*”. Inclusive ter e compartilhar uma opinião acerca de tudo o que envolve esse “*mundo nerd*” é a condição básica para a existência de sites como a Quadrim. Em determinado momento do final do primeiro episódio do Quadrimcast, os participantes estão comentando sobre os filmes baseados em histórias em quadrinhos e as diversas críticas e informações conflitantes que leram na internet. Victor Azambuja faz um comentário que resume bem o universo de fansites e podcasts:

*A gente vive a geração internet, a geração Twitter, a geração Orkut, a geração o caralho a quatro. Todo mundo tem computador, todo mundo tem acesso a internet e todo mundo acha que sua opinião é relevante e todo mundo fala qualquer merda, entendeu? O legal é criticar.*

Após essa fala, Leandro Laurentino termina o programa com um gancho que aponta para esse caráter coletivo desse tipo de site:

*E já sabendo disso, a gente pede a vocês que deixem a sua opinião sobre esse Quadrimcast, o que a gente pode melhorar, o que a gente fez de legal, nos elogiem, nos critique, xinguem muito a gente no Twitter se quiserem...*

Frases como "*aqui temos opiniões polêmicas de todo mundo*", "*todos querem dar opinião*", "*todos querem meter o bedelho em tudo!*" onde "*todos*" significa "*todos nós da Quadrim*" são constantes e marcam um conjunto de práticas escritas e orais que lhes permitem se afirmar como produtores de um discurso opinativo, interpretativo, intelectual entre seus pares. Trata-se, portanto, de uma atividade que materializa a identidade *nerd* que os diferencia do *civil*.

Nesse capítulo a questão do autor e da autoria serão discutidas, na medida em que ao observarmos a historicidade da autoria poderemos pensar como se dá essa autoria compartilhada que se apresenta na Quadrim.

### **3.4. 1 - Autoria através da História**

Para pensarmos a respeito da autoria compartilhada, é importante nos debruçarmos sobre o conceito de autoria e o faremos utilizando o pensamento de Michel Foucault como nosso principal guia. Se considerarmos que a figura do autor está em transformação, é importante, como assinala Foucault entender quem é o autor e por que e sob quais circunstâncias ele foi criado. Em seu texto, "O que é o autor?", o filósofo trata da noção de autor examinando a relação do texto com o autor, a maneira com que o "texto aponta para essa figura que lhe é exterior e anterior, pelo menos em aparência" (FOUCAULT, 2006, p. 34).

Foucault considera que a autoria é uma função e não depende de um sujeito em especial. A função do autor é dar unidade e coerência, ou seja, organizar os discursos de uma sociedade, é uma "característica do modo de existência, de circulação e de funcionamento de alguns discursos no interior de uma sociedade" (2006, p.46). Foucault não ignora que eventualmente tal função possa adquirir contornos individuais, mas, para ele, o que existe são posições de discursividade, de modo que essa função autor "não reenvia pura e simplesmente para um indivíduo real, podendo dar lugar a vários "eus" em simultâneo, a várias posições – sujeitos que classes diferentes de indivíduos podem ocupar" (2006, p.55).

Mais especificamente, Foucault localiza o nascimento do autor junto com o advento das regras de propriedade para os textos, no fim do século dezoito e no início do século dezenove, o que permitiu que a escrita ganhasse uma nova dimensão política, configurando também num ato de transgressão:

Os textos, os livros, os discursos começaram efetivamente a ter autores (outros que não personagens míticas ou figuras sacralizadas e sacralizantes) na medida em que o autor se tornou passível de ser punido, isto é, na medida em que os discursos se tornaram transgressores. (FOUCAULT, 2006, p. 47)

Mas esse caráter transgressor está presente em outros momentos históricos: Segundo Chartier (1999) as primeiras listas com nomes de autores foram conhecidas no século XVI, em atos de censura do clero, do parlamento e dos governos. Darnton (2001) em seu projeto de sintetizar o universo simbólico do Antigo Regime cita o caso dos arquivos do policial Joseph d'Hémery, responsável por inspecionar o curioso e muito suspeito comércio livreiro e conseqüentemente os indivíduos responsáveis por escreverem os livros. Portanto, também é importante ter em mente que a figura do autor não é universal e varia em diferentes momentos históricos. Ou como coloca Foucault: A cada época a função autor se apresentou de forma diversa, mas em cada uma delas fez parte de um mecanismo social de regulação da discursividade.

Veremos numa breve revisão histórica que nem sempre a questão da autoria foi considerada relevante para legitimar a qualidade e a circulação de um texto. O que interessa para a nossa reflexão é identificar em que pontos a questão da autoria seja ela de forma individual ou coletiva, nomeada ou anônima encontra ressonâncias com o tipo de autoria compartilhada praticada com o grupo aqui pesquisado.

Também é importante ressaltar que a existência não acontece de forma contínua e linear, logo, a história é uma forma de dar sentido, de organizar os acontecimentos numa narrativa linear e contínua, de modo que mudanças econômicas e avanços tecnológicos não devem ser tratados como causas absolutas e determinantes para uma transformação histórica. Como bem coloca Veyne:

A história não é uma construção disposta em andares em que uma base material e econômica sustentaria um andar térreo social no qual se sobreporiam superestruturas de destino cultural (ateliê de pintura, sala de jogos, gabinete do historiador); é um monólito em que a distinção de causa, de fins e de acasos é uma abstração. (VEYNE, 2008, p. 87)

Assim, não é a intenção aqui buscar uma origem ou finalidade histórica, mas observar os pequenos movimentos que expressem diferenças, ou como aponta

Foucault detectar as perturbações da continuidade ao invés de buscar determinar estruturas fixas relacionadas por uma causalidade simples. De acordo com o autor a descontinuidade é um dos elementos fundamentais da análise histórica:

Um dos traços mais essenciais da história nova é, sem dúvida esse deslocamento do descontínuo: sua passagem do obstáculo à prática; sua integração no discurso do historiador, na qual não desempenha mais o papel da fatalidade exterior que é preciso reduzir, e sim o de um conceito operatório que se utiliza; por isso a inversão de signos graças à qual ele não é mais o negativo da leitura histórica (seu avesso, seu fracasso, o limite de seu poder), mas o elemento positivo que determina seu objeto e valida sua análise. (FOUCAULT, 2004, p. 10)

Quando se trata de autoria na Antiguidade, a questão Homérica é a mais emblemática de todas. No debate acadêmico que discute quem é o autor da *Ilíada* e da *Odisséia*, uns defendem que, sim, Homero é o único autor e outros tentam demonstrar, através de análises de construção das narrativas, que tais poemas são feitos de várias composições menores, uma colagem de diversos autores anônimos oriundos da cultura oral (HAVELOCK, 1996).

Havelock (1996) em seus estudos sobre oralidade e cultura escrita na Grécia antiga, chama atenção para o fato de que a criação nessa época era fluída e ainda não estava completamente transformada pelo advento do alfabeto e o desenvolvimento do letramento. Os textos Homéricos – que se acredita tenham sido escritos entre os séculos VIII e VI a.C. – surgiram num contexto híbrido de justaposição entre oralidade e textualidade, de modo que não é consenso se as obras foram escritas ou transcritas, reescritas e copiadas, uma vez que a circulação do texto, ou melhor do discurso se dava na forma oral, performática, pública e coletiva geralmente em espaços públicos como a *ágora*, os teatros e situações cívicas, como os festivais, festas e rituais etc. As criações poéticas dessa época constituíam um acervo comum, de uso e conhecimento coletivo que foram compartilhados e preservados ao longo dos séculos, através da memória, ou seja, de uma tradição oral. É importante ressaltar que o processo de aquisição da escrita e da leitura se desenvolveu primeiro para dar conta de registros contábeis, transações comerciais e outros registros e documentos de ordem mais pragmática.

Nesse cenário o poeta era um “recitador” que ao mesmo tempo em que declamava, também criava. As declamações eram realizadas com técnicas mnemônicas de improvisação oral – repetições de palavras e versos – que ajudavam na memorização, mas também permitiam que novos elementos fossem inseridos. Elementos esses que posteriormente poderia ser apropriado por outros poetas, num processo fluído e contínuo onde uma performance podia ser reconhecida, mas o que se somava a criação poética não era exatamente entendido como fruto de uma individualidade subjetiva e criativa. Outra característica importante nesse período é a que a tradição oral grega era atribuída a figura mítica das musas. De acordo com Fernandes (2003):

As musas eram vistas, em termos de mentalidade mítica, como a corporização da consciência que o poeta tem de ser parte integrante de uma tradição oral a qual pertence, mas que não o anula. (FERNANDES, 2003, p. 38)

Havelock explica que o caráter pouco definido da autoria naquele contexto aparece quando Homero faz referência às musas como as autoras e fonte inspiradoras de seus poemas, que a musa é “convidada a ‘cantar’ a *Ilíada* e a ‘recitar’ a *Odisséia*. De modo mais explícito, Hesíodo descreve o ‘canto (não o ‘meu canto’) como algo que me ensinaram” (1996, p.32). Assim, a narrativa fazia parte de uma tradição comum para a qual as narrativas eram recriações de narrativas já existentes, coletivas, no sentido de que eram universais, não possuíam donos, portanto, a autoria neste contexto tinha um caráter transcendental e compartilhado. Bennet (2005) reforça a ideia da autoria coletiva ao sugerir que Homero pode ser encarado como um arquétipo, construído por um processo retrospectivo de autorização e não como um poeta que tenha realmente existido.

O caráter coletivo da produção textual na Antiguidade também é observado por Ong (1998) e Einsenstein (2005). Os autores lembram que nessa época, as produções textuais e orais andavam juntas. A produção de manuscritos era híbrida: ditados para os escribas e lidos em voz alta para o público. E assim permaneceu mesmo com o desenvolvimento da escrita e com desenvolvimento do objeto livro tal, como o conhecemos. Segundo Chartier “A leitura em voz alta permanece, então, o cimento fundamental das diversas formas de sociabilidade: familiares, eruditas, públicas, mundanas, e o leitor visado por grande número de gêneros literários é um

leitor que lê para outros ou um leitor que ouve ler” (1994, p. 188). Por outro lado, Chartier aponta que não devemos considerar que leitura silenciosa, tão naturalizada em nosso cotidiano, fosse inexistente na Antiguidade, a justaposição entre a escrita não exclui a leitura silenciosa, “essa é provavelmente praticada no mundo grego desde o século VI a.C.” (idem).

A produção textual medieval também tinha características híbridas de autoria coletiva e publicação oral. A grosso modo os livros nesse período tinham uma função de entesourar o conhecimento. Nos mosteiros, “o livro não era copiado para ser lido” (CHARTIER, 1999, p. 99), pois cada mosteiro, com sua biblioteca e através do trabalho dos escribas, funcionava também como uma espécie de editora, pois eram responsáveis pela a difusão dos livros e, conseqüentemente, do conhecimento.

Eisenstein (2005) demonstra através do relato de São Boaventura, do século XIII, que a produção do livro nessa época tinha um caráter mais artesanal do que autoral. Escrever era mais um ofício do que com uma atividade artística e o escritor também era quem fazia livros:

A man might write the Works of others, adding and changing nothing, in which case he is simply called a “scribe” (scriptor). Another writes the work of others with additions which are not his own; and he is called a “compiler” (compilator). Another writes both others’ work and his own, but with others’ work in principal place, adding his own for purposes of explanation; and he is call a “commentator” (comentator) [...] Another writes both his own work and others’ but with his work in principal place adding others’ for purposes of confirmation; and such a man should be called an “author” (autor). (BURROW, 1976, *apud* Eisenstein, 2005, p. 95)

Assim os textos eram esmiuçados por monges, filósofos e copistas, o que conferia a cada um o estatuto de autor. Num exercício de hermenêutica, os textos eram divididos em partes, desmembrados, e expandidos com diversos comentários nas marginais; a noção de completude ou fechamento de uma obra era raro. Tudo isso com objetivo de estudo. Esse é o modelo monástico da escrita que era utilizado nas escolas e universidades, conhecido como escolástico. A Escolástica era método de ensino, forma de leitura e forma de pensar, na medida em que promovia a síntese da teologia cristã com o conhecimento greco-romano para ler o mundo. Segundo

Oliveira (2013) a Escolástica responderia às questões humanas de sua época, fossem elas divinas, humanas ou naturais.

O saber e a produção textual nesse período estavam submetido à *auctoritas*, que não eram apenas a autoridade das citações da Bíblia, dos padres ou do Concílios, nesse contexto, representava a mediação entre o divino e o humano. A *auctoritas* era um coletivo hierarquizado formado por clérigos dedicados ao estudo da bíblia e responsáveis pelo estabelecimento de uma doutrina que determinava o valor da produção textual. Assim, apenas membros dessa elite intelectual poderiam reivindicar o status de autor, no entanto eram representantes da voz divina e como bem coloca Fernandes: “Só é permitido usar o ‘hábito’ autoral a quem está investido e uma *auctoritas*” (FERNANDES, 2003, p. 60) Ou seja, o processo criativo e a produção do conhecimento ainda não tinham esse caráter individual e subjetivo e estavam diretamente atrelados à transcendência divina. Consequentemente, não cabia ao escritor um mérito autoral particular por suas realizações.

Com a invenção da imprensa as práticas de leitura e escrita se transformaram, assim como se modificou o objeto livro, que deixou seu caráter artesanal e deixou de ser um tesouro. Ao mesmo tempo as reformas protestantes do século XVI com o projeto de livre interpretação da Bíblia, compuseram um cenário rumo à subjetividade da compreensão. No século XVII os empiristas ingleses questionaram os limites do saber para além dos sentidos e a possibilidade da construção de um conhecimento racional e objetivo se coloca. Kant aponta a crítica da razão e postula que o conhecimento passará sempre pela análise do sujeito. É nesse cenário que a figura do autor como sujeito criador torna-se protagonista da produção textual.

Teóricos como Bolter (2001), Chartier (1999), McLuhan (2007) e Ong (1998) identificam o livro como o elemento que legitima a noção de autoria como algo individual, e a obra, como uma estrutura acabada. Afinal de contas, o texto impresso não permite mais interferências, como acréscimos e comentários e passa a ter um autor individual identificado. A leitura por sua vez torna-se uma prática individual na medida em que as leituras públicas tão comuns na Antiguidade e na Idade Média vão paulatinamente sendo substituídas pela leitura silenciosa e solitária. A figura do editor livreiro surge como o responsável pelo tratamento do texto, sua impressão e distribuição e o comércio de livros começa a ganhar importância econômica. Consequentemente começam a se desenhar regras claras sobre os direitos de

impressão a fim de proteger o investimento feito pelos editores na compra de manuscritos.

Com a modernidade temos a valorização do sujeito como protagonista da vida social, fruto da soma de várias mudanças na visão de mundo ocidental: a Reforma e o Protestantismo que colocou o indivíduo em contato direto com a divino, o Humanismo Renascentista que coloca o homem como medida de todas as coisas e no centro do universo, a ideia do sujeito cartesiano e do Iluminismo que traz a racionalidade de autonomia à frente do dogma religioso. Assim o autor deixa de ser visto como um artesão movido por uma inspiração transcendental para ganhar o status do gênio criador capaz de expressar sua subjetividade através de um texto.

O autor como dono absoluto do que escreve é uma realidade que só começa a conhecer contornos no século XVI – quando a técnica de impressão verdadeiramente se instala -, ganha força no século XVIII – com a instauração jurídica do regime de propriedade para os textos – e atinge o seu auge no século XIX – quando se torna incontestável que o sentido da obra é determinado exclusivamente pelo seu pai-autor. (FERNANDES, 2003, p. 28)

A inspiração não é mais atribuída às musas ou à Deus, agora ela é encontrada na interioridade do próprio escritor e de suas experiências. Nesse contexto a originalidade vira um critério a ser valorizado. Os copistas e os que eram capazes de captar as histórias ao seu redor e os que tinham o talento de reproduzir a inspiração divina ao renunciar sua própria personalidade passam a ser vistos como autores menores. Agora os grandes mestres da arte da escrita são, aqueles capazes de expressar algo único, original e subjetivo, saído do fundo de seu âmago, por assim dizer (Mukarovsky, 1977). Nesse sentido, a subjetividade passa a ser tão importante que a própria vida do autor também adquire outra dimensão, pois agora está diretamente conectada a sua criação. É na vida do autor que a crítica vai buscar as pistas para interpretação da obra, tornando o autor e sua obra indissociáveis. E uma vez que o autor e seu trabalho criativo passam a ser encaradas como contributos relevantes à sociedade, se justifica que ele seja financeiramente recompensado por seu talento único.

Argumentos como a propriedade intelectual da obra, a assinatura, a assunção de um estilo próprio, a defesa de idéias originais ou a libertação relativamente a autoridades

legitimadoras exteriores são preocupações que estão na base da construção da concepção moderna de autoria. (FERNANDES, 2003, p. 71)

Se nos séculos XVII e XIX tivemos a consagração e naturalização da figura autor sob a influência de uma estética romântica, de uma hermenêutica subjetivista e de um biografismo literário, as coisas começam a se modificar no século vinte. Stéphane Mallarmé, um dos maiores poetas do século XIX abre o caminho para a desmitificação da figura do autor. O poeta foi um dos primeiros a colocar em xeque a concepção romântica do gênio criador ao defender que a palavra – entendida como logos – estaria na origem da criação poética ao invés da imaginação do autor. Mallarmé também propunha a separação entre autor e obra<sup>107</sup>. De acordo com Martins (2014) referências de Mallarmé ao desaparecimento do autor, ao poder generativo da linguagem e à intertextualidade, irão inspirar Barthes e outras discussões sobre a teoria francesa da *écriture* no século XX. Foi no momento de efervescência do estruturalismo e da crítica estrutural quando novas formas de conceber o indivíduo irão desestabilizar a própria noção de sujeito que a figura do autor começa a ser questionada. Segundo Foucault (2006),

Na escrita, não se trata da manifestação ou da exaltação do gesto de escrever, nem da fixação de um sujeito numa linguagem; é uma questão de abertura de um espaço onde o sujeito de escrita está sempre a desaparecer [...] esta relação da escrita com a morte manifesta-se também no apagamento dos caracteres individuais do sujeito que escreve; por intermédio de todo o emaranhado que estabelece entre ele próprio e o que escreve, ele retira a todos os signos a sua individualidade particular; a marca do escritor não é mais do que a singularidade da sua ausência. (FOUCAULT, 2006, p. 35- 36)

Barthes vai desconstruir a figura do autor romântico ao pensar a escrita como própria do campo da performance e não da genialidade ou da supervalorização do prestígio individual. Barthes critica, portanto, a relação feita entre vida do autor e texto, considerando que é a linguagem que fala e não apenas o autor.

Na França, Mallarmé, sem dúvida o primeiro, viu e previu em toda a sua amplitude a necessidade de colocar a própria linguagem no lugar daquele que era até então considerado seu

---

<sup>107</sup> Ver GAGLIARDI (2010).

proprietário; para ele, como para nós, é a linguagem que fala, não o autor; escrever é uma impessoalidade prévia [...]atingir esse ponto em que só a linguagem age, “performa”, e não “eu” [...]. (BARTHES, 2004b, p. 59)

Nesse sentido, a escrita passa a ser encarada como um espaço de múltiplas dimensões e significados, de modo que uma obra só pode alcançar sua plenitude através dos olhos do leitor. Tais reflexões foram decisivas para que papel do leitor e da leitura ganhassem destaque. Ainda que a concepção romântica do autor gênio atrelado a sua obra esteja bastante presente nos dias de hoje, o debate a respeito da autoria e de sua estabilidade e presença na contemporaneidade continuam. Novas formas de ler e escrever se apresentam junto com o advento das novas mídias digitais e, conseqüentemente, as discussões acerca da autoria ressurgem. Landow (1995), por exemplo, diz que o hipertexto transforma a figura do autor de diversas maneiras e uma delas é que permite uma aproximação entre as figuras de autor e leitor como nunca antes se viu na história. Chartier (2002, 2007) destaca três grandes revoluções da cultura escrita: a passagem do rolo de papiro ou pergaminho para o códice manuscrito entre os séculos II e IV da era cristã, a criação da imprensa no século XV e o surgimento da tela do computador no século XX. Uma nova técnica de inscrição e de divulgação do escrito; uma nova relação com os textos e uma nova forma de organização estão no bojo dessas revoluções escritas.

Essa breve contextualização histórica acerca dos variados modos que a sociedade ocidental encarou, em cada período, a questão da escrita é importante na medida em que os processos autorais identificados na *Quadrin* encontram ressonância com outros de épocas passadas.

### **3.4.2 – Autoria Compartilhada**

A autoria compartilhada sempre esteve presente na *Quadrin*. Num primeiro momento, na época da *Fanfic Quadrin*, os fanfiqueros tinham que combinar como suas histórias se desenvolveriam de acordo uma com as outras, e esse jogo de constantes adaptações de uma trama à outra era parte da diversão como fica claro na

fala de Henrique JB quando fala das escolhas dos personagens que vai utilizar em suas histórias:

*HENRIQUE JB: Outro personagem é o general Anatoli Kubitschenko, que eu pretendia mostrar aqui, mas depois motivaria uma expedição do Justiceiro à Sibéria (muito antes de Garth Ennis escrever uma história parecida, e é claro que a dele é melhor, heeh). A melhor participação de Kubitschenko, no entanto, não aconteceu na minha série, mas na série do Márcio Sampayo, que escrevia Nick Fury. Ele foi pegando as minhas referências e levava adiante no título dele. Conversávamos sobre cada passo, para evitar contradições, e ambas as histórias ganharam com isso. Esse era um aspecto muito prazeroso nas fanfictions Quadrim.*

Henrique tem quarenta e três anos, é casado há vinte anos, tem um filho, é funcionário público e mora no bairro da Glória, na região central do Rio de Janeiro. É jornalista de formação e antes de fazer concurso para técnico judiciário trabalhava como assessor de imprensa para o governo do estado, conforme o já citado no item 1.1. no Capítulo inicial desta tese.

O interesse pelos quadrinhos e pelo cinema combinados ao tédio e o ócio numa época em que a internet não era tão atrativa aparece em praticamente todas as falas da Equipe Quadrim. Henrique JB é um dos que mais falam apaixonadamente sobre o ato da escrita e foi um fanfiqueiro muito ativo na Quadrim Fanfic. Hoje além de figurar como convidado recorrente na Quadrimcast é bastante atuante na seção de comentários da Quadrim. Henrique é um dos informantes que melhor encarna as forma de autoria compartilhada que encontramos na Quadrim.

Cada fandom possui seus próprios cânones, que são o material original: Livros, revistas em quadrinhos, filmes, seriados, músicas. Na fase da Fanfic Quadrim esse cânone eram as histórias de super-heróis, a maioria delas publicadas pelas editoras Marvel Comics e DC. Os textos armazenados na Fanfic Quadrim conversam entre si e foram produzidos sob a inspiração desse corpus de textos muito bem delimitados onde os personagens diferentes de universos distintos coexistem num universo único. E como vimos anteriormente o espaço para criações fora do cânone ou para a autoria original era restrito; também vimos que para manter a unidade e a sintonia entre essas histórias era necessário uma série de rígidas regras. De modo que é impossível não fazermos um paralelo com a Antiguidade, quando o sentido da

inspiração não tinha um caráter individual, mas, ao contrário, dizia respeito à capacidade de estar em sintonia com uma tradição cultural coletiva. Guardada as devidas proporções, não é muito diferente do que acontecia na Fanfic Quadrim e do que acontece em outros fandoms, quando um grande grupo de pessoas (que nem sempre se conhecem) compartilham as mesmas ideias e estão escrevendo sobre as mesmas coisas, seja ficção ou crítica (como veremos mais adiante), escrevendo umas as outras, inspirando-se uma nas outras e comentando umas as outras em relação aos mesmos assuntos. Sheenagh Pugh (2005) trata a fanfic como fenômeno literário. Ressalta e afirma:

[...] all fanfic has in common is the idea of canon, the source material accepted as authentic and, within the fandom, known by all readers in the same way that myth and folk tale were once commonly known. (PUGH, 2005, p. 26)

O universo das fanfics opera também similarmente à lógica medieval, da reescrita, da reapropriação, reutilização, apropriação através da cópia e dos comentários que são agregados e podem virar novas histórias. Tem também a questão da *autorictas*: A fonte, o material original é o que funda e confere autoridade e legitimidade a todo o fandom em questão. Como uma versão moderna da Escolástica, os antigos editores da Fanfic Quadrim e hoje comentadores da Quadrimcast, arbitram sobre o que é bom e o que é ruim, sobre o que está correto e o que não está, sobre o que deve ou não ser consumido. São os guardiões da cronologia e da coerência, sempre atentos ao que é produzido, tanto de forma canônica, oficial quanto ao que era produzido nas fanfics, com base num conhecimento profundo cultivado e acumulado que, como veremos nas próximas seções, permitem também a identificação das referências visuais e textuais presentes em todas os desdobramentos de uma única obra. Esse conhecimento que era canalizado no texto das fanfics é agora a base para a constante análise e reflexão acerca das próprias obras que estão cada vez mais autorreferentes e são constantemente remediadas.

