

Na teia do aranha: a construção cultural dos estereótipos dos jovens Nerds.

Luciana Zamprogne Chagas¹

Na última década, a figura do Nerd tem ganhado bastante destaque em produções voltadas para os jovens: seriados, programas, desenhos, filmes e produtos variados. Esse artigo propõe uma análise dos estereótipos construídos sobre o Nerd e seu “mundo”, aqui compreendido como aspectos sócio-culturais distintos. O recorte empírico está na produção dos quadrinhos e filmes do Homem-Aranha e do seriado The Big Bang Theory. Utilizo como ferramenta metodológica a fenomenologia, e a fundamentação teórica da Antropologia Hermenêutica, sobretudo na concepção de Clifford Geertz, para interpretar os traços distintos das personagens como “Nerds”. O objetivo final é desconstruir e reconstruir esse estereótipo, fazendo avançar o debate sobre a íntima relação entre a sociedade e as produções culturais das mídias.

Palavras-chave: Antropologia, Cultura, Juventude, Nerds.

O (des)encantado mundo da vida

Durante os últimos três anos, venho estudando o fenômeno cultural das produções midiáticas, especificamente as Histórias em Quadrinhos (HQs²). Sou leitora de quadrinhos desde a infância, e redescobri o gosto pelas revistas novamente quando entrei na faculdade. Desde o início da graduação já fazia parte de fóruns e listas de discussão sobre quadrinhos nos mais variados enfoques: desde gêneros quadrinísticos até possibilidades acadêmicas e foi, a partir dessas experiências, que a minha jornada acadêmica teve início e gerou alguns trabalhos sobre o assunto³. A minha proposta com esses ensaios é abrir espaços de discussão no meio acadêmico sobre determinados estilos de vida e universos simbólicos que não possuem tanta expressividade nas Ciências Sociais brasileiras, com análises sobre grupos urbanos, jovens, culturas das mídias, ou seja, temas que não se encontram na esfera da cultura tradicional ou popular, no sentido mais clássico desses termos.

1 Mestranda do programa de pós-graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal do Espírito Santo. lzamprogne@gmail.com

2 Utilizo a partir daqui a terminologia HQ para designar Histórias em Quadrinhos.

3 Cf. Zamprogne 2008, 2009, 2010.

Para não me perder em meio à vastidão desse processo, e, para possuir condições mínimas de fundamentar todo pensamento que venho construindo, utilizei uma metodologia⁴ que trabalhasse com reflexões que partissem da minha própria experiência enquanto pesquisadora e me dessem possibilidade de construir uma base teórica um pouco mais abrangente, mas não menos rigorosa cientificamente. Por esse motivo, segui principalmente, as premissas teóricas da Antropologia Hermenêutica em Clifford Geertz (1978), conjugadas à metodologia fenomenológica das relações sociais, em Schutz (1979), pensador alemão que tem influência direta de Edmund Husserl, o pai da Fenomenologia e de Max Weber, um dos autores mais importantes das Ciências Sociais.

A Antropologia Hermenêutica constitui-se uma corrente de pensamento que se baseia na procura pelo significado dentro da cultura humana. É um esforço intelectual para uma “descrição densa”. Geertz, em seu livro “A interpretação das culturas”, dá o exemplo das piscadelas dos garotos de Gilbert Ryle.⁵ Eu preferi utilizar um filme de suspense e terror como exemplo prático para explicar essas teorias de forma bem sintética e metafórica, já que está mais próximo ao meu objeto: o famoso “Jogos Mortais” em inglês, *Saw*.⁶

A trama conta a história de um assassino em série apelidado de “*JigSaw*”, ou, em português, quebra-cabeça. Basicamente, o que ele faz é jogar com as pessoas para que elas aprendam alguma lição na vida, ou morram... Boa parte do filme se passa em um cenário só: um banheiro abandonado onde vão surgindo diversas pistas para que as duas vítimas escolhidas pelo assassino resolvam o quebra-cabeças, antes que o tempo de vida delas acabe.

Acompanhando o filme, e interpretando as pistas mais óbvias que a película expõe, o expectador tem a sensação de que as coisas irão se caminhar para a redenção dos protagonistas, e a prisão de “*Saw*”. O que, na verdade, para surpresa de quem vê o

4 Desde que comecei a pesquisar esse tema a metodologia que me trouxe mais respostas foi a fenomenologia, que, dentre o vasto rol de possibilidades de pesquisa que utilizamos nas Ciências Sociais, não é a mais popular ou a mais difundida. Acredito que isso se deva à gênese filosófica desse método de análise nada simples de ser apreendido e muito menos de ser sintetizado.

5 Cf. GEERTZ, 1978, p 04-05.

6 Cf. em IMDB. The internet movie database. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0387564/>>

filme, não acontece. A sensação é comum em filmes de suspense, quando nas últimas cenas da película, o diretor mostra aos seus expectadores que, em uma análise da conjectura e, interpretando diversas cenas, chegar-se-ia à conclusão exposta no final do filme.

Isso é o que a Antropologia Hermenêutica e a Fenomenologia aplicada às Ciências Sociais propõem: que se analisem mais profundamente as relações sociais, as estruturas de significado, os símbolos presentes nos objetos de estudo, para evitar conclusões precipitadas sobre algum fenômeno social, ou para o caso do exemplo citado, evitar que se conclua algo no senso comum e aparentemente óbvio e completamente equivocado. Por isso, é necessária a descrição densa dos acontecimentos, para que a profundidade da análise nos faça perceber que o assassino está deitado no meio do banheiro, assistindo a tudo.

E devemos, ao menos, tentar fazer isso antes que o jogo acabe, ou seja, que a pesquisa seja concluída. É importante chamar atenção para esse fato, porque, como afirma Geertz (1978), quando estudamos o comportamento humano, seja ele em qual contexto for, existe uma multiplicidade de estruturas conceituais complexas, muitas delas sobrepostas ou amarradas umas às outras, e que são simultaneamente estranhas, irregulares, inexplícitas.

