

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BACHARELADO EM MUSEOLOGIA

GABRIELA MACHADO LEINDECKER

CULTURA NERD EM ESPAÇOS MUSEOLÓGICOS:
uma análise da exposição Quadrinhos do MIS São Paulo

Porto Alegre
2022

GABRIELA MACHADO LEINDECKER

**CULTURA NERD EM ESPAÇOS MUSEOLÓGICOS:
uma análise da exposição Quadrinhos do MIS São Paulo**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Museologia.

Orientadora: Prof^a Dr^a Vanessa Barrozo Teixeira Aquino

Porto Alegre

2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor Carlos André Bulhões Mendes
Vice-Reitora Patrícia Helena Lucas Pranke

FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO

Diretora Ana Maria Mielniczuk de Moura
Vice-Diretora Vera Regina Schmitz

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO

Chefia Rita do Carmo Ferreira Laipelt
Chefia Substituta Samile Andréa de Souza Vanz

COMISSÃO DE GRADUAÇÃO DO CURSO DE MUSEOLOGIA

Coordenador Márcia Bertotto
Coordenadora Substituta Vanessa Barrozo Teixeira Aquino

CIP - Catalogação na Publicação

Leindecker, Gabriela Machado
CULTURA NERD EM ESPAÇOS MUSEOLÓGICOS: uma análise
da exposição Quadrinhos do MIS São Paulo / Gabriela
Machado Leindecker. -- 2022.
83 f.
Orientadora: Vanessa Barrozo Teixeira Aquino.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade
de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Museologia,
Porto Alegre, BR-RS, 2022.

1. Cultura nerd. 2. Modelo expositivo caixa preta.
3. Expografia. 4. Quadrinhos. 5. MIS. I. Aquino,
Vanessa Barrozo Teixeira, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Departamento de Ciências da Informação
Rua Ramiro Barcelos, 2705
Bairro Santana Porto Alegre - RS
Telefone (51) 33085067
E-mail: fabico@ufrgs.br

GABRIELA MACHADO LEINDECKER

**CULTURA NERD EM ESPAÇOS MUSEOLÓGICOS:
uma análise da exposição Quadrinhos do MIS São Paulo**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Museologia.

Orientadora: Prof^a Dr^a Vanessa Barrozo Teixeira Aquino

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Vanessa Barrozo Teixeira Aquino (Orientadora) – UFRGS

Profa. Dra. Ana Carolina Gelmini de Faria – UFRGS

Prof. Diogo Neumann - Historiador e Museólogo

*Dedico este trabalho a todas as nerds,
continuem fazendo aquilo que mais
amam.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, meus pais, minha irmã, meus avós, tios, tias, primas, amigos e amigas queridas e meu namorado, que sempre estiveram comigo me apoiando durante toda a minha trajetória acadêmica, aguentando minhas maluquices e crises existenciais. Sem vocês eu não sei o que eu faria.

Às minhas três filhas felinas, Azula, Mulan e Salem, vocês são o meu porto seguro.

À todas as minhas professoras e professores da FABICO, por aulas brilhantes, ensinamentos que vou levar para a vida toda e por deixar a minha experiência como aluna de universidade mais leve e divertida.

À minha banca examinadora, Ana Carolina Gelmini de Faria e Diogo Neumann pela parceria e avaliação cuidadosa do meu trabalho.

À minha orientadora, Vanessa Barrozo Teixeira Aquino, por quem tenho imenso carinho e respeito, me ajudou e ensinou tanto nestes últimos semestres do curso e que virou uma grande parceira.

Ao grupo de pesquisa e extensão que faço parte, Sépia UFRGS, que me acolheu tão bem e onde a cada dia aprendo algo novo e inesperado.

À Museologia, ciência que fez eu me tornar uma pessoa melhor, abriu meus olhos, me proporcionou amigos e histórias lindas que guardo com muito zelo.

Agradeço a todos os animes que passavam na TV quando eu era criança e que vejo até os dias de hoje, aos meus personagens fictícios favoritos, aos meus livros de fantasia, à Nintendo e seus jogos, ao Kpop e tudo aquilo que me faz ser uma grande nerd.

E, claro, agradeço ao meu eu criança, que não desistiu das coisas que me fazem felizes, que não se importava com o que os outros pensavam e que deixou a minha identidade nerd florescer.

I've seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhauser gate. All those moments will be lost in time... like tears in rain... Time to die (Blade Runner, 1982).

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso propõe analisar movimentos de legitimação da cultura nerd através do estudo de caso da exposição Quadrinhos, realizada pelo Museu da Imagem e do Som de São Paulo em 2018, investigando como ela seleciona e comunica o conteúdo exposto e quais são suas estratégias de comunicação por meio das suas escolhas expográficas. Para a fundamentação desta pesquisa, conceitos como cultura nerd, expografias imersivas, modelo expositivo caixa preta e cenografia foram destacados ao longo do trabalho. O processo metodológico da pesquisa se deu através da análise de fontes bibliográficas, como artigos, teses, dissertações e monografias, bem como os materiais desenvolvidos pela própria exposição Quadrinhos, publicados em meio digital no *site* e nas redes sociais do MIS, além de outros *sites*, livros, artigos de jornais e vídeos de visitantes da exposição analisada publicados em diversas plataformas. A cultura nerd vem crescendo ao longo dos anos e tomando reconhecimento como patrimônio cultural em diferentes âmbitos - incluindo museus. O MIS São Paulo, uma instituição que salvaguarda acervos audiovisuais e realiza exposições e ações educativo-culturais com coleções desta tipologia, contribui para a preservação da cultura nerd por meio das diversas atividades realizadas a partir desse recorte cultural. Através dessas ações de difusão e da sensibilização da comunidade na qual está inserido, o MIS São Paulo reforça sua função social no movimento de legitimação desta cultura por meio de suas exposições, com destaque para a megaexposição Quadrinhos. Este trabalho visa contribuir com a ampliação de pesquisas sobre a cultura nerd no âmbito da Museologia destacando o potencial das exposições museológicas como significativos meios de comunicação que são capazes de sensibilizar, valorizar e difundir os diversos elementos materiais e imateriais que compõem essa cultura.

Palavras-chave: Cultura nerd. Modelo expositivo caixa preta. Expografia. Quadrinhos. MIS.

ABSTRACT

This work of completion proposes to analyze movements of legitimation of nerd culture through the case study of the exhibition *Quadrinhos*, held by the Museum of Image and Sound of São Paulo in 2018, investigating how it selects and communicates the exposed content and what are its communication strategies through their expographic choices. For the basis of this research, concepts such as nerd culture, immersive expography, black box exhibition model and scenography were highlighted throughout the work. The methodological process of the research was carried out through the analysis of bibliographic sources, such as articles, theses, dissertations and monographs, as well as the materials developed by the exhibition *Comics*, published in digital media on the MIS website and social networks, in addition to other websites, books, newspaper articles and videos of visitors to the analyzed exhibition published on various platforms. Nerd culture has been growing over the years and gaining recognition as a cultural heritage in different areas - including museums. MIS São Paulo, an institution that safeguards audiovisual collections and carries out exhibitions and educational-cultural actions with collections of this type, contributes to the preservation of nerd culture through the various activities carried out from this cultural background. Through these actions of dissemination and awareness of the community in which it is inserted, MIS São Paulo reinforces its social role in the movement to legitimize this culture through its exhibitions, especially the mega-exhibition *Quadrinhos*. This work aims to contribute to the expansion of research on nerd culture in the field of Museology, highlighting the potential of museological exhibitions as significant means of communication that are capable of sensitizing, valuing and disseminating the various material and immaterial elements that make up this culture.

Keywords: Nerd culture. Black box exhibitions. Expography. *Quadrinhos*. MIS.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>If I Ran The Zoo</i>	20
Figura 2 - The Nerds, de Saturday Night Live.....	22
Figura 3 - A vingança dos nerds.....	23
Figura 4 - Bill Gates e Steve Jobs.....	25
Figura 5 - Site Portal Jovem Nerd.....	27
Figura 6 - A evolução da cultura nerd.....	28
Figura 7 - Tipos de nerd.....	29
Figura 8 - CCXP 2019.....	32
Figura 9 - Mauricio de Sousa e a Turma da Mônica.....	35
Figura 10 - Colecionadora de artigos Sailor Moon.....	36
Figura 11 - Colecionador de Nintendo.....	36
Figura 12 - Fachada atual do MIS São Paulo.....	41
Figura 13 - Exposição Memórias Paulistanas (1975).....	42
Figura 14 - Exposição <i>Game On</i>	44
Figura 15 - X-men Filmes EXPO.....	45
Figura 16 - Steve Jobs, o visionário.....	46
Figura 17 - Fachada Quadrinhos.....	50
Figura 18 - Piteco e Horácio em <i>Quadrinhos</i>	51
Figura 19 - Espaço Suplemento de Tiras.....	52
Figura 20 - Interatividade com os cataventos no espaço “Suplemento de Tiras”.....	53
Figura 21 - Jardim de personagens de quadrinhos europeus.....	54
Figura 22 - Portal Monte Fuji.....	55
Figura 23 - Sala Mangas.....	57
Figura 24 - Sala Eróticos.....	59
Figura 25 - Sala Mauricio de Sousa Produções.....	61
Figura 26 - Angelo Agostini na <i>Quadrinhos</i>	62
Figura 27 - Corredor de publicações nacionais.....	63
Figura 28 - Sala Ziraldo.....	64
Figura 29 - Angeli, Glauco e Laerte e outras produções brasileiras.....	65
Figura 30 - Mafalda na <i>Quadrinhos</i>	67
Figura 31 - Portal de super-herói.....	68

Figura 32 - Porto dos quadrinhos norte-americanos.....	70
Figura 33 - Batcaverna na <i>Quadrinhos</i>	71
Figura 34 - Sala Marvel.....	73

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CCXP - Comic Con Experience

CEMIS - Centro de Memória e Informação do Museu da Imagem e do Som

EUA - Estados Unidos da América

HTML - HyperText Markup Language

IBRAM - Instituto Brasileiro de Museus

MCU - Marvel Cinematic Universe

MIS - Museu da Imagem e do Som

RPG - Role Playing Game

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 OS NERDS: QUEM SÃO E COMO SÃO	19
2.1 O nascimento do nerd.....	19
2.2 Mas cultura nerd é cultura de verdade?.....	30
3 UM ESPAÇO CAPAZ DE LEGITIMAR A CULTURA NERD	38
3.1 Museu da Imagem e do Som de São Paulo, seu histórico.....	38
3.2 Quadrinhos, a megaexposição do Museu da Imagem e do Som de São Paulo.....	46
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	76
REFERÊNCIAS	80

1 INTRODUÇÃO

Como uma pessoa que cresceu consumindo muita mídia do mercado de entretenimento, o amor pelas artes sempre foi muito instigado na minha infância e conforme a influência familiar foi virando vontade própria, a paixão pela cultura nerd foi surgindo ainda quando era criança. Desenhos, filmes de super-heróis e ficção científica, bonecos de colecionador, jogos, gibis, mangás¹ e *cosplays*². Tudo o que era relacionado à cultura nerd era minha obsessão, consumia tudo o que ela podia me oferecer, me sentindo completamente parte deste grupo. Por ser algo de grande relevância para mim, a decepção de saber que esse tipo de interesse era, de certa forma, mal visto pelos meus amigos e amigas, e ainda pior, por adultos que não faziam parte da minha família, foi grande.

A cultura nerd, nascida do mercado do entretenimento, se apresenta em diversos objetos triviais do nosso cotidiano, passando muitas vezes despercebida. Aquele *videogame* antigo na sala, os gibis na estante do quarto, os desenhos que passavam em canal aberto e aquele jogo de tabuleiro que geraram algumas brigas nas férias de verão. Esses objetos acabam oferecendo um conforto, estabelecem relações de afeto e podem proporcionar uma identificação direta com a cultura nerd. Crescer me identificando com tudo que pode se chamar de nerd, fez eu sentir que eu pertencia a um grupo, que poderia encontrar pessoas com os mesmo gostos, manias e poder compartilhar essa cultura com outros. No entanto, uma pergunta me acompanhava: será que a cultura nerd era realmente vista como cultura de fato? Por mais que soubesse como a cultura nerd é vista por muitas pessoas, foi só ao entrar na universidade que passei a compreender e ponderar de forma mais profunda o porquê das “culturas populares” serem consideradas culturas de “menor importância”.

O que é ser culto? Por que usamos esse termo apenas para descrever pessoas que gostam de consumir mídias da chamada “cultura de elite” e por que os objetos nerds não são representados com mais frequência em espaços culturais?

¹Mangá (história em quadrinhos, traduzido do Japonês) é a palavra para designar os gibis de origem japonesa com estilo de desenho japonês. Para saber mais acesse: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mang%C3%A1>. Acesso em: 26/07/2022

²*Cosplay* é uma abreviação do termo inglês *costume play* (*costume* traduzido como fantasia e *play* traduzido como jogo). É uma atividade performática, onde o *cosplayer* se veste igual a um personagem e interpreta-o. Para saber mais acesse: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Cosplay>. Acesso em: 26/07/2022

Eram perguntas que não saíam da minha cabeça. A vontade de fazer um estudo sobre a legitimação da cultura nerd como sendo reconhecida como forma cultural, origem de memórias e identidades crescia cada vez mais.

Pensando no museu como lugar de memória e identidade, é notável o potencial dessa instituição e das suas ações, um espaço onde as exposições consolidam-se como um dos principais meios de comunicação com a sociedade, possibilitando estabelecer relações de pertencimento e reforçando a legitimação ou não de determinados elementos da cultura material e imaterial. O ato de expor carrega consigo o papel social e político de comunicar para os públicos histórias, memórias, conhecimentos e tradições, contemplando narrativas que informam, problematizam e preservam o patrimônio. Pensar na cultura nerd como patrimônio cultural, é pensar como ela é, também, merecedora de estar presente em lugares de memória. Ter uma instituição como o Museu da Imagem e do Som de São Paulo, museu fundado na década de 1970 e que realiza exposições sobre diferentes nichos e movimentos culturais, sendo um dos espaços museológicos mais movimentados da cidade de São Paulo (MIS, s.d.) reforça seu papel como agente para a legitimação da cultura nerd no cenário patrimonial. As escolhas e estratégias comunicacionais utilizadas pelo MIS podem compor um cenário interessante para entendermos qual a importância de colocarmos essa cultura em espaços museológicos.