Assim, os textos da Fanfic Quadrim só podiam ser publicados se estivessem de acordo com os outros textos, nas conversas e combinações entres os fanfiqueiros. Pois, quando um fanfiqueiro tornava-se responsável por um título ou personagem, ele passava automaticamente a ter direito sobre todos os outros personagens (vilões e coadjuvantes) e cenários que o orbitavam. Por exemplo: o responsável pelo Batman

tem voz não apenas sobre o herói, mas também sobre o Robin, o Coringa e etc. Assim, o uso de qualquer desses personagens coadjuvantes só pode ser feito mediante autorização do titular. Exatamente como vimos na fala de Henrique JB sobre o personagem general Anatoli Kubitschenko. E se caso um fanfiquero desistisse de escrever histórias sobre o Batman, o novo responsável deveria dar continuidade as histórias respeitando não apenas o cânone, mas também o que foi criado anteriormente. Assim, caso um fanfiquero matesse um personagem, outro fanfiquero não poderia “ressuscitá-lo” e só poderia escrever histórias que se passassem antes de sua morte. Consequentemente, essas histórias só fazem sentido dentro do fandom, na medida em que seus leitores são fãs de histórias em quadrinhos e conhecem o cânone e todas as referências das histórias da Marvel e da DC.

Martins (2014) nos lembra de que o clássico inglês “Os Contos de Canterbury”, já no século XIV apresentava essa autoria fluida e coletiva, uma vez que teve diferentes versões produzidas por leitores:

Para Lawrence Liang (2011), mais do que um caso isolado, esse era o padrão da época, no qual os textos eram entendidos como mutáveis, e os leitores eram livres para interferir nos manuscritos com suas anotações, que se mesclavam com o texto original, formando outra obra. Vale registrar que o próprio Chaucer se declarava um mero repetidor das histórias contadas por outros. ” (MARTINS, 2014, p. 35)

Mais uma vez, é impossível não pensar nas fanfics e na intermedialidade das obras consumidas por esse grupo. Nos textos que circulam entre os fanfiqueros, *canon* e o *fanon* (e até mesmo um *headcanon* que poderia se tornar *fanon*) estão em constante disputa e mantêm as narrativas vivas, numa polifonia de narrativas, cenários, pontos de vista num alargamento de sentidos que nunca se fecham. São narrativas em constante expansão ainda que submissas ao produto original ao qual se referenciam.

Henrique JB é fã de literatura policial, tramas detetivescas, filmes de ação e espionagem. Seu personagem preferido nos quadrinhos é o Justiceiro, o mesmo personagem pelo qual ele era o responsável na Fanfic Quadrim, no qual possui setenta e três histórias arquivadas. Ele nos conta um pouco de sobre sua experiência de escrita através das fanfics:

*A proposta era fazer uma série de detetive, sobre um cara normal que investiga crimes num mundo de super seres. O Justiceiro servia bem para isso. [...] Havia alguns filmes que gostaria de homenagear (9mm, Serpico, O Enigma de outro mundo, vários outros) e adaptaria para se encaixar na realidade do universo Quadrim. Então, considero que a série começou mesmo a partir da 8ª edição. É o arco "Caixa de Pandora", temos um McGuffin motivando todos os personagens a disputá-lo. Lembro que, na época, tinha acabado de ler meu primeiro livro do Frederick Forsyth, "A alternativa do Diabo". Então há um tanto de intriga internacional, espionagem, segurança nacional. É a partir dali que construo uma trama a longo prazo, com vários arcos que vão se sucedendo e resgatando ganchos deixados nas sagas anteriores. A inspiração veio de Sandman, que na época enlouquecia os leitores. As edições da editora Globo eram irregulares. Então sofriamos com meses de espera. Quando surgia alguma referência a arco anterior, eu era forçado a reler as revistas antigas porque já não lembrava - o que se tornou um prazer extra para mim.*

Aqui se apresentam alguns aspectos importantes nesse tipo de escrita: o primeiro é que o fanfiquero como criatura híbrida: Para ser autor, antes tudo precisa ser um leitor. Uma segunda característica é que ele é um autor que deve saber misturar escritas. Ele cria algo original a partir de uma variedade de outros originais. Um *bricoleur*, de modo que um escrito remete ao outro numa intertextualidade infinita. Esse prazer extra em buscar, reconhecer e principalmente manipular diferentes referências nas histórias também está na fala de outros membros da Equipe Quadrim e levando –se em conta que essas histórias são destinadas aos pares que consomem e reconhecem esse mar de referências podemos dizer que essa escrita é um ato criativo que só se materializa quando compartilhado com os outros. Os fanfiqueros trabalham com textos vivos, que estão nos livros, nas revistas, nos textos de outros fãs, no cinema, na televisão. Textos que estão sempre em transformação. E como nos lembra Barthes (2004b), não é o autor o mais capaz de absorver toda a multiplicidade contida em uma escritura, mas o leitor.

Esse tipo de produção é muito facilitada pelo advento do texto eletrônico, ou hipertexto, que constitui a base da internet e que pode ser definido como um processo de escrita/leitura não-linear e não hierarquizada onde é possível o acesso ilimitado a

outros textos de forma instantânea.<sup>108</sup> Segundo Chartier (2007), o hipertexto se caracteriza como um texto móvel, maleável, aberto. Chartier chama atenção para o fato de que o leitor do texto eletrônico “pode intervir não somente nas margens, mas em seu conteúdo mesmo, deslocando, reduzindo, aumentando, voltando a marcar as unidades textuais nas quais ele se ampara.” (2007, p. 208).

A partir da análise de Landow (1997) sobre hipertexto poderíamos dizer que os fanfiqueiros da Quadrim podem ser vistos como reorganizadores de textos e ideias de outros, como alguém que os reconfigura de um modo próprio. Para Landow, foi por uma dificuldade que tinham os leitores para perceber as conexões entre os diferentes documentos, que se gerou a ideia de textos e autores autônomos. Segundo o autor o hipertexto realiza muitas das ideias propostas pelo pós-estruturalismo: “a teoria contemporânea propõe e o hipertexto dispõe” (1997, p. 97). Nessa visão, a personalidade do leitor e do autor apresentam as características de um hipertexto, ou seja, como uma rede descentrada de códigos. Quando se muda a forma da textualidade, transforma-se também a concepção de autor.

É importante termos em mente que qualquer texto é potencialmente um hipertexto, quando está nas mãos do leitor. Se ele interrompe sua leitura e vai procurar palavras no dicionário, ou pesquisar noutros livros as referências, alusões, citações, notas de rodapé, bibliografia, ou ainda se ele acrescenta anotações em suas páginas; esse texto ele já assume o comportamento interativo exigido do leitor de um hipertexto.

O objeto livro não dá conta de todo o potencial de virtualidade de um hipertexto, uma vez que a característica não linear e não hierarquizada do hipertexto é similar ao pensamento humano. Já no suporte digital, o hipertexto se realiza plenamente: documentos referenciados podem ser lidos com facilidade, de modo não sequencial, à medida que as referências nos são apresentadas, e as informações correlatas que estão interligadas facilitam a leitura somente daquilo que nos interessa e na profundidade que nos interessa. Em servidores de rede, os hipertextos nos possibilita o acesso a uma enorme quantidade de dados. Assim, o advento do hipertexto ajudou a dar materialidade a práticas de escrita e leitura calcadas na intermedialidade como as que encontramos no site Quadrim.

---

<sup>108</sup> LANDOW (1997), LÉVY (1993; 1999), NEGROPONTE (1992).

Agora que o site não publica mais fanfics é na seção de comentários que parte dessa autoria acontece. As postagens, sejam os textos ou podcasts possuem espaços para comentários em que o leitor/ouvinte tem a chance de interagir com o autores. Tal possibilidade de interação é aproveitada para expandir este canal de comunicação e interferir no conteúdo que é produzido. Os comentaristas podem concordar ou discordar do autor, apontar erros, clarear ideias, discutir o tema e até postar em seu próprio site, blog ou podcast a respeito daquele texto apontando com um link, e o mais importante podem expandir as postagens originais com mais informação.

Henrique JB, ainda que considerado membro da Equipe Quadrim não possui uma coluna no novo site e não faz parte do núcleo duro de editores da Quadrim. Atualmente sua participação é como convidado recorrente na Quadrimcast, e extra-oficialmente tem uma grande atuação nas sessões de comentários. Ele é o tipo do comentarista que expande o texto publicado e muitas vezes dá continuidade nas discussões dos podcasts através dos comentários. Ele conta que uma vez postou tanta informação nos comentários que o sistema do site o bloqueiou por que o confundiu com um *bot*<sup>109</sup> e por isso tenta se controlar para não colocar tanta informação ao mesmo tempo numa postagem. Na Imagem 21 podemos um exemplo desse tipo de interferência:

---

<sup>109</sup> Diminutivo de *robot*, são os web robots, aplicações de software concebido para simular ações humanas repetidas vezes de maneira padrão, da mesma forma como faria um robô, muito utilizados para enviar spams, propagandas em blogs e sites.

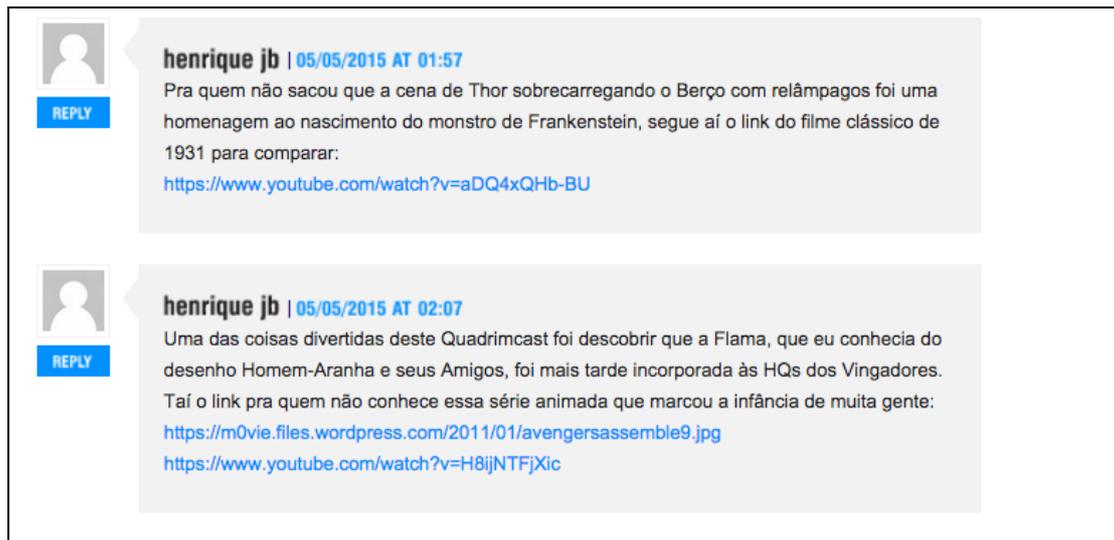


Figura 21 – Henrique JB expande um tema do podcast na seção de comentários.

Não raro um comentarista muito ativo pode até colaborar com o site ou ser convidado a participar de um podcast. Assim o espaço para os comentários não se configura apenas como espaço de interação mas também de autoria compartilhada, uma vez que esses comentários podem adicionar informações novas à primeira informação disponibilizada. Ou seja, ao se acessar uma publicação, têm-se mais do que a informação produzida pelo autor, mas o conteúdo anexo a partir das informações dos comentários. Muitas vezes novas informações surgem, levando à leitura a outros conteúdos, assim como as perguntas realizadas aos autores produzem novas informações que podem ou não se tornar pauta para outras publicações.

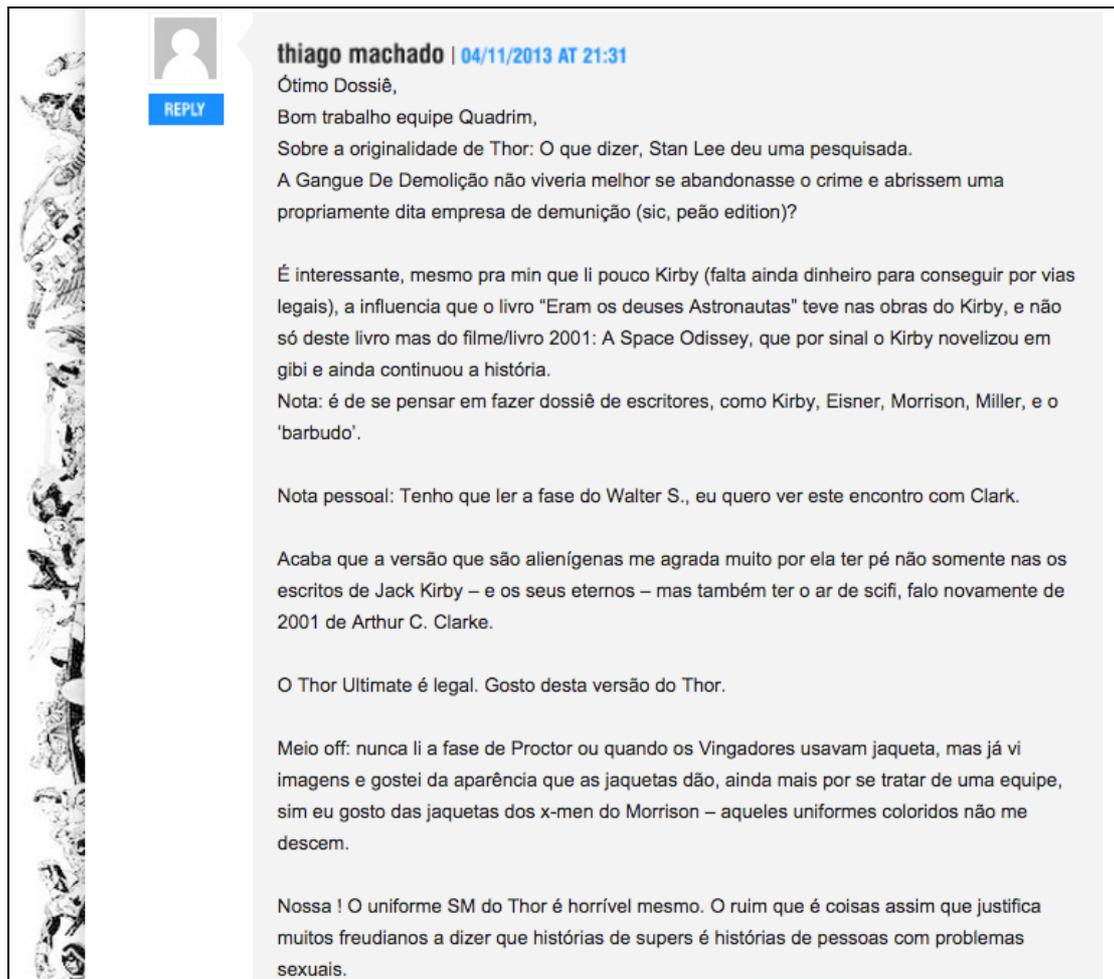


Imagem 22 – Leitor dialoga com a Equipe Quadrím.

Como podemos ver no exemplo da Imagem 22, ainda que não existam ferramentas que permitam que um leitor interfira diretamente no texto ou configuração do site, todo o seu conteúdo acaba se tornando disponível à interferência por meio do mecanismo de comentário. Uma vez que o conteúdo postado é disponibilizado pelo próprio usuário, e não por moderadores, como por exemplo acontecia na Fanfic Quadrím, o diálogo estabelecido entre os usuários, gera reflexões sobre o assunto postado e até mesmo pode influenciar diretamente as produções do site.

Assim, o diálogo entre Equipe Quadrím e Tropa Quadrím também fica mais estreito, mais intenso e mais fluido; um exemplo disso é a sessão “Leitura de e-mails” do Quadrímcast onde a Equipe responde aos comentários dos leitores. No programa #88 Morte e Retorno do Super – Homem, o leitor Rodrigo Campos finalmente teve respondida e citada sua longa contribuição nos comentários do programa #86 Ultron e

Vingadores 2. Esse caráter coletivo também se apresenta no apoio às iniciativas de financiamento coletivo de produção de revistas em quadrinhos independentes, livros e até ferramentas digitais que incrementam sites e podcasts.

Benjamin (1996) diz que a figura do narrador não tem lugar na modernidade por que não existem mais experiências comuns, logo, não se contam mais histórias que são comuns a todos; as grandes narrativas coletivas tais como a historiografia clássica de Heródoto, as epopeias gregas, as crônicas medievais, os romances de cavalaria e os contos de populares (contos da carochinha que são meio de fadas e contos morais chamados Märchen em alemão) se perderam. Segundo o autor a modernidade trouxe a desorientação e fragmentação das vidas privada e pública. Além disso, o avanço das tecnologias e sua interferência no ambiente social e na vida cotidiana fazem com que a população como um todo se sinta alheia aos valores comunitários antigos. A modernidade também é responsável por uma nova significação da obra de arte, que passa a ser encarada como produto. Esse cenário é agravado pela reificação dos valores e das relações sociais, agora atravessadas pelo capitalismo. É o que Benjamin considera como a perda da capacidade de transmitir experiências. Muito poeticamente, Benjamin diz que após a Primeira Grande Guerra, o ápice da mecanização e da racionalidade com fins belicosos, os combatentes voltaram mudos, incapazes de narrar suas experiências de guerra; pois, os indivíduos haviam se tornado:

Mais pobres de experiências comunicáveis, e não mais ricos. [...] Porque nunca houve experiências mais radicalmente desmoralizadas que a experiência estratégica pela guerra de trincheiras, a experiência econômica pela inflação, a experiência do corpo pela fome, a experiência moral pelos governantes. (BENJAMIN, 1996, p. 115)

E foi justamente por causa dessa desmoralização das experiências coletivas dos indivíduos, e da conseqüente perda da capacidade de comunicá-las, que os homens perderam a habilidade de transmitir os ensinamentos através da tradição oral de contar narrativas: “É como se estivéssemos privados de uma faculdade que nos parecia segura e inalienável: a faculdade de intercambiar experiências. [...] A experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte a que recorreram todos os narradores” (1996, p. 198). Ou seja, perdemos a capacidade de trocar experiências, tais quais as trocadas pelos narradores anônimos que o autor identifica como: o que

chega com notícias, aquele que vem longe e está representado na figura do marinheiro e do comerciante; e o narrador que vive sem sair de sua comunidade, que conhece bem as tradições e costumes de seu povo representado pela figura do camponês sedentário. São essas experiências, trocadas e narradas que são as grandes narrativas com as quais uma coletividade se conecta e se identifica. Para Benjamin, o narrador figura entre os mestres e os sábios; pois é capaz de dar conselhos e suas histórias abarcam o acervo de uma existência, não apenas a sua vida que inclui suas próprias experiências, mas também as experiências dos outros.

Além do surgimento do romance, Benjamin também considera o advento da informação como demonstração da morte da narrativa tradicional. Para o autor essa narrativa existiu como uma forma “artesanal de comunicação” que não resistiu às mudanças da modernidade. Na perspectiva de Benjamin existem a narrativa tradicional e a informação são incompatíveis. A primeira oferece reflexão, espanto e nunca se esgota; já a outra surge de forma efêmera e somente tem validade enquanto novidade.

Benjamin demonstra na perda do caráter coletivo da troca de experiências, o surgimento de nova forma de narrativa, onde se encontra o romance moderno, os contos (*short-story*) e o jornal, onde autor, personagens e leitores conhecem apenas experiências individuais, “experiências vividas isoladamente”. Ou seja, as experiências urbanas, do homem na metrópole, do homem da sociedade moderna.

Vimos que tanto na fase Fanfic Quadrim, quanto no podcast que no contexto da produção de fã é importante que os consumidores se identifiquem e conectem sua subjetividade não apenas com as narrativas que são consumidas, mas principalmente com os outros fãs. De modo que tanto as fanfics, como as demais fanarts funcionam com um grande trabalho de escrita de uma história coletiva, pois esse fã que produz um novo texto a partir do original não está interessado em ser um autor individual, ele quer primeiro tomar parte, com a sua subjetividade, dessa história consumida coletivamente. Uma fanfic só pode ser apreciada em sua totalidade por aqueles que compartilham os originais.

O editor da fase Quadrim Fanfic era o responsável pela manutenção das narrativas, afinal de contas, é importante que essa história seja reconhecida pelos outros. Assim, temos uma história individual dentro de uma grande narrativa coletiva, como uma peça num mosaico. Daí a importância do cânone para as fanfics, e mais

especificamente no caso da Quadrim da cronologia. No podcast, esse fã participa ao compartilhar com os outros fãs suas impressões, conhecimentos e sentimentos em relação as obras. Ele também faz as vezes do sábio que transmite o conhecimento para os novos fãs; eles também mantêm acumulado o conhecimento e são responsáveis pelas trocas das experiências. De certo modo, podemos dizer que no contexto da produção de fãs, existe um lugar para o Narrador de Benjamim.

Esse novo narrador que habita o fandom é uma criatura híbrida, que dependendo de sua trajetória pode ele mesmo tornar-se um autor individual, passando para a esfera da narrativas originais consumidas pelos fãs, com a possibilidade de ter seus próprios fãs que tragam sua escrita original para a narrativa coletiva do fandom. Aqui se coloca a questão cultural e tecnológica da própria internet, que possibilita que você mesmo faça seus bens culturais: compor uma musica, publicar livros, histórias em quadrinhos, fazer um filme etc. E, conseqüentemente, a possibilidade de e-book, das produções com financiamento coletivo etc. Assim temos o florescimento dos podcasts e da cultura Youtuber, tudo a custo mínimos, onde o autor é produtor e onde se cria a possibilidade da formação de um crítico que também é produtor. Um fenômeno que já aconteceu com outros momentos históricos com movimentos artísticos, como saraus, salões literários, pintores que são críticos etc. E no contexto do fandom toma a forma do *producer*, o fã que consome, crítica e produz e também consome o que produzido por outros fãs. Num ciclo de consumo que não se esgota, que gera recombinações em novos conteúdos elaborados com base no que foi consumido e reconfigurados para um novo consumo entre fãs.

### 3.5 – “ENTENDORES, ENTENDERÃO”: SOBRE “REFERÊNCIAS” OU PENSAMENTO QUADRINÍSTICO E PENSAMENTO NÉRDICO.

Os conceitos chaves aqui são o de remediação, intermedialidade e transmedialidade. A remediação (remediation) como trabalhada por Bolter e Grusin (2000) surge como um conceito que busca dar conta das relações entre diferentes mídias, mais especificamente no que concerne à digitalização dos meios de comunicação. Afinal de contas, não houve exatamente uma substituição dos velhos meios para os novos meios e sim um constante diálogo entre as diferentes mídias que foram surgindo e que estão sempre em transformação. De acordo com os autores, o

advento da hipermídia compreende também as propriedades das outras tecnologias de representação não digitais — imprensa, pintura, fotografia, telefone, cinema, vídeo — ao mesmo tempo em que as reconfiguram com as características inerentes ao meio digital, tais como realidade virtual, fotorrealismo, internet etc. Assim, remediação é o processo de renovação (*refashion*) de conteúdos efetuado em novos meios de comunicação em que ambos os meios continuam interligados. Bolter e Grusin (2000) apontam que o antigo meio estará sempre presente pois o novo meio depende sempre do anterior:

It would seem, then, that all mediation is remediation. We are not claiming this as an a priori truth, but rather arguing that at this extended historical moment, all current media function as remediators and that remediation offers us a means of interpreting the work of earlier media as well. Our culture conceives of each medium or constellation of media as it responds to, redeploys, competes with, and reforms other media. In the first instance, we may think of something like a historical progression, of newer media remediating older ones and in particular of digital media remediating their predecessors. However, ours is a genealogy of affiliations, not a linear history, and in this genealogy, older media can also remediate new ones. Television can and does refashion itself to resemble the World Wide Web, and film can and does incorporate and attempt to contain computer graphics within its own linear form. No medium, it seems, can now function independently and establish its own separate and purified space of cultural meaning. (2000, p. 55)

Transmidialidade e intermidialidade tratam da transposição de conteúdos para diferentes suportes midiáticos. Jenkins (2001, 2007, 2008) observa que o encontro entre as novas mídias digitais e as mídias tradicionais transformaram o comportamento dos consumidores e dos produtores em relação aos meios de comunicação, e, conseqüentemente, transformaria a própria cultura, que entraria no que ele chama de “era da convergência”. Uma convergência sustentada por três eixos: convergência midiática, inteligência coletiva e cultura participatória. Tornou-se possível com o advento e incremento do hipertexto e da Web 2.0, que resultou na convergência de mídias, textos e suas linguagens e agentes de produção e recepção. Agora, as práticas de consumo e apreciação de bens materiais ou culturais adquiriram novo sentido para os indivíduos a partir de sua relação com os novos meios, marcadas pela participação e coletividade. Para Jenkins, uma narrativa transmídia, “*desenrola-*

*se através de múltiplas plataformas de mídia com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo”* (2008, p. 138). As narrativas transmídia representam exatamente esse novo tipo de relação onde o consumidor transita por diferentes mídias, exigindo não apenas sua participação como também a inter-relação dos agentes – criadores, produtores. Assim a transmidialidade pressupõe uma expansão de um conteúdo, adaptando-o para as funcionalidades que a uma nova mídia pode oferecer.

O conceito de intermidialidade explora a inter-relação de textos ou obras específicas entre mídias diferentes, como um desdobramento da intertextualidade, ou seja, da ordem dos estudos literários tal qual “transposição intersemiótica” ou “estudos interartes.” (CLUVER, 1997). Para Wolf (2008) a intermidialidade é possível em todo o tipo de relação entre mídias: “*any transgression of boundaries between conventionally distinct media.*” (2008, p. 17).