Dessa forma, os fenômenos podem ser encarados como situações de interação entre os atores, permeados pelas decisões e ações que estes executam e seus significados, tanto para o indivíduo em si, quanto para o grupo social (Weber, 1981). É importante ressaltar que esse indivíduo não é um ser atomizado, ele possui um grande nível de interação⁷

⁷ Dentro dessa interação, existe outro ponto importante que é a relação do indivíduo com um conjunto de normas e valores que é dada ao sujeito a priori. Ou seja, que são imbuídos a ele antes que sua consciência faça parte do meio social ao qual ele está inserido. Schutz denomina esse conjunto de “mundo da vida cotidiana”: O “mundo da vida cotidiana” significará o mundo intersubjetivo que existia muito antes do nosso nascimento, vivenciado e interpretado por outros, nossos predecessores, como um mundo organizado. Ele agora se dá à nossa experiência e interpretação. Toda interpretação desse mundo se baseia num estoque de experiências anteriores dele, as nossas próprias experiências e aquelas que nos são transmitidas por nossos pais e professores, as quais, na forma de ‘conhecimento à mão’ funcionam como um código de referência (Schutz, 1979, p 72). Husserl aponta a vida cotidiana como um contexto inserido no mundo-da-vida, como um espaço das vivências, onde as pessoas estão o tempo todo realizando interações com objetos e outras pessoas.

com outros indivíduos uma vez que a tensão entre a coletividade e a individualidade é algo que faz parte da vida moderna.

“A cultura é pública porque o significado o é” (Geertz, 1978). Essa afirmação é fundamental para a análise dos fenômenos culturais da mídia, porque pode explicar as peculiaridades das produções e os símbolos, ideologias e opiniões que circulam pelas produções da Indústria Cultural. É importante pensar a cultura como um “focalizador do significado e da dimensão simbólica da vida social” (Velho, 2004). Em outras palavras, o universo de representações é inseparável da prática social e, entendo que os produtos da cultura das mídias são parte significativa desse universo. Hulf Hannerz, antropólogo que estuda a cultura e seus fluxos, corrobora da ideia de Geertz quando afirma:

E, para manter a cultura em movimento, as pessoas, enquanto atores e redes de atores têm de inventar cultura, refletir sobre ela, fazer experiências com ela, recordá-la (ou armazená-la de alguma outra maneira), discuti-la e transmiti-la (Hannerz, 1997, p 12).

Portanto, quando estudamos a cultura que se distribui em redes pelos meios de comunicação em massa, não devemos levar em conta aqui só o produto final. É preciso um olhar mais profundo nas estruturas simbólicas, nas “teias de significado” das relações sociais que compõem o contexto onde esse produto é criado, que eu esbocei, até então, em cinco elementos: a) o produto em si; b) as personagens, atores, figuras ou símbolos que estão contidos nesse produto; c) os artistas e profissionais que os produzem; d) o público e, por fim, e) as produtoras.

Cada um inter-relacionado ao outro, um conjunto de subjetividades e racionalidades individuais e coletivas que constroem um universo simbólico, em uma série de ações sociais articuladas. Esse artigo, entretanto, terá foco nos itens a e b, com a desconstrução do estereótipo do Nerd e suas ressignificações.

Escolhi utilizar nessa análise o Homem-Aranha porque acredito que, na linhagem das personagens consideradas Nerds e que fizeram sucesso, Peter Parker, que teve sua primeira história estampada em 1962, e “inaugurou” um paradigma do Nerd, e hoje é a personagem mais importante do universo Marvel; e The Big Bang Theory, considerada a primeira produção televisiva que possui como protagonistas não um, mas quatro Nerds, além de serem eles, também, a maioria no elenco de apoio. As linhas que se

seguem são um exercício de construção desse estereótipo, a partir dos recortes nas produções escolhidas e das minhas próprias experiências juvenis.

Nerds são pessoas extremamente inteligentes e que gostam de estudar. Geralmente associados ao raciocínio lógico-matemático, mas isso não é um pré-requisito. Eles estão em todas as especificidades do conhecimento, desde que esse seja de caráter científico. Isso também não quer dizer que todo jovem Nerd é necessariamente um cientista no *stricto sensu*, porém não é comum associar a figura, por exemplo, de um jovem conhecedor da teologia cristã à nerdice. Por outro lado, é extremamente comum associar um jovem que possui facilidades com ciências *hard*, sobretudo a física, mesmo que o próprio indivíduo não se veja como tal.

Também é associado a essa figura o caráter de insociabilidade ou de, pelo menos, dificuldades de socialização. Primeiro porque são poucos os jovens que realmente gostam de estudar, e, conseguir socializar-se com outros jovens por esse motivo, é algo bem dificultoso. Eu sou professora de Ensino Médio e posso falar isso na prática, tanto por quem já sentou de um lado ou do outro da sala de aula. Podemos sempre dividir a turma em três grupos: os que não querem nada; os que estudam muito; e a maioria da sala, que varia entre os dois grupos, dependendo de uma série de fatores: matéria, professor, afinidade, grupo social a que pertence, etc.

Segundo porque a figura do jovem sempre esteve associada à instabilidade, rebeldia, transgressão e, de fato, qualquer pai, professor, pesquisador que lide com a juventude, se (des)encanta justamente por essa característica “sanguínea”, no sentido de pulsão e imediatismo, daquele que troca de opinião com a mesma frequência com que troca de meias, a famosa “Metamorfose Ambulante”.

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

Nerds são pessoas com pensamento linear, meticolosas, que possuem muita informação e muito conhecimento e, por isso, têm uma opinião muito sólida com relação aos assuntos que dominam. Costumam ser organizados, até mesmo porque, para guardar tantas HQs, livros e jogos de videogame em uma mesma estante, é necessária bastante

organização. Tem um quê de ingenuidade, acreditam nas pessoas⁸, não compram produtos piratas *porque o legal é ter o original e poder jogar online ou para fazer coleção*.

O universo simbólico do Nerd se apropria de diversas mídias e produtos da Indústria Cultural. São indivíduos que possuem grande potencial de consumo, uma vez que faz parte do seu *mundo da vida cotidiana* uma lista significativa desses produtos, que vai desde as HQs dos mais variados gêneros, seriados e filmes de ficção científica, super-heróis, etc; Toy Arts; jogos eletrônicos e videogames; até produtos eletroeletrônicos com tecnologia de ponta; etc. Assim são constantes as idas a livrarias, compras pela internet, lojas de quadrinhos, etc.