Portanto, para fazer tal pesquisa, este trabalho de conclusão do curso desenvolvido no Bacharelado em Museologia realizou um estudo de caso da exposição *Quadrinhos* (2018) realizada pelo Museu da Imagem e do Som de São Paulo, explorando, questionando e analisando sua expografia e refletindo sobre as seguintes questões: Como a exposição “Quadrinhos”, do Museu da Imagem e do Som de São Paulo, comunicou a cultura nerd para o público e qual a importância de se ter uma instituição museológica como agente para a legitimação desta cultura?

Desta forma, como objetivo geral, o presente trabalho procurou analisar as estratégias comunicacionais utilizadas pelo Museu de Imagem e do Som de São Paulo para compor a expografia da exposição *Quadrinhos*, que pode ser considerada uma megaexposição de modelo expositivo caixa preta, refletindo sobre o papel das instituições museológicas como agentes para a legitimação da cultura nerd. A investigação também buscou contemplar os seguintes objetivos específicos: apresentar breve história da cultura nerd e de como ela é representada nas

exposições que já foram realizadas pelo MIS São Paulo; identificar as estratégias expográficas utilizadas na exposição *Quadrinhos*; analisar a exposição *Quadrinhos* do MIS São Paulo como agente da legitimação da cultura nerd; contribuir com a discussão acerca da cultura nerd como um movimento cultural relevante para determinados grupos sociais.

Estudos sobre a cultura nerd dentro do campo da Museologia ainda são raros de se encontrar, em vista disso, destaco a monografia *O Colecionismo sobre Histórias em Quadrinhos: A legitimação de uma cultura pop em patrimônio* (2018), do Historiador e Museólogo Diogo Neumann, que além de fazer parte do corpo documental deste trabalho, serviu como inspiração para a contribuição desta tipologia de estudo. Pensando nisso, para embasar minha pesquisa foi preciso organizar as pesquisas sobre o tema com um referencial teórico multidisciplinar oriundo da Comunicação, da História, das Artes e da Museologia, aliado à constituição de um *corpus* documental que reúne diferentes materiais, sobretudo, disponíveis em formato digital, como, por exemplo, artigos de *sites*, matérias de jornais e vídeos publicados em redes sociais. Infelizmente não foi possível inserir minhas experiências pessoais na análise da *Quadrinhos*, pois não tive a oportunidade de estar presente e visitar a exposição, no entanto, ela resultou em conteúdos diversos publicados na *internet*, facilitando a realização deste trabalho. Para fundamentar a pesquisa, destaco conceitos como cultura nerd (NUGENT, 2008; SANTOS, 2014; SILVA, 2016; NEUMANN, 2018; ROCHA, 2019), expografia e cenografia (O'DOHERTY, 2002; CURY, 2005; BLANCO, 2009, 2012; DAVALLON, 2010; ROSSINI, 2012) exposições de modelo expositivo caixa preta (CASTILLO, 2008) e megaexposições (MIORIM, 2019).

Este trabalho de conclusão de curso se caracteriza como uma pesquisa acadêmica descritiva com abordagem qualitativa. A pesquisa se configura como bibliográfica-documental e estudo de caso, já que o tema pesquisado é a própria exposição *Quadrinhos*. O método utilizado para a pesquisa será a análise de fontes bibliográficas, bem como os materiais desenvolvidos pela própria *Quadrinhos*, publicações no *site* da instituição e suas redes sociais, outros *sites*, livros, artigos de jornais, vídeos de visitantes das exposições analisadas postadas na plataforma *YouTube*.

O trabalho foi desenvolvido em quatro capítulos. O primeiro, de caráter introdutório, mostra um pouco da minha relação com a cultura nerd e como eu me

identifico como membro da comunidade nerd, mostrando que a pesquisa surgiu de indagações pessoais acerca do patrimônio cultural nerd na Museologia, também apresenta a justificativa, o problema de pesquisa, os objetivos gerais e específicos e a base teórico metodológica desta investigação.

O segundo capítulo, **OS NERDS: QUEM SÃO E COMO SÃO**, contextualiza de forma objetiva o surgimento do nerd e sua cultura, abordando a etimologia da palavra, o crescimento do estereótipo da figura nerd na mídia e como sua cultura se transformou ao longo dos anos a partir das reflexões e pesquisas dos autores: Burke (1997); Catenacci (2001); Hall (2006); Nugent (2008); Fernandes e Rios (2011); Desvallées e Mairesse (2013); Santos (2014); Silva (2016); Rocha (2018) e Neumann (2018). Neste capítulo também será abordado possíveis motivos da cultura nerd não ser considerada como manifestação cultural por alguns grupos da sociedade, entendendo a necessidade de sua presença em espaços culturais e museus.

O terceiro capítulo, **UM ESPAÇO CAPAZ DE LEGITIMAR A CULTURA NERD**, apresenta um breve histórico do Museu da Imagem e do Som de São Paulo e realiza a análise propriamente dita da exposição *Quadrinhos*, tentando entender sua tipologia e seus elementos expográficos núcleo a núcleo, identificando e compreendendo as estratégias comunicacionais utilizadas na expografia para dialogar com seu público. Para esta análise, autores do campo dos museus e da Museologia foram essenciais, tais como: Gilman (1916); O'doherty (2022); Cury (2005); Lorentz (2006); Castillo (2008); Davallon (2010); Blanco (2012); Rossini (2012); Mendonça (2012); Lenzi (2019) e Aquino e Vagas (2020). Por fim, no quarto capítulo, serão desenvolvidas as considerações finais da pesquisa, retomando alguns pontos estudados ao longo do trabalho, conceitos-chave e as questões centrais contempladas pela pesquisa.

Este estudo nasce de reflexões pessoais sobre como as pessoas enxergam a cultura nerd e de que maneira ela pode ser legitimada através de determinadas ações museológicas, pensando que ela pode ir além dos encontros e convenções, das coleções pessoais, da *internet* e das mídias, percebendo o potencial das exposições como meio de comunicação para reforçar a presença dos elementos dessa cultura também nos museus e instituições culturais. Este trabalho visa contribuir com as pesquisas sobre a cultura nerd no campo dos museus e da

Museologia, visto que são poucas as investigações sobre o assunto, abrindo portas para discussões e produções de trabalhos acadêmicos sobre a cultura nerd.

2 OS NERDS: QUEM SÃO E COMO SÃO

Quadrinhos, jogos de tabuleiro, *videogames*, desenhos animados, super-heróis, bonecos colecionáveis, ficção científica, física, matemática e ciência da computação. Temos o conhecimento comum de que os assuntos citados acima nos soam como interesses de um nerd, assim como, temos o estereótipo já definido em nossa mente: quem é essa pessoa, como se veste, como fala, quais filmes assiste, do que gosta e o que faz em seu tempo livre. Essa imagem mental faz parte de uma construção social e cultural de indivíduos capazes de se distinguir no coletivo a partir de certos interesses e identificações determinados por algumas pessoas. Mas como surgiu o estereótipo do nerd? Quando que estabeleceram que para ser nerd precisa ter esses e outros interesses específicos? Em algum momento da nossa história ocorreu o nascimento do que se define como cultura nerd.

A cultura nerd, como forma cultural, origem de identificações, memórias e práticas sociais nem sempre é reconhecida como tal. Nascida do mercado do entretenimento e ligada à prática de consumo midiático (SANTOS, 2014), apresenta-se em diversos objetos triviais do nosso cotidiano, passando por vezes despercebida. Pensar na cultura nerd como forma cultural, é pensar como ela é, também, merecedora de estar presente em lugares de preservação de memórias.

Para entendermos a origem do nerd e sua cultura apresentaremos um breve histórico e contextualização da cultura nerd. Na sequência, abordaremos os possíveis motivos desta cultura ainda não ser reconhecida como tal frente a outros grupos sociais, bem como, seus possíveis lugares de pertencimento.

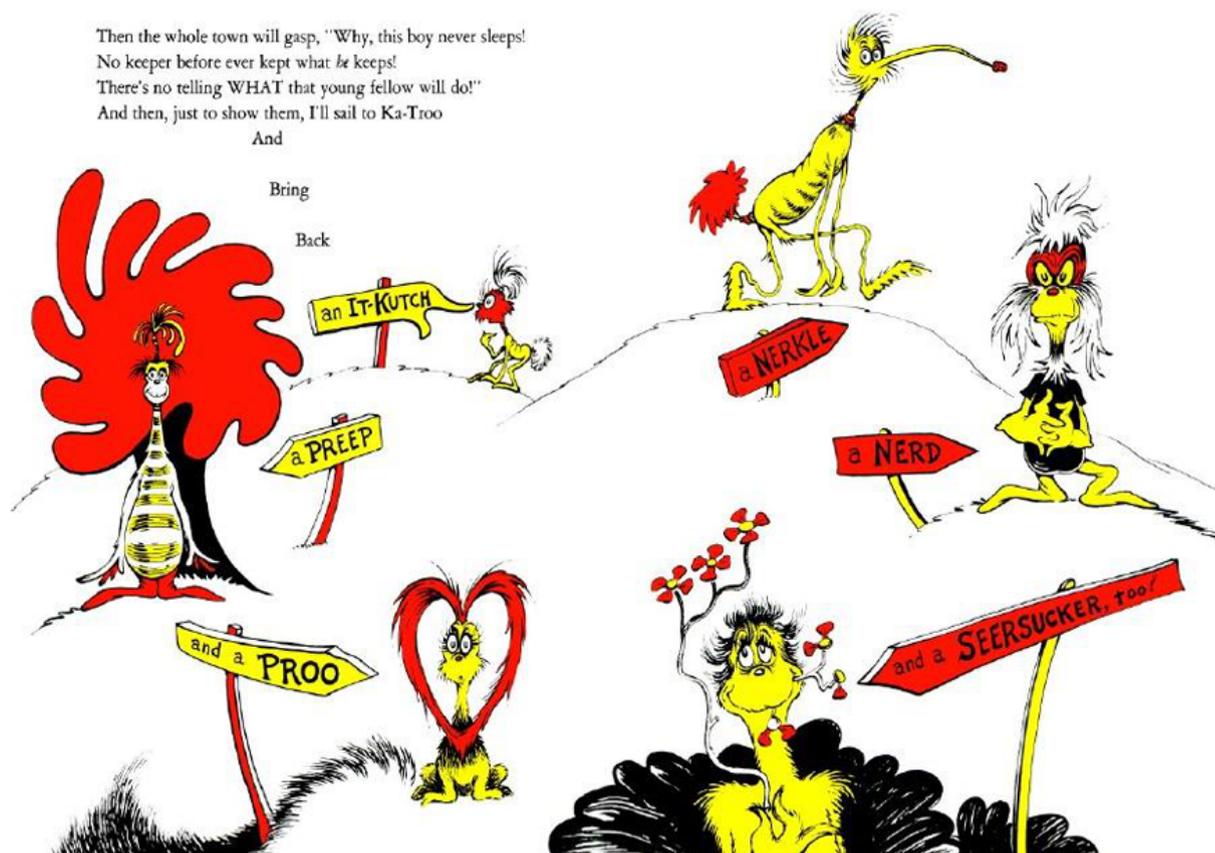
2.1 O nascimento do nerd

A origem da palavra nerd vem da língua inglesa, e sua primeira aparição documentada foi no ano de 1950, no livro *If I Ran The Zoo!* de Dr. Seuss³, onde o personagem principal da história descreve as diversas criaturas extravagantes que ele iria mostrar em seu zoológico, sendo um deles com o nome Nerd. A aparência da criatura não foi descrita em palavras no livro, apenas ilustrada, o Nerd aparentava

³Theodor Seuss Geisel (1904-1991), nascido nos EUA, foi um autor infantil, cartunista, ilustrador, poeta, animador e cineasta. Ele é conhecido por seu trabalho escrevendo e ilustrando mais de sessenta livros sob o pseudônimo Dr. Seuss. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/Dr._Seuss. Acesso em: 26/07/2022

ser uma criatura estranha, esquisita. Dentro de um ano depois da publicação do livro, jovens dos EUA já haviam adotado a palavra para descrever e se referir à pessoas que eram consideradas estranhas, enfadonhas e antiquadas (POWERS, CABRERA, L., & CABRERA, D., 2016).

Figura 1 - *If I Ran The Zoo*



Fonte: Dr. Seuss, 1950, p. 28.

Outra possibilidade de origem da palavra nerd, segundo Fernandes e Rios (2011), vem da empresa canadense *Northern Electric Research and Development*, onde, em uma empresa cuja sigla era N.E.R.D., os funcionários eram descritos como pessoas que se dedicavam intensamente às suas tarefas no laboratório. Atualmente a empresa é conhecida como Nortel.

Já a palavra *geek*, que também se insere na cultura nerd, teve sua origem na palavra alemã do século XVI, *geck*, cujo significado descrevia uma pessoa tola, estranha. Ao longo do século XX, os *geeks* eram considerados os artistas de circos e festivais, que em palco, se apresentavam com performances de atos grotescos. Foi só na década de 1990, que a palavra *geek* começou a ser usada para descrever

aqueles que gostavam de tecnologia. Notamos aqui que as duas palavras são diferentes, mas possuem um significado parecido.

O editor chefe da página *GeekDad* do site *Wired.com*, Matt Blunt especula que o termo “nerd” não sofreu uma transformação parecida por conta da série de filmes da década de 1980, “A Vingança dos Nerds”. Apesar de reconhecer a diferença do significado das palavras, não é incomum indivíduos utilizarem as palavras “geek” e “nerd” como sendo sinônimas. Como esses termos devem ser compreendidos? Estabelece pistas para a resposta citando J.R. Firth (1957): “Você deverá conhecer uma palavra pela companhia que esta possui” (POWERS, CABRERA, L., & CABRERA, D., 2016, p. 2).⁴

Nerd e *geek* tiveram suas origens como palavras que representavam pessoas estranhas, fora da norma social, sempre ligadas a adjetivos negativos. Mas para o presente trabalho, irei apenas utilizar o termo nerd, apesar das duas palavras terem pequenas diferenças, não são termos opostos, elas buscam representar a mesma identidade e cultura.

É importante ressaltar que a figura do nerd não surgiu apenas com o nascimento da palavra em si. Benjamin Nugent (2008) afirma que existem nerds há pelo menos dois séculos, estando presentes em romances como *Orgulho e Preconceito* de Jane Austen⁵, publicado em 1813 e *Frankenstein* de Mary Shelley⁶, publicado em 1818. Os dois livros possuem personagens que não necessariamente nos pareçam nerds à primeira vista, mas que possuem características de suas personalidades que nos possibilitam essa identificação.