Rajewski (2005) identifica três tipos de intermidialidade: Quando se refere a transposição de meios, que contempla as adaptações de livros para filmes e novelizações de filmes, por exemplo. Outra possibilidade são as combinações de mídias, como por exemplo: as sound arts, os e-books, web comics, games e outras formas multimídias; nesse caso, temos o encontro de diferentes mídias dentro de uma outra, como, por exemplo, o cinema que é um meio em si, mas se utiliza da fotografia, tal qual o conceito de remediação. Uma terceira possibilidade de intermidialidade é a referência intermediática, quando é possível identificar citações e alusões de qualquer mídia noutra.

De modo mais abrangente, Rajewski (2010) considera que há um certo consenso na similaridade entre conceitos de transmidialidade e intermidialidade, na medida em que ambos tratam das relações entre as mídias, onde os conteúdos interagem e interferem uns nos outros. Assim, a transmidialidade dá conta de uma expansão de uma narrativa para além de barreiras midiáticas, enquanto a intermidialidade nos passa melhor a idéia da relação entre mídias. Os dois termos serão utilizados nesse trabalho, uma vez que os dois fenômenos estão simultaneamente presentes tanto nas produções e interações da Equipe Quadrim, quanto nas narrativas consumidas pelo grupo. De modo que as informações, as referências e as próprias narrativas se espalham e se transformam pelos objetos, nas falas e nos textos.

O que tem acontecido a partir das remediações e do próprio desenvolvimento da cultura participatória é o surgimento de narrativas caracterizadas pela expansão de conteúdos em diversas plataformas e não sua mera repetição. Os produtos consumidos e produzidos pela Equipe Quadrim se sustentam em múltiplos textos que são integrados de tal forma, que criam uma nova narrativa através das mais variadas mídias. Ou seja, são jogos de tabuleiro ou videogames que expandem o mundo ficcional original, livros que continuam tramas de séries de tevê, animações que complementam revistas quadrinhos, parques temáticos que exploram universos ficcionais de filmes e livros. Uma franquia cinematográfica como Star Wars por exemplo, possui além dos próprios filmes e seus produtos licenciados, revistas em quadrinhos, romances, animações, RPGs, videogames, jogos de tabuleiro etc. É uma narrativa, assim como tantas outras, que está em constante remediação. O que grupos como a Equipe Quadrim buscam constantemente é o que fica pelo caminho entre essas transposições, são o que eles chamam de *referências*.

O que é mais interessante observar é que a busca pela transmidialidade/intermidialidade não se restringe apenas ao consumo e produção de bens culturais, também está presente em vários aspectos das vidas dessas pessoas. Numa das longas conversas que tive com Vinicius, comentei com ele, como eu achava interessante que os jogos de tabuleiros mais jogados pela Equipe Quadrim, são aqueles diretamente adaptados de uma obra já existente, como série literária Guerra dos Tronos, por exemplo. Ou aqueles em que é possível reconhecer as referências inspiradas em outras narrativas de seriados ou filmes. Assim como o pessoal da Quadrim está sempre comparando seriados com histórias em quadrinhos como se estivessem sempre conectando as diferentes mídias. Vinicius concorda e responde:

*Não é o jeito de ver o seriado que é igual ao jeito de ler quadrinhos, os seriados e até filmes já estão sendo feitos como se fossem quadrinhos!! A linguagem é a mesma mas não, é entendeu? Buscar e gostar dessas conexões tem muito a ver com os próprios quadrinhos, como eles são! E essa visão a gente acaba levando pra tudo na vida. **É um jeito de ver vida!** [Grifo meu] Você já viu que tem uma série de livros lançadas pela editora Madras que é muito interessante, que não li todos ainda, mas que é assim: é filosofia com foco na cultura nerd! **TEM DE TUDO!!! TUDO, TUDO, TUDO!!!** Tem assim Harry Potter e a filosofia, Senhor dos Anéis e a Filosofia... tem um monte! Aí você vê o livro pensa: Ahhh tá de sacanagem! Mas não é! As pessoas que fazem os*

*comentários e os textos desse livros são profissionais que estudam filosofia! E não é só um jeito de ver o mundo é também um jeito de você filtrar o seu gosto em outros gêneros inclusive! Você assim, gosta daquele seriado por que aquele seriado tem uma estética que remete aos quadrinhos. E esse estética agora está dominando o cinema!*

A tal estética a qual Vinicius se refere é a linguagem dos quadrinhos e sua natureza autorreferente, intertextual e extremamente dinâmica. A questão da autoria é muito específica no universo das histórias em quadrinhos, afinal de contas, ela é sempre dividida entre os escritores, argumentistas e os desenhistas, assim como também é compartilhada com vários outros autores e editores. Nos romances e na literatura de um modo geral, cada autor é responsável pelos seus personagens e universo ficcional de uma determinada obra e o mais importante, em tese, o fim de um livro delimita o fim dos personagens. Ainda que existam obras literárias seriadas, e que um autor tenha liberdade para retornar aos personagens ou até mesmo os divida com outros autores num mesmo romance, esse tipo de configuração não é mais comum<sup>110</sup>. Com os quadrinhos é um pouco mais complexo: Os personagens e os universos ficcionais pertencem a uma editora e mais especificamente nos quadrinhos de super-heróis, um personagem é trabalhado por vários autores. Também é muito comum a formação de equipes criativas, que trabalham um título específico.

Um exemplo, disso são as revistas dos X-Men; os X-Men são uma equipe de super seres criados em 1963 por Stan Lee e Jack Kirby. Dos anos sessenta até os dias de hoje foram diversos os títulos protagonizados pelos X- Men e muitos foram os roteiristas e desenhistas que estiveram a frente da publicação. O autor Chris Claremont, por exemplo, é um caso de longevidade: trabalhou por dezesseis anos (1976-1991) a frente das histórias dos X-Men. Ele também co-criou diversos personagens do universo dos X- Men que hoje estão nas mãos de outros roteiristas e desenhistas. Além dos especiais, das minisséries e títulos específicos protagonizados por um único personagem, os X-Men já tiveram pelo menos até três títulos mensais publicadas pela editora norte-americana Marvel Comics: X-Men, Uncanny X-Men (Fabulosos X-Men) e X-Men: Legacy (X-Men: Legado). As autorias nesse tipo de

---

<sup>110</sup> Por exemplo: *Aventuras de Shape* de Bernard Cornwell que possui vários livros que podem ser lidos de forma independente. Ou *Esau e Jacó* e *Memorial de Aires* de Machado de Assis onde o autor revisita um personagem em outro livro. E *Belas Maldições*, escrito a quatro mãos por Terry Pratchett e Neil Gaiman.

publicação duram um ou dois anos, de modo que as histórias e os personagens estão em constante transformação.

Outro exemplo, é o Batman, um personagem icônico da cultura popular, criado pelo escritor Bill Finger e pelo desenhista Bob Kane em 1939, que tem atualmente três títulos sendo publicados: Batman, Detective Comics e Batman Eternal, cada um com uma equipe criativa diferente<sup>111</sup>. Devido a alta rotatividade de roteiristas e as constantes mudanças editoriais, qualquer exemplo que eu apresente aqui estará datado. Uma equipe criativa é composta pelo roteirista (que pode ser mais de um), o argumentista, o desenhista (que pode ser mais de um), o arte-finalista, o colorista e os editores. Ainda que tenham muitos envolvidos nas criações das histórias e personagens, as patentes não pertencem aos autores e artistas e sim as editoras. Assim, o “autor” nos quadrinhos, é uma criatura coletiva.

Os personagens de quadrinhos, ainda que possuam títulos específicos, costumam a aparecer em edições de outros personagens. Também é comum a utilização de personagens fora de seu contexto ficcional original; muitas vezes os personagens são retirados de seus próprios cenários e incluídos ou em diferentes locais ou épocas. Existe uma minissérie especial do Superman, por exemplo, em que a origem do herói é recontada num interessante exercício de possibilidades. Aqui a nave que traz o bebê alienígena que vai ser tornar o super-herói mais famoso da história não caiu no Kansas, no coração dos Estados Unidos, como na versão original, mas, paradoxalmente, perto de uma fazenda coletiva na Ucrânia, na União Soviética<sup>112</sup>. A reinserção de personagens em diferentes cenários e contextos ficcionais ou a mudança de caracterização de personagens não fica restrita a edições especiais, elas acontecem o tempo todo dentro dos títulos regulares, de modo que tanto a manutenção quanto o rastreamento da linha narrativa de um personagem se torna uma tarefa difícil mesmo que as equipes de criação tentem dar coerência ao universo ficcional em que trabalham. O que nos demonstra que as histórias em quadrinhos têm um caráter bastante intertextual e hipertextual.

---

<sup>111</sup> Diferentemente das edições americanas que são publicadas individualmente, é costume no Brasil lançar as histórias nos chamados “mix”, contendo várias edições originais em cada edição nacional. Isso vale tanto para os títulos da editora Marvel Comic, quanto para os da DC Comics. Ambas são publicadas no Brasil pela Panini Editora.

<sup>112</sup> Superman – Entre a Foice e o Martelo (Superman – Red Son) lançada em 2003 de Mark Millar, Dave Johnson, Killian Plunkett.

Daí a importância dos conceitos de continuidades e cronologia para o universo ficcional de uma editora. A “continuidade” é um termo nativo, muito comum nos quadrinhos de super-heróis que pode ser definido como um tempo que aumenta e diminui na medida em que as histórias são inseridas com conteúdos cronológicos de cada personagem (Amorim Neto, 2007); e a cronologia é que determina a ordem dos acontecimentos numa amarração temporal lógica dos eventos pelos quais um personagem passa. É a coerência entre um título e os outros que são publicados por uma mesma editora, que eventualmente recomeça ou transforma a cronologia reiniciando a numeração dos títulos. Uma das maiores diferenças entre os quadrinhos europeus e americanos, inclusive, é a cronologia. Mesmo com personagem fixo, as histórias produzidas na Europa, geralmente, podem ser lidas separadamente sem comprometimento da compreensão do todo. De modo que para o leitor esporádico das *comics*, aquele que compra um quadrinho de super-herói atraído simplesmente pela arte da capa, por exemplo, pode ter muita dificuldade de compreender a história. Em contrapartida, o leitor novato que deseja se dedicar a leitura assídua de um título ou herói específico, deve buscar se familiarizar com a cronologia e buscar os arcos e tramas-chaves que o permitam compreender o universo ficcional em que determinado personagem está inserido. Assim não é de se espantar que fãs de quadrinhos como os integrantes da Equipe Quadrin se comportem como guardiões da cronologia, na medida que serão capazes de citar de cóp várias implicações cronológicas que seu personagem favorito teve em determinados títulos, num determinado momento. O domínio da cronologia e conseqüentemente a possibilidade da interferência na continuidade foram os principais motores da fase Fanfic Quadrin.

Fazer e buscar conexões entre as múltiplas narrativas nas mais variadas mídias não é uma prática que fica restrita a elaboração de novos textos, ela se expande para o cotidiano do *nerd*, é o que Vinicius chamou na fala anterior de “*jeito de ver a vida*”. E essa vivência, essa experiência, “*esse jeito de ver a vida*” se expressa através do entendimento e da manipulação das tais “*referências*”. O termo é largamente utilizado pelos *nerds*, tal qual sua definição linguística: o processo através do qual uma palavra ou expressão remete para uma entidade ou localização temporal ou espacial compreensíveis num determinado contexto. A diferença é que nesse caso temos palavras, falas, expressões e cenas que remetem a uma determinada narrativa (seja ela fílmica, literária, quadrinística ou game) que permeiam diversos aspectos da

vida desses *nerds*. Eles estão imersos num mar de “*referências*” que os separam dos *civis*.

Na dimensão material, por exemplo, um baralho está carregado de significados: Quando participei do Quadrimcontro 2015, uma das opções de jogos era um baralho decorado com os personagens da Marvel Comics (figura 23), além de ser um baralho temático, aquela peça era incomum por que não é possível encontrá-la numa loja. Ele foi um brinde especial da Editora Panini em comemoração as cinquenta edições de quadrinhos Marvel no Brasil, eles foram distribuídos entre várias edições Marvel, eram quatorze cartas por revista, mais as caixas para guardar o jogo. Ou seja, apenas quem colecionou as tais revistas têm os dois baralhos, um com o verso vermelho e outro como verso azul. Durante o encontro alguém sugeriu que seria muito divertido se pudessem jogar aquele baralho como um Super Trunfo: Confrontando os poderes e habilidades dos personagens representados nos naipes. O Super Trunfo, distribuído no Brasil pela Grow, é um popular jogo de cartas temáticas colecionáveis – carros, animais, aviões etc. O objetivo é confrontar cartas do mesmo tema e tomar todas as cartas em jogo dos outros participantes por meio de escolhas de características de cada carta, como por exemplo, velocidade, potência, se o tema for carro. Sendo que uma dessas cartas é o "Super Trunfo" que ao entrar em disputa pode ser invocada para tomar as outras cartas na mão dos oponentes. Ainda que exista um jogo de carta similar ao Super-Trunfo com a temática de super-heróis da editora Marvel, a graça de jogar com o baralho é exatamente a ausência das informações sobre os personagens, assim jogaria melhor quem tivesse mais conhecimento, ou seja, *referências*.



Figura 23 – Ases do Baralho Heróis Marvel da Panini.

Eu me interessei pelo baralho e peço mais informações, como quem ilustrou, por exemplo, e Vinicius me explica a história do brinde e diz que as ilustrações não são de um artista em particular, que não são imagens assinadas e criadas especialmente para o baralho, mas sim um trabalho de edição de imagens aleatória. No entanto, ele me diz que é possível identificar vários dos artistas por causa do traço e me aponta que artista ilustrou o quê. E vai além:

*Mas quem elaborou o baralho fez um ótimo trabalho. Principalmente pela solução encontrada para definir quem apareceria em cada naipe. A escolha dos personagens não foi aleatória. Um naipe só tem personagens mutantes. Outro só tem membros dos Vingadores. Outro só tem os vigilantes urbanos solitários. E o último só tem vilões. (...) Saber em que carta está cada personagem é importante principalmente pelo valete, a dama o rei e o ás.*

Acho curiosa tal observação e pergunto o por quê dessa importância e reparo que nem sempre o personagem mais poderoso ilustra a carta de maior valor e

questiono se o critério da editora não era dar destaque aos personagens mais famosos e meu interlocutor me dá uma resposta inesperada:

*Veja quem ocupa estas posições no naipe mutante, por exemplo. Não é apenas uma questão de poder, mas de liderança. E sim, a popularidade é importante principalmente para a posição do ás. E a Dama tem de ser a mulher mais importante na hierarquia, mesmo que ela não detenha tanto poder de decisão.*

Mesmo tendo sido leitora e colecionadora de revistas Marvel durante toda adolescência e parte da vida adulta, eu via apenas um baralho ilustrado com super-heróis e mais uma vez fica claro que poucos têm o olhar tão apurado e treinado.

Em todo episódio do *Quadrimestre*, os apresentadores divulgam as camisetas da Fiction Corporation,<sup>113</sup> que é uma loja virtual parceira da *Quadrimestre*. A Fiction Corporation vende camisetas, camisas polo e aventais com estampas de logotipos e logomarcas de empresas que só existem em filmes, games, quadrinhos e seriados de tevê. Existem outras estampas mas o destaque e o foco ficam por conta das empresas fictícias, daí o nome da loja. No programa “#41 – Games x Quadrinhos” Faccas, Sorvillo e Garavello comentam sobre a parceria com a Fiction Corporation e falam sobre as camisetas à venda:

*FACCAS: Lembrando a vocês que a nossa parceria com a Fiction Corporation vai de vento em popa, os negócios estão crescendo meninos! [...] Mas não vou falar pra comprar só pra ajudar a gente não, comprem por que a camisa é legal! A gente hoje, atualmente tem duas camisetas pra vender lá: a conhecidíssima “Ciclope was right” [...] E a camisa do Superman “Kingdom Come” ou como diz o Laurentino, o Reino do Amanhã se vc tb nasceu em terras tupiniquins.... [...] E fica esperto! Se vc é um cara inteligente fica esperto que vai ter muito mais coisas aí. Esse ano é o ano que temos alguns filmes né?*

*GARAVELLO: Vários, vários filmes por aí! Temos algumas ideias não relacionadas aos filmes mais ideias em relação aos quadrinhos temos novidades engatilhadas também aí que vão sair pra vocês apreciarem e portarem aí nas reuniões de condomínio, na festinha de criança ou no trabalho! Se você trabalha naqueles lugares descolados que deixam você trabalhar de camiseta....*

---

<sup>113</sup> <http://www.fictioncorporation.com.br/>

*FACCAS: Eu fico imaginando o cara na reunião de condomínio com a camisa do ciclope was right. (risos ao fundo) Que lugar aprazível é uma reunião de condomínio... (risos ao fundo) [...]*

*SORVILLO: E tem uma outra coisa legal! Você falou aí de usar em condomínio essas coisas... As camisetas da Fiction tem umas estampas que são umas das coisas mais legais! Por q é isso! Tem umas estampas discretas que assim, você pode ir pra qualquer lugar assim e só um nerd vai reconhecer se você vai estar usando uma camisa da Fiction entendeu? Você não vai estar lá com uma camiseta verde com o símbolo do Lanterna Verde e todo mundo vai olhar: Perái! Esse cara aí é nerd! Não! Não Vai ser um outro esquema! Vai ser nerd level 10 entendeu?*

*FACCAS: É um código secreto! Uma sociedade secreta nerd é isso?*

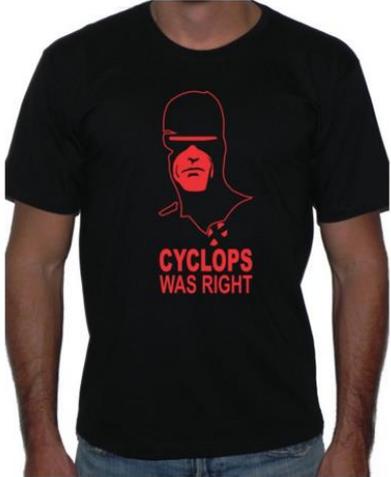
*GARAVELLO: É! Você é um nerd superior, vamos dizer assim!*

São pouco mais de quatro minutos de conversa onde muita coisa interessante acontece<sup>114</sup> em torno de uma camiseta. Primeiro temos o fato de que as estas camisetas são consideradas discretas, exatamente por que não é qualquer pessoa que percebe e reconhece a marca de uma empresa fictícia. Assim, a camiseta funciona quase como uma linguagem cifrada que comunica o que *nerd* viu, gosta e conhece de forma muito mais eficiente do que uma camiseta com uma estampa cuja popularidade ultrapassa as fronteiras *nerds* e é largamente reconhecida na cultura *mainstream*, como por exemplo usar camiseta do Super-Homem. Assim, temos a maior qualidade da camiseta: a certeza de que ela passará despercebida pelos *civis* e apenas outro *nerd* será capaz de identificar estampa e de onde veio a camiseta.

---

<sup>114</sup> Para ouvir o áudio completo: <http://www.quadrimcast.com.br/2013/02/20/quadrimcast-41-games-x-quadrinhos/> O trecho aqui citado começa em 2'40" e vai até 5'27".

E se você não ganhou, não fique triste, temos uma **NOVIDADE!** Agora você pode comprar a camisa diretamente no site da Fiction! Sim, temos uma "lojinha" onde teremos esta (e outras) camisa(s) para venda! Para comprar a camisa **CYCLOPS WAS RIGHT**, clique na imagem abaixo!



Episódios relacionados! – Quadrinacast #12 – Grandes Sagas: Guerras Secretas

**SIGA-NOS NO TWITTER**  
Follow @quadrin 2,071 followers

**FAÇA PARTE DA TROPA QUADRIM**

**Quadrinacast**  
3,661 likes

Liked Share

You and 14 other friends like this

**PARCEIROS**

**FICTION CORPORATION**

**PANINI COMICS**

Em segundo lugar, é que essas camisetas foram “pensadas” / “criadas” pela Equipe Quadrin. Dentro do site da Fiction Corporation, existe uma categoria de camisetas chamada “Blogs e Podcasts” onde ficam disponíveis para venda camisetas temáticas com estampas assinadas por um podcast ou um blog<sup>115</sup>, cujas estampas podem conter elementos que remetam a identidade visual desses blogs e podcasts e ou referência visual a algum produto cultural.

Outra coisa interessante aqui é que muitas vezes, a estampa é também uma referência alguma coisa que aconteceu dentro do próprio podcast. Esse é o caso da camiseta “*Cyclope was right*”. Essa foi a primeira camiseta que o Quadrinacast lançou. Ela é uma referência ao episódio “#34 – AvX/Marvel Now” onde a Equipe comenta sobre os quadrinhos “X-Men versus Vingadores” que deu origem a uma nova linha editorial da Marvel chamada “Marvel Now. Nesse programa, Laurentino, muito fã do personagem Ciclope, diz a frase “*Cyclops was right*” (assim mesmo em inglês) várias vezes com muito entusiasmo e energia e defende um de seus personagens preferidos ao longo do programa, o que acabou virando uma espécie de piada interna entre a Equipe Quadrin e sua Tropa de ouvintes.

Nesse programa, ao mesmo tempo em que falam sobre questões mercadológicas, editoriais e narrativas; discutem o comportamento e a moral de

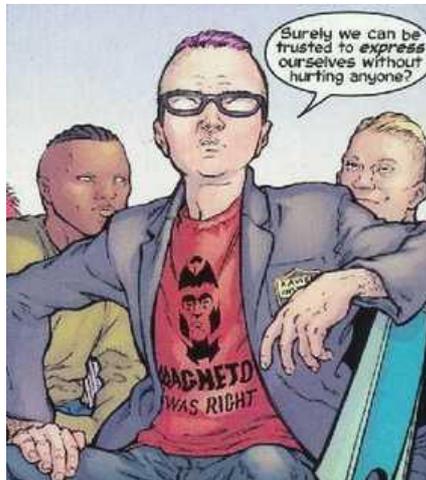
<sup>115</sup>Não tive o acesso direto de como funcionava exatamente esse arranjo

personagens envolvidos na trama e refletem sobre o impacto que a intertextualidade têm nas narrativas que acompanham.

A gama de assuntos discutidos nesse programa estão, de certa forma, encapsulados na camiseta “*Cyclops was right*”. Em 2012, a editora Marvel apresentou grandes mudanças em seus títulos, numa nova linha editorial chamada Marvel Now (no Brasil, Nova Marvel) que recomeçava a contagem de seus títulos na busca de novos leitores. Isso significava uma grande interferência e significativas mudanças na intrincada e longeva cronologia do universo ficcional da editora, conhecida por jamais recomeçar suas histórias. O universo ficcional da editora Marvel possui uma cronologia que se utiliza de uma série de recursos narrativos como universos e linhas temporais paralelas para dar conta de narrativas que estejam fora de sua cronologia principal. Para os leitores, essa seria uma resposta da Marvel à reformulação editorial da concorrente DC Comics — conhecida pelos seus vários recomeços— e um marco na história da editora. No final das contas, os principais títulos foram zerados mas a cronologia não foi alterada e as mudanças se deram exclusivamente no âmbito narrativo, em tramas que foram exaustivamente debatidas entre os fãs, em podcasts, fóruns e redes sociais e em diversos sites que tratam de revistas em quadrinhos.

No Brasil, as narrativas que sustentam essa nova linha foram lançadas nas minisséries: "Sanção X", "AvX: Vs", e "Consequências", que serve de prelúdio para Marvel Now. É nessa última que o personagem Ciclope faz a citação de que, no futuro, diriam que “ele estava certo” sobre suas decisões e atitudes controversas. Em “Vingadores versus X-Men”, também chamado de “AvX” o personagem Ciclope, membro dos X - Men acredita que a paz entre humanos e mutantes já não é possível e se torna uma espécie de extremista em favor da causa mutante. O personagem Ciclope, que em principio é um herói, passa a ser comparado com um vilão. Mais especificamente o vilão Magneto trabalhado na época em que roteirista Grant Morrison escrevia as histórias dos X-Men. Nessa época o personagem Magneto pedia mais para o seu lado vilanesco e está associado a uma série de atrocidades indesculpáveis. Em oposição ao personagem Ciclope, temos o personagem Wolverine que sempre foi retratado como um anti-herói de moral duvidosa, um assassino, agora apresentando atitudes, mais heróicas e “*certinhas*” não condizentes com o histórico do personagem. Nesse cenário, dentro da trama, os mutantes começam a ser

incorporados à cultura pop, e um dos personagens, um adolescente mutante aparece usando uma camiseta com os dizeres “*Cyclops was right!*” (Ciclope Estava Certo), numa referência a outros momentos da trama em que mostram quadrinhos com fãs do Magneto usando camisetas com os dizeres “*Magneto was right!*” (Magneto estava



certo). (Figuras 24 e 25).

Figura 24 – Em 2003 o personagem Quentin aparece com a camiseta “Magneto was right”.



Figura 25 – Em 2014 mais uma vez a camiseta “Magneto was right” aparece numa história.

Os debates em relação as novas caracterizações desses personagens, muito populares entre os fãs de quadrinhos, e conseqüentemente aos novos rumos editoriais da Marvel Comics estavam em todos os sites que tratam sobre quadrinhos. Nessa época, em meados de 2013, muitas camisetas com a frase “*Cyclops was right!*” surgiram e muitas pessoas utilizavam o ícone com esse tema em seus perfis pelas redes sociais. De certa forma, tomar uma posição em relação aos personagens era também ter uma posição em relação aos novos mandados editoriais. Para alguns levar o personagem Ciclope, tão central e bem definido como herói para o caminho da vilania era descaracterizar os X-Men de forma imperdoável, enquanto que outros acharam que a mudança era válida. Assim, se você gostava das histórias e concordava com as mudanças você usava a camiseta e ou o avatar com a referencia “*Cyclops was right*”.