Dentre todos os elementos que compõe esse universo, destaco os super-heróis como figuras importantes no imaginário Nerd. O fascínio e a transcendência do mundo cotidiano, que o gênero de super-heróis proporciona, já foi motivo de discussão em diversos trabalhos⁹, que apontam, geralmente, para o papel fundamental que o super-herói exerce no imaginário coletivo dos consumidores de quadrinhos. Seja na influência e propagação de ideologias hegemônicas, seja para contradizerem os discursos dominantes, o fato é que é impossível não mencionar heróis e super-heróis quando analisamos o universo simbólico dos Nerds.

Existem alguns episódios memoráveis de TBBT onde vemos Sheldon, Leonard, Raj e Wolowitz vestindo-se de super-heróis para ir a festas a fantasia. Apesar dos quatro sempre brigarem para saber quem vai ser o Flash, é na figura do Homem-Aranha, o super-herói Nerd das HQs, que as próximas linhas desse artigo vão se centrar.

8 É comum a cena do Nerd solitário que arruma um amigo interesseiro. Geralmente é o colega de escola que está precisando de nota para passar de ano, ou a patricinha popular que acha que ser inteligente está na moda e convida a garota Nerd para ser “sua melhor amiga”. O próprio seriado *The Big Bang Theory* demonstra essa ingenuidade em um episódio da segunda temporada, onde Penny está precisando de dinheiro para pagar o aluguel e Sheldon empresta a ela \$1800. Antes desse episódio, ela nunca teve muita simpatia por ele, até pelo gênio difícil de Sheldon e suas manias. Mas, depois de ver a solicitude com que ele a empresta dinheiro e não cobra de volta, Penny acaba amolecendo. O episódio inteiro tenta demonstrar a todo instante a ingenuidade de Sheldon em emprestar o dinheiro sem ao menos perguntar quando o teria de volta e a malícia de Penny, que gasta tudo com sapatos e depois fica com peso na consciência. Diversas vezes também a loira chega a casa dos amigos para comer de graça, para pedir dinheiro emprestado, utensílios, favores, etc.

9 Cf. Anselmo, 1978; Moya,1977; Viana, 2005; Patati,2006; Reblin, 2006; Zamprogne, 2008.

A Teia (de significados) do Homem-Aranha

Super-homem, Batman, Homem-Aranha, Hulk. Os super-heróis de histórias em quadrinhos tem verdadeiramente inspirado gerações de leitores. Críticos dizem que eles não são nada mais do que ‘coisa de criança’, mas se você olhar por trás da máscara e entre a capa, verá uma história um pouco mais complicada. Desde a grande depressão, os super-heróis possuem demandas socialmente e politicamente profundas e todas as forças que dão forma ao nosso mundo transformam os superheróis [tradução nossa](Comic Book Superheroes Unmasked, 2003).

Todo mundo já quis ser super-herói (David Lizewski¹⁰).

A partir da década de 60, o conceito de herói de quadrinhos vem sendo mais “humanizado”, no sentido de que as personagens estão adquirindo um caráter mais complexo, contraditório, irreverente. O cotidiano também passou a ser um importante contexto dentro da esfera das HQs.

A juventude enquanto grupo social se expandia, pois eram os *babyboomers*, que haviam nascido após a Segunda Guerra Mundial, compunham essa parcela da população que passava a ser vista como um mercado consumidor específico. Essa especificidade teve sua criação realizada pela própria indústria cultural, em expansão naquele momento. É precisamente nesse contexto que surge a figura do Homem-Aranha, um personagem que “tinha tudo para dar errado: não era rico, era cheio de complexos e falhas de caráter e nem ao menos era bonito, fisicamente”¹¹. O gênero dos super-heróis aproximou-se mais da realidade dos leitores.

Em outras análises que fiz de veículos midiáticos¹², enfatizei a importância de todos os indivíduos que participam tanto do processo de criação de uma personagem, como no consumo e disseminação dos mesmos. Apesar de não ser o foco do artigo, aqui farei um pequeno adendo sobre o criador do Homem-Aranha, dada a sua importância. Quando falamos da maioria das personagens que hoje fazem sucesso dentro e fora dos quadrinhos, falamos de Stan Lee, um dos homens mais poderosos do universo

10 David Lizewski é o Kick-ass, personagem criado por Mark Millar, um garoto comum que se veste de super-herói para combater o crime. Cf. KICK ASS, 2010.

11 Cf. Guedes, 2004.

12 Cf. Zamprogne 2008; 2009.

quadrinístico. Criador dos X-Men, Hulk, Quarteto Fantástico e outros, além do Homem-Aranha¹³.

Lee criou super-heróis diferentes do clássico Super-homem porque, muito mais do que apenas estarem lutando contra o crime, essas personagens “lutam” contra si, em duelos épicos de crise de identidade. Em outras palavras, Stan Lee é o pai dos “desajustados enquadrados”¹⁴, aqueles super-heróis que fazem sucesso justamente pelo fato de serem mais humanos, contraditórios, e não a figura-exemplo-de-perfeição-que-deveria-ser-seguida-por-todos¹⁵, ou seja, os que, para sociologia, são chamados de desviantes ou *outsiders*.

Todos os grupos sociais fazem regras e tentam, em certos momentos e em algumas circunstâncias, impô-las. Regras sociais definem situações e tipos de comportamento a elas apropriados, especificando algumas ações como “certas” e proibindo outras como “erradas”. Quando uma regra é imposta, a pessoa que presumivelmente a infringiu pode ser vista como um tipo especial, alguém de quem não se espera viver de acordo com as regras estipuladas pelo grupo. Essa pessoa é encarada como um *outsider* (Becker, 2008, p15).

Afirmar que existe um desvio pressupõe-se, portanto, que há uma normatividade. O problema disso, para Gilberto Velho (1985), nível de senso comum, é que sempre o desviante é remetido a uma patologia. Em termos psicologizantes, a visão normativa da vida é regra básica de socialização, sendo tudo que está fora do “padrão” considerado doença, desvio, problema¹⁶.

13 Como o Nerd tem sido tido como um estereótipo desviante, e como o Aranha é, em sua gênese, um desses casos, falarei aqui desse aspecto.