A figura do nerd começou a pegar fama na mídia em meados da década de 1970, no seriado americano *Happy Days*, onde um dos personagens se referia aos alunos que gostavam de física e matemática como nerds, mas foi na década de 1980 que o estereótipo do nerd se consolida de vez na mídia norte americana. Na

⁴Managing editor of *Wired.com*'s *GeekDad* page Matt Blum speculates that the term “nerd” did not experience a similar transformation due to the 1980s film series *Revenge of the Nerds*. Despite this recognition that the words have different meanings, it is not uncommon for individuals to use the words “geek” and “nerd” synonymously. How should these terms be understood? Settles hints at the answer by quoting J.R. Firth (1957): “You shall know a word by the company it keeps.” (POWERS, CABRERA, L., & CABRERA, D., 2016, p. 2)

⁵Jane Austen (1775 - 1817) foi uma escritora britânica, um dos maiores nomes da literatura clássica inglesa. Suas obras apresentam elementos da transição do Romantismo para o Realismo. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jane_Austen. Acesso em: 26/07/2022

⁶Mary Shelley (1797 - 1851) foi uma dramaturga, biógrafa e escritora britânica, mais conhecida pelo estilo Romance Gótico. Mary foi a primeira escritora a escrever uma ficção científica da literatura. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/Mary_Shelley. Acesso em: 26/07/2022

série de comédia *Saturday Night Live*, Bill Murray⁷ e Gilda Radner⁸ interpretam dois estudantes adolescentes desajeitados em um dos quadros da série, intitulada de *The Nerds* e em 1984 é lançado o filme *Vingança dos Nerds*, onde os personagens principais, calouros de universidades, se viam diversas vezes em conflito com o grupo popular da faculdade, os atletas e valentões. Camisa e calça social, gravatas, óculos, aparelhos nos dentes e cabelos bem penteados, um apego por ficção científica, antissociais, inteligentes e sem muitos atributos físicos. Esse foi o estereótipo construído pela mídia para se referir a um nerd nos anos 1970 e 1980, e ainda são, até hoje, as imagens que aparecem quando você pesquisa “nerd” no Google.

Figura 2 - The Nerds, de Saturday Night Live



Fonte: Disponível em:

<https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-lists/40-best-saturday-night-live-characters-of-all-time-143593/38-herb-welch-167245/>

⁷ Bill Murray é ator, comediante e escritor norte-americano. Conhecido pelo seu humor, sua carreira deu início nos anos 1970. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/Bill_Murray. Acesso em: 26/07/2022

⁸ Gilda Radner (1946 - 1989) foi uma atriz e comediante norte-americana. Conhecida por participar do elenco de *Saturday Night Live* e ganhar o prêmio *Emmy Awards* pela sua performance no programa. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/Gilda_Radner. Acesso em: 26/07/2022

Figura 3 - A vingança dos nerds



Fonte: Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0088000/mediaindex?page=2&ref_=tt_my_close

Mas além da aparência, os aspectos psicológicos e sociais são uma parte importante da construção do seu estereótipo, como a dificuldade de se relacionar socialmente e seu fascínio aos estudos, na versão “antiga” do nerd, a sua personalidade é marcada pela timidez, pelo modo desajeitado de agir, pela ingenuidade e por sua falta de autoconfiança (SILVA, 2016). Nessa perspectiva, identificamos que as décadas de 1970 e de 1980 foram períodos significativos para a construção do estereótipo do nerd na mídia internacional, mas essa época foi fundamental, também, para a consolidação de uma cultura nerd, para além da imagem criada pela mídia. A criação do RPG⁹ e o lançamento de *Dungeons & Dragons*¹⁰ em 1974, a estreia do primeiro filme da franquia *Star Wars* no dia 25 de maio de 1977, data tão significativa para os nerds e que acabou sendo escolhida, em 2006, para se comemorar o Dia do Orgulho Nerd. Essa data também acabou

⁹RPG, sigla para *Role Playing Game*, é um tipo de jogo de mesa no qual os jogadores assumem papéis de personagem e criam narrativas colaborativamente. O progresso do jogo se dá de acordo com um sistema de regras, onde os jogadores podem improvisar livremente dentro delas. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game. Acesso em: 27/07/2022

¹⁰*Dungeons & Dragons*, conhecido também como D&D, foi o primeiro sistema de RPG a ser criado, pela empresa TSR. Este sistema foi criado com forte inspiração literária, principalmente de J. R. R. Tolkien, autor da trilogia *O Senhor dos Anéis*. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons. Acesso em: 27/07/2022

sendo conhecida como o Dia da Toalha em alusão à série de livros *Guia do Mochileiro das Galáxias*, lançado em 1979, outro queridinho da comunidade nerd.

Filmes como *Os Caça Fantasmas*, de 1984, *De Volta Para o Futuro*, de 1985 e o lançamento do famigerado *Nintendo Entertainment System*¹¹, em 1983, compõem o arcabouço de referências que fazem parte da criação de comunidades e de uma identidade nerd. Gostar dos filmes citados acima, jogar RPG e *videogame* são elementos que marcaram uma geração, que em seus anos de juventude, acabaram se apaixonando pela mídia que consumiam, se identificando com ela o bastante para manter estes gostos e levar consigo até a fase adulta, como afirma Santos (2014):

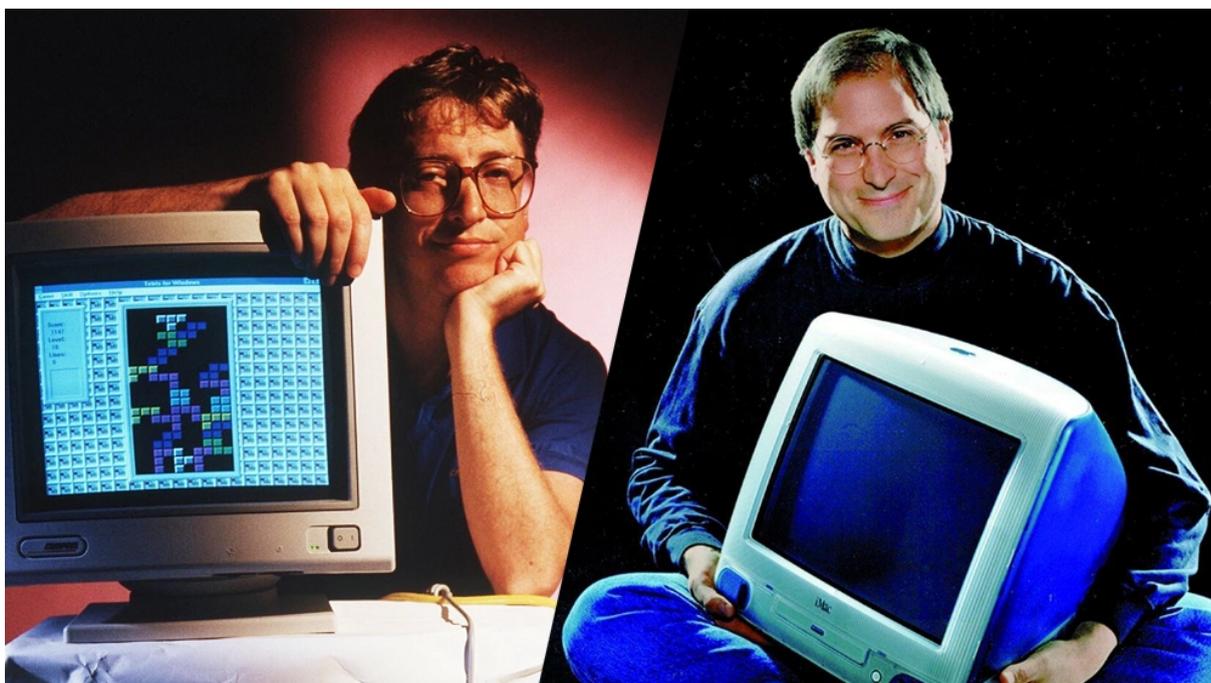
Está claro que o nerd, como percebemos hoje, é um estilo de vida juvenil, não só por se tratar de um nicho de mercado baseado em objetos ligados à infância e adolescência, mas por que esse tipo de consumo carrega uma forte tendência de juvenilização na cultura contemporânea, o que se insere na valorização da juventude como um valor a se manter em qualquer idade. A cultura nerd também se mostra um objeto rico para compreender como, na culturas juvenis de uma maneira geral, o consumo atua de forma a construir identidades e gerar identificação (SANTOS, 2014, p. 48).

No entanto, assim como nas produções norte-americanas, o nerd era alvo de *bullying* nas escolas. Como analisado por Nugent (2008), os heróis da cultura popular norte-americana eram surfistas, *cowboys*, *gangsters*, líderes de torcida e atletas, definidos como a “galera popular”, e tudo o que saía fora deste padrão era desaprovado pela sociedade. Fica claro quando percebemos que na mesma época de ascensão dos filmes e jogos mencionados anteriormente, a comunidade nerd começa a ser marginalizada e a situação piora quando um jovem adolescente desaparece do seu dormitório na Faculdade Estadual de Michigan, em 15 de agosto de 1979. O menino jogava *Dungeons & Dragons* e o policial encarregado de fazer a busca da vítima achou que o jogo de RPG, por ser de um gênero de fantasia, fosse demoníaco e satanista, tendo sido a causa do desaparecimento do menino (HALL, 1984). Depois disso, muitos jovens norte-americanos começaram a ser marginalizados por jogarem RPG.

¹¹O *Nintendo Entertainment System*, ou conhecido como NES, foi o segundo console de jogos eletrônicos da empresa japonesa Nintendo. Seu lançamento foi de grande sucesso mundial e popularizou alguns dos jogos mais famosos da marca, que são amados e jogados até hoje. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System. Acesso em: 27/07/2022

Os nerds começaram a ser vistos com menos desprezo na década de 1990. Os considerados antissociais, desajeitados e estranhos agora estavam ficando milionários no Vale do Silício¹², como foi o caso de Bill Gates¹³ e Steve Jobs¹⁴. Quando o mundo percebeu que na era da ascensão dos computadores domésticos, saber sobre tecnologia seria algo fundamental, talvez ser um pouco nerd não seria de todo ruim. Se informar sobre a tecnologia da atualidade seria algo que faria parte do aprendizado de todos, sendo nerd ou não. Quanto mais pessoas aprendiam HTML¹⁵ e quanto mais a internet se tornava uma sala comunal gigante, a palavra nerd foi aos poucos sendo recuperada como um distintivo de orgulho (MORAN, 2018).

Figura 4 - Bill Gates e Steve Jobs



Fonte: Disponível em: <https://variety.com/2016/legit/news/nerds-broadway-cancelled-1201725430/>

¹²O Vale do Silício, localizado na parte sul da região da Baía de São Francisco, na Califórnia, Estados Unidos, abriga muitas empresas globais de tecnologia. *Apple*, *Facebook* e *Google* são algumas das mais conhecidas. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/Vale_do_Sil%C3%ADcio. Acesso em: 27/07/2022

¹³Empresário norte-americano, um dos criadores da *Microsoft*, sendo considerado um dos homens mais ricos do mundo. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/Bill_Gates. Acesso em:

¹⁴Steve Jobs (1955 - 2011) foi um empresário norte-americano, um dos criadores da *Apple*, é conhecido por revolucionar a indústria dos computadores pessoais. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/Steve_Jobs. Acesso em: 27/07/2022

¹⁵HTML (abreviação para *HyperText Markup Language*, traduzindo para Linguagem de Marcação de HiperTexto em português) é o bloco de construção mais básico da *web*. Define o significado e a estrutura do conteúdo das páginas de *web*. Para saber mais acesse: <https://pt.wikipedia.org/wiki/HTML>. Acesso em: 27/07/2022

Já nos anos 2000, a presença dos computadores em casa passou a ser mais recorrente e com as empresas do Vale do Silício ainda evoluindo em tecnologias, surgiu a possibilidade de se criar comunidades dentro da *World Wide Web*¹⁶. A ampliação do acesso à Internet proporcionou um lugar seguro e confortável para a convivência da comunidade nerd, como afirma Fernandes e Rios (2011):

Surgia a possibilidade de criar ambientes de convivência virtuais - uma ideia muito atraente para nerds de todos os tipos, nem sempre dispostos a se encontrar "fisicamente" com muitas pessoas, especialmente com "não nerds". A partir de sistemas voltados para a troca de mensagens on-line (de resposta imediata, em contrapartida à troca de mensagens via e-mail, por exemplo), como MSN, AOL e outros, a ideia evoluiu para comunidades de usuários com interesses comuns, em sites como Theglobe, Geocities e Tripod (FERNANDES; RIOS, 2011, p. 189).

Assim, se criou um senso de pertencimento à uma comunidade. Nerds de todas as idades, de gerações passadas e atuais estavam se juntando e compartilhando seus interesses em comum, criando grupos para mostrarem suas coleções, discutir sobre filmes, jogos, histórias em quadrinhos e tudo aquilo que faz o nerd ser nerd (FEDEL; SILVA, 2016). Aqui no Brasil, o maior suporte na Internet para os nerds brasileiros é o portal *Jovem Nerd*¹⁷, criado em 2002 como um *blog* para se falar sobre a estreia do filme *Star Wars: Episódio II - Ataque dos Clones*. Com o passar dos anos (e com a transformação das redes sociais) o portal *Jovem Nerd* foi aumentando, criando um *podcast*, chamando-o de *Nerdcast*, perfis nas redes sociais *Twitter*, *Instagram*, *Facebook*, *Youtube* e até criando uma loja, a *Nerdstore*, onde se encontram todos os produtos que um nerd possa precisar. O portal é um sucesso ainda hoje, contando com aproximadamente 12,5 milhões de visualizações na página do site do *Jovem Nerd* (JOVEM NERD, 2016).