A camiseta em questão é uma referência dentro da referência, afinal de contas, na edição AvX número 6, o personagem Ciclope diz num diálogo com Capitão América que estava certo sobre sua decisão (figura 26), logo em seguida na edição AvX 7 – Consequências (figura 27) o mesmo personagem fala que no futuro jovens usarão camisetas com os dizeres “Ciclope estava certo.” O que de fato acontece na edição Nova Marvel Wolverine #2 (figura 28): o personagem Quentin aparece usando uma camiseta muito parecida com a que a Equipe Quardim decidiu vender na Fiction Corporation. O que temos aqui é a auto referencia tão característica das revistas em quadrinhos, e o que fez a Equipe Quardim, assim como tantos outros fãs de redor do mundo, foi identificar e manipular um elemento das páginas dos quadrinhos e dar a ele um novo sentido, transformando-o numa nova referência, uma vez que apenas o fã leitor de Marvel e ouvinte da Quardimcast entenderia por que a camiseta “*Cyclops was right!*” é a camiseta do programa “AvX/Marvel Now”.

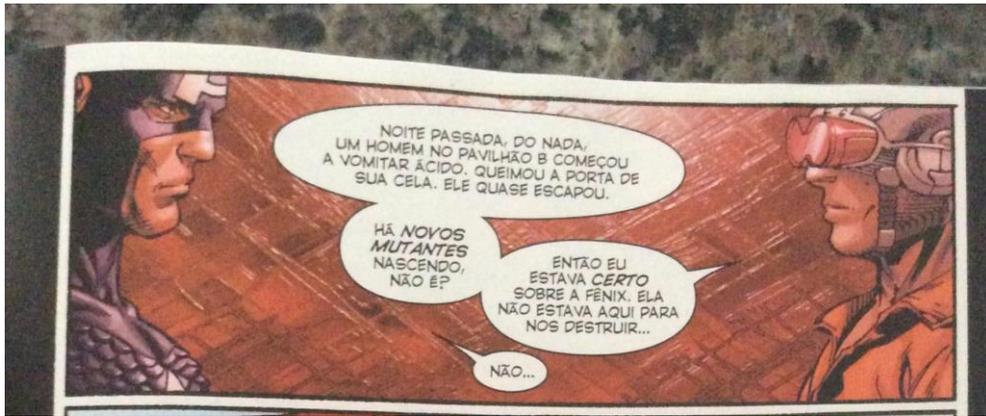


Figura 26 – Ciclope diz que estava certo em AvX 6.

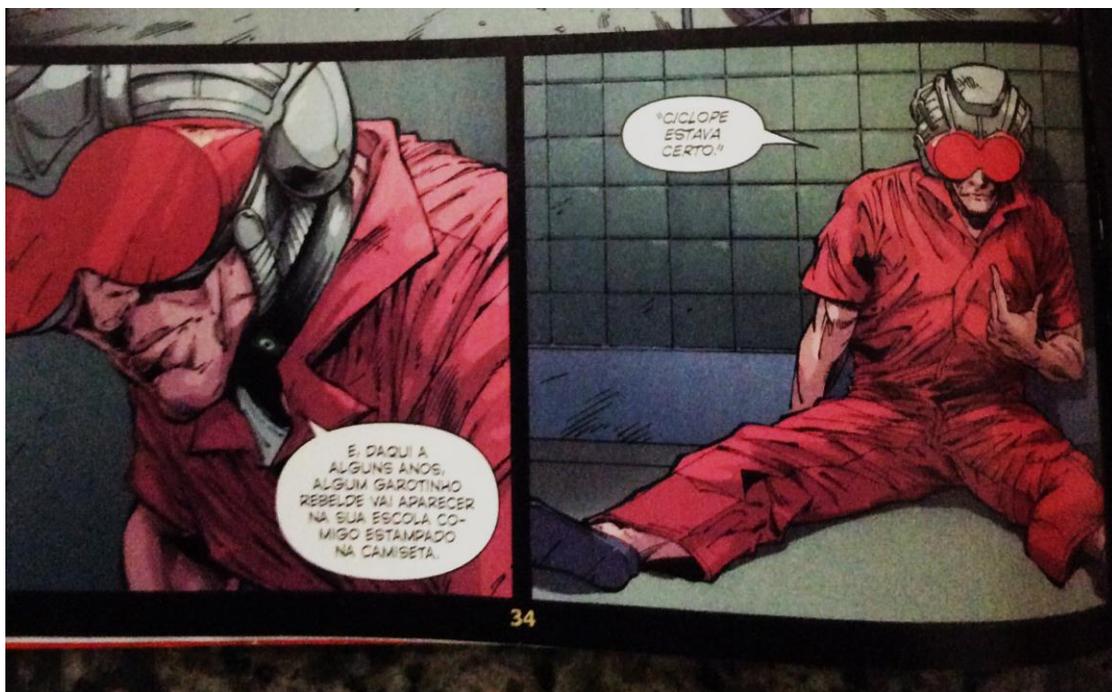


Figura 27 – Ciclope em AvX 7 prevê jovens usando camisetas “Ciclope estava certo”

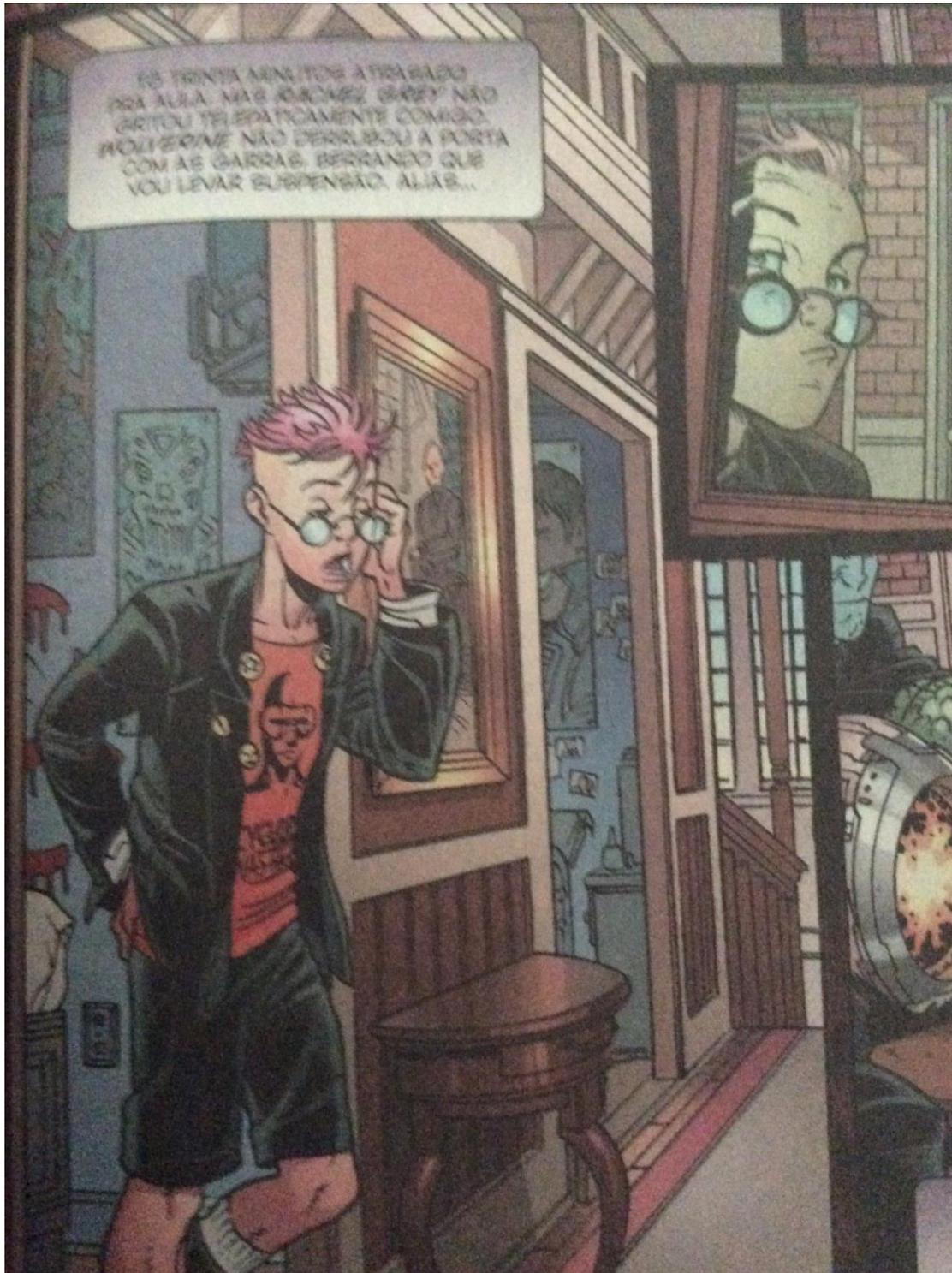


Figura 28 – O personagem Quentin aparece em Marvel Wolverine #2 com a camiseta “Ciclope estava certo”

Como acabamos de ver, questões morais e éticas são discutidas através de personagens, tal qual uma mitologia. Ouvi e li discussões acaloradas sobre se é correto ou não o Super-Homem matar um vilão ou não se preocupar com a segurança da população no meio de suas batalhas; e não é incomum que essas pessoas citem

seus personagens como modelos de conduta e retidão ou discutir se as atitudes de algum personagem são moralmente aceitáveis. Mitologia inclusive é um termo que muitas vezes os próprios *nerds* utilizam para se referir ao corpus de textos que compõem os universos ficcionais das editoras que trabalham com super-heróis. Segundo Micea Eliade, a palavra mito transformou-se significativamente ao longo do tempo: passou a significar “ficção”, “ilusão” enquanto que na Antiguidade significava “tradição segundo revelação”, “conhecimento primordial”, “modelo”, “exemplo”. (Eliade, 1963).

De acordo com Vernant (1999), essa noção que separa mito da razão (logos x mythos) seria um resquício da tradição pré-socrática onde “o mito se define pelo que não é, numa dupla relação de oposição ao real, por um lado (o mito é ficção), ao racional, por outro (o mito é absurdo)” (p.171). O autor segue explicando que antes disso, não havia distinção entre mythos e logos, de modo que mythos compreenderia “uma palavra formulada, quer se trate de uma narrativa, de um diálogo ou da enunciação de um projeto” e a razão “termo que se relaciona às diversas formas do que é dito [...] não apenas como palavra mas como “racionalidade demonstrativa)” (idem, 172-174). Assim, nas tragédias gregas, por exemplo, os mitos funcionavam como subsídios para as discussões acerca dos problemas da pólis, uma vez que essa dupla articulação reforça a ideia de ensinamento, pois com o afastamento garantido, o espectador pode ser crítico em relação aos acontecimentos ficcionalizados (Vernant, 1999).

Assim as narrativas mitológicas da Antiguidade, das mais diversas tradições culturais continuam a inspirar a ficção atual, seja no cinema, na literatura ou nos games. Para Amorim Neto (2007) as histórias em quadrinhos retomam temáticas que se encontram em vários mitos da história da humanidade. Em sua tese, o autor discute as estruturas mitológicas inerentes aos quadrinhos de super-heróis. Seu estudo se concentra na questão dos arquétipos literários — como temas e motivos atuantes na literatura universal. De modo que os principais arquétipos seriam aqueles relacionados à figura do herói, desde de seu nascimento fantástico até a sua morte honrosa. A hipótese do autor é que uma vez reelaborados pelas *comics*, esses conteúdos mitológicos criam novas formas de mitos, “numa espécie de mitologia contemporânea intimamente relacionada com o imaginário universal”. Não são apenas apropriações, são narrativas com novos significados cujas temáticas se

sobrepõe; assim, um personagem pode apresentar como base um certo arquétipo mas em algumas histórias pode aparecer com outro sem que a base original se modifique. Os arquétipos remodelados pelos quadrinhos de super-heróis operam como elemento catalizador do enredo, o que possibilita um grande leque de vertentes num único personagem. Por isso mesmo é que é possível que um personagem consiga existir por tantos anos em publicações que estão constantemente se renovando como acabamos de ver no caso do “Ciclope estava certo”; Os Vingadores, Ciclope e os X-Men existem desde 1963, enquanto o personagem Wolverine existe desde 1974.

Nos quadrinhos que compõem o longo evento narrativo “Vingadores versus X-Men” e o caso “*cyclops was right*”, é possível identificar diversos elementos que evocam mitos e mitologias comuns em qualquer cultura como: forças cósmicas destruidoras e criadoras de vida, sacrifícios e renascimento espirituais, avatares, grandes atos heroicos etc. Ao mesmo tempo essas mesmas tramas incorporam temas da realidade sócio – cultural contemporânea como racismo, preconceito, direitos humanos, desarmamento nuclear, terrorismo, ambientalismo e tantos outros assuntos que poderiam estar em destaque em qualquer telejornal do planeta. E ainda que mediados pelas tramas dos quadrinhos são esses os assuntos constantemente debatidos nos podcasts e sites como a Quadrim. Como bem coloca Amorim Neto:

[...] o que ocorre de fato, no ambiente ficcional é: a comunidade super-heróica está à parte da sociedade humana. Entretanto, para o leitor, é essa a única sociedade que importa, pois é a partir dela que ele se relacionará com os arquétipos ali trabalhados. (AMORIM NETO, 2007, p. 134)

Assim ainda que o foco seja tão somente os super-seres, sejam eles heróis ou vilões, é a partir dessas histórias que o leitor *nerd* se relaciona com o mundo ao seu redor. Tanto no caso do baralho e da camiseta, quanto nos relatos etnográficos a seguir, é impossível não lembrarmos de passagens do *Pensamento Selvagem* onde Lévi-Strauss lista uma série exemplos de como povos ditos primitivos classificam o mundo ao seu redor:

A extrema familiaridade com o meio biológico, a atenção apaixonada que lhe dedicam, os conhecimentos exatos ligados a ele frequentemente impressionaram os pesquisadores como indicadores de atitudes e preocupações que diferenciam os indígenas de seus visitantes brancos. (1997, p. 20)

Para Lévi-Strauss, a mente humana possui uma estrutura que nos permite dar ordem e sentido ao mundo a nossa volta; são as “estruturas fundamentais do espírito humano”. De acordo com sua perspectiva, as culturas são sistemas de signos compartilhados e estruturados de acordo com os princípios que regem o funcionamento desse espírito humano. Assim, a estrutura é entendida puramente como forma e não leva em consideração uma historicidade, pois trata de fenômenos universais, ou seja, a estrutura não está submetida ao tempo e ao espaço, de modo que se o ser humano é sempre o mesmo, possui uma mesma “estrutura psíquica”, ou seja, suas operações mentais se realizam da mesma forma não importa onde ou quando. Essa estrutura estática e universal pode ser identificada através de um encontro entre o método etnológico e o método linguístico. Para o autor tanto na etnologia quanto na linguística, não é a comparação que fundamenta a generalização, mas sim o contrário, uma vez que a atividade inconsciente do espírito é a de impor formas (iguais para todos os espíritos) a um conteúdo, esse sim diversificado, de acordo com a realidade em que esse espírito existe.

Classificar, ordenar e organizar os aspectos da natureza e sua relação com os homens nos princípios de singularização e de universalização são os principais mecanismos dessas estruturas mentais. Ou seja, ao mesmo tempo em que o processo de classificar algo o torna único, também o encaixa em algo universal. A classificação científica, por exemplo, seria um dos resultados dessas operações mentais, da necessidade universal de impor ordem; no caso dos povos sem escrita os critérios de classificação se restringem aos elementos sensíveis, e a ciência por sua vez, se baseia em noções mais abstratas. Com isso, as formas de pensar e agir dos povos sem escrita podem ser consideradas formas de produção de conhecimento tão legítimas quanto o saber científico, é o que o autor chama de “ciência do concreto” ou “pensamento mítico”.

Lévi-Strauss utiliza o conceito de bricolagem para demonstrar a existência desse pensamento mítico ou selvagem num plano prático, na medida em que o *bricoleur* dispõe de uma infinidade objetos que colecionados em seu cotidiano. O nosso *nerd* da Quadrim possui um vasto inventário de referências acumuladas pela leitura e releitura textuais ou visuais de suas fontes narrativas e na constante troca de informações entre seus pares. Ou seja, cercam-se de todo o tipo de informação que

consideram “*quadrinístico*” e “*nérdico*” tal qual os povos sem escrita que se utilizam de um inventário da observação do mundo ao seu redor, que em princípio, se apresenta caótico. Ao combinar esses diversos elementos, dá sentido, ordena esse mundo, tal qual um *bricoleur* utiliza, diante de uma tarefa, uma variedade de materiais ao seu alcance para lhes conferir um novo significado, diferente daquele que tinham inicialmente. Segundo o autor esse ordenamento do mundo:

Constitui a base do pensamento que denominamos primitivo, mas unicamente pelo fato de que constitui a base de todo pensamento, pois é sob o ângulo das propriedades comuns que chegamos mais facilmente às formas de pensamento que nos parecem muito estranhas. ” (LEVI-STRAUSS, 1997, p. 25)

Isso fica mais evidente ao observarmos como esse *nerds* lidam com a questão da “*referência*” na internet. Seja dia dos pais (figura 29), Natal (figura 30) ou quaisquer datas comemorativas; ou ao fazer um comentário de cunho social<sup>116</sup> (figura 31) no Facebook, as postagens dos membros da Quadrim farão uma referência algo relacionado com seus universos narrativos preferidos.

---

<sup>116</sup> Nesse caso específico é em relação ao projeto de lei que cria o Estatuto da Família, que define a família como a união entre homem e mulher por meio de casamento ou união estável, ou a comunidade formada por qualquer um dos pais junto com os filhos.



Imagem 29 – Walter Stodieck comemora o Dia dos Pais com uma referência aos filmes da série “Stars Wars”



Imagem 30 – Ricardo Sorvillo comemora o natal com sua árvore nérdica feita de livros, séries e quadrinhos encadernados.



Imagem 31 –Vinicius se posiciona contra o projeto de lei do Estatuto da Família com uma referência ao personagem Homem-Aranha que é órfão foi criado pela tia.

Ainda mais específicas são as longas análises de trailers de filmes, episódios de seriados e jogos que são baseados em histórias em quadrinhos; e que são capazes de mobilizar longas discussões sobre que *referências* são utilizadas, modificadas e deixadas de lado numa dessas adaptações. Se a internet tem a interatividade, a colaboração e o compartilhamento como elementos básicos de sua própria lógica de funcionamento e é no espaço digital que as práticas e a identidade *nerd* se encontra de forma mais acabada. Não é de se estranhar a quantidade de postagens que são intensamente compartilhadas na forma de memes. O *meme* pode ser visto como algo que, além de se espalhar, ganha versões e tem o seu significado alterado, reapropriado. Sempre carregado de sentidos e referências. De acordo com Shifman (2014), um *meme* é sempre um conjunto (ou um acervo) de conteúdos. Ou seja, os *memes* não funcionam sozinhos, pois eles não têm significado algum fora de um contexto específico. Através dos *memes*, que podem aparecer em forma de fotos (figura 32), *gifs* ou vídeos os *nerds* se comunicam e trocam seus gostos e principalmente conhecimentos que se materializam em frases como “*entendedores*

*entenderão*”, “referência entendida com sucesso”, “essa referencia eu entendi” e variações do tema.



Imagem 32 – *meme* com referência as Tartarugas Ninjas (personagens de quadrinhos, filmes, animações e games) que se chamam: Leonardo, Raphael, Michelangelo e Donatello tal qual os artistas renascentistas.

Como vimos no capítulo em que tratamos da profissionalização do fã e do *producer*, a própria indústria cultural está atenta à prática de identificar e listar o maior numero de referencias possíveis que podem atravessar várias mídias. Por isso mesmo os filmes, games, seriados e até as próprias revistas em quadrinhos estão recheadas de *easter eggs*<sup>117</sup>. Os *easter eggs* são referências escondidas em filmes, séries, livros e quadrinhos que homenageiam outras obras da cultura pop. Inserir *easter eggs* em alguma obra é uma prática que começou com os programadores de softwares que se divertem ao acrescentar elementos inúteis, mas divertidas nos seus programas, como por exemplo, uma lista com os apelidos da equipe de programação ou fotografias dos programadores, escondidas em seus códigos; estes elementos não são defeitos e em nada afetam os programas e muitas vezes desencadeiam-se

<sup>117</sup> *Easter egg* significa ovo de páscoa em inglês. O nome vem da prática da caça aos ovos no dia páscoa, uma brincadeira muito comum entre as famílias norte-americanas e europeias.

pressionando, por exemplo, uma sequência de teclas, ou clicando em lugares insólitos. O que poderíamos considerar uma espécie de curiosidade do universo dos programadores e aficionados por informática, popularizou-se na cultura *gamer*, onde os desenvolvedores de jogos, que são também programadores passaram a esconder coisas em seus jogos que se tornam bônus no jogo para quem descobrir. Caçar *easter eggs* em filmes, jogos e quadrinhos é parte indispensável da fruição dos quadrinhos, filmes, seriados e livros, na medida em que encontrar *easter eggs* e *referências* (figura 33) confirma a *identidade nerd*.



Imagem 33 – Referência encontrada no trailer do filme “Esquadrão Suicida”, que reproduz uma cena do quadrinho do qual é adaptado.

A Marvel Studios, o braço audiovisual da editora Marvel Comics, tem se dedicado a adaptar suas histórias em quadrinhos pra o cinema e para a televisão. Além dos *easter eggs* e demais referências próprias da uma adaptação, a Marvel Studios, muito espertamente colocou a questão da *referência* num de seus filmes, na boca de um personagem ícone e dentro da trama. No filme “Os Vingadores” (*Marvel’s The Avengers*, 2012), um dos personagens principais é o Capitão América, um homem fora de seu tempo, que foi congelado durante a Segunda Guerra Mundial e que ao acordar nos dias de hoje precisa se adaptar a um novo mundo. Ao longo do filme vários personagens ao redor do Capitão citam eventos, coisas e pessoas conhecidas por qualquer pessoa no ano de 2012, como por exemplo: pilates ou Stephen Hawkins e o Capitão nunca entende as citações. Finalmente em determinado ponto do filme um dos personagens questiona como o vilão é capaz hipnotizar suas vítimas transformando-as em “macacos voadores” numa clara referência ao filme “O Mágico de Oz” (*The Wizard of Oz*) , o clássico do cinema que foi lançado em 1939, é contemporâneo do Capitão América. Nessa cena, em que estão presentes vários personagens, Thor que é um alienígena não entende a referência, enquanto que o Capitão América prontamente diz “Eu entendo! Essa referência eu entendo!”<sup>118</sup> Foi o suficiente para que o “*Capitão América entendedor de referências*” se tornasse símbolo e *meme* no que diz respeito em acompanhar ou não a transmidialidade entre cultura pop e quadrinhos. São inúmeras as postagens (Imagens 34, 35 e 36) e os *memes* que brincam com essa cena nos perfis e sites que a Equipe Quadrim produz e acompanha.

---

<sup>118</sup> Essa cena se passa entre 5’31’’ e 5’47’’



Imagem 34 – Meme com cena do filme em que o Capitão América entende a referência.



Imagem 35 – outras cenas de filmes com o Capitão América (são vários) se transformam em *meme* sobre entender ou não uma referência.



Imagem 36 – postagem na página Nerdonautas com memes do Capitão América entendedor de referências.

Como vimos nas diversas fotos colhidas na minha própria *timeline* do Facebook durante o trabalho de campo, cada *referência* deve se encaixar perfeitamente numa determinada situação. Nas interações do fandom de quadrinhos tudo é *referência*.

A identidade *nerd* se constrói através do consumo, pelas apropriações e recriações de objetos culturais e pelo estabelecimento de hierarquias entre os membros do grupo. São esses os elementos utilizados para a legitimação de seus gostos, são os elementos de distinção tanto dentro do grupo, quanto em relação aos *civis*.

Ao discutir as relações sociais e culturais e das novas formas de identidade no contexto da pós-modernidade, Stuart Hall (2001), identificou três efeitos que a globalização tem sobre as identidades culturais: a desintegração das identidades nacionais; o fortalecimento das identidades locais como que resistem à globalização e o surgimento de identidades híbridas que se colocam frente às identidades nacionais

em declínio. De modo que é possível compreender que as identidades são relacionais, estão sempre em processo, sempre em formação; a identidade não é algo estanque ou cristalizado, como bem coloca o autor:

A identidade é realmente algo formado, ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento. Existe sempre algo de ‘imaginário’ ou fantasiado sobre sua unidade. (...) A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que ‘preenchida’ a partir do nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos pelos outros. (HALL, 2001, p. 38-39)

Woodward (2000) se debruça sobre os efeitos que a globalização tem nos processos identitários, mas seu estudo nos aponta para o poder da representação, na medida em que toda e qualquer prática de significação que produz sentido envolve relações de poder para definir quem está incluído ou quem está excluído. Segundo a autora, não estamos divididos apenas pelas inúmeras possibilidades identitárias disponíveis numa cultura, mas pelas nossas relações sociais. Assim, entre os incluídos e excluídos, existe uma gama de diferentes categorias significadas através de diferentes experiências de existência, ou seja, identidades são marcadas pelas nossas experiências sociais, econômicas, o que vivenciamos no passado e o que vivemos no presente.