14 Stan Lee é o pai do desvio nos quadrinhos em todos os sentidos. Em 1971, Lee viu uma de suas revistinhas do Aranha ser barrada pelo “*Code Comics Authority*” – uma espécie de entidade institucional usada para censurar as HQ nos Estados Unidos -. O motivo: falar abertamente sobre o uso de drogas, mostrando o mal que faziam. Stan Lee publicou a revista mesmo assim. (Superheroes Unmasked, 2003). Podemos perceber aqui, o que Yúdice (2004), toma por “conveniência da cultura”, ou seja, a utilização da cultura como recurso, que pressupõe o seu gerenciamento para outros fins além dos artísticos, como os políticos, econômicos e sociais – o que na sociedade contemporânea complica ainda mais se levarmos em conta a velocidade com que a informação circula no mundo.

15 Essa perspectiva de leitura dos super-heróis e a descoberta de várias outras personagens que seguem a mesma linha de serem mais próximas da realidade foi o que me fez voltar do meu período de latência quadrinística e é o que tem trazido muitos leitores para o universo das HQs. Os mangas, por exemplo, seja o shonen – para meninos – ou o shoujo – para meninas – trazem geralmente personagens demasiadamente humanas: contraditórias, ciumentas, egoístas, incoerentes, etc... hoje são o gênero quadrinístico mais lido no mundo... a indústria de mangas japonesa vende mais, tanto em quantidade de cópias quanto em produção, do que as editoras americanas.

16 Cf. também Becker, 2008, p18-19.

Não obstante, quando pensamos normatividade e desvio sob a perspectiva das Ciências Sociais, existe uma série de aspectos que são considerados no tocante ao comportamento humano. Mesmo que seja impossível realizar uma análise que consiga abranger todos os aspectos da realidade social, as reduções e análises centradas em apenas um aspecto do homem são preocupantes. E não é interessante também, utilizar essa teoria apenas para apontar a alteridade do desviante.

É antes de tudo, entender a relação entre o universo simbólico desses indivíduos e sua relação intersubjetiva com o *mundo-da-vida cotidiana*. Existem dois conceitos que ajudam a solucionar esse problema da perspectiva metodológica e que utilizo também nas minhas análises: “o estudo do homem inteiro” e “o estudo do homem em sua diversidade” conforme aponta François Laplantine (1998).

O estudo do homem inteiro leva em conta as múltiplas dimensões do ser humano em sociedade, tentando relacionar todos os aspectos de abordagem antropológica em detrimento do levantamento sistemático deles, ou seja, observa um ponto de vista em sua totalidade e compara as diversidades existentes nesse sistema. O homem em sua diversidade é o que Edgar Morin (1979) afirma ser a totalidade “biopsicossociológica”; não há como definir o homem apenas pela sua natureza biológica, ou pela sua psique, ou ainda apenas no âmbito social, pois todas essas faces da realidade se interligam e formam o conjunto homem.

Dessa forma, quando tratamos do desviante, temos que ter em conta que

[...]é um indivíduo que não está fora da sua cultura, mas que faz uma leitura divergente. Ele poderá estar sozinho ou fazer parte de uma minoria organizada. Ele não será sempre desviante. Existem áreas de comportamento em que agirá como qualquer cidadão ‘normal’. Mas em outras áreas divergirá, com seu comportamento, dos valores dominantes (Velho, 1985, p 27-28).

Há, assim, uma constante dialética entre os desviantes ou *outsiders* e os estabelecidos ou *stablished*. Geralmente, é nesse contexto que se dá a chamada *sociodinâmica da estigmatização*¹⁷, que é quando um grupo de estabelecidos consegue lançar um estigma

17 Cf. Elias, 2000.

sobre outro grupo diferente. Essa dinâmica, em conjunto com as reflexões apontadas, demonstra, de certa forma, que a contradição e o conflito são inerentes ao ser humano e conseqüentemente aos processos sociais como um todo, ainda que não se manifestem com frequência.

Pensando no caráter dinâmico que a cultura assume, cabe aqui falar da ideia de performatividade¹⁸ de George Yúdice (2004) que

[...] se refere aos processos pelos quais identidades e entidades da realidade social são constituídas pelas repetidas aproximações dos modelos gerais, bem como por aqueles ‘resíduos (exclusões constitutivas) que são insuficientes. [...] à medida que a globalização se aproxima de culturas diferentes para contato mútuo, ela aumenta o questionamento das normas e, com isso, instiga a performatividade (Yúdice, 2004, p 53).

Ele pega emprestado esse conceito da antropóloga Judith Butler, quando essa enfoca que a interface entre o sujeito individual e a sociedade são forças performativas que operam para fazer convergir as muitas diferenças que o constituem e o singularizam e, por outro lado, para rearticular um reordenamento social.

Portanto, quando analisamos o comportamento dos *losers*, *esquisitos*, *desviantes*, devemos observá-lo a partir de uma perspectiva elástica, movimentada e contraditória; ao invés de perceber o desviante como um ser de um gueto social, escondido, alheio ao contexto que o cerca e totalmente coerente em seu comportamento, seu universo simbólico, suas referências, etc. É preciso pensar que o desviante também está integrado ao meio social, interagindo com ele, intersubjetivamente. Estudar o desvio

[...] leva-nos a olhar para todos os tipos de atividade, observando que em toda a parte pessoas envolvidas em ação coletiva definem certas coisas como

18 Essa noção de performatividade ajuda a explicar também, uma característica das HQs de super-heróis: o constante remodelamento e a falta de um roteiro fixo ao longo dos anos. É fato de que a DC e a Marvel, as duas grandes produtoras de histórias de super-heróis, não possuem, nem de longe, o número de leitores que as primeiras histórias em quadrinhos publicadas nos jornais possuíam. Percebe-se isso pela análise do veículo midiático que as duas publicações utilizam: as primeiras HQs nos suplementos dominicais dos jornais e os super-heróis em revistas próprias, com uma variedade de títulos - o que já faz as tiragens serem em volume muito menor. Soma-se a isso o fato de o material utilizado hoje para produzir HQs dessas editoras serem do mais alto padrão de acabamento - o que encarece o produto - resultado do sucesso das “Graphic Novels” – HQs que possuem arcos fechados, ou seja, começo meio e fim em uma só publicação, ou são um conjunto de publicações reunidas em um só volume, com um preço nada popular. Assim, uma boa história não está mais só atrelada a um fator estético ou ao conteúdo. Hoje, para uma HQs de super-herói se tornar um negócio rentável, ela deve possuir diversos quesitos tanto artísticos, como políticos, econômicos e sociais.