¹⁶*World Wide Web* (www, ou a *web*) designa um sistema de documentos em hipermídia que são interligados e executados na Internet. Esses documentos podem estar em forma de vídeo, hipertexto, sons ou imagens e servem para se consultar uma informação utilizando um navegador. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web

¹⁷Link para o portal *Jovem Nerd*: <https://jovemnerd.com.br/>

Figura 5 - Site Portal Jovem Nerd

The screenshot shows the Jovem Nerd website interface. At the top, there is a navigation bar with links for NerdCast, NerdOffice, NerdPlayer, DesenKaixa, Mais, and Anuncie. A search bar contains the text "Ex: NC 500" and a "Buscar" button. A "modo escuro" (dark mode) toggle is also visible. Below the navigation bar, there is a "NERDBUNKER" section with links for "A Casa do Dragão", "O Senhor dos Anéis", "Sandman", "Rick and Morty", and "Lá do Bunker". A white box in the center of the page contains the text "Ad closed by Google". Below this, the breadcrumb "Home » NerdBunker" is shown. The main heading is "NerdBunker". Two featured articles are displayed in a grid:

- Games:** "Conheça Grafaiai, novo monstinho de Pokémon Scarlet e Violet" (1 de setembro de 2022). The image shows a blue and white Pokémon-like creature with a glowing green eye.
- Filmes:** "Yahya Abdul-Mateen II define atuação em Aquaman como 'trabalho de palhaço'" (1 de setembro de 2022). The image shows a close-up of actor Yahya Abdul-Mateen II.

Fonte: Print feito pela autora do site <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/>

Atualmente, ser nerd adquiriu outras facetas e se difere de alguns dos estereótipos que foram sendo construídos ao longo do tempo, com o avanço da tecnologia e com o acesso à computadores e internet, gostar e saber sobre isso já não é considerado “quadrado” ou “enfadonho”, afinal, como afirma McLuhan, a tecnologia passou a ser uma extensão do próprio corpo ou até mesmo da nossa pele (MCLUHAN, 1974), saber sobre tecnologia não é mais passatempo, é algo necessário para as nossas vidas.

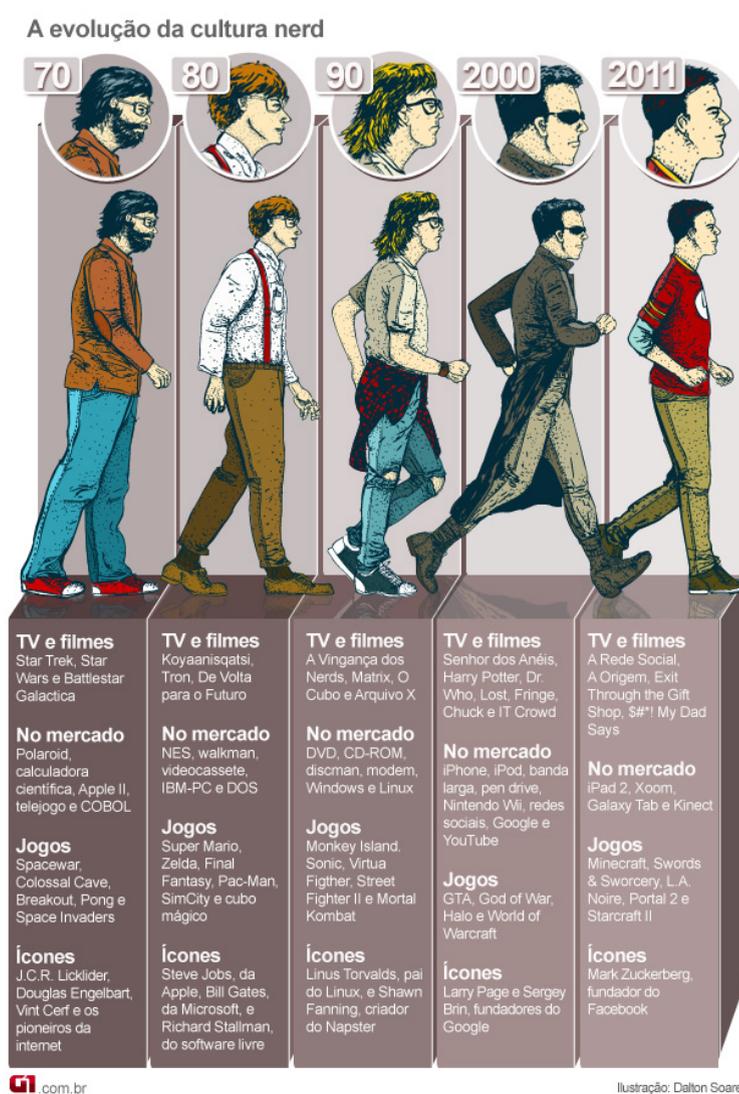
A representação na mídia da figura nerd também mudou drasticamente com o passar dos anos, apesar de ainda serem muitas vezes estereotipados, temos séries como *Stranger Things*¹⁸, com personagens principais nerds que são o ponto central da história e não apenas coadjuvantes como alívio cômico, e *Gilmore Girls*¹⁹, onde

¹⁸*Stranger Things* é uma série de televisão norte-americana do gênero ficção científica, criada, escrita e dirigida pelos irmãos Matt e Ross Duffer, para a plataforma Netflix. O lançamento da primeira temporada foi em 2016 e, até agora, possui quatro temporadas e 34 episódios. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/Stranger_Things. Acesso em: 27/07/2022

¹⁹*Gilmore Girls* é uma série de televisão norte-americana do gênero comédia dramática, criada por Amy Sherman-Palladino. A série estreou em 2000 e terminou sua transmissão em 2007, com sete

uma das personagens principais é uma adolescente extremamente inteligente e não é encaixada na lente do “menina nerd, feia e lesada”, como muitas produções de cinema faziam no passado. Também temos o aumento da produção de filmes de super-heróis e de ficção científica, fazendo com que esse gênero seja divulgado de forma ampla, atingindo diferentes grupos, para além da comunidade nerd. A indústria de *games* também está aumentando e ampliando seu público, tendo um crescimento em consumo de 12% nos anos de 2020 e 2021, momento da pandemia da COVID-19 (FALAVINA, 2021).

Figura 6 - A evolução da cultura nerd



Fonte: Disponível em:

<https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/05/nerds-transformam-opinioes-e-viram-os-novos-queridos-da-sociedade.html>

temporadas e 153 episódios. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/Gilmore_Girls. Acesso em: 27/07/2022

Figura 7 - Tipos de nerd

TIPOS DE NERD*



Fonte: Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/201536152045277105/>

Assim a cultura nerd vai caminhando e adotando novos e diferentes tipos de nerds, recriando essa imagem que temos já tão enraizada na nossa mente quando pensamos em quem essa pessoa é.

Esse novo perfil desloca-se da produção midiática transformando a cultura ao seu redor. A memória que se cria a partir deste novo perfil se alimenta na antiga, ao mesmo tempo que se adequa ao novo tempo. O imaginário formado pelo público sobre o nerd é transformado, como a cultura, e cria uma nova memória. O novo caráter é aceito, contestado, debatido e algumas vezes rejeitado. Porém, há sempre uma resignificação de conteúdos pré-existentes forçados por uma nova forma cultural (ROCHA, 2018, p.12).

Ao observarmos a construção da cultura nerd ao longo do tempo, podemos notar que, apesar da essência daquele que se identifica como nerd ser, de modo geral, a mesma, ao passar do tempo, ele vai se movendo e se transformando junto com sua cultura, que é dinâmica e viva. Cabe salientar também que houve uma consolidação do que é a cultura nerd, com o aumento de consumo da mídia e principalmente com o avanço da tecnologia, mas será que ela é considerada como cultura pelos “não nerds”? Por que ainda há muitos que olham com estranheza alguém que coleciona bonecos de filme ou dizem que ler quadrinhos e mangás não é “leitura de verdade”? A seguir iremos analisar o espaço desta cultura e como ela é vista pelos “não nerds”.

2.2 Mas cultura nerd é cultura de verdade?

Os tempos mudaram e agora, no século XXI, a cultura nerd se espalhou consideravelmente pelo mundo e está sendo, pouco a pouco, aceita por todos, agregando milhares de pessoas que se identificam com alguma coisa em comum, que dividem uma paixão, tradições e estilos de vida. Talvez aquele valentão que praticava *bullying* com os nerds na escola esteja indo fazer uma maratona de *Senhor dos Anéis* com os amigos, ou aquele senhor que achava que ler gibis e quadrinhos eram perda de tempo está comprando uma fantasia de Homem-Aranha²⁰ para o seu neto. Mas a cultura nerd, como forma cultural, origem de memórias e práticas sociais ainda não é reconhecida como tal por grande parte da sociedade e isso pode ser por alguns aspectos importantes da própria cultura nerd. Essa percepção se dá pela compreensão da cultura nerd como uma cultura popular ligada diretamente à globalização e ao conceito de juventude atrelado a ela.

Segundo Catenacci (2001), o conceito de cultura popular é proveniente da palavra *folklore*, *folk* significando povo e *lore* saber, termo criado pelo antropólogo William John Thoms, em 1846, identificava o saber tradicional preservado pela transmissão oral entre os camponeses. A maneira antiga de se escrever a história da cultura priorizava o que nós conhecemos como cultura erudita ou cultura de elite (BURKE, 1989), que associa o conceito de cultura à poesia, literatura clássica,

²⁰Homem-Aranha é um super herói que aparece nas histórias em quadrinhos publicadas pela Marvel. Ele foi criado por Stan Lee e Steve Ditko e teve sua primeira aparição em 1962. Para saber mais acesse: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Homem-Aranha>. Acesso em: 27/07/2022

música clássica, filosofia e à arte da burguesia. A cultura popular começou a ser estudada por folcloristas apenas no século XIX, tendo como objeto de estudo o povo, as classes sociais mais baixas e suas tradições, artes, músicas e formas de viver. Assim, destaca Peter Burke:

Por essa razão, é sempre importante perguntar: cultura de quem? Na Itália, existiu a cultura do Renascimento para a elite, mas também existiu cultura popular. Apesar de não existir muita documentação sobre a cultura dos camponeses, felizmente é razoável a documentação sobre a cultura urbana dos artesãos, que na época eram meio alfabetizados. Existem livros, ou melhor, folhetos de oito, dezesseis páginas, de versos muito simples, feitos para o povo da época, como no Brasil do século XIX, que teve poetas de rua ou de praça cantando para o povo e depois pedindo esmolas ou tentando vender os folhetos (BURKE, 1997, p. 3).

A cultura erudita, ou a cultura de elite, nunca foi acessível à todos, e por tantos séculos tendo o conceito de cultura atrelado somente às tradições artísticas, memórias e histórias do homem branco de elite, que ainda hoje é usado o termo “ser culto” para se referir às pessoas que gostam de literatura clássica, que apreciam música de orquestra e arte da época do Renascimento. Por isso, como afirma Burke:

É preciso sempre reescrever a história porque o presente está sempre mudando e a história clássica de cultura faz parte do que alguns filósofos atualmente gostam de chamar de "a grande narrativa da civilização ocidental". Uma narrativa de ascensão da nossa civilização ocidental, formada pelos gregos antigos, pelos romanos, pela cristandade, pelo renascimento, pelas descobertas, pela revolução científica, pelo século das luzes, pela revolução francesa etc. É uma história que legitima, ou legitimava, o que podemos chamar de canal tradicional das elites ocidentais, no qual não existe muito espaço para outras classes sociais, outras culturas. O problema é que o mundo mudou e, até recentemente, a história cultural não acompanhou essa mudança. Gostando ou não, vivemos numa época de multiculturalismo. Não surpreende que agora, no Ocidente, haja mais interesse pelas tradições alternativas, pelas nossas tradições populares, mas também nos interessamos pelas tradições clássicas de outras culturas como a chinesa, a japonesa, a islâmica, a indiana, entre outras (BURKE, 1997, p. 6).

A cultura nerd, como qualquer outra, tem suas próprias tradições, como a convenção *Comic-Con*, um encontro que acontece todos os anos em San Diego, Califórnia, nos EUA, fundada na década de 1970, e que nos últimos anos juntou aproximadamente 130 mil pessoas (COMIC-CON, 2021). No Brasil temos a CCXP, convenção do mesmo molde da mencionada acima, tendo sua primeira edição em 2014, acontecendo todos os anos em São Paulo capital, juntando em 2019, última CCXP presencial, um número total de 280 mil pessoas, batendo o recorde e se

consolidando a maior convenção nerd do mundo (CCXP, 2022). Há também diversas outras convenções que englobam a cultura nerd, como feiras medievais e eventos de *animes*²¹ e *cosplay*, acontecendo ao redor do mundo e que também são muito esperadas e amadas pelo seu público. São milhares de nerds, fãs apaixonados, *cosplayers*, cartunistas e ilustradores, artistas e cineastas se juntando para comemorar sua identidade cultural.

Figura 8 - CCXP 2019



Fonte: Disponível em: <https://www.ccxp.com.br/imprensa>

Além das inúmeras convenções criadas para celebrar o nerd e a sua cultura, há diversos dias comemorativos, como o Dia do Orgulho Nerd, ou Dia da Toalha, como vimos anteriormente no início deste capítulo, e o feriado não oficial de *Star Wars*, para celebrar o universo da franquia, que teve sua origem a partir de uma entrevista de George Lucas²² em 2005 para um canal de televisão alemã, onde eles traduziram a famosa frase do filme: “*May the force be with you*” (Que a força esteja com você), saindo algo como “*Mai sind wir bei Ihnen*” (Estamos com vocês em

²¹ *Anime* é uma palavra japonesa para se referir a desenhos animados. Fora do Japão, os *animes* são referidos a desenhos com origem japonesa. A maioria dos *animes* são adaptações de mangás, verbete visto na página 14. Para saber mais acesse: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Anime>. Acesso em:

²² George Lucas é um produtor cinematográfico, roteirista e diretor de cinema americano, mundialmente famoso como criador das franquias *Star Wars* e *Indiana Jones*. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/George_Lucas. Acesso em: 27/07/2022

quatro de maio), se tornando um trocadilho para os fãs, assim nascendo a data, comemorada em 4 de maio (FERNANDES, RIOS, 2011).

A cultura nerd é muitas vezes vista com preconceito ou até mesmo vista como qualquer outra coisa, menos como cultura. Podemos pensar que esse estranhamento vem, também, de não identificar o ser nerd como uma identidade cultural. Nesse sentido, Hall (2006) nos aponta que:

No mundo moderno, as culturas nacionais em que nascemos se constituem em uma das principais fontes de identidade cultural. Ao nos definirmos, algumas vezes dizemos que somos ingleses ou galeses ou indianos ou jamaicanos. Obviamente, ao dizer isso estamos falando de forma metafórica. Essas identidades não estão literalmente impressas em nossos genes. Entretanto, nós efetivamente pensamos nelas como se fosse de nossa natureza essencial (HALL, 2006, p. 47).