Assim, a discussão acerca da noção de capital simbólico trabalhada por Bourdieu se faz presente para pensarmos sobre como essa identidade *nerd* se sustenta através de determinados gostos, hierarquias e estratégias de visibilidade específicas; uma vez que a ideia de capital simbólico dá conta dos recursos utilizados pelos indivíduos para legitimar sua pertença a determinado grupo e o reconhecimento dos participantes desse grupo. Em *A Distinção: Crítica social do julgamento do gosto* (2007), o autor descreve a situação da classe média no mundo moderno, através de uma análise de como a burguesia francesa desenvolve e ostenta seus gostos e preferências. Para Bourdieu o gosto é um fator determinante para a identidade de classe e, vice-versa, pois o gosto classifica também o próprio classificador. Assim, as diferentes escolhas que as pessoas fazem em seu cotidiano: o que nos agrada, o que é considerado feio ou bonito etc. são escolhas feitas em oposição àquelas feitas por pessoas de outras classes sociais. Ou seja, existe no ato da distinção uma

determinação socioeconômica que perpassas as relações sociais de pertencimento quando se classifica um gosto como inferior ou superior.

De acordo com Bourdieu, as relações de poder regem as sociedades na forma de sistemas simbólicos, onde as distinções de gosto se tornam a base para julgamentos sociais. Desse modo, o “espaço social” é hierarquizado pela desigual distribuição de diferentes capitais simbólicos, o autor lista três: capital econômico, capital cultural e capital social. Para o autor a sociedade é formada por um conjunto de “campos sociais” tais como, o campo acadêmico, desportivo, artístico etc. Todos atravessados por disputas entre classes, gerando um processo contínuo de diferenciação regidos pelas negociações desses capitais simbólicos. Assim com a evolução das sociedades surgem novos campos produzidos pela divisão social de trabalho; que se articulam entre si, e a forma como se articulam compõem o universo de socialização. Dessa forma, Bourdieu nos demonstra o caráter relacional das posições sociais; na medida em que as diferentes formas de capital simbólico não só estruturam o espaço social mas balizam as oportunidades e as trajetórias de vida.

As relações dentro dos fandoms são marcadas pelos julgamentos dos gostos, dos acúmulos e trocas de capital cultural. De acordo com Bourdieu, o capital cultural é adquirido através do conhecimento acumulado por meio de uma boa educação tanto a formação escolar institucionalizada, quanto aquela advinda do convívio com os elementos culturais valorizados pela sociedade. Nessa pesquisa a noção de capital cultural se aplica à competência e ao conhecimento acumulados dos usos dos códigos do fandom de revistas em quadrinhos, e da familiaridade com os produtos culturais valorizados internamente no grupo, ou seja, os elementos que conferem prestígio a quem os conhece, consome e sabe manejá-los. Aqui o capital cultural não tem a ver com erudição, mas sim com as formas de lidar com práticas de consumo cultural que diferem do público “normal”, *mainstream*, ou para usar o termo nativo: *o público civil*. O capital cultural no contexto do fandom serve para estruturar e legitimar um certo estilo de vida, no caso da Quadrin, uma identidade *nerd* que torne o sujeito não só diferente dos outros, da massa, mas também superior aos seus pares. Como acabamos de ver na questão das *referências*.

No oceano de referências em que vivem imersos a Equipe e Tropa Quadrin, e outros habitantes da *nerdosfera*, fica à deriva aquele que não é capaz de captar o que está sendo referido pelas pessoas e pelas coisas da cultura pop. De modo que sem a

aquisição desse capital cultural específico um indivíduo dificilmente será aceito como parte do grupo, daí a existência de categorias como “*fanboy*”, o “*bazingueiro*”, “*o jovem padawan*” ou “*jovem nerd*”.

O *fanboy* e o *bazingueiro*, por exemplo, ocupam uma posição inferior dentro do grupo e são “facilmente” identificados pelo pouco senso crítico em relação aos produtos que consomem ou pelo pouco conhecimento das obras, respectivamente. Segundo André Faccas, o *fanboy* “*é um fã estereotipado da cultura nerd, que é exageradamente excitado por qualquer novidade. Pode pegar os caras do seriado Big Bang Theory como exemplo.*” Normalmente, o fã que não é capaz de reconhecer “erros” de adaptação, de continuidade, não conhece a cronologia dos quadrinhos, não analisa, não detecta pontos negativos numa narrativa ou em suas transposições midiáticas e que principalmente defende com unhas e dentes sua coisa preferida – seja personagem, história, universo ficcional, filme, editora etc – sem argumentos isentos de paixão, são também tratados como *fanboy*.

Já o “*bazingueiro*” é o fã que teve contato com o universo dos quadrinhos ou da cultura pop através do que eles chamam de *mídia civil*, ou seja, a mídia não especializada, tradicional e *mainstream*; ou conhece apenas as adaptações cinematográficas e televisas dos quadrinhos e livros. São aqueles que consomem os produtos “*porque tá moda*”, ou “*porque achou bonito*”, sem saber de fato de onde veio ou o que significam os símbolos, logotipos e personagens. Assim, se uma pessoa se diz fã apenas do desenho animado, do filme, do jogo ou do seriado sem se interessar em conhecer a fundo a obra original, ela será classificada como “*bazingueira*”. O adjetivo *bazingueiro* é uma referência ao popular seriado de TV estadunidense “*The Big Bang Theory*”, que tem um personagem cujo o bordão é a palavra *bazinga*; a palavra não consta em dicionários mas no seriado é utilizada sempre ao fim de uma piada, depois de um comentário sarcástico quando o personagem prega uma peça em seus amigos, com o significado de “te peguei” ou “te enganei”.

O “*The Big Bang Theory*” uma *sitcom* que retrata o dia-dia de quatro brilhantes acadêmicos que também são fãs de histórias em quadrinhos e encarnam vários dos estereótipos *nerds*, sendo a inabilidade social o principal deles. A série é centrada no relacionamento dos rapazes com a vizinha, que desconhece o universo acadêmico e *nerd* dos rapazes, ou seja, ela é uma *civil*. O programa que vai ao ar

desde 2007 é extremamente popular e coleciona números exorbitantes;<sup>119</sup> faz muito sucesso justamente entre o público *mainstream*, que é apresentado a todo um novo universo referencial sobre diversos ícones da cultura *nerd* através do programa. É esse mesmo referencial que atrai parte da audiência *nerd* que busca no seriado os *easter eggs* e as citações ao seu próprio universo e práticas como os jogos de tabuleiros, as convenções, as discussões sobre quadrinhos etc. E exatamente por fazer muito sucesso com o *publico civil* e contribuir para a popularização dos *assuntos nérdicos* que o programa também é visto pelos *nerds* com crítica e desconfiança, daí o “*bazingueiro*” ser uma categoria de acusação. Um *fanboy* e um *bazingueiro*, nunca teriam espaço dentro da Equipe Quadrinim, por exemplo. Uma vez que a Equipe valoriza o acúmulo de conhecimento e a reverência em relação às histórias em quadrinhos.

E com essa popularização, os mecanismos de distinção aumentam e também aumentam as tensões entre os novos fãs e os antigos fãs histórias em quadrinhos. O novo fã vai ser constantemente cobrado em seus conhecimentos, e o fã mais antigo sempre adotará uma postura professoral. O curioso aqui é o que o fã antigo é um professor de algo considerado juvenil. Esse fã antigo, acumulou muito capital cultural: leu e releu e ainda lê uma quantidade enorme de quadrinhos e livros sobre quadrinhos, ele coleciona muito e já há bastante tempo, já participou de muitas convenções e acompanhou as mudanças no mercado de quadrinhos. Ou seja, o fã antigo, é necessariamente uma pessoa mais velha, não à toa os que os integrantes da Quadrinim estejam na faixa dos trinta anos. Por isso é tão comum ouvirmos nos podcasts expressões como “*aprendiz*”, “*jovem nerd*”, “*jovem padawan*”, e tantos programas com indicações de leituras e debates e resenhas de quadrinhos antigos.

Aqui a questão da ampliação e da valorização da cultura juvenil cria um limbo onde uma temos quantidade absurda de produtos são criadas e pensadas para ter um apelo infanto-juvenil que é consumido por adultos que reclamam não apenas desse apelo que traz os novos fãs mas reclamam para si a “posse” desses objetos culturais, pois eles os conheceram primeiro e cresceram junto com eles. Ao mesmo tempo essas pessoas estão cientes de que no senso comum podem ser consideradas infantis para o consumo desse tipo de produto calcado no universo dos super-heróis. Daí as piadas e

---

<sup>119</sup> Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/noticia/entretenimento/big-bang-theory-esta-mudando-a-forma-como-as-pessoas-veem-os-nerds-diz-atriz/>>.

brincadeiras e referências a respeito da idade ser tão constante nos programas, “*não fala muito que assim entrega a idade*”, “*essa geração criada a leite com pêra não entende nada*” “*os nerd véios que nem nós!*”, “*Ihhh você é bem velho em cara!!*”.

Esse tipo de crítica recai muito sobre muitos filmes ou desenhos animados que são adaptações de histórias em quadrinhos, por exemplo. Alguns desses filmes são produzidos para atingir todas as faixas etárias, de indicação livre, e algumas dessas animações passam em canais infantis. A tensão aqui fica por conta da renovação desse público que disputa posições hierárquicas com os fãs mais velhos, onde a idade e consequentemente o acúmulo do capital cultural garante que os fãs mais velhos reivindiquem a posição *nerd* e possam ou julgar ou ensinar os mais jovens.

Por outro lado, a maior difusão e a popularização de certos objetos que seriam próprias da “*cultura nerd*” como os quadrinhos, por exemplo, geram um desconforto, quando os *assuntos nérdicos* tornam-se mainstream e o público *civil* desfruta dos benefícios da cultura *nerd* sem passar pelo sofrimento da experiência *nerd*; quando ser *nerd* era motivo de chacota e não era “legal” ou “cool”. De certa forma, essas adaptações e releituras já trazem prontas e processadas para os novos fãs e para os *civis* todo o cabedal de informação acumulada pelos velhos fãs.

No “*QuadrinCast #1 – Filmes, Filmes e Reboots*”, os *QuadrinCasters* estão discutindo as mudanças nos quadrinhos da DC, que seria uma “*jogada mercadológica*” para atrair novos fãs devido às baixas vendas de quadrinhos, o que não agradou muito os fãs mais antigos, lá pelo nono minuto de programa se segue a seguinte conversa:

*FACCAS: Na verdade quem está chiando disso tudo são nerds véios que nem nós! Esses caras estão chiando pra cacete! Ahhh agora todos os meus gibizinhos não valem mais, vou jogar fora, vou matar minha família.*

*LEOSPY: Os nerds novos não se importam né?*

*Faccas: Pois é! O nerd novo não se importa com gíbi cara! O nerd novo quer jogar videogame.*

*AZAMBUJA: Mas quem é o nerd hoje? Todo mundo diz que é nerd! Ser nerd tá na moda, nerd é legal, mas não é bem assim!*

*LEANDRO: É verdade! Hoje em dia se o cara leu um livro do Harry Potter, pronto! Ele já diz que é nerd!*

*AZAMBUJA: É! É modinha agora! Eu era nerd quando não era modinha, quando o cara sofria bullying no colégio por ser nerd!*

*LEANDRO: é verdade!*

*FACCAS: ah não!! Você acabou de invalidar todo o seu discurso ao falar bullying! Na época não tinha bullying. A nossa geração não tinha essa frescura. Era um desafio diário pra você crescer o seu caráter.*

*LEOSPY: existia bullying. Não existia com esse nome.*

*FACCAS: Bullying é dessa geração leite com pêra aí.*

*LEANDRO: essa geração ovo maltine aí!*

Numa de minhas conversas com Henrique JB, comento que essa popularização é quase como se *publico civil* tivesse descoberto a identidade secreta desses *nerds* e ele me responde o seguinte:

*Não gosto do termo Nerd, ele está aí todo mundo usa, mas ele te traz à mente uma porção de filmes bobos e jocosos dos anos 1980 com os quais nunca me identifiquei. Por outro lado, Geek é um nome que nasceu para designar fanáticos por tecnologia, não sei se me representa também. Mas, quando surgir uma palavra realmente adequada, que contemple todo o espectro dos fãs de cultura pop, então poderei definitivamente me assumir. Hum... Engraçado você falar em identidades secretas, porque eu vivi uma durante muitos anos (risos). É que quando era adolescente, tinha receio de ser mal visto por ler "revistinhas". Importante manter em mente que, nos anos 1980, nos EUA as comics atingiram um ápice de criatividade e vendas durante a onda graphic novel, as minisséries e os grandes arcs dentre das séries mensais. Foi a época de Demolidor de Frank Miller, X-Men de Claremont & Byrne, Cavaleiro das Trevas, A Queda de Murdock, Watchmen, Monstro do Pântano de Alan Moore, Batman Ano Um... Só que aqui, no Brasil, essas obras demoravam a chegar, e muitas vezes vinham em formatinho. A percepção, portanto, permanecia a mesma dos tempos de Heróis da TV: HQ é coisa de criança. Então, comprar revistas era pra mim uma atitude semiclandestina. Eu podia entrar na banca, escolher, levar pra casa e me maravilhar. Mas não havia com quem falar sobre elas. (...) Essa sensação de isolamento se perpetuou. Mesmo nos tempos da faculdade, lugar onde as pessoas, a princípio, teriam a mente mais aberta, não tive a sorte de encontrar algum semelhante, apenas colegas que, sim, gostavam de personagens de quadrinhos - mas nunca tinham lido uma revista! (...) Hoje, gostar de HQs é legal. A situação se inverteu. Já usei muitas vezes a frase "estamos no*

*poder" porque é assim que me sinto. É como se o mundo nos prestasse reconhecimento, "vocês tinham razão e nós não sabíamos" (risos) Não me refiro só às revistas, mas a tudo. O cinema não é mais o mesmo - para o bem e para o mal. Muitos filmes, se não são adaptação de comics, bebem daquela fonte descaradamente. As séries de TV, então, muitas delas são quadrinhos filmados, com suas narrativas e personagens se aproveitando dos mesmos arquétipos e situações que povoaram o imaginário Marvel/DC. Os games sempre tiveram ligação estreita com essa linguagem, no mínimo, porque ambas as mídias compartilhavam o mesmo público. Enfim, o que importa é que hoje se pode fazer um paralelo entre o pertencimento que os personagens de HQs despertam nos leitores, se tomarmos como semelhante os sentimentos de alegria dos fãs de seriados a cada temporada que se inicia, ou a revolta quando ocorre alguma trapalhada no roteiro ou algum personagem morre. Outro universo que desperta emoções semelhantes - e que sempre usei como exemplo para que os civis compreendam o quanto nos envolvemos com o assunto - é o do futebol. Muitos civis acham bizarro o tamanho da polêmica que surgiu na internet quando a Warner anunciou Ben Affleck como o novo Batman, mas acham normalíssimo discutir acaloradamente se o Fluminense ou o Vasco vão cair para a segunda divisão, ou pior, se regozijam ao recitar a formação da seleção de 1958 numa mesa de bar.*

Esse incômodo com um novo público que chega também aparece no texto “Não sou nerd” do jornalista paulista André Forastieri. O texto que apareceu pela primeira vez na minha linha do tempo no Facebook em maio de 2014, foi publicado pela primeira vez em 2009 na página do autor;<sup>120</sup> mas é bastante recorrente nas redes sociais, e aparece bastante em diferentes grupos de Facebook seguido por vários integrantes da Quadrim. O texto trata justamente das agruras de ser *nerd* quando *nerd* não era popular e critica o rótulo e os fãs que se acomodaram no estereótipo midiático do *nerd*. Ele diz:

*Quando eu achava que valia defender a palavra Nerd, costumava explicar para os incautos que nerd é um cara que gasta mais dinheiro e mais tempo que a média com coisas em que as massas normalmente não gastam dinheiro nem tempo. [...] A única coisa a fazer é rejeitar o epíteto de nerd e pronto. Não vamos mais conseguir resgatar o conceito do significado que ele ganhou. E de fato o mundo não se divide entre nerds e normais, ou geeks e populares. O mundo se divide - para*

---

<sup>120</sup> Disponível em: <<http://noticias.r7.com/blogs/andre-forastieri/2009/10/12/eu-nao-sou-nerd/>>.

*efeito deste texto, pelo menos - entre gente interessante e desinteressante. Para mim, saber quem é Jim Steranko, Carl Stalling, Ken Adam ou Flávio Colin - de uma lista interminável - faz uma pessoa ser instantaneamente digna de atenção. Se você leu esse texto até aqui, já merece a minha. Agora: se a figura conseguir conectar Conan com Alice no País das Maravilhas via pintores pré-rafaelitas e socialismo fabiano, estamos falando de uma pessoa interessante. Que não lê só gibi. Mas lê gibi. Eu leio. Você não? Que dó!*

André Forastieri, é jornalista, crítico de cinema, escreveu sobre música e cultura na Folha de S. Paulo e na revista e Bizz. Nos anos 1990 fundou a Editora Acme, cuja publicação mais conhecida foi a Revista Herói, voltada para seriados, quadrinhos e mangás. Anos mais tarde a Acme virou a Conrad Editora, que foi uma das primeiras a investir em mangás no país. Por isso mesmo ele é muito conhecido e respeitado pelos fãs de quadrinhos, mangás e cultura pop em geral. No trecho de texto apresentado acima, Forastieri cita dois artistas ligados aos quadrinhos: Jim Steranko e Flávio Colin; já o músico Carl Stalling é conhecido por compor os temas das animações da Warner Bros e Ken Adam é um premiado diretor de arte que trabalhou em filmes de James Bond. Todas essas referências no texto de Forastieri é um ótimo exemplo da importância da trajetória e da carreira para legitimar a *identidade nerd* e o movimento de enobrecimento dos gostos e das práticas: Os quadrinhos são chamados de nona arte ou arte sequencial, as resenhas buscam leituras mais maduras e críticas em relação às obras etc. O universo literário das histórias em quadrinhos já objeto de investigação acadêmica como vimos nas citações de trabalhos dentro dessa própria tese.

No primeiro podcast, por exemplo, a Equipe se apresenta e fala dos seus dez anos como site de fanfic e citam Octavio Aragão (que hoje é um escritor de ficção científica) como um dos fundadores da Quadrim, numa espécie de credencial que valoriza e gera reputação para o grupo. Os próprios temas escolhidos para os programas são um exemplo desse tipo de enobrecimento: falam do mercado, da história, dos diversos estilos de quadrinhos, da arte etc.

Ao mesmo tempo, para cada programa em que esse capital cultural será exibido, os integrantes fazem uma pesquisa sobre o tema, releem coisas, buscam as referências e as passam adiante na forma de links e indicações. É interessante que o apreço pela informação aparece em como o programa lida com os erros. Se um dos

Quadrimesters der uma informação errada durante o programa, a informação não será consertada de forma discreta ou editada com a informação correta; ele será corrigido na hora por outro participante do programa e seu erro será sublinhado com uma vinheta com o relinchar de um jumento ou de som de freada de carro acompanhado de um som de acidente, e sempre em tom de piada, lógico. Aqui o humor é usado para lembrar que as informações devem ser levadas a sério.

A questão do enobrecimento do capital cultural nérdico, por assim dizer, se concretiza com a profissionalização desse fã, o que nos dá uma dimensão de carreira como resultado desses processos de distinção. O sujeito começa como um fã dedicado, torna-se um colecionador, é engajado e criativo começa a produzir fanarts, cria um site ou colabora com um, cria reputação, começa a participar de eventos e convenções na qualidade de especialista ou comentador e acaba se transformando em jornalista, roteirista, crítico, desenhista, designer etc. E isso agregar valor a comunidade da qual fazem parte. Numa de nossas conversas, Vinicius fala um pouco desse desejo de autoria que se torna possibilidade de profissionalização:

*Acho que tem dois tipos de criadores, digamos assim, tem os que precisam dar vazão para aquilo que você leu, viu e gostou e você tem aqueles que não basta simplesmente fazer apenas um trabalho em cima do que já está aí. Tem fazer mais! Eu quero mostrar o que eu quero fazer! Mostrar o meu! O meu trabalho. Eu fazer uma coisa minha a partir disso! Tem muita gente faz isso. (...) E aí você tem dois caminhos: tem a pessoa que começa fazendo fanfic e vai fazer suas próprias coisas autorais, há caminhos para se fazer isso, inclusive aqui no Brasil. A editora Draco,<sup>121</sup> por exemplo, faz constantemente coletâneas de contos e ela fez um agora que é contos de super-heróis, então esse cara que escreve fanfic e quer lançar uma coisa original poderia perfeitamente fazer uma adaptação tirar o nome e mudar algumas coisas (bem, o problema dessa coletânea era que a história tinha que ser passada no Brasil, mas tudo bem é mais complicado mas dá pra fazer!) e lançar! E pronto! Tem gente que começa assim. A Draco, por exemplo lança varias coletâneas de vários gêneros, eles estão sempre abertos (...) os livros são lançados, vendidos em livrarias e tal... Ou você pode fazer uma outra coisa: lançar suas histórias num site e vai divulgando, como foi com Victor Cafaggi. Agora tem outras pessoas pra quem escrever não é tão importante, e o que essas pessoas querem é externar a sua opinião sobre aquilo que ela leu, viu e gostou.... É tipo assim “eu vi uma coisa ali que ninguém*

---

<sup>121</sup> Disponível em: <<http://editoradraco.com>>.

*viu”, “eu vi de uma maneira diferente”, “ali tem um ponto da história que eu não concordo” entendeu? E a pessoa precisa externar isso! Encontrar outras pessoas com opinião semelhante, ou diferente também! É isso o que a Quadrim faz. E o que todos os outros podcast de quadrinhos também fazem. E aí você vira uma referencia por causa da sua opinião, e [muito enfático] MESMO que outras pessoas não concordem com a sua opinião você também pode virar referencia pra elas, isso também acontece.*

Brubaker e Cooper (2000) chamam a atenção para o fato de que o conceito identidade possui vários usos e atravessa as mais diferentes disciplinas. Os autores confrontam esses diferentes significados e identificam pelo menos três linhas de pensamento: a que trata a identidade como um aspecto cristalizado da individualidade, um outro que a considera um conjunto de processos interpessoais e uma terceira onde a identidade é produto de uma ação política. No caso de identidades de grupo, onde prevalece adesão e identificação, identidade pode ser tomada como

*Sense of belonging to a distinctive, bounded group, involving both a felt solidarity or oneness with fellow group members and a felt difference from even antipathy to specified outsiders. (2000, p. 19)*

Ou seja, é ao mesmo tempo um processo de auto identificação e categorização do outro. Afinal de contas, um grupo social só existe frente a outros grupos e nem sempre esse grupo é coeso e harmônico. Quando se trata de questões identitárias, os conflitos, as contradições, categorizações e disputas estão sempre presentes, em maior ou menor escala. Ao considerarmos esse aspecto relacional das identidades e das interações no fandom, é de se esperar a existência de muitos atritos e disputas na busca pela distinção. No caso da Equipe Quadrim não existem conflitos visíveis entre Tropa e Equipe; nos espaços de comentários do site ou nos perfis e nos grupos de Facebook não encontramos as discussões e conflitos tão comuns nos espaços digitais ocupados por fandonas e outras tribos urbanas com eu vi na pesquisa sobre os Emos, por exemplo, onde as disputas identitárias eram constantes. Naquela pesquisa, a interação entre os fãs de música Emo remetia a discussão de Blok (2001) sobre “o narcisismo das menores diferenças” onde pessoas que em princípio seriam semelhantes sustentavam uma hostilidade entre elas através das mínimas diferenças, daí tínhamos uma série de categorias de acusação que fragmentavam os fãs do Emo

numa miríade de estilos como forma de distinção. No caso da *nerdosfera* brasileira onde estão os fãs de histórias em quadrinhos as tensões ficam entre a questão de gênero, como vimos anteriormente, os *civis* e os novos fãs que incluem os *fanboys* e *bazingueiros*. No caso dos novos fãs, eles podem mudar de status caso se dediquem ao conhecimento profundo dos “*assuntos nérdicos*” e conseqüentemente sejam capazes de identificar e rastrear o maior número de “*referências*” possíveis.