“erradas”, que não devem ser feitas, e geralmente tomam medidas para impedir que se faça o que foi assim definido (Becker, 2008, p13).

Por isso, ao levarmos a discussão para tema da cultura das mídias, pensando na construção do imaginário social que pipoca nos meios de comunicação, percebemos que não há pureza na construção de estereótipos, tampouco em *quem* os constrói, e, é exatamente a partir desse ponto que consigo fazer uma relação entre a nerdice do Homem-Aranha e a dos protagonistas de The Big Bang Theory, ainda que existam diferenças cruciais entre eles.

O simpático aracnídeo que poderia ser você

A história do Homem-Aranha tem início quando Peter Parker, um adolescente Nerd e fracassado, franzino e com problemas de sociabilidade, órfão e que mora com os tios no subúrbio de Nova York, vê sua vida ter uma reviravolta ao ser picado por uma aranha radioativa em visita a uma exposição de ciências. Peter adquire diversos “superpoderes” incluindo o seu famoso “sentido aranha” que o avisa quando há perigo eminente¹⁹. Seu corpo também se modifica, tornando-se mais forte e musculoso²⁰.

Quando percebe as mudanças que estão acontecendo com seu corpo, Peter decide lutar em uma arena clandestina e se fantasia. Ele ganha a luta, mas o dono do estabelecimento não o paga, o que o deixa furioso, já que planejava comprar um carro com o dinheiro da luta para impressionar o amor de sua vida, Mary Jane Watson – sua vizinha desde a infância, e por quem Peter sempre foi apaixonado, mas nunca teve coragem de se declarar. O pilantra que roubou seu dinheiro é assaltado e Peter resolve não ajudá-lo, e, por terrível obra do destino, o mesmo assaltante mata seu tio, que estava próximo ao local, para roubar o carro e fugir.

19 No filme a aranha é geneticamente modificada, mas, na HQ na década de 1960, o frenesi tecnológico era a energia radioativa e, também, apenas no filme as teias fazem parte dos "superpoderes" do herói. O Peter dos quadrinhos não tem entre seus "superpoderes" a capacidade de *produzir* sua teia, essa é uma “licença poética” dos filmes. A produção da teia do Homem-Aranha sempre foi artificial. Na verdade, ela é criada pela genialidade e inteligência do próprio Peter e não poderia ser diferente, dado o caráter Nerd da personagem.

20 Para saber mais sobre a questão dos Super-heróis e o corpo, recortado justamente na figura do Homem Aranha, conferir: REBLIN, Iuri. *O corpo dos super-heróis: entre o ideal e o real in: Para o alto e avante!* Porto Alegre: Asterisco, 2008.

Nesse momento, acontece a cena que marcou a história do Homem-Aranha para sempre, quando ele resolve se tornar um super-herói e combater o crime: Peter corre ao auxílio do tio, que morre em seus braços dizendo a famosa frase: “com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”. Um marco também para a juventude, que, na transição da adolescência para a vida adulta, esquece desse detalhe com frequência.

E por que essa história aparentemente simples fez e faz tanto sucesso até os dias de hoje? O que existe na história do Homem-Aranha, que o faz ser o Mickey Mouse da Marvel Comics?

Senão vejamos: o jovem Peter Parker, não qualquer um, mas o *nerd*, o cdf da turma, o alvo de todas as chacotas e aparentemente condenado a não ficar com a garota nunca, torna-se repentinamente poderosíssimo. A força, a resistência e a agilidade que uma aranha teria se fosse do tamanho de um homem são de fato diferenciais de respeito na vida de qualquer um. Desde o início, o argumento da série dramatiza de modo muito eficiente todas as responsabilidades e tensões implícitas (Patati e Braga, 2006, p 53).

Esse é o “segredo” mais básico desse sucesso. O fracote Peter Parker, o Nerd que se transforma em super-herói, poderia ser o jovem adolescente, Nerd, que sofre *bullying* dos colegas.

Outro ponto importante no tocante ao próprio desenvolvimento do gênero de quadrinhos de super-heróis é que o Homem-Aranha inaugura a tradição onde o jovem não é mais o *sidekick* que acompanha o super-herói, como foi o Robin com o Batman ou o Bucky com o Capitão América, “o que se passava não era apenas que ele tinha espinhas. Ele tinha que ser o protagonista e seu companheiro, o Dom Quixote e seu Sancho Pança”²¹.

Assim, o Homem-Aranha, mesmo sendo um Nerd, um *outsider*, um desajustado, perfurou a “bolha” imaginária que ostraciza esses jovens e se tornou um exemplo de como discursos contra-hegemônicos podem ser um sucesso na cultura das mídias. Também é importante pontuar que a figura do Nerd de Peter Parker dos anos 1960 será diferente dos Nerds de *The Big Bang Theory*. Isso porque, na vida do Homem-Aranha, se tornar herói foi um marco de redenção para que ele deixasse de ser a chacota da escola - ainda que em uma vida paralela - deixando de ser o Nerd pano de fundo,

21 Cf. Patati e Braga, 2006, p 52.

solitário, que tenta se enquadrar em um modelo de juventude que não o pertence, para se tornar protagonista de sua própria história.

Não podemos deixar de lado essa perspectiva: se Peter não tivesse sido picado por uma aranha radioativa e adquirido superpoderes que o fizeram enquadrar-se, de alguma forma, em padrões que comumente se atribuem a juventude – se tornando forte, ágil, dinâmico e muito menos tímido - talvez ainda continuasse a ser o vizinho *looser* invisível de Mary Jane. Em contraposição, Sheldon Leonard, Howard e Raj não agem dessa forma. Ainda que sejam Nerds, todos são adultos, bem sucedidos em suas carreiras,²² que não querem – pelo menos aparentemente - ser diferentes do que são. É sobre essa nova perspectiva da figura do Nerd que vou discutir nas próximas linhas deste artigo.

Ícones, Nerds e famosos

Na última década, principalmente, o grupo dos Nerds tem ganhado bastante destaque em produções voltadas especificamente para os jovens: seriados, programas, desenhos, filmes e produtos dos mais variados gêneros. Destaca-se nesse meio, o seriado produzido pela Warner Chanel, *The Big Bang Theory*, uma história sobre quatro amigos considerados Nerds: o físico teórico Sheldon Cooper; o físico experimental Leonard Hofstadter, o astrofísico Rajesh Koothrapali e o engenheiro Howard Wolowitz. Compõe ainda o elenco principal a vizinha de Sheldon e Leonard, Penny, a única não “Nerd” do grupo, com aspirações para ser atriz, mas que trabalha como garçonne. A “nerdice” e o intelecto dos quatro amigos são comicamente contrastados com a articulada sociabilidade de Penny e o seu conhecimento “senso comum”, construindo os traços distintivos que supostamente separam os Nerds do restante da sociedade.