Quando fazemos parte de uma nação, nossa tendência é a de se identificar com ela, sabemos o que é ser brasileiro, viver, fazer parte da comunidade e ter costumes da nossa região, sabemos que isso faz parte da nossa cultura. O que acontece quando nos identificamos com algo que vai além disso? Como pode ser possível fazer parte de uma cultura que transcende o espaço físico e as fronteiras geográficas? A questão é que podemos muito bem ser brasileiros e nerds ao mesmo tempo, em uma era da sociedade da informação, a globalização nos proporcionou isso, afinal: “Ela tem um efeito pluralizante sobre as identidades, produzindo uma variedade de possibilidades e novas posições de identificação [...]” (HALL, 2006, p. 87).

A outra característica da cultura nerd que faz com que muitos fiquem de cenho franzido é o conceito de juventude e a infantilização dos nerds. O consumo cultural do nerd é algo que vem da infância. São os desenhos que passam na televisão, os filmes de aventura para o público juvenil, os quadrinhos que estão à venda nas bancinhas de jornais, as tardes de *videogames* na casa do amigo e aquele boneco colecionável que ganhou da família no dia do aniversário. São objetos, mídias e gostos que começam nos anos de infância e adolescência e que são responsáveis pela construção de identidade. Não é incomum a sociedade achar que adultos nerds são imaturos ou estão se auto infantilizando, que tudo aquilo que o nerd ama e se identifica “não é coisa de gente grande”.

O senso comum tende a limitar a ideia de juventude apenas a um certo estágio entre a infância e o mundo adulto. Porém, o conceito de juventude deve ser tensionado e compreendido como uma construção discursiva, notadamente ao longo das últimas décadas. A juventude passa a ser vista no período pós-guerra como locus privilegiado de teorizações e debates acerca de mudanças na economia, na produção e no consumo cultural (FREIRE FILHO, 2007). Toda uma geração com tempo livre e algum dinheiro no bolso passou a ser conceituada e assediada pelos agentes do mercado como um público-alvo crucial. Formas e locais de entretenimento, roupas, comidas e bebidas confeccionadas especificamente para satisfazer as “necessidades” dos adolescentes se expandiam, redefinindo o conceito de lazer (SANTOS, 2014, p. 49).

Chega a ser cômico pensar nessa mentalidade quando sabemos que quem produz todo o material cultural nerd são adultos, e na maioria das vezes, adultos bem-sucedidos. Um ótimo exemplo para fazermos essa reflexão é pensar em um dos cartunistas mais consagrados do Brasil, Mauricio de Sousa. Nascido no estado de São Paulo no ano de 1935, sua carreira de desenhista começou no final da década de 1950, quando, trabalhando na Folha da Manhã, sua tirinha com seu primeiro personagem, o cãozinho Bidu, foi aprovada e publicada no jornal. No início da década de 1960, com a criação de mais personagens, surgiu a *Turma da Mônica* que conhecemos hoje. O sucesso é tão grande, que os gibis de Mauricio são conhecidos ao redor do mundo. Agora, se imaginarmos uma pessoa adulta, de roupa social, indo para o trabalho e lendo um gibi da *Turma da Mônica* no ônibus, é uma imagem que pode causar estranheza. Importante, também, lembrar que muitos desenhos, filmes de super-heróis e mangás nos dias de hoje abordam temáticas extremamente sérias, como identidade de gênero, a importância da saúde mental, racismo e a importância da história.

Figura 9 - Mauricio de Sousa e a Turma da Mônica



Fonte: Disponível em:

<https://www.centralcomics.com/mauricio-de-sousa-o-realizador-de-sonhos-anuncio/>

Grande parte do que faz o nerd continuar se identificando como um na fase adulta é a memória afetiva que muitos têm em certos objetos, mídias e coisas. Como todos esses interesses começam, na maioria das vezes, na infância, é natural o nerd criar um vínculo afetivo à um quadrinho ou ao boneco que ganhou no aniversário, esses objetos “Mostram-se companheiros emocionais e intelectuais que sustentam memórias, relacionamentos; além de provocar constantemente novas ideias.” (DOHMANN, 2010, p. 72). Os nerds acabam se tornando, então, colecionadores. Como coloca Neumann (2018):

Várias pessoas se tornam colecionadores depois de adultos. Muitos colecionam latas de cerveja, selos e chaveiros. As coleções de HQs têm uma peculiaridade na maioria de seus colecionadores: a ligação nostálgica com o passado. Naqueles que se dedicam aos quadrinhos, notamos uma proximidade e afetividade advinda da infância e da adolescência. A nostalgia da coleção de HQs traz sentimentos de um passado de memórias agradáveis, com heróis e vilões quase reais de tempos que não voltam mais (NEUMANN, 2018, p. 54).

Todos aqueles objetos que podem ser considerados infantis, o nerd os vê com nostalgia, com afetividade e conforto e a partir de suas coleções a comunidade acaba criando um meio para se conectar com sua paixão e identidade, desenvolvendo um legado, memórias e narrativas da sua “nerdice”.

Figura 10 - Colecionadora de artigos Sailor Moon



Fonte: Disponível em:
https://www.reddit.com/r/sailormoon/comments/fyihz0/an_intro_my_collection/

Figura 11 - Colecionador de Nintendo



Fonte: Disponível em:
<https://www.nintendolife.com/news/2016/05/nin-interview-ahmed-bin-fahad-discusses-building-the-worlds-biggest-nintendo-collection>

A partir dessas reflexões é notável o quanto a cultura nerd se consolida no cenário contemporâneo com todas as tradições e dias comemorativos, senso de comunidade, práticas sociais, produção de materiais culturais, memórias individuais e coletivas e uma diversidade enorme dentro do próprio universo nerd. Ser nerd é ter sim uma cultura, ter uma identidade e fazer parte daquilo com orgulho. A grande questão é de quais outras maneiras a cultura nerd pode ser impulsionada para ser legitimada. O avanço da tecnologia e o aumento do consumo midiático, principalmente do consumo de filmes, séries e jogos deu um impulso muito grande para a cultura nerd, fazendo ela ser mais aceita pelo mundo. Mas onde é o lugar dessa cultura? Claro que podemos dizer que o lugar da cultura nerd é dentro de casa, nas coleções pessoais, “dentro da internet”, no Vale do Silício, dentro do cinema, dos mangás e dos quadrinhos, das feiras medievais, das convenções de

animes e *cosplays* e de convenções como *Comic-con* e *CCXP*. É inegável não notar a representatividade de uma identidade e da existência de uma cultura nerd nesses espaços e é importante sim, que existam esses tipos de tradições e ritos da própria cultura para a sua própria representatividade. Mas e se o lugar dela fosse além disso, se o lugar da cultura nerd também fosse dentro de museus, de instituições que preservam histórias e memórias?

Segundo Desvallées e Mairesse (2013), o museu é uma instituição, estabelecimento ou lugar geralmente concebido para realizar a seleção, o estudo, a apresentação de testemunhos materiais ou imateriais do homem e seu meio, sendo assim, um lugar também para a salvaguarda da cultura nerd. Nessa perspectiva, destaco algumas instituições que preservam, pesquisam e comunicam a cultura nerd, como o MM Gerda - Museu das Minas e do Metal, localizado em Belo Horizonte, Minas Gerais, que desde 2017 realiza o evento *O Museu é Nerd* com programas educativos, exposições e palestras, e o *Belgian Comic Strip Center*, museu de histórias em quadrinhos, localizado em Bruxelas, na Bélgica. A intenção desta investigação é evidenciar que ainda precisamos ampliar a compreensão sobre a presença da cultura nerd em diferentes espaços culturais, rompendo alguns paradigmas no âmbito da história da cultura (BURKE, 1997), pensando na presença da cultura nerd em mais instituições culturais, como um passo para a sua legitimação.

No capítulo a seguir, será analisada a exposição *Quadrinhos*, realizada pelo Museu da Imagem e do Som de São Paulo e buscando entender como uma instituição museológica como o MIS São Paulo comunicou a cultura nerd para o público através desta exposição. A mostra contou com a curadoria de Ivan Freitas da Costa, fundador da *CCXP*, e projeto expográfico da Caselúdico, ficou em cartaz de 14 de novembro de 2018 a 26 de maio de 2019, apresentando uma ampla retrospectiva da nona arte, os quadrinhos. A exposição também contou com uma extensa programação educativo-cultural paralela com diversas atividades para adultos e crianças, incluindo curso, oficina, cinema e bate-papo com artistas.

3 UM ESPAÇO CAPAZ DE LEGITIMAR A CULTURA NERD

Os tempos mudaram e agora a cultura nerd está presente em diversos espaços, ocupando diferentes lugares na sociedade, como visto no capítulo anterior. Podemos pensar em variados exemplos de onde podemos encontrar as formas da cultura nerd se manifestando, como convenções e eventos. Mas ainda existem outros espaços nos quais devemos encontrá-la, onde devemos normalizar a presença desta cultura em museus, sendo preservadas suas memórias e histórias para futuras gerações. Crescendo, principalmente, na produção audiovisual na década de 1980, e se fortalecendo ainda nas produções atuais, a cultura nerd parece ser bem-vinda em museus que salvaguardam esta tipologia de patrimônio. O Museu da Imagem e do Som de São Paulo, inaugurado em 1970, com suas megaexposições imersivas acaba sendo um museu acolhedor para receber as manifestações desta cultura, comunicando à sociedade através de suas exposições o valor cultural de produções que fazem parte do universo nerd, trazendo familiaridade e se tornando um espaço de identificação para os nerds.

No presente capítulo, veremos um breve histórico do Museu da Imagem e do Som de São Paulo com objetivo de compreender o papel desta instituição museológica para a legitimação da cultura nerd, analisando a exposição *Quadrinhos*, realizada pelo MIS buscando entender como um museu é capaz de desenvolver diferentes estratégias de comunicação da cultura nerd através de uma exposição.

3.1 Museu da Imagem e do Som de São Paulo, seu histórico

A fim de compreendermos o Museu da Imagem e do Som de São Paulo como uma instituição importante para o movimento da legitimação da cultura nerd, temos que compreender a história e o contexto do surgimento de museus que preservam registros e produções audiovisuais no Brasil. Atualmente, contamos com um total de quarenta e quatro MISes, sendo o primeiro Museu da Imagem e do Som inaugurado na capital do Rio de Janeiro, em 1965, ano de comemoração de 400 anos da cidade e em plena ditadura militar, sob idealização do então governador do Estado, Carlos Lacerda (LENZI, 2019). Na época de sua inauguração, ainda era incomum pensar em produções audiovisuais como patrimônios imateriais e como acervos de um

museu, pois não se encaixavam na modalidade do patrimônio material, do monumento, do objeto físico.

Quem testemunhou esse momento de espanto do secretário de turismo da Guanabara Enaldo Cravo Peixoto foi o ex-diretor do MIS Rio Ricardo Cravo Albin. Eles estavam no mesmo carro do governador Carlos Lacerda, na tarde do dia 03 de setembro de 1965, quando chegaram ao Museu para a tão aguardada festa de inauguração. Decorridas quase cinco décadas daquele grande acontecimento, a pergunta do secretário de turismo Enaldo Cravo Peixoto continua atual, no caso dos MISes, embora a museologia contemporânea tenha avançado e provocado reflexões e algumas transformações nos museus tradicionais. “Isso” pode ser um museu? Que museu é esse? Museu que não tem estátua de pedra ou de bronze, não tem taças de cristal da Bohemia, não tem porcelana da Índia, não tem roupas ou sapatos de reis e rainhas emoldurados em vitrines? É mesmo intrigante! E imaginem “isso” no Brasil em 1965, quando os museus eram unicamente espaços reservados para objetos sagrados? (MENDONÇA, 2012, p. 145).

Como aponta Mendonça (2012) existia uma certa curiosidade sobre um museu que comunicaria seu acervo através de produções audiovisuais, e mesmo assim, a criação de mais Museus da Imagem e do Som ao redor do país estava aumentando. Em 1969 inaugurou-se o segundo MIS, no Paraná, e em 1970, São Paulo e Recife foram outras duas cidades que ganharam seus MISes, assim sendo até o ano de 2010, com a inauguração do MIS Lages, em Santa Catarina, totalizando em trinta e dois MISes cadastrados no IBRAM e quarenta e quatro MISes levantados pela autora, onde ela aponta algumas instituições em estudo e

implantação²³. Apesar destas instituições estarem crescendo em número desde a década de 1960, as décadas seguintes foram marcadas na trajetória destes museus pelo avanço nas discussões sobre a Nova Museologia, que vinha sendo motivo de novas indagações pelos profissionais e pesquisadores do campo dos museus e da Museologia. Vale também ressaltar que nesse período, tivemos a presença e atuação da Museóloga Waldisa Rússio, com pensamento à frente dos conceitos da Museologia estudada em sua época.

É neste contexto, de novas indagações e estudos sobre o campo que é criado o Museu da Imagem e do Som de São Paulo, em 29 de maio de 1970. Vinculado à Secretaria de Estado da Cultura, o então governador de São Paulo, Abreu Sodré, delegou ao jornalista Luiz Ernesto Kawall a organização do MIS paulista, com a diretoria do professor da USP, Rudá de Andrade.