Perguntei várias vezes aos integrantes da Equipe Quadrim se a página deles é moderada, eles dizem que não é. Comentei algumas vezes com alguns deles que em outros sites com o perfil parecido com o da Quadrim, as brigas nos comentários e nas páginas do Facebook são constantes. LeoSpy credita essa ausência de conflito no site a própria postura da Quadrim, que não busca polêmicas e trata tudo num tom mais sério. Vinicius concorda e diz que existem sites, podcasters e youtubers que ganham visibilidade e até uma certa reputação justamente “*focando na polêmica*”, mas esse não é caso da Quadrim, ainda que entre eles exista um integrante “*mais polêmico*” eles não incentivam as polêmicas. Eles querem ser conhecidos pela “*credibilidade e não pela polêmica pura e simples*”. Nos bastidores existem conflitos e disputas aos quais eu não tive nenhum acesso, mas Leandro diz:

*No caso das reuniões de pauta, e até na avaliação do feedback recebido não tem nada de amor (risos). Se dessem uma faca na mão de cada um e as reuniões não fossem por Skype ou Whatsapp era capaz de ninguém sair vivo (risos) [...] Infelizmente não temos muitos haters (risos) a maior parte dos comentários são elogios. Mas lembro que tivemos um problema no podcast de “Y - O Último Homem”. Parte da audiência não entendeu as brincadeiras e o tom que usamos e nos acusaram de sermos (no mínimo) machistas (risos)*

Podemos ver que não é apenas a adesão que garante o título de *nerd*, exige um acúmulo de capital cultural, o capital nérdico, que implica não só o gasto material com os quadrinhos, as coleções, os livros, os objetos e a participação em convenções mas também no esforço de rastrear as referências intertextuais e transmidiáticas desse bens culturais. Ao mesmo tempo, existe uma trajetória, mudanças de posição social pela qual eles atravessam – ser visto de modo negativo ou infantil, o enobrecimento do hobby, profissionalização – que garantem a constituição da reputação *nerd*, quando ele se torna um ponto forte, uma referência entre os pares.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assistir um filme ou seriado, ler um livro ou uma história em quadrinhos e se imaginar parte da história, se identificar com os personagens, torcer e sofrer por eles, imaginá-los em situações diferentes ou recriar cenas e imaginar finais diferentes: Todos nós temos a mesma reação frente a uma narrativa. Pensamos no que poderia ser diferente, imaginamos novas falas e uma série de novas possibilidades para personagens de uma história e damos novos sentidos a uma narrativa através de nosso próprio olhar. Esse devaneio que Campbell (2001) considera de caráter individualista, que acontece na intimidade, na solidão do indivíduo mesmo que ele esteja com uma platéia numa ópera ou no cinema “perdido em seu próprio mundo particular”, é público e compartilhado quando se trata de fandoms e de sites como a Quadrim. Os integrantes da Equipe Quadrim, por exemplo, se não vão ao cinema juntos, se encontram no podcast para comentar os filmes, eles leem os mesmos livros e os mesmos quadrinhos para que suas opiniões e impressões sejam compartilhadas e trocadas. Assistem aos mesmos programas, jogam os mesmos jogos e comentam sobre as mesmas coisas que os demais sites e podcasts dedicados aos quadrinhos e cultura pop estão comentando. Nesse sentido é uma fruição compartilhada que só faz sentido dentro da chamada *nerdosfera*.

Ainda segundo o autor, esse devaneio é uma característica do hedonismo moderno auto ilusório, onde os indivíduos usam a imaginação e a criatividade para criar imagens mentais. Eles consomem estas imagens que constituem este tipo de narrativas — histórias em quadrinhos e seus desdobramentos transmidiáticos — como fonte de prazer, estimulados principalmente pelas emoções. De modo que é nesta capacidade imaginativa que reside o consumo moderno e contemporâneo; isto é, a satisfação não vem diretamente do produto, mas sim do prazer das experiências autoilusivas. Campbell chama atenção que esse movimento se articula com a cultura romântica, na medida em que na ética romântica há um chamado para que o indivíduo se expresse através das coisas que ele consome, são as coisas que você escolhe que ajudam a construir sua subjetividade. Essa ideia de chamado, é como uma outra dimensão da vocação como tratada por Weber (2004): ser capaz de reconhecer subjetivamente o seu lugar no mundo, ou seja, a capacidade de colocar no mundo sua subjetividade através do produto de seu trabalho. O que temos com grupos como a

Quadrinim, e outros grupos de fãs é a materialização desse devaneio nas formas de uma autoria, ou, pelo menos, de uma coautoria do universo ficcional que eles admiram. Weber nos mostra que a busca construção de uma subjetividade própria tem relação com o projeto individualista do protestantismo, e com a questão da vocação, onde o consumo, tal como nos aponta Campbell passa ser um aspecto importante da vida moderna, além do próprio trabalho.

Ao longo dessa pesquisa foi possível compreender o quão importante para esse grupo é questão identitária que passa por um esforço coletivo, criativo de materialização do devaneio através da apropriação de uma determinada produção cultural e como as formas eficazes de distinção através do consumo vão se tornando base para processos de profissionalização desse fã. O desejo de que a *vida nerd* se sobreponha a *vida civil* era constante nas falas dos integrantes da Equipe Quadrinim; durante nossas conversas o nome de Octavio Aragão sempre aparecia como um exemplo concreto dessa possibilidade. Octavio Aragão foi um dos fundadores da Quadrinim, hoje ele não faz mais parte do grupo, mas ficou com eles até a fase da Fanfic Quadrinim, ele era fanfiquero. Hoje Octavio Aragão é conhecido entre os fãs de quadrinhos no Brasil como escritor de ficção científica. Seu projeto mais conhecido é o Universo Intempol, uma narrativa colaborativa e multimídia, que reúne dezenas de autores do Brasil e até de Portugal para contar histórias com um núcleo ficcional em comum. Outro trabalho conhecido de Aragão é o livro “A mão que cria”, cuja versão original era uma fanfic do Aquaman, publicado no site Hyperfan. Além de escritor, Aragão é doutor em artes visuais e professor universitário, esse poderia ser sua *vida civil*, no entanto, seu trabalho acadêmico gira em torno dos quadrinhos; ele pesquisou a vida e obra de Angelo Agostini, um dos pioneiros dos quadrinhos no Brasil e participou da Comissão Científica da 2as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, organizado na USP em 2013. Juntamente com Lucio Luiz, que também foi fanfiquero da Hyperfan, lançou o livro *Os Quadrinhos na Era da Digital – Hqtrônicas, webcomics e cultura participativa*, publicado pela Marsupial Editora de Lucio Luiz, pesquisador de podcasts. Luiz e Aragão podem ser incluídos no que Jenkins chama de Aca/Fan, uma criatura híbrida que reconhece, assume e entrelaça os interesses intelectuais aos emocionais de um fã. O Aca/Fan aparece a introdução de “*Fans, Bloggers and Gamers*” onde o autor confessa ser ele mesmo um Aca/Fan, pois os artigos que se encontram naquele livro: “represent different experiments in

how I negotiate my multiple identities as a fan and scholar; and they represent my efforts to push these ideas into new spaces beyond the university book store ghetto” (2006, p. 2).

Aragão e Luiz já participaram diversas vezes do Quadrimcast como convidados e entrevistados. Seus projetos e livros são bastante divulgados pela Quadrim, assim como são divulgados outros projetos e obras que buscam incrementar o mercado brasileiro de quadrinhos e ficção científica e outros gêneros literários considerados menores como fantasia e terror. Divulgar e incentivar através de financiamento coletivo esses tipos de projeto é fazer parte de uma rede, dar corpo a uma comunidade que movimenta eventos, mercado e cria novos fãs; e é um modo da Quadrim e seus integrantes buscar reputação e ser um nó forte nessa rede. O objetivo da Quadrim, seus integrantes dizem, “*é ser uma referência sobre quadrinhos*”.

Dentro da Quadrim, alguns de seus integrantes estão no meio dessa trajetória na busca da profissionalização. Walter Stodieck, por exemplo, tem trinta e três anos, nasceu em Porto Alegre e vive em Florianópolis; é casado e recentemente teve uma filha. É formado em design gráfico com especialização e mestrado em gestão de design e hoje trabalha como professor universitário; ele possui duas micro empresas: uma de design e branding e outra para comercialização de produtos para bebê. Essa é a sua *vida civil*, sua carreira *nerd* começa como fã dedicado e colecionador ainda na infância e adolescência; na juventude, aos dezenove anos, entrou na Quadrim como roteirista escrevendo dois títulos mensais para o site e logo em seguida assumiu o cargo de editor-chefe, ele era responsável pelo gerenciamento de cronograma e títulos publicados no site, com uma organização semanal de publicação além de cobrar das pessoas os textos para que fossem encaminhados para revisores e discutir dentro do grupo as melhorias e alterações de cada história. Ele também foi responsável pela elaboração das identidades visuais de cada título e seção do site na fase Fanfic Quadrim, e também foi responsável pela renovação da marca gráfica do site a partir do ano de 2005. Em 2013 a Quadrim passa por uma reformulação onde deixa de ser um site de fanfictions e passa a se dedicar a críticas, resenhas e reportagens sobre cultura pop e quadrinhos, além de dar maior destaque ao podcast. Neste novo formato do site, Walter continua como responsável pela elaboração de todos os elementos gráficos da Quadrim. Ele deixa ser um escritor e editor para se tornar um redator, assumindo uma coluna própria e a escrita de algumas matérias para outras colunas

gerais do site; ele também é um comentarista, pois agora ele é um dos Quadrimcasters. Paralelamente, seu trabalho de conclusão na graduação foi sobre o uso de personagens de HQs como fator de influência na venda de produtos, ele também publicou um artigo científico sobre o uso de personagens de histórias em quadrinhos na disseminação dos valores de uma marca. Fora do universo acadêmico, Walter já foi sócio e criador de estampas da Stoza Camisetas,<sup>122</sup> uma loja virtual que vende camiseta com estampas *nerds*. Assim como LeoSpy e sua loja virtual de boardgames, Luis Garavello e André Faccas com seus projetos ligados a quadrinhos e literatura ou Vinicius se iniciando no universo dos eventos, o que temos aqui é um movimento identitário que busca transformar lazer em trabalho, pois é esse movimento que os diferencia do *civil* e legitima a *identidade nerd*.

Esse processo de singularização só faz sentido em relações mais amplas, como por exemplo dentro da *nerdosfera* brasileira, — junto a outros *nerds*, podcasters, *Youtubers* e blogueiros fãs de quadrinhos — onde esses indivíduos podem ser entendidos, apreciados, reconhecidos, ou rejeitados como pares. Aqui se coloca também a questão cultural e tecnológica da própria internet, primeiro como máquina de escrita, na medida em que facilita a relação do fã com o texto e possibilita novas formas de literatura que vão além do suporte impresso. Hayles diz que a literatura eletrônica é um trabalho criativo que questiona histórias, contextos e produções literárias: “creative art works that interrogate the histories, contexts and productions of literature, including as well the verbal art of literature proper”. Mesmo que a autora esteja tratando de um movimento artístico específico fruto do incremento das tecnologias digitais, é impossível não pensarmos que essa definição também cabe nas produções de fãs: as fanfics, fanarts e fanfilms que florescem e ganham mais visibilidade a partir das possibilidades do computador e da internet; é através dessas possibilidades tecnológicas que as produções de fãs dialogam, questionam, se apropriam e transformam as narrativas que estão no *mainstream*.

A produção eletrônica de textos só aumenta e se diversifica, além da própria literatura eletrônica como produção artísticas, temos a transposição de textos impressos para o formato digital, a editoração colaborativa que acontecem e dependem de recursos exclusivamente digitais, escrita colaborativas a partir de recursos

---

<sup>122</sup> Disponível em: <<http://stoza.com.br>>.

disponíveis na internet, literatura hipertextual e escritas hipermediáticas.<sup>123</sup> Tais escritas acontecem apenas em ambientes digitais e muitas vezes se misturam a outros objetos existentes na cultura digital jogos de computador, arte digital e design gráficos.

Ainda segundo Hayles, a literatura eletrônica nos leva a refletir sobre as estruturas por meio das quais é concebida; a autora aventa a possibilidade da subjetividade humana ser uma interação homem-máquina, na medida em que corpo humano e a tecnologia têm evoluído juntos um interferindo no outro de modo que nem a máquina e nem homem tem precedência um sobre o outro. Aqui voltamos ao pensamento de Flusser que considera que instrumentos e ferramentas são prolongações do corpo. Para o autor, a relação entre homem e instrumento e entre homem e máquina definem o que chamamos de trabalho. Na relação homem/instrumento o que o trabalho produz é resultado da ação do homem. Nesse cenário os instrumentos são substituíveis, o homem é essencial para o manejo das ferramentas. Com a revolução industrial, o homem artesão - no sentido, por exemplo, em que cria os seus próprios "instrumentos", ou não o fazendo, domina-os enquanto tal e entende o seu modo de funcionamento – deixa de existir. Trocamos aparelhos por máquinas que se tornam cada vez mais complexas, mesmo que precisem do homem para serem operadas. A máquina se torna essencial e o homem substituível. No cenário moderno/contemporâneo, o homem se torna um utilizador ou "funcionário" não mais de "instrumentos", mas de "aparelhos". Flusser se utiliza da imagem de uma câmera fotográfica como aparelho: é uma câmera escura, com alguns controles mecânicos (hoje digitais e mecânicos), que permitem certas variações (softwares) cujo o resultado dessa interação aparelho/homem é a livre expressão da criatividade. O resultado produzido pela interação aparelho/homem vai depender sempre do quanto quem opera o aparelho, é capaz de "brincar" com ele. O aparelho transforma o trabalho em jogo, onde o foco não é mais o domínio da natureza ou a rapidez nos resultados. Agora o objeto produzido só passa a ter valor se for criativo. A fotografia mais uma vez serve de exemplo: com as máquinas digitais (espalhadas por toda sorte de gadgets) qualquer pessoa pode produzir fotos com qualidade. O "trabalho" de um fotógrafo não é produzir fotos, esse é o trabalho do aparelho. O fotógrafo cria. Na maioria das vezes, não percebemos ou não entendemos

---

<sup>123</sup> PORTELA (2012; 2013), HAYLES (2008), KIRCHOF e MENEZES (2010), MARTINS (2014).

completamente, o funcionamento desses aparelhos por causa da sua "caixa preta", o que se por um lado obscurece a dinâmica de interação com os aparelhos por outro liberta o utilizador para uma noção de “jogo” com o mesmo. Ou seja, temos de ter em mente que embora estejamos cada vez mais embrenhados no “jogo”, ele não anula necessariamente as anteriores dinâmicas de relação com os utensílios de que nos servimos. Na contemporaneidade vivemos as três relações ao mesmo tempo. Nos aprofundamos no jogo lúdico dos aparelhos que nos cercam e que cada vez mais se interconectam.

Assim, é essa interação lúdica entre homem e aparelho que permite que você mesmo faça seus bens culturais: compor músicas, publicar livros, criar animações, editar filmes e fotografias etc. E daí que a produção do fã emerge. Também é nessa interação lúdica que uma simulação de presença em ambientes digitais através da voz pode ser pensada como avatar.

Ao longo dessa pesquisa podemos observar o impacto que as tecnologias digitais tiveram nas produções da Equipe Quadrim. Como eles passaram de fanfiqueros a podcasters, ou seja, de autores para críticos num contexto de popularização dos fandoms, onde os fãs aprenderam a usar as novas ferramentas midiáticas para incrementar, expandir e aumentar a visibilidade de seus fã-clubes, a seus grupos de fãs. A passagem do fanfiquero a crítico também implica no processo de distinção e singularização dentro do grupo, onde o indivíduo, o fã especializado também tem visibilidade. Na fase Fanfic Quadrim, o trabalho do edito e do autor só era visível através do texto. O editor da fanfic fazia a manutenção dos textos para que as histórias fossem reconhecidas pelos outros. Na mesma medida, o fanfiquero também lança mão de todo seu conhecimento acumulado para a confecção das histórias, uma vez que leitores, fanfiqueros e editores compartilham das mesmas leituras que inspiraram as fanfics. Com a mudança para o podcast e para o site de resenhas e críticas, todo o conhecimento utilizado para fazer as fanfics são direcionados para as opiniões, análises e críticas. Agora o editor, tem literalmente uma voz, ele é um fã que pode ser reconhecido pelos seus pares através de sua subjetividade, das suas opiniões.

Em *Interactive Audiences*, Jenkins (2006) se apoia no conceito de inteligência coletiva de Levy para explicar e descrever as comunidades de fãs na rede, nos início dos anos dois mil. O autor apontando para o fato de que essas comunidades

funcionam como espaços de acúmulo de conhecimento; compara a forma tradicional de produção e transmissão da informação com as novas práticas proporcionadas pelas tecnologias digitais, sublinhando que essa inteligência coletiva é um conjunto de fontes de informação e que seus membros agregam seu conhecimento à novas criações e reapropriações onde as informações adquirem mais valor através da interação social. Tal como vimos ao longo da pesquisa; não só em relação as produções da Equipe Quadrim, seja na fase Fanfic Quadrim e no Quadrimcast mas também nas interações pautadas pelas “referências” e na manutenção do *capital nêrdico*, o capital cultural acumulado em cima dos chamados *assuntos nêrdicos e conhecimentos quadrinísticos*.

Esse caráter referencial, intertextual nas interações entre os fãs que vimos no terceiro capítulo encontra ressonância na ideia de “mente do hipertexto” tal como identificada por Kerckhove (2003) que externaliza as mentes dos usuários nos ambientes digitais, interconectando-as a uma mente coletiva, ainda que estejam navegando de forma individualizada. Combinando características orais e escritas num modo de pensar alterado pelo uso das novas ferramentas computacionais. Apesar dessas especificidades, é possível identificar nesse tipo de pensamento hipertextual, o *bricoleur* de Lévi-Strauss e o as classificações próprias do “pensamento selvagem”. Caçar, identificar e manipular as referências que atravessam as narrativas transmidiáticas é o que garante e legitima a identidade *nerd* dentro do grupo. Ao acompanharmos a Equipe Quadrim foi possível perceber que é a produção de sentidos de identidade e experiência social a partir da reapropriação de produtos culturais — e até mesmo da criação de novos produtos culturais que são discutidos e compartilhados com outros fãs — o que diferencia o *nerd* do *civil*. Assim essa *identidade nerd* se constrói totalmente através do consumo, pelas apropriações e recriações de objetos culturais e pelo estabelecimento de hierarquias entre os membros do grupo. São esses os elementos utilizados para a legitimação de seus gostos, são os elementos de distinção tanto dentro do grupo, quanto em relação aos *civis*.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALEXANDER, Alison, HARRIS, Cheryl. *Theorizing fandom: fans, subcultures and identity*. Cresskill, New Jersey: Hampton, 1998.
- AMARAL, Rita. Antropologia e internet: pesquisa e campo no meio virtual. *Revista Inter Transdisciplinar de Ciências Sociais*, Porto, Portugal. v. 41, n. 3-4, p. 31-44, 2001.
- AMORIM NETO, Thomaz Pereira de. *Cavaleiro das trevas: um estudo mítico das histórias em quadrinhos de super-heróis*. (Tese de doutorado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Letras, 2007.
- ANDEREGG, David. *Nerds: who they are and why we need more of them*. New York: Jeremy P. Tarcher, 2008.
- ANG, Ian. *Watching Dallas*. London: Routledge, 1985.
- ANTOUN, H. A Web 2.0 e o Futuro da Sociedade Ciber-cultural In: INTERCOM, 31, 2008, Natal. In: *Anais do XXXI Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação*, 2008. Disponível em:  
<<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-0874-1.pdf>>
- \_\_\_\_\_, H., PECINI, A. C. A Web e a Parceria - Projetos colaborativos e o problema da mediação na Internet. In: COMPÓS, 16, 2007, Curitiba. *Anais XVI Compós*, 2007. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_171.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_171.pdf)>
- ARTHUR, C., SCHOFIELD, J. Short Shrift. *The Guardian*, 12 janeiro 2006. Disponível em:  
<<http://www.guardian.co.uk/technology/2006/jan/12/guardianweeklytechnologysection3>>
- ASSIS, P., SALVES, D., GUANABARA, G. O podcast no Brasil e no mundo: democracia, comunicação e tecnologia. In: IV Simpósio Nacional ABCiber, Rio de Janeiro, 2010. Disponível:  
<<http://pablo.deassis.net.br/psicolog/ABCiber2010podcast.pdf>>
- \_\_\_\_\_, Pablo. O imaginário do áudio e o podcast: re-imaginando o potencial da produção e distribuição de áudio na internet. (Dissertação de Mestrado) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2011.
- AUXILIO, Thais de. MARTINO, Luis M. S., MARQUES, Ângela C. S. Formas específicas de produção cultural dos fãs brasileiros da série britânica Doctor Who. *A cultura fã na era das mídias digitais. Ciberlegenda* n.27, Niterói, 2012.
- BARBERO, Jesús Martín. *Dos meios às mediações – comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2008.
- BARBOSA, Pedro. *A Ciberliteratura: Criação Literária e Computador*. Lisboa: Cosmos, 1996.
- BARTHES, Roland. *O grão da voz*. São Paulo: Martins Fontes, 2004a.  
\_\_\_\_\_. *O rumor da língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004b.
- BAYIM, Nancy. Talking about soaps: Communicative practices in a computer-mediated fan culture, p.111-130. In: *Theorizing Fandom: fans, subcultures and identity*. New Jersey: Hampton Press, 1998.
- \_\_\_\_\_. *Tune in, Log On: Soaps, fandom and online community*. Thousand Oaks, CA and London: Sage, 2000.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Obras escolhidas: Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.
- \_\_\_\_\_. Walter Experiência e pobreza. In: *Obras escolhidas. Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.

- \_\_\_\_\_. Walter O narrador. In: *Obras escolhidas. Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.
- BENNET, Andrew. *The Author*. New York: Routledge, 2005.
- BLOK, Anton. *The narcissism of minor differences in honor and violence*. Cambridge: Policy Press, 2001.
- BOLTER, Jay David, GRUISIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT, 2000.
- BORELLI, Sílvia Helena Simões, FREIRE FILHO, João. *Culturas juvenis no século XXI*. São Paulo: Educ.2008
- BOURDIEU, Pierre. *A distinção: crítica social do julgamento*. São Paulo: Edusp, 2007.
- BRUBAKER, Rogers, COOPER, Frederick. Beyond “identity”. *Theory and Society* n.29, p. 1-47, 2000.
- BRUNS, Axel. *Blogs, Wikipedia, second life, and beyond: from production to produsage*. New York: Peter Lang Publishing, 2008.
- BUTLER, Judith. *Bodies that Matter*. New York : Routledge Classics, 2011.
- CAMPBELL, Colin. O Consumidor Artesão: Cultura, artesanía e consumo em uma sociedade pós-moderna. *Revista Antropológica* n.17. Niterói: Eduff, 2004.
- \_\_\_\_\_. Colin A *ética romântica e o espírito do consumismo moderno*. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.
- CANCLINI, Nestor Garcia. *Culturas híbridas*. São Paulo: Edusp, 2008.
- CARVALHO, Larissa Camacho. Práticas de leitura e escrita na contemporaneidade: jovens e fan fictions. (Tese doutorado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2012.
- CASTELLS, Manuel. *Vol. I: Sociedade em Rede*. São Paulo: Edit. Paz e Terra, 2008.
- CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: Artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 2012.
- CHALHOUB, Sidney. *Trabalho, lar e botequim: O cotidiano dos trabalhadores no Rio de Janeiro da Belle Époque*. Campinas: Ed. Unicamp, 1986.
- CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. São Paulo: Unesp, 1999.
- \_\_\_\_\_. Roger. A escrita na tela: ordem do discurso, ordem dos livros e maneiras de ler. RETTENMAIER, Miguel, RÖSING, Tânia M. K. (orgs.) *Questões de leitura no hipertexto*, p. 200-222. Passo Fundo: UPF editora, 2007.
- \_\_\_\_\_. Roger. *Os desafios da escrita*. São Paulo: Editora Unesp, 2002.
- CHINEN, Nobu. Reinterpretando Wertham: Influência de “Seduction Of The Innocent” nos estudos de quadrinhos no Brasil. In: 2as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. *Anais eletrônicos da 2as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*, USP, 2013. Disponível em: <[http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais2asjornadas/Artigo\\_Nobu\\_Chinen.htm](http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais2asjornadas/Artigo_Nobu_Chinen.htm)>
- CIRNE, Moacy. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1972.
- CLIFFORD, James. *A experiência etnográfica: antropologia e literatura no século XX*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1998.
- CLÜVER, Claus. Estudos interartes: Conceitos, termos, objetivos. *Literatura e Sociedade - Revista de teoria literária e literatura comparada*, São Paulo, n.2, p.37-55. 1997.
- COELHO, Maria Claudia. *A experiência da fama*. Rio de Janeiro: FGV, 1999.