Para a minha sorte e surpresa, enquanto escrevia esse artigo, os atores que interpretam três dos cinco protagonistas da série *The Big Bang Theory*²³ estavam no Brasil divulgando o fim da quarta temporada do seriado: John Galecki (Leonard), Simon Helberg (Howard) e Kunal Nayyar (Raj). Na coletiva de imprensa realizada no dia

22 Todos são doutores em física, a exceção de Howard, que é engenheiro e “só” possui mestrado, o que gera, durante vários episódios, motivos para que os amigos façam piada com a sua condição, dando a entender que Howard não é tão inteligente quanto o resto do grupo, mesmo que seja engenheiro da NASA.

23 Vou utilizar a sigla TBBT para me referir à série porque, além de ser a denominação comum que os fãs utilizam na internet, a abreviação ajuda na leitura do texto.

quatro de maio²⁴, a primeira pergunta que foi direcionada ao elenco foi se eles se consideravam ícones Nerds. Eu já esperava pela resposta de que todos eles se espantam com a repercussão positiva do seriado, pois isso ficou muito evidente depois que os atores começaram a participar do San Diego ComiCon, o maior evento de quadrinhos e cultura Nerd do mundo²⁵ e sempre falam a mesma coisa.

Aqui cabe um adendo: esse “espanto” está relacionado ao bom desempenho do seriado e geralmente é ressaltado nas entrevistas, principalmente as que foram feitas nos dois primeiros anos de seriado. É interessante porque a impressão que os atores passam é que não esperavam que um seriado que falasse de cultura Nerd fosse fazer sucesso, afinal, Geeks, Nerds, ou os CDFs²⁶ - na versão tupiniquim - são vistos como excluídos, desviantes, grupos marginalizados e, pelo que o elenco dá a entender, não deveria ser tanta gente, pelo menos não tantas quanto o sucesso da série alcançou.

Esse é outro equívoco que as Ciências Sociais – e aqui penso, que, como um todo, não apenas quando nos estudos sobre desvio - tenta desconstruir: ser “minoría” ou marginalizado não implica, necessariamente, estar em menor número. Até mesmo porque não existem minorias *puras*, pessoas que sejam somente Nerds, somente homossexuais, somente ex-presidiários, somente pobres, etc. Parece simples falar isso, mas não é. A complexidade da constituição cultural de um grupo social e seus indivíduos, sua *teia de significados*, é um universo multifacetado, que possui ambiguidades, contradições, *hibridações*²⁷.

24 Para conferir a entrevista na íntegra e com legendas em português, acesse: <http://pinkvader.com/2011/05/entrevista-com-leonard-howard-e-raj-de-the-big-bang-theory/>

25 Para conferir a grandiosidade do evento acesse: <http://www.comic-con.org/>. Para ver as entrevistas dos atores de TBBT na Comicon 2010 acesse: <http://www.youtube.com/watch?v=kMhZ-gO8u6M>. De lá partem links com as entrevistas dos anos anteriores.

26 CDF é a sigla para Cu de Ferro, a denominação em português que mais se aproxima das expressões em inglês *Nerd e Geek*. Apesar das duas serem amplamente utilizadas como sinônimos, um Nerd não é necessariamente um Geek ou vice-versa. Esses últimos seriam o cúmulo do desvio, pois o significado de geek em português é “esquisito”. O Nerd está mais para o indivíduo com uma inteligência fora do comum e os Geek são todos que, de alguma forma, são “esquisitos”, seja com manias, seja no visual, seja o corpo, crenças, valores, etc. Já CDF seria a pessoa que fica o dia inteiro sentado e estudando, daí o porquê da expressão.

27 Para saber mais sobre a dinâmica de hibridação das culturas, cf. Canclini, 2008; Hannerz, 1997.

Por pensar assim que alguns produtores, artistas e criadores, que fazem parte da Indústria Cultural, se “espantam” com o sucesso de discursos contra-hegemônicos. A medida que supõe que atos “infratores” de “regras” são inerentemente desviantes, a visão do senso comum sobre o desvio deixam de lado uma variável importante, a de que diferentes grupos consideram diferentes coisas desviantes²⁸. Com isso, é viável entender por que esses discursos fazem sucesso e a fragilidade que existe em afirmar que a hegemonia é estável e sólida. É antes um construto coletivo, que se remodela dependendo de quem vai ditar essas regras. E, ainda assim, não é todo mundo que está fora das regras e muito menos dentro delas.

Ou seja, ser marginalizado ou excluído, não implica necessariamente em ser minoria, solitário e, tampouco, em fazer parte de um universo à margem do contexto social. O que acontece com a maioria dos *outsiders*, no âmbito da indústria cultural, é que esses grupos são pouco ou quase nunca representados e, quando o são, geralmente é por um viés pejorativo, minorizante. Talvez por esse motivo quando se tornam de fato protagonistas, geralmente, as personagens desviantes atingem grande sucesso. Parodiando a popular expressão inglesa, acredito que esse é o momento “*when losers*²⁹ *become winners*” ou em português: “quando os perdedores viram ganhadores”.

Ainda sobre a entrevista, a outra pergunta que fizeram aos atores foi por que o seriado estava perdendo suas características Nerds e tomando um rumo com piadas mais ao estilo *sitcom*³⁰ e a resposta de John Galecki foi que

[...]I never thought about it was pretty much about science or mathematics, I thought that it was always about friends who has been together for being outsiders, for being ostracized and, well, anyone can identify with this, that's an universal feeling. Anyone who's not thought that way, I don't want to handle with. Anybody felt that way. (Galecki, 2011. Entrevista coletiva de imprensa no Brasil).

Esse discurso é importante por dois motivos. Primeiro porque corrobora com a teoria do desvio, que mencionei anteriormente, onde o desviante não é *puramente* desviante no

28 Cf. Becker, 2008, p17.

29 A diferença de loser para looser é que a segunda palavra é uma gíria, utilizada comumente para falar de indivíduos outsiders, excluídos, esquisitos, etc, e loser é perdedor no sentido mais comum da palavra.