²³**MISes cadastrados no IBRAM até o ano de 2010:** 1. Museu da Imagem e do Som de Alagoas/capital Maceió/AL, criado em 1981 - 2. Museu da Imagem e do Som do Ceará/capital Fortaleza/CE, criado em 1980 - 3. Museu da Imagem e do Som de Cruz/CE, criado em 1987 - 4. Museu Iguatuense da Imagem e do Som Francisco Alcântara Nogueira/cidade de Iguatu/CE, criado em 1989 - 5. Museu da Imagem e do Som de Limoeiro do Norte/CE, criado em 2003 - 6. Museu da Imagem e do Som Pernambuco/capital Recife/PE, criado em 1970 - 7. Museu da Imagem e do Som do Amapá/capital Macapá/AP, criado em 2007 - 8. Museu da Imagem e do Som do Amazonas/capital Manaus/AM, criado em 1999 - 9. Museu da Imagem e do Som do Pará/capital Belém/PA, criado em 1971 - 10. Museu da Imagem e do Som de Cacoal/RO, criado em 1998 - 11. Museu da Imagem e do Som de Cascavel/PR, criado em 1988 - 12. Museu da Imagem e do Som do Paraná/capital Curitiba, criado em 1969 - 13. Museu da Comunicação Social Hipólito José da Costa/capital Porto Alegre/RS, criado em 1974 - 14. Associação da Imagem e do Som de Porto Alegre/RS, criada em 1997 - 15. Museu da Imagem e do Som de Santa Catarina/capital Florianópolis/SC, criado em 1998 - 16. Museu da Imagem e do Som de São Mateus/ES, criado em 2002 - 17. Centro de Referência Audiovisual – CRAV/capital Belo Horizonte/MG, criado em 1992 - 18. Museu da Imagem e do Som de Araxá/MG, criado em 2001 - 19. Museu da Imagem e Memória de Congonhas/MG, criado em 2001 - 20. Museu Histórico, Documental, Fotográfico e do Som de Pará de Minas/MG, criado em 1984 - 21. Museu Municipal de Varginha – Sala da Imagem e Som/MG, criado em 2000 - 22. Museu da Imagem e do Som do Rio de Janeiro/capital do Rio de Janeiro/RJ, criado em 1965 - 23. Museu da Imagem e do Som de Campinas/SP, criado em 1975 - 24. Museu da História, Imagem e Som de Campos do Jordão/SP, criado em [20--] - 25. Museu da Imagem e do Som de Cristais Paulista/SP, criado em 1998 - 26. Museu da Imagem e do Som de Ribeirão Preto/SP, criado em 1978 - 27. Museu da Imagem e do Som de Santos/SP, criado em 1996 - 28. Museu da Imagem e do Som de São Paulo/capital São Paulo/SP, criado em 1970 - 29. Museu da Imagem e do Som de Taubaté/SP, criado em 1993 - 30. Museu da Imagem e do Som de Goiás/capital Goiânia/GO, criado em 1988 - 31. Museu da Imagem e do Som de Cuiabá/capital Cuiabá/MT, criado em 1991 - 32. Museu da Imagem e do Som de Mato Grosso do Sul/capital Campo Grande/MS, criado em 1997. **Levantamento até o ano de 2010, feito por Mendonça, em sua tese de doutorado (2012):** 1. Museu da Memória Audiovisual do Maranhão/capital São Luís/MA – inaugurado em abril de 2010, em fase de implantação - 2. Museu da Imagem e do Som do Conselho Regional de Medicina da Paraíba/cidade de João Pessoa/PB, criado em 2008 - 3. Museu da Imagem e do Som do Piauí/capital Teresina/PI, em fase de estudo - 4. Museu da Imagem e do Som de Lages/SC, criado em 2010 - 5. Museu da Imagem e do Som de Juiz de Fora/MG, criado em 1976 - 6. Museu da Imagem e do Som de Resende/cidade do Rio de Janeiro/RJ, criado em 1990 - 7. Museu da Imagem e do Som de Araraquara/SP, criado em 2007 - 8. Museu da Imagem e do Som de Bauru/SP, criado em 1993 - 9. Museu da Imagem e do Som de Catanduva/SP, criado em [20--] - 10. Museu da Imagem e do Som de Franca/SP, criado em 1992 - 11. Museu da Imagem e do Som de Itapetininga/SP, criado em 1997 - 12. Museu da Imagem e do Som de Sorocaba/SP, criado em [20--].

Figura 12 - Fachada atual do MIS São Paulo



Fonte: Disponível em: <https://www.mis-sp.org.br/>

Já de início, a instituição tinha começado as produções do seu próprio acervo, tendo gravado alguns trechos do discurso proferido pelo crítico de cinema Paulo Emílio Sales Gomes na sua inauguração. Os registros acabaram não sendo localizados, mas segundo às informações da coordenadora do Centro de Memória e Informação do Museu da Imagem e do Som (CEMIS), Patricia Lima, fragmentos do áudio foram inseridos no curta-metragem *Nasce o MIS*, produzido entre 1971 e 1973 pelos estudantes de cinema e comunicação da Universidade de São Paulo (LENZI, 2019). Inaugura, então, em fevereiro de 1975, o MIS São Paulo no seu endereço atual, na Avenida Europa, com a exposição *Memória Paulistana*, apresentando uma exposição histórico-cultural sobre a memória da cidade de São Paulo por meio de fotografias da capital e retratos de moradores, resultando, também, na edição de um catálogo (MIS, s.d.).

Figura 13 - Exposição Memórias Paulistas (1975)



Fonte: Disponível em: https://www.mis-sp.org.br/sobre/linha_tempo

Ao longo de sua trajetória, ele se manteve ativo na sociedade, com produções culturais que utilizavam linguagem e equipamentos avançados, se mostrando como um museu moderno, buscando atrair visitantes para formar um público diversificado. Enviavam convites e comunicações para programas de rádios, para instituições de ensino e outras entidades culturais (LENZI, 2019). Assim, o MIS São Paulo se tornou uma instituição cultural voltada à preservação e comunicação de acervos audiovisuais para a comunidade, sempre se mantendo à frente e andando junto com a transformação de novas tecnologias.

Tradição e ruptura sempre fizeram parte da trajetória e da atitude do Museu da Imagem e do Som. Assim, a extensa programação que o MIS sediou – e continua sediando – marcam-no como um importante espaço de fomento da linguagem audiovisual e da arte nas suas diferentes formas e técnicas, tanto no aspecto da produção, quanto no da exibição. Dessa forma, muitos fatos culturais fixaram o MIS com nitidez junto ao público, artistas, críticos e produtores culturais, como um espaço atento à exibição, questionamento e debate do que existe de relevante na área. O MIS – e seu acervo é prova disso – soube oferecer visibilidade e audiência às boas obras de artes plásticas, cinema, vídeo, fotografia e música, sem deixar de atender à documentação e conservação de importantes legados artísticos de imagem e som (MIS, s.d.).

Podemos perceber esta transição da normalização de acervos e coleções audiovisuais, em primeira instância sendo reconhecida como algo estranho, em épocas onde o conceito de monumentalismo e de museu tradicional estavam em voga. No entanto, com o acontecimento de marcos importantes para os museus e para a Museologia, como a Mesa Redonda de Santiago do Chile (1972), considerada um dos principais eventos realizados entre profissionais do campo na América Latina, foi onde ocorreram discussões e debates a respeito do papel social do museu e sobre suas funções na sociedade contemporânea (IBRAM, 2012). A partir destas novas reflexões sobre o posicionamento dos museus e as relações estabelecidas com a comunidade é que se nota um aumento considerável da criação de museus que preservam acervos audiovisuais a partir da década de 1970, fazendo com que esta tipologia fosse devidamente reconhecida no cenário cultural.

Com o passar dos anos e com diversas exposições inauguradas no MIS São Paulo, a presença de produções que fazem parte da cultura nerd começa a ser notada, afinal, a imagem e o som são características importantes desta cultura e são aspectos primordiais para a sua ascensão, como visto no capítulo anterior. Uma das primeiras exposições da instituição a abordarem explicitamente a cultura nerd foi a *Game On*. A exposição, criada no Reino Unido pelo *Barbican Centre* em 2002, e trazida para o Brasil em 2012, tornava o espaço do museu totalmente interativo, com variados jogos disponíveis para o público, além de contar com uma área sobre a história do *videogame*. Segundo o vídeo produzido pela própria instituição, o então diretor do MIS São Paulo, André Sturm, comenta que a exposição estava sendo um sucesso, recebendo um público variado e uma presença muito grande de um público adulto, visitando a exposição para lembrar de jogos da infância (MUSEU DA IMAGEM E DO SOM, 2012).

Figura 14 - Exposição Game On



Fonte: Disponível em: https://www.mis-sp.org.br/sobre/linha_tempo

A partir do vídeo também podemos ver que ocorreu um compartilhamento de memórias afetivas entre as famílias visitantes, a geração mais antiga gerando laços com a geração mais nova através da cultura nerd, exposta na *Game On* através dos mais variados jogos eletrônicos.

O MIS São Paulo, desde 2012, vem trazendo diversas exposições e eventos que celebram a cultura nerd, como o *BIG - Best International Game Festival*²⁴, evento estilo festival de jogos independentes realizados no Brasil, com fóruns, palestras, apresentação de projetos, competição de desenvolvedores de jogos e exposições, realizado entre 22 de novembro de 2012 e 2 de dezembro de 2012. A exposição *X-men Filmes EXPO*, realizada em parceria com *Fox Film*²⁵, para celebrar a estreia do filme *X-Men: Apocalypse*²⁶, apresentando diversos objetos originais

²⁴Link para o site do BIG Festival: <https://www.bigfestival.com.br/index.html>

²⁵Também conhecida como Fox Film, a 20th Century Film, fundada por William Fox a partir da fusão da Fox Film Corporation e da Twentieth Century Pictures em 1935, é um dos maiores estúdios de cinema norte-americanos. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/20th_Century_Studios. Acesso em: 31/07/2022

²⁶X-Men: Apocalypse, filme norte-americano, baseado nos quadrinhos da Marvel, sendo o nono capítulo da série de filmes X-Men, lançado em 2016, dirigido por Bryan Singer. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/X-Men:_Apocalypse. Acesso em: 31/07/2022

utilizados nas filmagens dos filmes da franquia, ficando em cartaz de 17 de maio a 3 de julho de 2016. E também como a exposição *Steve Jobs, o visionário*, realizada pela agência ítalo-brasileira *Fullbrand* e co-realizada pelo MIS São Paulo, com inspiração a partir de uma mostra sobre o criador da empresa multinacional *Apple* realizada na Itália. A exposição contou com objetos variados, entre fotos, filmes, reportagens e produtos históricos, e foi realizada de 16 de junho a 20 de agosto de 2017 (MIS, s.d.). Houve, também, a *Quadrinhos*, a megaexposição do MIS São Paulo sobre a nona arte, nosso objeto de estudo que será analisado no próximo item deste capítulo.

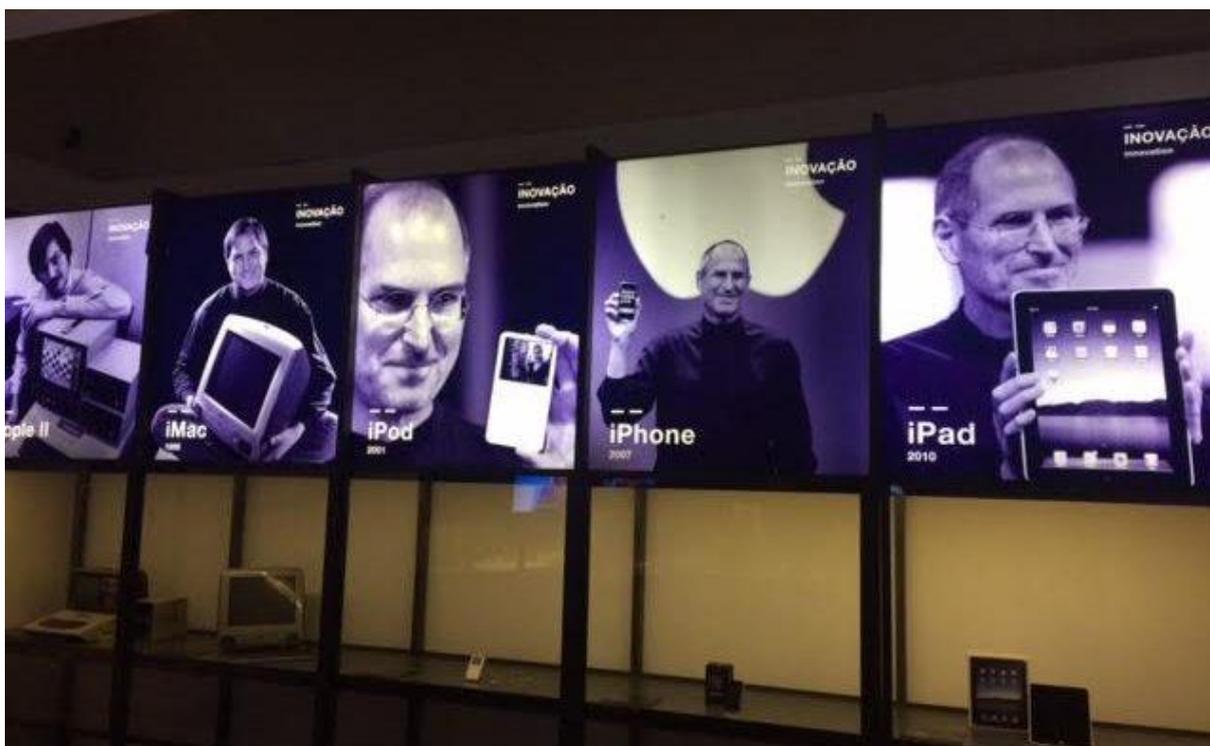
Figura 15 - X-men Filmes EXPO



Fonte: Disponível em:

<https://revistaquem.globo.com/Popquem/noticia/2016/05/x-men-ganha-exposicao-em-sao-paulo.html>

Figura 16 - Steve Jobs, o visionário



Fonte: Disponível em:

<https://tiinside.com.br/14/06/2017/mis-exibe-exposicao-sobre-as-criacoes-de-steve-jobs/>

A partir desta contextualização sobre a história do MIS, conseguimos sistematizar a linha do tempo deste tipo de patrimônio audiovisual e as relações de vínculo estabelecidas com o público dentro de instituições museológicas, identificando as transformações que ocorreram ao longo dos anos para fazer a presença deste tipo de materialidade ser considerada como acervo em potencial para instituições museológicas e reconhecida como patrimônio pela sociedade. Com isso, o Museu da Imagem e do Som de São Paulo se torna um museu que pode participar da lista de lugares onde vemos a cultura nerd presente.

3.2 Quadrinhos, a megaexposição do Museu da Imagem e do Som de São Paulo

Inaugurada no dia 14 de novembro de 2018 e ficando em cartaz até o dia 26 de maio de 2019 no Museu da Imagem e do Som de São Paulo, a megaexposição *Quadrinhos* apresentou uma vasta retrospectiva histórica das histórias em quadrinhos, com mais de 600 objetos, entre edições originais de gibis, revistas de

histórias em quadrinhos, mangás, objetos tridimensionais colecionáveis, entre outros itens. A exposição recebeu mais de 150 mil visitantes e foi a maior exposição sobre a nona arte produzida no Brasil.

A idealização da exposição começou com uma reunião entre o MIS São Paulo e o curador Ivan Freitas da Costa, para propor um projeto a ser realizado, com um recorte mais fechado e mais simples, apenas sobre a história do *Superman*²⁷ prevista para acontecer em 2018, em comemoração aos 80 anos da criação do personagem, mas a instituição tinha o interesse em realizar algo com um conteúdo mais amplo. O curador ficou encarregado de fazer uma nova proposta na mesma temática, resolvendo, então, realizar uma exposição sobre as histórias em quadrinhos, cobrindo um amplo recorte histórico, focando em elementos que fossem influentes para o Brasil, tanto na produção da nona arte, como no consumo pelo público brasileiro. Sendo aprovada pela instituição, iniciou-se o processo de criação do projeto expográfico, levando por volta de dezoito meses até a data de sua inauguração. A cenografia foi feita em parceria com a Caselúdico, que já havia feito parcerias com o museu em projetos como *O Mundo de Tim Burton*, *Silvio Santos vem aí* e *Castelo Rá-Tim-Bum*, ambas exposições de caráter imersivo realizadas no MIS (MUSEU DA IMAGEM E DO SOM, 2019).