- COMA, J. *Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los comics*. Barcelona: Gustavo Gilli, 1979.
- CORALIS, P. B. “À flor da pele”: discursos da emoção e gênero biográfico na construção da idolatria. COELHO, Maria Cláudia, REZENDE, Cláudia Barcellos. (Org.). *Cultura e sentimentos: ensaios em antropologia das emoções*, p. 103-122. Rio de Janeiro: Contra Capa/ FAPERJ, 2011.
- \_\_\_\_\_.P.B. O ato de colecionar como construção identitária: globalização, consumo e emoção nas coleções de fãs. In: VI Encontro Nacional de Estudos do Consumo, 2012. *Anais do VI Encontro Nacional de Estudos do Consumo*, Rio de Janeiro, 2012
- \_\_\_\_\_.P.B. Nunca te vi sempre, te amei: uma análise etnográfica da idolatria a Madonna em um fã-clubes virtual. (Dissertação de mestrado). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2004.
- COSTA, Sarah Moralejo. Fanfiction: a manifestação do leitor como produtor textual na internet. In: Lecotec – II Simpósio de Comunicação, tecnologia e educação cidadã, 2009. Bauru. *Anais Lecotec*, p.684 -702, 2009. Disponível em: <<http://www2.faac.unesp.br/pesquisa/lecotec/eventos/lecotec2009/anais/0684-0702COSTA.pdf>>
- DA MATTA, Roberto. *A casa e a rua*. Rio de Janeiro: Rocco. 1997.
- \_\_\_\_\_. Roberto. Esporte na sociedade: um ensaio sobre o futebol brasileiro. *Universo do futebol*. Rio de Janeiro: Pinakotheke.1982.
- DARNTON, Robert. *O grande massacre de gatos e outros episódios da história cultural francesa*. Rio de Janeiro: Graal, 2001.
- DORNELLES, Jonatas. O Orkut e a terceira forma de sociabilidade. *Ciências Sociais Unisinos*, São Leopoldo v.3, n.41, p.163-171, 2005. Disponível em: <[http://www.unisinos.br/publicacoes\\_cientificas/images/stories/pdfs\\_ciencias/vol41n3/art04\\_jonatas.pdf](http://www.unisinos.br/publicacoes_cientificas/images/stories/pdfs_ciencias/vol41n3/art04_jonatas.pdf)>
- DUMAZEDIER, J., SUFFERT, A. Fonctions sociales et culturelles des cafés – Enquête dans une agglomération urbaine: Annecy et ses environs. In: L’Année Sociologique, Paris, PUF. p. 197- 249, 1962.
- ECO, Umberto. A falação esportiva. *Viagem na irrealidade cotidiana*. p. 220-226. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- \_\_\_\_\_. Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- EISENSTEIN, Elizabeth L. *The printing revolution in early modern Europe*. New York: Cambridge University Press, 2005.
- EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2008.
- \_\_\_\_\_. Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Devir, 1989.
- ELIADE, Mircea. *Aspectos do mito*. Lisboa: Edições 70, 1963.
- ELIAS, Norbert, SCOTSON, J. L. *Os estabelecidos e os outsiders: sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2000.
- ENNE, Ana Lucia. Juventude como espírito do tempo, faixa etária e estilo de vida: processos constitutivos de uma categoria-chave da modernidade. *Comunicação Mídia e Consumo*, v.7, n.20, p.13- 35, 2010.
- FERNANDES, Noélia M. *A autoria e o hipertexto*. Coimbra: Minerva, 2003.
- FISKE, John. *Understanding popular culture*. London and New York: Routledge, 1989.
- \_\_\_\_\_. John. The cultural economy of fandom. LEWIS, Lisa, (org) *The adoring audience: fan culture and popular media*. London and New York: Routledge, 1992.

- FLUSSER, Vilém, *Filosofia da caixa preta* – São Paulo : Hucitec, 1985.
- FOUCAULT, Michel. *Arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004.
- \_\_\_\_\_. De espaços outros. *Estudos Avançados*. v.27 n.79, p.113-122. São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/eav/article/view/68705>>
- \_\_\_\_\_. *O que é um autor*. Lisboa: Passagens, 2006.
- FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. *Métodos de pesquisa para a internet*. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- FREIRE, Eugênio Paccelli Aguiar. Caminho Metodológico de Uma Pesquisa Educativa Sobre Podcast. *Educere et educare*. v.9, n.17, p. 243 – 255. Cascavel, 2014.
- GAGLIARDI, Caio. O problema da autoria na teoria literária: apagamentos, retomadas e revisões. *Estudos Avançados* v.24, n.69. São Paulo, 2010.
- GASTALDO, Édison. O complô da torcida: futebol e performances masculinas em bares. *Horizontes Antropológicos*, n.24, p.107-123, Porto Alegre, 2005.
- GEERTZ, Clifford. *Nova luz sobre a antropologia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- \_\_\_\_\_. Clifford. *Obras e Vidas, o antropólogo como autor*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2009.
- GIDDENS, Anthony. *Modernidade e identidade*. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
- GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. Rio de Janeiro: Petrópolis, 1999.
- GOMES, Laura Graziela. Fantasies ou o “consumo da experiência” na mídia contemporânea. *Horizontes antropológicos*, v.13, n. 28, p. 313-344. Porto Alegre, 2007.
- \_\_\_\_\_. Laura Graziela. “Os modos de existência” de um avatar: imagem, inventário e perfil. *Vivências Revista de Antropologia* n.45, p.97-124. Natal, 2015.
- \_\_\_\_\_. Laura Graziela. Pequenos mundos gigantes: neotenia e transdução no Second Life. BARBOSA, L. (org.) *Juventude e gerações no Brasil contemporâneo*. p. 121-155 Porto Alegre: Editora Sulina, 2012.
- GORZ, André. *O imaterial: conhecimento, valor e capital*. São Paulo: Annablume, 2005.
- GOULD, Stephan Jay. Uma homenagem biológica a Mickey Mouse. *O Polegar do Panda*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1989.
- GUEDES, Simoni Lahud. “O espaço do jogo”. GUEDES, Simoni Lahud. *Jogo de corpo*. Niterói: Eduff, 1997.
- HAENFLER, R. *Straight Edge: Clean living youth, hardcore punk, and social change*. New Jersey: Rutgers University Press. 2009.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2001.
- HAVENLOCK, Eric. *A musa aprende a escrever: reflexões sobre a oralidade e a literacia da antiguidade ao presente*. Lisboa: Gradiva, 1996.
- Hayles, N. Katherine. Translating Media: Why we should rethink textuality. *The Yale Journal of Criticism* v.16, n.2. p.263 -290, Baltimore: Johns Hopkins University Press 2003.
- HEBDIGE, Dick. *Subculture: the meaning of style*. London: Methuen, 1979.
- HELLEKSON, Karen. BUSSE, Kristina. *FanFiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Jefferson: McFarland & Co., 2006.
- HILLS, Matt. *Fan Cultures*. London: Routledge, 2002.
- HIMANEN, Pekka, *The hacker ethic: A radical approach to the philosophy of business*. New York: Random House, 2001.

- HINE, C. *Etnografia Virtual*. Barcelona: UOC, 2004.
- \_\_\_\_\_. C. Virtual Methods and the Sociology of Cyber Social Scientific Knowledge. HINE, Christine (Org.). *Virtual Methods. Issues in Social Research on The Internet*. Oxford: Berg, 2005.
- JENKINS, Henry. Transmedia storytelling. Confessions of an Aca-fan. The official weblog of Henry Jenkins. Disponível em:  
<[http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)>
- \_\_\_\_\_. Henry. Convergence? I diverge. *MIT Technology Review Magazine*. June 2001. Disponível em:  
<<http://www.technologyreview.com/article/401042/convergence-i-diverge/>>
- \_\_\_\_\_. Henry. *Cultura da Convergência: A colisão ente velhos e novos meios de comunicação*. São Paulo: Aleph 2008.
- \_\_\_\_\_. Henry. *Fans, Bloggers and Gamers: exploring participatory culture*. New York: University Press, 2006.
- \_\_\_\_\_. Henry. *Textual poachers: television fans & participatory culture*. New York: Routledge, 1996.
- JENSEN, Joli. Fandom as pathology. LEWIS, Lisa, (org.) *The adoring audience: fan culture and popular media*. London and New York: Routledge, 1992.
- JENSEN, Rolf. *The dream society: How the Coming Shift from Information to Imagination Will Transform Your Business*. New York: McGraw-Hill, 2001.
- JOHNSON, S. *Cultura da Interface: Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zajar Editor, 2001.
- KATZ, Jon. *Geeks: How two lost boys rode the internet out of Idaho*. New York: Villard, 2000.
- KERCKHOVE, Derrick de. Texto, contexto, hipertexto: três condições da linguagem, três condições da mente. *Revista Famecos*, n.22, 2003.
- KIRCHOF, Edgar Roberto, MENEZES, Carlos. A literatura eletrônica como metáfora do pós-humano: uma análise do Tachistocope Project na perspectiva de Kathrine Hayles. *Revista do Programa de Pós –Graduação da Universidade de Passo Fundo*. v.6 n.2 – p.143-153, 2010.
- LANDOW, Robert. *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical theory and Technology*. Baltimore: Jonh Hopkins University Press, 1997.
- \_\_\_\_\_. Robert. *Hipertexto: La convergência de la teoria crítica contemporânea y tecnologia*. Barcelona, Buenos Aires, México: Ediciones Paidós, 1995.
- LATOUR, Bruno. *Ciência em Ação: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora*. São Paulo: UNESP, 2000.
- \_\_\_\_\_. Bruno. *Reagregando o social. Uma introdução à teoria do ator-rede*. Salvador: EDUFBA e EDUSC, 2012.
- LEWIS, André. Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes. *Revista Comunicação, Mídia e Consumo*, São Paulo, v.4, n.10, p.23-40, 2007.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *O Pensamento Selvagem*. Campinas: Papyrus Editora, 1997.
- LEVY, Steven. *Hackers: heroes of the computer revolution*. New York: Penguin, 1994.
- LEWIS, Lisa, (org). *The adoring audience: fan culture and popular media*. London and New York: Routledge, 1992.
- LOWIE, Robert H. *Primitive society*. New York: Boni and Liveright. 1920
- LUIZ, L. Podcasters Brasileiros: Uma “comunidade” em Busca de Visibilidade. In: Intercom São Paulo. *Anais do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na*

- Região Sudeste. São Paulo:2011. Disponível em*  
<<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/R24-0075-1.pdf>>
- \_\_\_\_\_. Lucio, ASSIS, P. O crescimento do podcast: origem e desenvolvimento de uma mídia da cibercultura. In: SIMPÓSIO ABCIBER, 3., 2009, São Paulo. *Anais 3º Simpósio Nacional de Pesquisadores em Cibercultura*. São Paulo: ABCiber, 2009. 1 CD-ROM
- \_\_\_\_\_. Lucio. Fan Fictions de Super-heróis das HQs: Intertextualidade e Pastiche. In: Intercom, 31., 2008, Natal. *Anais do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. São Paulo: 2008. Disponível em:  
<<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-0058-1.pdf>>
- MAFFESOLI, Michel. *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.
- MALINOWSKI, Bronislaw. *Argonautas do Pacífico Ocidental*. São Paulo: Abril Cultural, 1978.
- MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia de ideia: dez definições. LEÃO, Lucia (org). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre novas mídias*. São Paulo: Senac, 2005.
- MARCUS, George E. Ethnography in/of the World System: The emerge of multi-sited Ethnography. *Annual Review of Anthropology*, v. 24, p. 95-117, 1995.
- MARTINS, Beatriz Cintra. *Autoria em Rede: os novos processos autorais através das redes eletrônicas*. Rio de Janeiro: Mauad, 2014.
- MAUSS, Marcel. As relações jocosas de parentesco. p. 164-176. OLIVERIA, R. C. (org.), *Antropologia*. São Paulo: Ática. 1983.
- \_\_\_\_\_. Marcel. *Sociologia e antropologia*. São Paulo: Cosac & Naify. 2003.
- MAZUR, Dan e DANNER, Alexander. *Quadrinhos – História moderna de uma arte global. De 1968 até os dias de hoje*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005.
- \_\_\_\_\_. Scott. *Reinventando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2006.
- MCLUHAN Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2007.
- MEDEIROS, M.S.D. Podcasting: produção descentralizada de conteúdo sonoro. In: Intercom, 28. Rio de Janeiro. *Anais do XXVIII Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação*. São Paulo: 2005.
- \_\_\_\_\_. Transmissão sonora digital: modelos radiofônicos e não radiofônicos na comunicação contemporânea. *Ciberlegenda. Revista do Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense*. n.21, 2009.
- MELLO, Pedro Paulo Thiago de. Pendura essa, a complexa etiqueta na relação de reciprocidade em um botequim do Rio de Janeiro. (Dissertação de Mestrado). Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2003.
- MILLER, Daniel, SLATER, Don. Etnografia on e off-line: cybercafés em Trinidad. *Horizontes Antropológicos*, ano 10, n. 21. Porto Alegre, 2004.
- \_\_\_\_\_. Daniel, \_\_\_\_\_, Don *The Internet: an Ethnographic Approach*. Oxford: 2000.
- MOREIRA, William Mathias. A viagem sem destino do Lanterna Verde e Arqueiro Verde pela contracultura dos EUA da década de 1960-70. *História, imagens e narrativas*. n.18, 2014. Disponível em:  
<<http://www.historiaimagem.com.br/edicao18abril2014/06lanternaverde-contracultura.pdf>>
- MORLEY, David. *The Nationwide Audience*. Londres: Routledge, 1980.

- MOYA, Álvaro de. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977.
- MUKAROVSKY, Jan. La personalidad del artista. \_\_\_\_\_ Jan. Escritos de estética y semiótica del arte. p.272-291. Barcelona: Gustavo Gilli, 1977.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural Unesp, 2003.
- NELSON, Ted. *Literacy Machines*. *Mindful Press*, 1993. Disponível em < <http://u-tx.net/ccritics/literary-machines.html>>
- NUGENT, Benjamin. *American Nerd: The Story of My People*. Simon and Schuster, 2009.
- O'REILLY, Tim. *What Is Web 2.0 - Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. O'Reilly Publishing, 2005.
- OLIVEIRA, Theresinha. A Escolástica como Filosofia e Método de Ensino na Universidade Medieval: uma reflexão sobre o Mestre Tomás de Aquino. *Notandum 32*, CEMOrOC-Feusp / IJI-Universidade do Porto, 2013.
- ONG, Walter. *Oralidade e Cultura Escrita: A tecnologização da palavra*. Campinas: Papirus, 1998.
- PÉREZ-GONZÁLEZ, Luis. Amateur subtitling as immaterial labour in digital media culture: an emerging paradigm of civic engagement. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 2012.
- PINE II, Joseph., GILMORE, James H. *O espetáculo dos negócios: desperte emoções que seduzam os clientes, sensações intensas determinam o valor de produtos e serviços*. Rio de Janeiro: Elsevier, 1999.
- PORTELA, Manuel. Jogos e Instrumentos Textuais: A Poesia Algorítmica de Jim Andrews. *Intersemiose Revista Digital*. Ano II, n. 4. 2013.
- \_\_\_\_\_. Manuel, Introdução: Literatura no século XXI. *Revista de Estudos Literários* n.2, Coimbra, 2012.
- \_\_\_\_\_. Manuel. Autoautor, autotexto, autoleitor: O poema como base de dados *Revista de Estudos Literários*. n.2, Coimbra, 2012.
- PRIMO, Alex. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. E- Compós (Brasília), v. 9, p. 1-21, 2007.
- \_\_\_\_\_. Manuel. Para além da emissão sonora: as interações no podcasting. In: *Intexto*. Porto Alegre, n. 13, 2005.
- RADCLIFFE-BROWN R. *Estrutura e função na sociedade primitiva*. Petrópolis: Vozes, 1973.
- RAJEWSKI, Irina. Border Talks: The Problematic Status of Media Borders in the Current Debate about Intermediality. ELLESTROM, Lars (org.) *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Palgrave, Macmillan, 2010.
- \_\_\_\_\_. Irina. Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermedialités*, n. 6 au tomne, 2005. Disponível em: <[http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6\\_rajewsky\\_text.pdf](http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6_rajewsky_text.pdf)>.
- RECUERO, Raquel. *Redes sociais na internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- ROCHA, Sérgio Luiz Alves da. Fanfics: a Intersecção entre Leitura, Escrita e Tecnologias de Comunicação. In: Intercom - XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba. *Anais Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*, 2009.
- SABIN, Roger. *Adult Comics: An Introduction*. México: Routledge, 1993.
- SANDVOSS, Cornel. *Fans: The Mirror of Consumption*. Cambridge: Polity Press, 2005.

- SANTAELLA, Lucia. *Matrizes de linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- SANTOS, Ana Paula Daros, SILVA, Sandra Rúbia. Fandom na cultura digital: as práticas de participação e produção social dos legenders brasileiros de séries e filmes estrangeiros. In: Intercom - XXXVII Congresso de Ciências da Comunicação de Foz do Iguaçu. *Anais Intercom, 2014*. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/sis/2014/resumos/R9-1868-1.pdf>>
- SEMERENE, B. Abrindo as portas dos salões virtuais. PORTO, S.D. (org). *Sexo, afeto e era tecnológica*. Brasília: Universidade de Brasília, 1999.
- SERRA, Pedro. Voz do Avatar, Voz como Avatar, Avatar da Voz. *Artes, Média e Cultura Digital. Matlit v.3, n.1. p.11-22*. Coimbra, 2015.
- SHEFRIN, Elana. Lord of the Rings, Star Wars, and participatory fandom: mapping new congruencies between the internet and media entertainment culture. *Critical Studies in Media Communication*, v.21, n.3, p. 261-281, 2004.
- SHIFMAN, Limor. *Memes in digital culture*. Cambridge: MIT Press, 2014.
- SIBILIA, Paula. *O show do eu: a intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- SILVA, Luiz Antonio Machado da. “O significado do botequim”. *Cidades, usos e abusos*. p. 79-113. São Paulo: Editora Brasiliense. 1978..
- SIMMEL, Georg. O dinheiro na cultura moderna. SOUZA, Jessé e ÖELZE, Berthold (orgs.) *Simmel e a Modernidade*. Brasília: Unb, 2005.
- \_\_\_\_\_. Georg. O indivíduo e a liberdade. SOUZA, Jessé e ÖELZE, Berthold (orgs.) *Simmel e a Modernidade*. Brasília: Unb, 2005.
- \_\_\_\_\_. Georg. A Metrópole e a Vida Mental. In: VELHO, Otávio G (org.). *O Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 1987.
- SPRADLEY, James P. e MANN, Brenda J. *The cocktail waitress: Woman's work in a man's world*. New York, NY. McGraw-Hill. 1975.
- THOMPSON, John B. *A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia*. Petrópolis: Vozes, 1998.
- VARELA, Sergio. *Cafés especiales: Crónicas, mitos y fabulaciones acerca de extraños bares de ayer, de hoy y de siempre*. Buenos Aires: Editora Distal. 1996.
- VARGAS, Maria Lúcia Bandeira. Do fã consumidor ao fã navegador-autor: o fenômeno fanfiction. Passo Fundo, 2005. (Dissertação de Mestrado). Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2005.
- VELHO, Gilberto. Projeto, emoção e orientação. *Individualismo e cultura*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1981.
- VERGUEIRO, W. Uso das HQ no ensino In: \_\_\_\_\_(Org), *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.
- VERNANT, Jean Pierre, *Mito e Sociedade na Grécia Antiga*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1999.
- VEYNE, Paul. *Como se escreve a história*. Brasília: UnB, 2008.
- WATT, Ian, *A ascensão do romance: estudos sobre Dafoe, Richardson e Fielding*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- WEBER, Max. *A ética protestante e o espírito do capitalismo*. São Paulo: Companhia das letras, 2004.
- WHYTE, William Foote. *Sociedade de esquina*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.
- WOLF, Werner. Intermediality Revisited: Reflections on Word and Music Relations in the Context of a General Typology of Intermediality. LODATO, Suzanne, ASPDEN, Suzanne, BERNHART, Walter. (orgs.) *Word and Music Studies:*

*Essays in honor of Steven Paul Scher and on cultural identity and the musical stage.* New York: Rodopi. Disponível em:

<<http://www.ingentaconnect.com/content/rodopi/wms/2002/00000004/00000001/art00003>>.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. SILVA, Tomaz Tadeu da (org.) *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Vozes, 2000.

WRIGHT. Bradford W. *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.

## ANEXOS

### ANEXO 1 – “Sobre a Quadrim”: descrição escrita por outro integrante

#### ***Faccas by Vitor Azambuja:***

*Troll oficial e ex-editor-chefe da Quadrim, Faccas é um leitor ávido de Quadrinhos e da Wikipedia, que sempre traz informações; muitas informações – não exatamente muito precisas – sobre as obras comentadas no Quadrimcast. Curte coisas de gosto duvidoso, como “Um Novo Dia” e “Moranguinho na Terra das Fadas”, mas passou no teste antidoping. É um caldeirão de ideias, e não se omite na hora de oferecer soluções e sugestões para novas empreitadas. De vez em quando leva alguma adiante. É conhecido por cortar todo mundo na hora de falar, fazendo jus ao seu sobrenome (sim, é o sobrenome dele mesmo).*

#### ***Laurentino by Nikita:***

*É um dos criadores do site Quadrim e um dos idealizadores do Quadrimcast, tem um fraco por sidekicks e personagens de segunda, decenauta cego, implicante, debochado, mimizento supremo e turrão, mas também é um dos meus melhores amigos, “brother” mesmo! Alguém que eu posso contar para me levar ao hospital às 2h da madrugada com crise de vesícula. Nas horas vagas se alimenta apenas de Big Mac, Pizza de frango ou Pastel de carne enquanto lê histórias em que os super-heróis se metem numa enrascada danada.*

#### ***Leospy by Leandro Laurentino***

*O hipster mainstream do Quadrimcast. O cara que usa camisa do Superman no avatar mas gosta de pagar de cult e defensor da cultura nerd underground e alternativa (embora de underground e alternativo ele só tenha mesmo a cara). É o motor que mantém o Quadrimcast funcionando, editando podcasts madrugada adentro mesmo nas poucas vezes em que não está de férias/greve/licença médica/folga/ano sabático/indo levar a vó na musculação. Dedicção que só é comparável aquela que presta aos amigos chegando ao extremo de aturar papos longos com o Quadrimcaster mais mala que existe sem xingá-lo (muito). Exemplo de auto-controle.*

#### ***Luis Garavello by André Faccas***

*Meio homem, meio maquina, totalmente podcaster. Dizem que não possui mais forma física própria, tendo uploadado sua consciência para podosfera, o que explicaria o fato de ouvir TUDO o que é lançado na rede. Saudosistas, gosta de falar de jogos de Super NES, revistas da Abril e de títulos do São Paulo Futebol Clube. Eleito pelos*

*membros da Quadrim como “Aquele com maior chance de pegar uma metralhadora e matar todos nós” por 3 anos consecutivos.*

### **Marcio Sampayo By Luis Garavello**

*Alguns dizem que nasceu em terras uruguaias, outros que surgiu espontaneamente dos céus gritando “CHUPA DC!” quando a Timely Comics se tornou a Marvel nos anos 50. Mas o que se sabe realmente: Márcio é o maior fã do Capitão América na Via Láctea, pegando ainda a galáxia Skrull e a Nuvem de Magalhães, sendo também reconhecido como dono da maior coleção de action figures de todos os tempos. Márcio Sampayo: Opiniões fortes e totalmente heterossexuais, mesmo que seja sobre dormir de conchinha com o Chris Evans.*

### **Nikita By André Faccas**

*Aquela que fez o licor que fez cair o pinto do Batman, tem o codinome mais falado de Niterói depois que descobriram o Codinome Beija-Flor. Curte coisas fofas como princesas Disney, cães com nomes de terroristas procurados internacionalmente e histórias de Horror. Fundou o maior fã-club de Darkness do Brasil, com 5 pessoas. Um recorde.*

### **Ricardo Sorvillo by Marcio Sampayo**

*O homem. O mito. O Planeta Vivo da Quadrim... O único membro do Quadrimcast que pode se orgulhar de ter uma atmosfera própria. Com um coração tão grande quanto sua circunferência abdominal, ele é a voz da razão da nossa equipe. Sempre calmo, ponderado e com a capacidade única de apaziguar discussões que terminariam em agressão física sem sua presença. Me faz odiá-lo cada vez mais quando fala apaixonadamente sobre O Senhor dos Anéis, e me faz voltar a gostar dele por ser fã do Capitão América. Sem ele, seríamos um bando de bárbaros tentando sobreviver. Com ele, somos uma família.*

### **Vitor Azambuja by André Faccas**

*O departamento jurídico de um homem só da Quadrim e antigo escritor de fanfics do Robin. Gosta de vestir seu cão com a camisa do Grêmio, criar novas pronuncias para palavras conhecidas, funcionários públicos e dar opiniões de relevância duvidosa sobre diversos assuntos, sempre acompanhado por uma garrafa térmica cheia de erva-mate gaúcha.*

### **Walter Stodieck by André Faccas**

*O maior estudante da Terra, no alto de seus 2,50m de altura e 180kg, este designer pretende entrar no Guinness Book como quem passou mais tempo se preparando para*

*o mercado de trabalho. Nas horas vagas, costuma ter sonhos com arqueiros de barbas extravagantes, fumar charuto e negar a terrível verdade sobre sua origem: ele é gaúcho.*

### ***Antonio Armaged00m By Leospy***

*Por vários motivos (e a opinião de uma mulher), o mais Estranho do grupo. Conhecedor das artes místicas e excelente escritor, Antonio já desenhou quadrinhos profissionalmente, até que resolveu usar esse tempo para prolongar seus banhos. Amigo para todas as horas, está sempre disposto a participar de podcasts pela sua lendária conexão discada, embora ainda espere a ocasião perfeita para falar sobre o personagem que chama carinhosamente de “deus do ébano”.*

### ***Carlos “Véio” Vinincius Marins by Ricardo Sorvillo***

*A enciclopédia da Quadrim. Também pudera, existe desde os início dos tempos, e viu quando Galactus surgiu, e por isso leu todos os quadrinhos na história da humanidade. Conhecido como Véio, por motivos óbvios, é capaz de lembrar de personagem da aurora dos quadrinhos, pois esteve lá pra ver. Obviamente seus personagens preferidos são os integrantes da Sociedade da Justiça, além de Perry Rhodan. É o guardião da cronologia e pode passar horas dissertando sobre a história de um personagem obscuro, mas normalmente fica falando sozinho, pois os outros membros da Quadrim acabam dormindo no meio do caminho. Mais velho do que o Véio, só o pai do Véio, se é que isso é possível.*

### ***Henrique JB by Marcio Sampayo***

*O Frank Castle da Quadrimcast. O homem com a capacidade única de descrever as mortes mais originais, cruéis e dolorosas possíveis... E um dos caras mais tranquilos quem você jamais poderá conhecer. Paciente, metódico, calmo e compassivo, um seguidor do estilo de vida samurai, nosso membro especializado em Animes e Mangás, para desespero de alguns companheiros, e alegria do nosso ouvintes*

## **ANEXO 2 – “sites nerds”**

**ArgCast** - <http://www.dinamo.art.br/> - “Site de Cultura Pop - Podcast, Quadrinhos, Games, RPG, Animação, Cursos de Quadrinhos, Ilustração Artística e Concept Art, Estúdio de Ilustração e criação visual”

**Baixo Frente Soco** - <http://www.baixofrentesoco.com/> - “jogos e diversão”

**Cruzador Fantasma** - <http://cruzadorfantasma.com.br/> - “Site de quadrinhos e assuntos relacionados idealizado de fãs para fãs da arte sequencial”

**GeekCult** - <http://www.geekcult.com.br/> - “Blog com notícias sobre Séries de TV, Cinema, livros, quadrinhos e cultura Geek e tecnologia além de coisas legais que rodam pela internet.”