30 Denominação estadunidense para seriado de comédia.

sentido dialético de imposição das regras e transgressão das regras, principalmente em sociedades complexas como a nossa que

[...] tem muitos grupos, cada qual com o seu próprio conjunto de regras, e as pessoas pertencem a muitos grupos ao mesmo tempo. Uma pessoa pode infringir as regras de um grupo pelo próprio fato de ater-se às regras de outro (Becker, 2008, p21).

Assim também, pensando nessa dinâmica, se em diversos momentos ele é deslocado para a margem por fazer parte de um contexto contra hegemônico, em outros casos ele pode fazer parte do grupo *estabelecido*, como acontece no próprio seriado, já que todos os protagonistas são Nerds com exceção de Penny, a vizinha, que mal terminou uma faculdade e que sonha em ser atriz de Hollywood.

Aliás, se tomarmos TBBT como universo, poderíamos dizer, inclusive, que Penny é a desviante, já que faz o papel típico de “loira burra e gostosa”, consumista, popular no ensino médio e que possui diversos namorados etc. Essa perversão dos estereótipos hegemônicos e contra hegemônicos é que se tornou o impulso de diversas situações cômicas que fazem do TBBT o segundo seriado mais popular dos Estados Unidos.

Em segundo lugar, a resposta de Galecki é importante para pensar que não há como existir um indivíduo que seja *essencialmente* Nerd, no construto coletivo dessa figura. Pois se o estereótipo do Nerd reafirma a todo o momento pessoas com péssima sociabilidade, sozinhas, que não se “divertem”, que não vão a festas, que não saem de casa, que ficam o dia inteiro na frente do computador e do videogame e possuem o notebook como melhor amigo, o que vemos constantemente no seriado é exatamente o contrário.

A grande diferença é que, se vão a festas, são de concurso de fantasia de super-heróis; se se reúnem o fazem para jogar juntos algum RPG³¹, ou para jogar videogames e World of Warcraft³², ou para comer comida tailandesa, etc. Ou seja, as personagens demonstram

31 Denominação para Rolling Playing Games. É o famoso jogo dentro da cultura Nerd que se assemelha muito a um teatro com temas medievais e fantásticos onde os jogadores exercem papéis de heróis, magos, bruxos, etc e realizam campanhas fantásticas nos mais variados temas, desde ficção científica e vampiros, até o famosos AD&D que se passa sempre em um período do medievo.

32 Jogo da produtora Blizzard, o RPG online mais famoso e mais vendido na história dos jogos online. Para acessar visite: <http://us.battle.net/wow/en/>

que os Nerds são pessoas comuns, que possuem hábitos comumente relacionados à juventude, ao mesmo tempo em que são diferentes, pois suas práticas contêm símbolos e apropriações distintas dos discursos hegemônicos.

Por fim, eu gostaria de abrir um parêntese para a personagem mais emblemática do seriado, interpretada pelo ator Jim Parsons: Sheldon Cooper³³. Já que falei sobre a dialética e a dinâmica do desvio aqui, seria um contrassenso não fazer uma análise específica dessa personagem tão especial.

Sheldon, a theoretical physicist who, like Nimoy's Mr. Spock, treats emotion like a science experiment - he studies it, dissects it, and discards it - is so overcome with joy that he twitchingly approaches Penny for a hug. Embracing her, he's so awkward he looks like a drunk praying mantis having a seizure. It is this constant, hilarious mystification and discomfort with human interaction, as personified by Texas-born actor Jim Parsons, that has helped turn "The Big Bang Theory" into a surprising success, including a just-announced, two-season renewal (Gentlen, 2009)³⁴.

Sheldon é peculiar e desviante em diversos sentidos, tanto no que tange a um discurso comportamental hegemônico, quanto dentro do próprio universo Nerd. A começar pelo fato de que ele possui um ego do tamanho de um planeta, ou pelo menos assim o demonstra em diversas ocasiões. Somado a isso, uma inteligência absurda e uma memória que ele denomina eidética, ou seja, Sheldon teria a capacidade de memorizar detalhes de todos os lugares e ambientes que já frequentou. Unidos, esses fatores criam a personagem mais ofensiva e desviante que eu já vi na televisão.

No jargão juvenil, eu diria que o Sheldon enquadra-se muito bem na categoria “sem-noção” que aproxima-se da análise de Becker quando afirma ser uma linha tênue o que separa o desviante social do desviante patológico: “ocasionalmente, essas ações fora do comum incitam de fato os outros a concluir que você pode ser um ‘doente mental’, e não apenas ‘grosseiro’ ou ‘esquisito’. Nesse caso, sanções podem entrar em jogo, e lá vai você para o hospital”³⁵.

33 Parsons já foi indicado duas vezes ao Emmy Award – equivalente do Oscar para a TV – como melhor ator de comédia, levando a estatueta em 2010 pelo seu trabalho interpretando Sheldon. Também foi indicado pela revista People na categoria de Favorite TV Comedy Actor e levou o Globo de Ouro na categoria melhor ator em série de comédia também. Mais informações Cf.: <http://www.emmys.tv/awards>.

34 Cf.: http://www.nypost.com/p/entertainment/tv/item_wdQH8p7Q2HrdQ8qX3pGa2L#ixzz1M05q85pj. Acesso em 29 abr. 2011.

35 Cf. Becker, 2008, p13.

Além disso, ele é cheio de manias, por exemplo, ninguém pode sentar no lugar dele (*my spot*) no sofá da casa. Essas manias o levam a criar diversas *regras* que os amigos acabam aceitando por não terem paciência de lidar com as intemperanças dele, mas não sem antes refutá-las ou demonstrarem a sua indignação. Ele criou um manual de boa convivência de colegas de quarto para Leonard, um calhamaço de umas trezentas cláusulas que Sheldon recorre usualmente quando está incomodado com algo que o amigo faz. A meu ver, essa personagem cabe exatamente na descrição de Becker sobre um lado muito peculiar do desviante

[...] quando a pessoa assim rotulada pode ter uma opinião diferente sobre a questão. Pode não aceitar a regra pela qual está sendo julgada e pode não encarar aqueles que a julgam competentes ou legitimamente autorizados a fazê-lo [o que é recorrente no discurso da personagem quando é contrariada ou sente que o grupo rejeita suas ideias]. Por conseguinte, emerge um segundo significado do termo: aquele que infringe a regra pode pensar que seus juízes são os *outsiders* (Becker, 2008, p15).