Em museus e instituições culturais, a comunicação “aparece simultaneamente como a apresentação dos resultados da pesquisa efetuada sobre as coleções (catálogos, artigos, conferências, exposições) e como o acesso aos objetos que compõem as coleções” (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013, p. 35). Assim, a exposição é um elemento crucial para o diálogo entre o museu e seu público, mediando, através dela, o acervo selecionado e a narrativa que pode abordar diferentes pontos de vista sobre os objetos, sobre as histórias e memórias que estão em pauta. Como afirma Cury (2005):

O museu é um canal que viabiliza a comunicação dos temas elencados a partir de estudos (pesquisa) realizados, tendo como fonte prioritária as coleções/acervo. Paralelamente, ocorrem as atividades de documentação e conservação dos objetos musealizados. O processo museológico, que tem seu início na coleta/formação do acervo, completa o seu sentido na comunicação museológica, caracterizada, essencialmente, pela exposição, como já afirmado anteriormente (CURY, 2005, p. 109).

²⁷Super-Homem é um personagem super-herói criado pela dupla de cartunistas Joe Shuster e Jerry Siegel para os quadrinhos do estúdio DC Comics. Sua primeira aparição foi em 1938, na revista Action Comics #1. Para saber mais acesse: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Superman>. Acesso em: 31/07/2022

A *Quadrinhos*, como outras exposições produzidas pelo MIS São Paulo, foi uma exposição *blockbuster*²⁸, recebendo um alto número de visitantes e com chance de se tornar itinerante (MUSEU DA IMAGEM E DO SOM, 2019). O conceito de exposições *blockbuster*, conhecida também como megaexposições, sendo este o termo que o MIS São Paulo utiliza para se referir à *Quadrinhos*, surgiu na década de 1970, ligada diretamente com as mudanças do papel dos museus na sociedade e com o aumento da presença de empresas e corporações fomentando produções culturais (MIORIM, 2019). A exposição foi extremamente imersiva, proporcionando uma experiência sensorial ao público, se encaixando, também, na tipologia de exposição caixa preta. Uma proposta expográfica que surgiu na segunda metade do século XX, um modelo expositivo que envolve o público ao máximo na narrativa, utilizando recursos expográficos e cenográficos e que aguçam os diversos sentidos, se assemelhando com a caixa preta teatral, sempre interagindo com frequência com o visitante (CASTILLO, 2008).

Cabe salientar que este modelo se difere do modelo expositivo cubo branco, que tem como estratégia o ambiente expositivo totalmente neutro, interferindo o mínimo possível com as obras expostas (O'DOHERTY, 2002). As exposições caixa preta absorvem o público com suas cenografias, e com suas estratégias interativas, o visitante acaba utilizando outros recursos além dos objetos expostos para receber as informações que a exposição está comunicando como dispositivo mediador de uma instituição.

E é nesse sentido que apontamos a semelhança que o espaço expositivo passou a ter com a caixa preta do teatro. Tal analogia adquire mais força, levando-se em conta que, assim como existem gêneros teatrais, também existem categorias visuais: a fotografia, as artes gráficas e plásticas. E, da mesma forma como os referidos gêneros teatrais possuem certas peculiaridades que os diferenciam tanto pela feição quanto pela concepção de um espetáculo, as categorias das artes visuais possuem características que as distinguem não só pela feição de sua veiculação expositiva, como também pela concepção das exposições que as veiculam, uma vez que implicam subjetividades diversas, multiplicadas de acordo com o discurso das curadorias (CASTILLO, 2008, p. 287).

²⁸Blockbuster, com tradução literal para “destruidor de quadra”, o termo se refere à produções populares e bem sucedidas. Para saber mais acesse: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Blockbuster_\(entretenimento\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Blockbuster_(entretenimento)). Acesso em: 31/07/2022

É significativo pontuar que a experiência sensorial data desde o tempo da era Paleolítica (650.000 – 10.000 a.C.), através de práticas ritualísticas em cavernas como *Les Trois Frères* e *Lascaux* na França. Na caverna de *Les Trois Frères*, era praticada a iniciação de meninos se tornando adultos, se despedindo da infância e tendo que se dedicar à caça, esse ritual feito em uma caverna escura e fria, proporcionava o isolamento do mundo de fora. O que acontecia dentro destas cavernas é considerado os primeiros exemplos de um ambiente de simulação, multissensorial (LORENTZ, 2006). É interessante notar que o berço de espaços sensoriais também foi o início das histórias em quadrinhos, ambas situadas no período Paleolítico, com o surgimento das primeiras manifestações artísticas, conhecidas como Arte Rupestre. Essas imagens, desenhadas nas paredes das cavernas, ilustravam qual a imagem que o homem do Paleolítico tinha sobre o mundo, formando uma arte sequencial (MIS, 2019). Pensando em comunicar a cultura, as histórias e as memórias da nona arte para o público, a curadoria precisou pensar em como construir uma narrativa de uma história tão densa e que não é linear nesta tipologia de exposição.

A ideia da *Quadrinhos* contemplou um recorte temporal muito amplo, a exposição optou por abordar um vasto conteúdo e contar a história de muitos criadores e indivíduos importantes para a cena da arte sequencial. Com mais de 600 objetos expostos, o acervo contava com mais de 12 coleções, acervos pessoais, do próprio curador, Ivan Costa, de diversos colecionadores brasileiros e estrangeiros e de artistas e profissionais. Nesta etapa já podemos perceber a cultura nerd permeando os espaços museológicos através do acervo exposto, com participação ativa do próprio colecionador nerd na exposição, compartilhando parte de sua cultura e ampliando seu acesso.

É interessante observar que ela começa antes mesmo de o visitante entrar no edifício do MIS São Paulo, a exposição *Quadrinhos* contou com um grande painel na fachada do Museu, cobrindo toda a parte da frente da instituição. A arte foi feita pela equipe de cenografia e mostrava diversos personagens de quadrinhos, formando uma espécie de caça ao tesouro, onde o visitante poderia interagir e brincar achando o seu personagem favorito. O logo representa um balão de fala, recurso muito utilizado nas histórias em quadrinhos, com o nome da exposição dentro dele, como se todos os personagens presentes na fachada estivessem se referindo a ela. Além da fachada fazer papel de veículo de divulgação e de

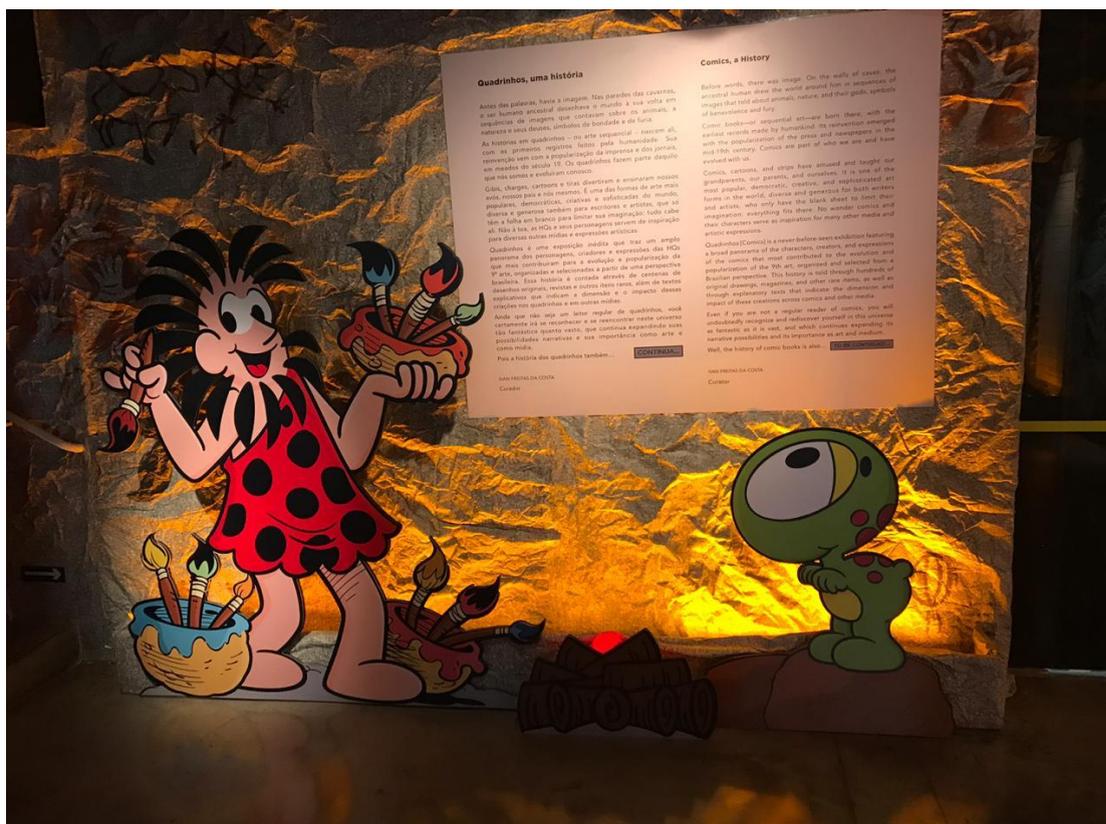
comunicação com o público, ela também prepara/instiga o visitante para o que lhe espera dentro do edifício.

Figura 17 - Fachada Quadrinhos



Fonte: Disponível em: <https://www.mis-sp.org.br/exposicoes/emcartaz/2319/quadrinhos>

Adentrando o prédio da instituição, a megaexposição contava com dezesseis núcleos ao total, começando com um espaço inicial dedicado às origens dos quadrinhos, com uma cenografia que visava remeter a uma caverna, com pinturas rupestres nas paredes, iluminação escura e uma trilha sonora para ampliar a experiência sensorial do visitante. Neste espaço os textos expositivos contavam sobre os primórdios da arte sequencial, acompanhados de exemplares de quadrinhos que contavam a histórias de personagens da era Paleolítica, com alguns destes personagens plotados em painéis de madeira - como é o caso dos personagens Piteco e Horácio das histórias em quadrinhos da *Turma da Mônica* (Figura 18). Começa a jornada do visitante pela caverna sensorial, pela caixa preta, a primeira sala expositiva não poderia ser mais adequada para receber o público e situá-lo na narrativa da exposição como na experiência que lhe espera à frente.

Figura 18 - Piteco e Horácio em *Quadrinhos*

Fonte: Disponível em: <http://artecult.com/2019-exposicao-quadrinhos-no-mis-sp/>

Após receber o visitante, a exposição conduz seu fio da narrativa para as tirinhas, em jornais e revistas, expostas ao longo da escada que leva ao segundo pavimento da instituição. A transição do espaço da caverna para o das tirinhas é feita a partir de uma pintura em degradê, as paredes rochosas lentamente se transformando em paredes sem texturas e brancas, nos lembrando uma folha de jornal. O espaço intitulado *Suplemento de Tiras* expõe diversas tiras famosas, entre elas estão *Garfield*²⁹, e *Peanuts*³⁰, adesivadas na parede e também expostas em diversos cataventos, proporcionando a interatividade do visitante para realizar a leitura das tiras. É o primeiro espaço em que conseguimos perceber a presença da exposição por todo o MIS São Paulo, onde, até as escadas integram os espaços expositivos.

²⁹Garfield é um gato laranja, personagem principal de uma das tirinhas mais famosas, criado por Jim Davis e publicado pela primeira vez em 1978. Para saber mais acesse: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Garfield>. Acesso em: 01/08/2022

³⁰Peanuts, conhecido no Brasil como Mindaí, famosa história de Charlie Brown e Snoopy, é uma tira de jornal criada por Charles M. Schulz, sendo publicada de 1950 a 2000. Para saber mais acesse: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Peanuts>. Acesso em: 01/08/2022

Figura 19 - Espaço Suplemento de Tiras

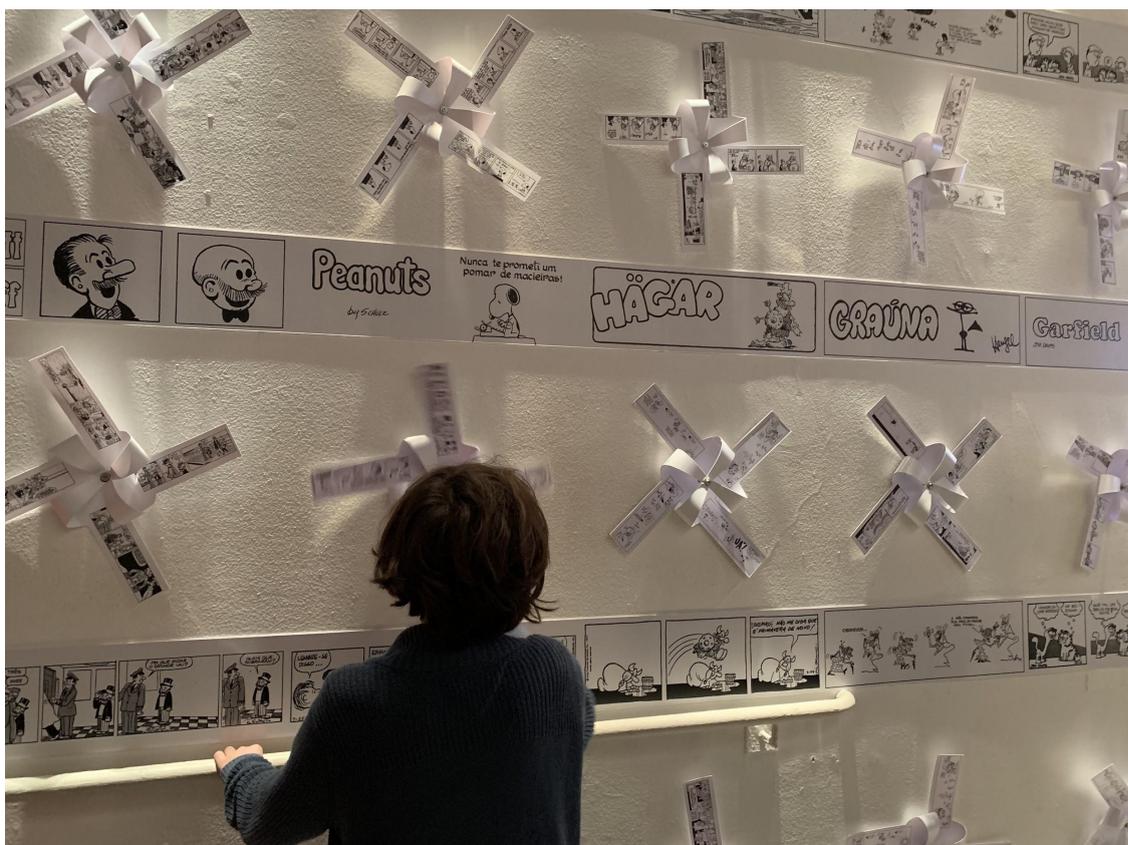


Fonte: Disponível em: <https://artefinalhq.com.br/wp/2018/12/18/quadrinhos-e-coisa-de-museu/>

Com as paredes repletas de cataventos com tirinhas adesivadas, a *Quadrinhos* introduz ao visitante a quebra de uma barreira tradicional em museus, a do “não toque”, adicionando na experiência sensorial, o tato. Os recursos multissensoriais nesta megaexposição é o que fazem ela ser a grande caverna sensorial, a caixa preta que ela propôs ser, a cenografia chama o público para fazer parte daquilo, integrando a interação como parte fundamental para entender esta megaexposição.