**Jovem Nerd** - <http://jovemnerd.com.br/> - “Criar um Império Nerd e DOMINAR O MUNDO!”

**Legião de Heróis** - <http://legiaodosherois.uol.com.br/> - “Sua fonte heroica de entretenimento e informações”

**Marvel 616** - <http://www.marvel616.com/> - “O maior site em língua portuguesa relacionada aos quadrinhos Marvel. HQ's, games, cinema, eventos, action figures.”

**MDM – Melhores do Mundo** - [www.melhoresdomundo.net](http://www.melhoresdomundo.net) “Quadrinhos, cinema, games e outras bobagens, só aqui.”

**Nerd-Geek Feelings** - <http://nerdgeekfeelings.com/>- “A cultura pop noticiada e analisada por uma equipe de nerds que amam HQs, filmes, games, livros e outras nerdices.”

**Nerdiando** - <http://www.nerdiando.com.br/> - “Nerd, geek e cultura em geral, em pílulas diárias na hora do almoço e durante a noite.”

**O Pastel Nerd** - <https://opastelnerd.wordpress.com/> - “Reflexões, ensaios, dicas e crítica de Quadrinhos, Cinema, Livros e Seriados de TV por jornalistas de entretenimento e profissionais do mundo editorial.”

**O Vício** - <http://ovicio.com.br/> - “Um site com tudo que você gosta: Cinema, Televisão, Quadrinhos, Games, Livros e muito mais!”

**Omelete** – <http://omelete.uol.com.br/> - “Tudo sobre cinema, séries, quadrinhos, games e música. Entretenimento levado a sério.”

**Ovos Zumbis** - <http://www.ovozumbis.com.br/>- “Venha toda semana se divertir com um episódio, onde vamos mais desviar dos assuntos do que propriamente falar de HQ, Games, Livros, Cinema, TV, e qualquer outra coisa que passar pela cabeça

*de seus participantes e convidados. Venha se divertir você também conosco, e coma um pouco de mioooooooooooooos ... com bacon!”*

**Paranerdia** - <http://paranerdia.com.br/> - *“Podcast, Cinema, Quadrinhos, Games e muitas outras coisas NERDS!”*

**Pipoca e Nanquim** - <http://pipocaenanquim.com.br/> - *“O Pipoca e Nanquim é um site de entretenimento e cultura pop especializado em quadrinhos e cinema.”*

**Quadrinheiros** - <http://quadrinheiros.com/> - *“diversão e rigor”*

**Quadrinhosefera** - <http://quadrinhosfera.blogspot.com.br/> - *“O Mundo para Fãs de Quadrinhos”*

**Radiofobia** - <http://radiofobia.com.br/> - *RADIOFOBIA é um podcast de humor anti-ácido e efervescente! A cada 2 semanas, você tem um programa de altíssimo gabardã, entrevistando comediantes, humoristas, pseudo-celebridades, ilustres desconhecidos e talentos do mundo podcastal!*

**RapaduraCast** - <http://cinemacomrapadura.com.br/> - *“Criado em 2006, o RapaduraCast tem como objetivo trazer semanalmente (toda quarta) uma conversa sobre a cultura pop. Aqui você escutará podcasts principalmente sobre o universo do cinema, os principais lançamentos, as grandes polêmicas, homenagens aos grandes nomes da indústria cinematográfica e muito mais.”*

**RenegadosCast** - <http://renegadoscast.com/> - *“Este é um espaço feito de fãs para fãs. Para mandar sugestões, opiniões e correio-elegante, envie um e-mail para [contato@renegadoscast.com](mailto:contato@renegadoscast.com)”*

**Soda Geek** - <http://sodageek.com.br/> - *“Blog com atualizações sobre cultura pop, voltado para público geek, nerd e ramificações.”*

**Splash Pages** - <https://splashpages.wordpress.com/> - *“Splash Pages é um blog sobre quadrinhos, dos mais diferentes tipos. Feito para quem quer opinião sobre quadrinhos que vai além das que existem por aí.”*

**Taberna do Smock** - <http://www.bardonerd.com.br/category/bebem-com-a-gente/gameplays/taberna-do-smok/> - *“Inaugurada em 2010, a Taberna do Smok nasceu como um Blog de variedades, que tem a missão de divulgar o entretenimento pela internet, com opiniões sobre todos os elementos de cultura pop em geral como: TV, Cinema, Games, Quadrinhos, Música e etc.”*

**Terra Zero** - <http://www.terrazero.com.br/> - *“O Terra Zero é um portal sobre quadrinhos. Neste espaço falamos de DC Comics, Marvel, Nacionais e outros. Além de termos o podcast ComicPod e tudo sobre HQ.”*

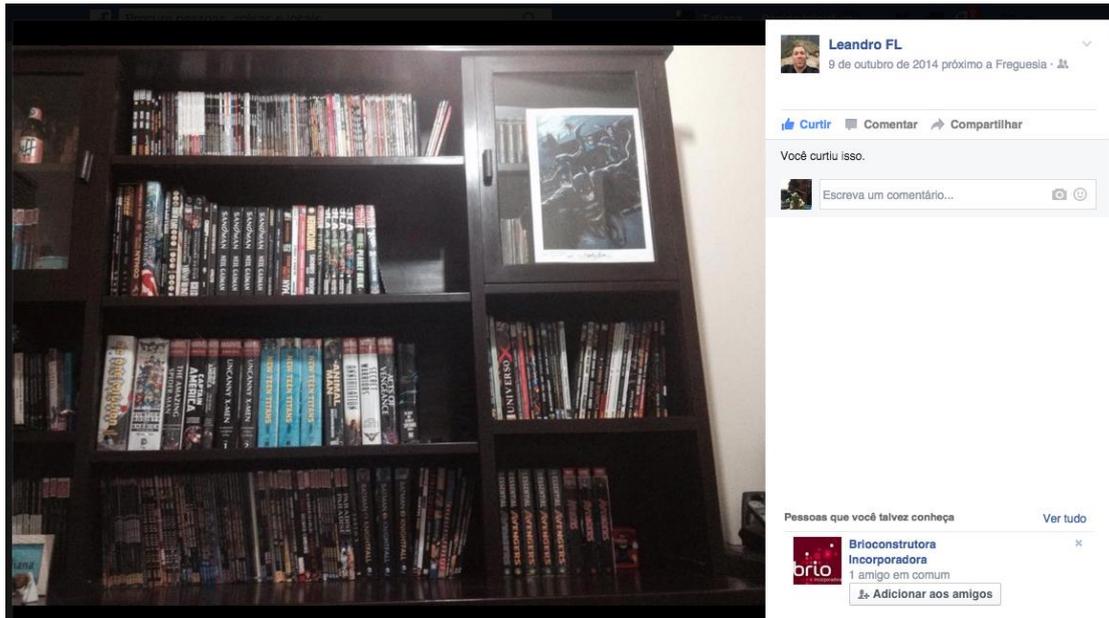
## ANEXO 3 – Coleções dos integrantes da Equipe Quadrim



Armário de quadrinhos de Luis Henrique Garavello



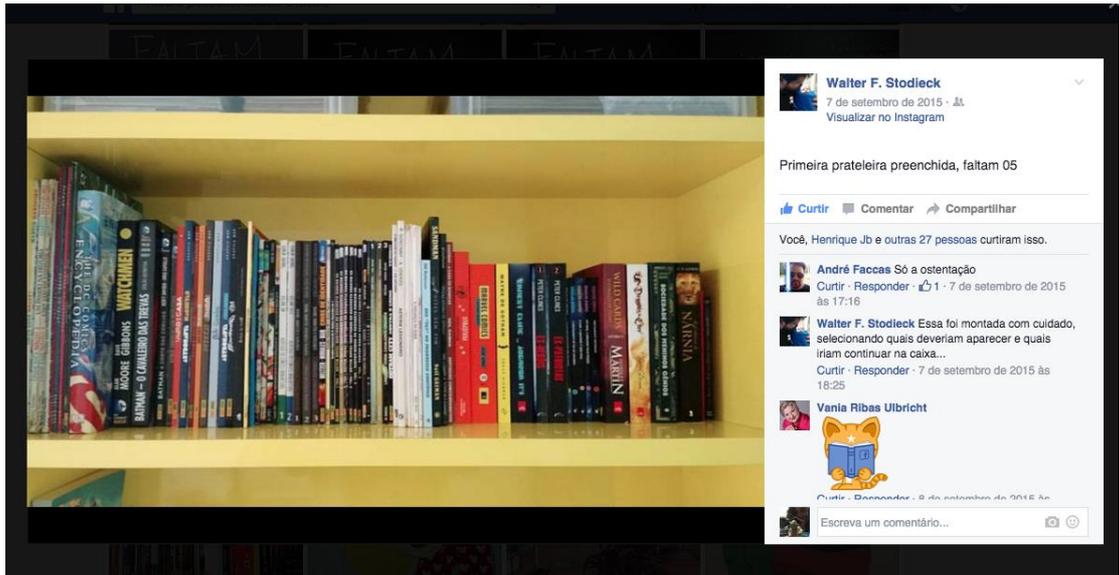
Livros Star Wars – Faccas.



Estante quadrinhos – Laurentino



Coleção quadrinhos Vinicius.



Estante quadrinhos e livros – Walter Stodleck



Coleção action figures – Leospy e Nikita

**ANEXO 4 – Mídia kit**



## A QUADRIM

A Quadrím é um site de conteúdo nerd criado em 2001 por membros de uma lista de discussão sobre quadrinhos.

Ao longo do tempo o layout e conteúdo da Quadrím variaram mas sempre mantendo o foco nos assuntos nerds em geral e mais especificamente nas histórias em quadrinhos.

Em 2011 a Quadrím criou o Quadrímcast, um podcast cujo objetivo é abordar de forma bem humorada e informativa os assuntos da cultura pop (Quadrinhos, séries, animações e filmes com temática nerd).

De 2011 a 2014 a Quadrím lançou 109 Podcasts, centenas de resenhas/Matérias em texto sobre assuntos diversos como HQs, filmes e séries.

A Quadrím está sempre presente nas grandes convenções de Quadrinhos como o FIG, Multiverso Comic Con, Festival Guia dos Quadrinhos 2014, Fest Comix, Brasil Comic Con entre outros.



## ESTATÍSTICAS

**PAGEVIEWS:** 30.900/ mês (1)  
**VISITAS:** 10.300/mês (1)  
**DOWNLOADS:** média de 1.400 downloads por podcast (2013) (2)

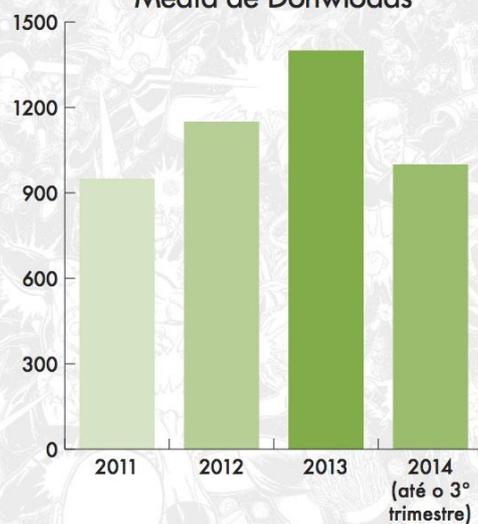
### REDES SOCIAIS:

- 3.100 fãs no facebook  
(facebook.com/quadrimcast) - out 2014

- 1735 seguidores no twitter  
(@quadrim) - out 2014

Fontes:  
(1)Google Analytics  
(2)Bluberry

Média de Downloads



## PERFIL DO NOSSO PÚBLICO<sup>(1)</sup>

**96%** masculino

**25 a 35 anos** média de idade

**71%** solteiros

**55%** nível superior completo

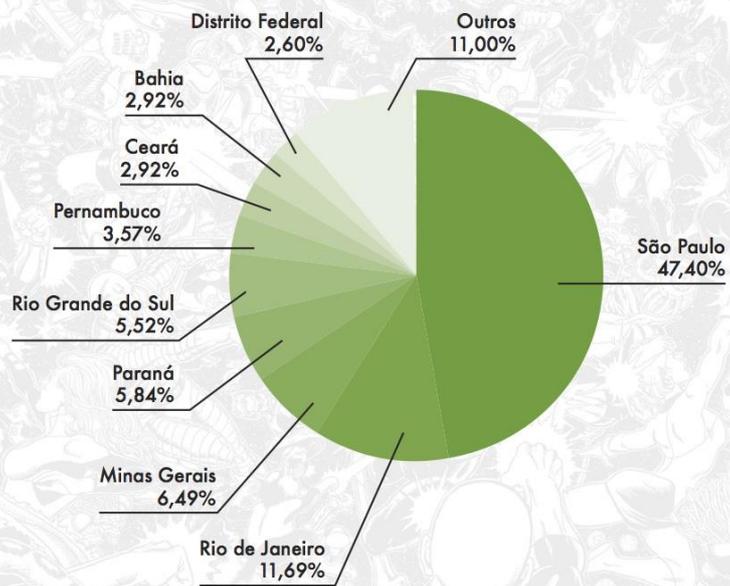
**19%** pós-graduação completa

**70%** já compraram produtos anunciados no podcast mais de uma vez

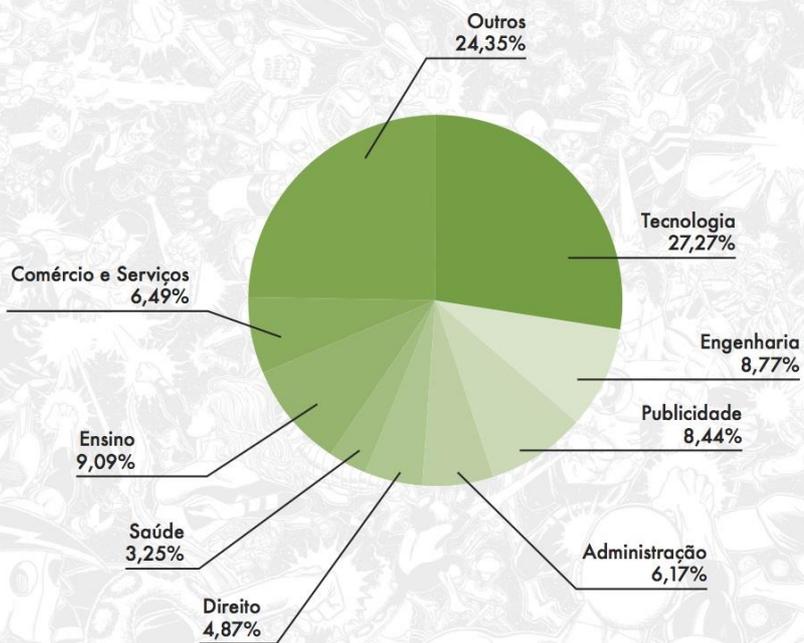
Fontes:

(1)Dados da Podpesquisa 2014, realizada por diferentes podcasts brasileiros

## DISTRIBUIÇÃO GEOGRÁFICA



## ÁREAS DE ATUAÇÃO



## **PRODUTOS E INVESTIMENTOS**

### **BANNERS**

**Banner Mínimo na lateral (140 x 140)** R\$50,00/mês

**Banner 280 x 140** R\$75,00/mês

**Banner 280 x 280** R\$100,00/mês

**Banner 280 x 420** R\$125,00/mês

**Banner 280 x 560** R\$150,00/mês

### **SLIDER (920 x 450)**

**Exposição num mês** R\$300,00 (sem desconto)

**Por 03 Semanas** R\$200,00 (desconto de 11%)

**Por 02 Semanas** R\$125,00 (desconto de 16%)

**Por 01 Semana** R\$60,00 (desconto de 20%)

## **PRODUTOS E INVESTIMENTOS**

**Post Patrocinado** R\$500,00

**Publicidade no Podcast (Spot de até 02 minutos)** R\$250,00/inserção

**Podcast Patrocinado** R\$500,00

## **CONTATOS**

**E-mail** [quadrimcast@quadrim.com.br](mailto:quadrimcast@quadrim.com.br)

**Twitter** @quadrim

**Facebook** [facebook.com/quadrimcast](https://www.facebook.com/quadrimcast)



**QUADRIM**

2001 - 2014©©

## **ANEXO 5 – Texto Vinicius e a importância que os quadrinhos têm em sua vida**

Desde pequeno, tive como meta produzir quadrinhos. Eu gastei resmas e resmas de papel em minha infância desenhando personagens – em geral super-heróis – e cheguei a criar uma editora imaginária (a Paper) e dezenas de gibis artesanais com meus personagens naquela época. Aos poucos desisti da ilustração e passei a me concentrar nos roteiros, escrevendo contos tentando desenvolver personagens fora do trivial caminho dos super-heróis. A primeira vez que pensei em fazer a faculdade de jornalismo foi para poder ser o jornalista responsável que minha própria revista em quadrinhos.

No final de minha adolescência entrei em um curso de quadrinhos, já com a faculdade em curso, e acabei desenvolvendo uma parceria com meu professor, um grande ilustrador. Juntos, decidimos tirar nossas ideias da cabeça e coloca-las no papel. Passamos um período desenvolvendo novos personagens criados em parceria por nós dois e outro tanto imaginando como deveria ser a revista que íamos publicá-los. Desde o início não queríamos publicar apenas nossas próprias histórias em nossa revista. Conhecíamos outros autores que tinham a ver com nosso modo de pensar quadrinhos e queríamos publicar uma coletânea mensal com todo esse material que acreditávamos não ter paralelo no mercado. Quando elaborava a primeira edição da revista tomei consciência que, para realizar meu sonho – publicar minhas histórias em quadrinhos –, teria de fazer muito mais que cria-las. O que parecia um plano, era algo muito maior que imaginávamos. Por isso iniciativas como essa não eram comuns nos anos 90, época em que fundamos nossa editora e lançamos nossa primeira revista: a Quadrinhos Tristes. E no final isso explica porque a iniciativa acabou não dando certo a longo prazo. Havia uma série de trabalhos que em nada nos interessava, mas eram necessários para que a revista saísse: administrar a contabilidade da editora, buscar publicidade para ajudar a manter a publicação, lidar com as gráficas e as distribuidoras em banca para todo o país...

Mas tinha outro lado, outros trabalhos que também não tinha pensado em fazer ao começar a concepção da editora e da revista e que acabaram sendo grandes surpresas. Era ótimo, por exemplo, estimular autores inéditos a criarem quadrinhos. E adorei o processo de elaboração da revista – tanto seu projeto gráfico, quanto sua linha editorial. Era gratificante ver a revista saindo da gráfica – e não apenas porque ela continha minha história em quadrinhos, mas porque eu tinha participado de toda a sua elaboração: da escolha do nome, até a tipologia usada no seu logotipo; da seleção das histórias em quadrinhos de acordo com seu tamanho e da linha editorial da revista, até o desenvolvimento do texto de seu editorial e dos anúncios das próximas edições.

A revista e a editora não duraram muito. Mas serviu para me estimular a trabalhar também com a edição de publicações. Desde então já participei da criação, ou elaborei totalmente sozinho e do zero, de várias outras publicações. As duas foram importantes para minha vida e para o meu desenvolvimento em minha profissão.

Hoje o mercado editorial mudou. As revistas mensais de quadrinhos estão condenadas a desaparecer. Não creio que haja espaço para a volta da Quadrinhos Tristes. Isso não impede, porém, que aquelas histórias e suas continuações – ou mesmo nova produções minhas – possam vir a ser lançados ou relançados de outra forma. Os autores nacionais já buscaram outros caminhos para dar vazão as suas criações – financiamento coletivos, lançamento em eventos de cultura pop espalhados por todo o país.... Quem sabe?

## **ANEXO 6 – Páginas e Grupos do Facebook**

99 Vidas

Action e Comics

Board Games Jogatinas

Boardgames Brasil

Caixa de Jogo

Canal 42

Colecionadores de HQ

Cruzador Fantasma

Curto Ficção Científica

F.C.F.C – Ficção Científica Futebol Clube

HQ's S/S.A.

Legião de Heróis

Não Leio, Só Vejo as Figuras

Nerval Comix

Popverso

Quadrim

## **ANEXO 7 – Podcasts ouvidos**

1. Quadrimcast #53 - "Fanfics" - duração: 1:49:08 - 74.9 MB - postado dia 21 de agosto de 2013.
2. Quadrimcast # 01 – “Reebots, Filmes e filmes.” - Duração: 1:03:45 — 58.4MB – postado dia 28 de junho de 2011.
3. Quadrimcast #09- "O Retorno da Infância " - duração: 1:37:29 — 39.5 MB - postado dia 21 de novembro de 2011.
4. Quadrimcast #11 - "Nossos Autores Favoritos 1" - duração: 2:16:32 — 54.8 MB - postado dia 19 de dezembro de 2011.
5. Quadrimcast #12 - "Nossos Autores Favoritos 2" - duração: 2:08:19 — 51.5 MB - postado dia 28 de dezembro de 2011.
6. Quadrimcast #16 - "Mulheres Nos Quadrinhos" - duração: 1:28:16 — 61.3 MB - postado dia 07 de março de 2012.
7. Quadrimcast #23 - "Meu Namorado Nerd" - duração: 1:29:21 — 61.9 MB - postado dia 13 de junho de 2012.
8. Quadrimcast #4 – “Diretamente do Setor 2814” – Duração: 1:30:19 — 82.7MB - postado dia 09 de abril de 2011.
9. Quadrimcast #02 - "Quem Vai Pro Trono?" - duração: 1:02:55 — 57.7 MB - postado dia 28 de julho de 2011.
10. Quadrimcast #6 – “New 52 – Nós lemos tudo!” - Duração: 1:18:50 — 72.3MB – postado dia 10 de outubro de 2011.
11. Quadrimcast #60 - "Versus I" - duração: 1:11:24 - 49.0 MB - postado dia 27 de novembro de 2013.
12. Quadrimcast #59 - " Doctor Who"- Duração: 2:06:00 — 86.6 MB - postado dia 13 de novembro de 2013.
13. Quadrimcast #65 - "Clichês" - duração: 1:16:47 — 52.8 MB - postado dia 05 de março de 2014.
14. Quadrimcast #69 - "Dias de Um Futuro Esquecido" - duração: 1:29:59 — 61.8 MB - postado dia 28 de maio de 2014.
15. Quadrimcast #47 - "Marcas e Quadrinhos" - Duração: 1:50:44 — 76.1MB – postado dia 15 de maio de 2013.
16. Quadrimcast # 41 - "Games x Quadrinhos" - Duração: 1:27:30 — 80.2MB – postado dia 20 de fevereiro de 2013.

17. Quadrimcast #66 - " Quadrim Recomenda" - Duração: 1:22:52 — 56.9MB – postado dia 26 de março de 2014.
18. Quadrimcast #33 - "Quadrinhos de Terror" - Duração: 1:40:29 — 92.6MB – postado dia 30 de outubro de 2012.
19. Quadrimcast #39 - "Quadrinhos Eróticos" - Duração: 1:30:32 — 62.2MB – postado dia 23 de janeiro de 2013.
20. Quadrimcast #72 - "Mudanças nas HQs" - Duração: 1:21:17 — 55.9MB – postado em 30 de julho de 2014.
21. Quadrimcast #58 - " Dossiê Thor" - Duração: 1:55:28 — 79.3MB – postado dia 30 de outubro de 2013.
22. Quadrimcast #57 - "Magos das HQs" - duração: 1:44:20 — 71 .7 MB - postado dia 16 de outubro de 2013.
23. Quadrimcast #18 - "Alan Moore no Cinema" - duração: 1:41:41 — 69.8 MB - postado dia 04 de abril de 2012.
24. Quadrimcast #24 - "Especial de Aniversário" - duração: 1:47:10 — 74.5 MB - postado dia 28 de junho de 2012.
25. Quadrimcast #19 - "Star Wars parte 1" - duração: 1:04:63 — 60.2 MB - postado dia 18 de abril de 2012.
26. Quadrimcast #54 – “Dossiê X-Men – Parte 1.” - Duração: 1:53:58 — 78.3MB – postado dia 04 de setembro de 2013.
27. Quadrimcast #55 – “Dossiê X-Men – Parte 2.” - Duração: 1:44:16 — 71.6MB – postado dia 18 de setembro de 2013.
28. Quadrimcast #34 – “AvX /Marvel Now” - Duração: 1:54:03 — 79.6MB – postado dia 14 de novembro de 2014.
29. Quadrimcast #69 – “Spoilers” - duração: 1:22:19 — 56.6MB – postado dia 30 de abril de 2014.
30. Quadrimcast #79 – “Marvel vs DC - Duração: 1:55:43 — 106.0MB – postado dia 26 de novembro de 2014.
31. Quadrimcast #73 - "SDCC e Guardiões das Galáxias" - duração: 1:30:32 — 62.2 MB - postado dia 23 de janeiro de 2014.