Assim, vemos que mesmo dentro de um grupo social de minoria, não há a coesão e coerência total do comportamento de seus indivíduos, quiçá se pensarmos nas interações entre os grupos e na complexa dinâmica de participação dentro dos grupos, como já foi exposto. Existe mais do que isso. A complexidade do ser humano é vasta; efêmera e duradoura ao mesmo tempo. É um sincretismo nevrálgico, tatuado nas sinapses que realizamos aos milhões a todo o momento.

O que na realidade eu tentei fazer foi ter um olhar apontado para o horizonte, para o macro, do grande aparato simbólico que vem da cultura midiática e, em sequência, outro olhar para o próximo, do mundo cotidiano, o dia-a-dia nessa constante dialética de contradições e incoerências...

Ainda assim, para que as minhas experiências enquanto pesquisadora se tornem inteligíveis, deve haver a construção da coerência no incoerente e, por isso, a cada linha que expus nesse trabalho, ainda que busque alcançar riqueza das experiências, é desbastada. Não obstante, qualquer pintor concordaria comigo que o pincel desbastado é o que tem o melhor traço mais maleável e fácil de manusear para construir a obra, mesmo que não tenha a perfeição de um pincel novo, e, é exatamente por isso: com seu desgaste pelo uso, traz as particularidades do pintor as experiências deles na produção.

Essa discussão constitui o início de considerações sobre a cultura das mídias e o desvio presente nos discursos contra hegemônicos. Poderemos fazer maiores progressos em outros campos da cultura e da sociedade, como o estudo etnográfico de grupos sociais que se apropriam da produção da Indústria Cultural e a significam ou ainda estudos de outras produções culturais que se encaixam na mesma perspectiva. Assim, esse estudo esclarece as significações e apropriações dos universos simbólicos e serve para elucidar fenômenos que foram convencionalmente estudados sob rubricas morais, sem incluir um conjunto mais amplo de pessoas e processos.

Referências

ANSELMO, Z.A. *Histórias em quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1975

BECKER, Howard Saul. *Outsiders: estudos de sociologia do desvio*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

COMIC Book Superheroes Unmasked. Direção: Steve Kroopnick. Produção: History Channel. Roteiro: James Grant Goldin. Estados Unidos, 2003. AVI (93 min.), color.

Comicon. Comicon international. Disponível em: <http://www.comic-con.org/> Acesso em 04 abr. 2011.

ELIAS, Norbert. *Os estabelecidos e os outsiders: sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

EMMY awards. Academy of television arts and sciences. Disponível em: <<http://www.emmys.tv/awards>> Acesso em 08 mai. 2010.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

GENTLEN, Larry. *Big Bang Theory Nerd may get the girl*. NyPost online, Nova Iorque, 2009. Disponível em: <http://www.nypost.com/p/entertainment/tv/item_wdQH8p7Q2HrdQ8qX3pGa2L> Acesso em 29 Abr. 2011.

GUEDES, Roberto. *Quando surgem os super-heróis*. São Paulo: Opera Gráfica, 2004.

HANNERZ, Ulf. *Fluxos, fronteiras, híbridos: palavras-chave da antropologia transnacional*. Mana, Rio de Janeiro, v. 3, n. 1, Apr. 1997. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104> Acesso em: 23 Abr. 2011.

IMDB. The internet movie database. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0387564/> Acesso em 04 Abr. 2011.

KICK-ASS. Vol. único. Brasil: Panini comics, 2010.

LAPLANTINE, François. *O campo e a abordagem antropológicas*. In: Aprender antropologia. São Paulo, Brasiliense, 1998.

MOYA, Álvaro. *Shazam!* 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MORIN, Edgar. *O enigma do homem*. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

PATATI, Carlos e BRAGA, Flavio. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006

PINK Vader. Cultura nerd com estrogênio! Disponível em: <http://pinkvader.com> Acesso em 06 Mai. 2011.

REBLIN, Yuri Andréas. *Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis*. Porto Alegre: Asterisco, 2008.

SAW. Direção: [James Wan](#). Produção: Twisted Pictures. Roteiro: [Leigh Whannell](#), [James Wan](#). Estados Unidos e Austrália, 2004. AVI (103 min.), color.

SPIDERMAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Columbia Pictures. Roteiro: Stan Lee, Steve Ditko. Estados Unidos, 2002. AVI (121 min.), color.

SPIDERMAN 2. Direção: Sam Raimi. Produção: Columbia Pictures. Roteiro: Stan Lee, Steve Ditko. Estados Unidos, 2004. AVI (127 min.), color.

SPIDERMAN 3. Direção: Sam Raimi. Produção: Columbia Pictures. Roteiro: Sam Raimi, Ivan Raimi. Estados Unidos, 2007. AVI (139 min.), color.

SCHUTZ, Alfred. *Fenomenologia e relações sociais*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979.

VIANA, Nildo. *Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

VELHO, Gilberto. *Desvio e divergência: uma crítica da patologia social*. 5ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.

_____. *Individualismo e cultura: notas para uma antropologia da sociedade contemporânea*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

WORLD of warcraft. Disponível em: <http://us.battle.net/wow/en/>. Acesso em: 04 abr. 2011.

WEBER, Max. *Ensaio de sociologia*. Ed. Guanabara: Rio de Janeiro, 1981.

YÚDICE, George. *A conveniência da cultura: usos da cultura na era global*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004.

ZAMPROGNE, L. *Capitão América: interpretações sócio-antropológicas de um super-herói de histórias em quadrinhos*. In: SINAIS - Revista Eletrônica. Ciências Sociais. Vitória: CCHN, UFES, Edição n.03, v.1, Junho. 2008. pp.134-162.

ZAMPROGNE, L. *Vida e cotidiano em quadrados: análises sócio-antropológicas das tiras de humor 'Marly'*. UFES, 2009 (Monografia).

ZAMPROGNE, L. *Estranhos no paraíso: um caso híbrido de mulheres (des)enquadradas*. In: II seminário nacional sociedade, corpo e cultura. Vitória: UFES, 2010.