A situação de cada objeto no conjunto da exposição depende de seu significado, e as leis da percepção visual devem ser aplicadas intencionalmente para que esse significado seja entendido pelo visitante. Da mesma maneira, os recursos museográficos devem enfatizar a intencionalidade simbólica que se quer dar aos objetos e atuar como ponteiros que marquem, sinalizem, ordenem, hierarquizem etc. o que interessa em cada um deles, em função do discurso. Esses efeitos têm de ser compatíveis com as coisas vistas, criando contrastes entre os objetos e seu entorno para que não haja efeitos de deslumbramento (excesso de luz) e reflexos, nem cansaço provocado pela contínua adaptação a diversas densidades de luz etc. Também convém levar em conta que a iluminação deve ser suficiente para a leitura de textos, imagens etc., deve criar espaços confortáveis e facilitar o percurso (BLANCO, 2012, p. 75).

Figura 20 - Interatividade com os cataventos no espaço “Suplemento de Tiras”

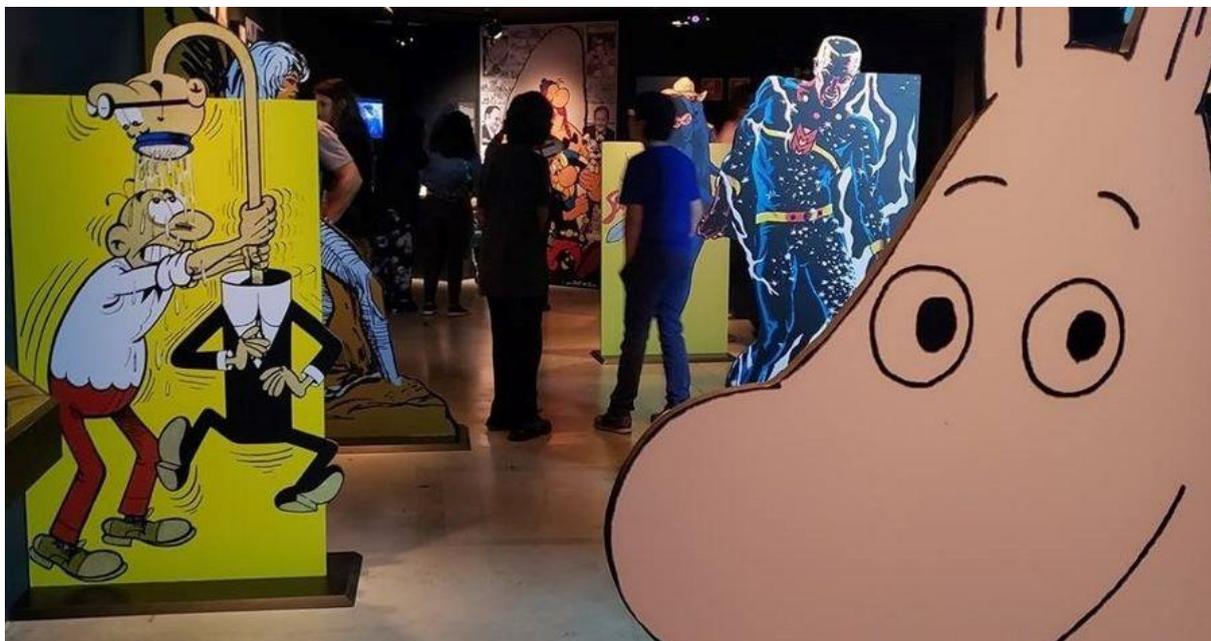


Fonte: Disponível em: <https://www.maripelomundo.com.br/exposicao-quadrinhos-no-mis/>

A partir destes dois espaços introdutórios, segundo o relato do curador Ivan Costa, no vídeo produzido pelo MIS São Paulo, “Bate-papo | Lançamento do catálogo da exposição Quadrinhos” (2019), sobre a montagem da *Quadrinhos*, a narrativa da exposição começa a tomar uma forma mais geográfica, pela diferença da produção dos quadrinhos em diferentes lugares, o próximo núcleo expositivo, então, aborda os quadrinhos na Europa, lugar onde há grande diversidade temática. É na Europa que surge o primeiro quadrinho e a primeira revista de humor satírico, possuindo histórias em quadrinhos em seu conteúdo, a *Punch*, que se apresenta com várias adesivagens logo no começo do espaço. A cenografia da sala expositiva que tinha como tema os quadrinhos do continente europeu foi montada com recursos de adesivos de personagens em painéis de madeira em tamanho real, onde, na parte de trás, estavam as informações sobre a sua história e sobre o seu criador, formando um circuito diferenciado, proporcionando um movimento de circulação dinâmico pela sala e criando um momento de interação entre o público e o personagem, permitindo que tirassem fotos como se eles estivessem “presentes”

naquele momento. Também era possível encontrar alguns exemplares de quadrinhos e objetos tridimensionais, como a máscara do *V de Vingança*³¹.

Figura 21 - Jardim de personagens de quadrinhos europeus



Fonte: Disponível em:

<https://www.diariodolitoral.com.br/cotidiano/exposicao-no-mis-reune-personagens-mais-lendarios-das-hqs/119645/>

Antes de terminar o espaço dedicado aos quadrinhos europeus, encontrava-se a sala dos Mangás, os quadrinhos japoneses, localizada em uma das laterais, fazendo com que fosse a escolha do visitante passar ali antes de terminar de explorar o espaço anterior - uma proposta de circuito aberto/livre. O visitante era recebido pela sala com um portal do Monte Fuji e uma cortina de mangás, fazendo referência ao primeiro quadrinho japonês, que estampava a montanha em sua capa.

³¹V de Vingança é uma série de história em quadrinhos inglesa criada por Alan Moore e David Lloyd, publicada pela primeira vez em 1982. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/V_for_Vendetta. Acesso em: 01/08/2022

Figura 22 - Portal Monte Fuji



Fonte: Disponível em: <https://twitter.com/marcogomes/status/1075409938749538304>

A cenografia do espaço contava com estruturas montadas em placas, formando uma espécie de estalagmite, remetendo a um jardim de pedras, com painéis de mangás e conteúdo adesivados contendo diversas histórias clássicas do Japão, como *Sailor Moon*³², *Slam Dunk*³³ e *Cavaleiros do Zodíaco*³⁴. Ao fundo da

³²Sailor Moon é uma série de mangá criada por Naoko Takeuchi, publicada entre 1991 e 1997, totalizando 18 volumes. Ganhou adaptação em anime e é uma das histórias mais famosas do gênero “garotas mágicas”. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/Sailor_Moon. Acesso em: 01/08/2022

³³Slam Dunk é uma série de mangás criada por Takehiko Inoue, publicada entre 1990 e 1996, totalizando 31 volumes. A história, sobre um time de basquete de uma escola secundária, foi responsável por popularizar o esporte no Japão. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/Slam_Dunk. Acesso em: 01/08/2022

³⁴Cavaleiros do Zodíaco é uma série de mangá criada por Masami Kurumada, publicada entre 1986 a 1990, totalizando 28 volumes. Ganhou adaptação em anime, estreada no Brasil em 1994. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/Os_Cavaleiros_do_Zod%C3%ADaco. Acesso em: 01/08/2022

sala havia uma homenagem ao famoso *mangaká*³⁵ Osamu Tezuka, criador de *Astro Boy* e artista muito influente no Brasil, formada por leques e guarda-chuvas, estampados com artes e personagens do criador. Diferente do núcleo expositivo anterior, onde muita cor se fazia presente nos elementos cenográficos, o espaço dedicado aos quadrinhos japoneses não possui muita cor, pois os mangás são publicados em preto e branco, assim notamos como as cores permeiam os diferentes módulos da *Quadrinhos*, de acordo com o que é exposto.

A presença de um núcleo expositivo sobre os mangás era imprescindível para a megaexposição. O Brasil é o país com a maior comunidade japonesa fora do Japão, e segundo os dados do Ministério de Assuntos Internacionais do Japão, o número de japoneses no Brasil em 2018 era de 50.205, sendo que a estimativa de nipo-brasileiros no país era de dois milhões de pessoas³⁶. Desde o começo da imigração japonesa para o Brasil, em 1908, os mangás foram um caminho para os japoneses de manterem contato com a sua língua e uma maneira de se atualizarem com as gírias, principalmente depois da Segunda Guerra Mundial, com a inserção de termos em inglês no vocabulário japonês, e com o passar dos anos, os mangás foram se popularizando, ganhando espaço nas prateleiras de muitos brasileiros, descendentes de japoneses, ou não (LUYTEN, 2011).

³⁵Mangaká (quadrinista, traduzido para o português), é o termo japonês usado para se referir a quadrinista, especificamente artista que produz no estilo Mangá, verbete visto na página n. Para saber mais acesse: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mangak%C3%A1>. Acesso em: 01/08/2022

³⁶Disponível em: <https://www.mofa.go.jp/region/latin/brazil/data.html>

Figura 23 - Sala Mangás



Fonte: Disponível em:

<https://oglobo.globo.com/cultura/sao-paulo-sedia-maior-exposicao-sobre-hqs-ja-montada-no-brasil-23230235>

Saindo da sala Mangás e voltando para o espaço de quadrinhos europeus, ao fim da sala expositiva havia um espaço dedicado somente ao gênero erótico. Os quadrinhos eróticos foram muito importantes para a história da nona arte e tiveram um impacto na trajetória das histórias em quadrinhos no Brasil. Dos “catecismos” das décadas de 1950 a 1970, termo que servia como uma camuflagem, para se referir as revistas com ilustrações eróticas do pioneiro do gênero, Carlos Zéfiro, pseudônimo do cartunista premiado Alcides Aguiar Caminha, que eram vendidas de mão em mão, à editora *GRAFIPAR*, que, na década de 1970, em pleno regime militar, passava por dificuldades financeiras, e viu nos quadrinhos eróticos, uma chance de reerguer a editora, apostando no crescimento do gênero no país (SARMENTO, 2012). Com a história e trajetória deste nicho, os quadrinhos eróticos tinham de ser abordados na exposição, portanto este espaço causou um planejamento expográfico diferente dos outros, por ser uma sala dedicada a conteúdos para maiores de idade, a estratégia teria que ser diferente, a solução da equipe de expografia do curador foi utilizar o banheiro do segundo pavimento do edifício. Como se tratava de um ambiente que não era destinado para exposições, a ideia teve que passar pela aprovação da administração e da diretoria, como comenta Marcelo Jackow, diretor de cenografia na palestra sobre o lançamento do catálogo da *Quadrinhos*:

Foi uma luta que a gente foi passo a passo, assim, não foi fácil: ah rolou legal! Vamo aí! Não, teve um trabalho burocrático, um trabalho grande de convencimento. Inclusive, se a gente tira um banheiro, como é que fica a pessoa que quer usar o banheiro? Então tiveram vários assuntos que a gente teve de... no final deu tudo certo, a gente conseguiu, é, quase tudo o que a gente queria lá deu pra rolar. Só o problema era a questão da umidade, porque assim, o banheiro é um lugar úmido, que a gente tá falando de papel, então alí a gente teve de fazer um ensaio, fechar o banheiro com tudo fechado por uma semana, entender como é que a umidade lá dentro se comportava durante essa semana, só que assim, o ralo é comum aos dois banheiros, então não posso fechar esse ralo porque aí a água do banheiro de lá tá passando por baixo do piso, então aí a gente viu que acervos só de quem era corajoso [...] (JACKOW, 2019, informação verbal)³⁷.

O banheiro, agora modificado para ser um espaço expositivo, usou as cabines como uma maneira de expor o conteúdo de forma imersiva, com escritas estilo “linguagem de banheiro”, plotagens, edições expostas e até conteúdos “escondidos”, onde o visitante poderia espiar através de um olho mágico para poder enxergar o que estava sendo exposto. A estratégia da sala de quadrinhos eróticos localizada no banheiro ao fim do espaço expositivo dos quadrinhos europeus e logo antes do começo da sala Mauricio de Sousa é perfeita para o público menor de idade e familiar, fazendo com que a criança não tivesse a sensação de que perdeu alguma coisa importante da exposição e organizando a narrativa de forma encadeada, sem excluir essa tipologia que também faz parte da trajetória das histórias em quadrinhos.

³⁷MUSEU DA IMAGEM E DO SOM. Bate-papo | Lançamento do catálogo da exposição Quadrinhos. YouTube, 2019. 51 minutos 12 segundos. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=X9cqceTII9s&list=PLdGM-J975HN4MBeUif7T75CHB2fbx8XS3&index=4>

Figura 24 - Sala Eróticos



Fonte: Disponível em: <https://dinastiageek.com.br/quadrinhos-no-mis>

Com os espaços da *Quadrinhos* até agora apresentados neste trabalho, podemos afirmar que a expografia muito marcada pela presença de recursos cenográficos desta megaexposição não proporciona apenas uma representação dos objetos que estão sendo expostos. As paredes brancas no espaço *Suplemento de Tiras* podem sim lembrar uma folha de jornal, assim como o banheiro pode representar um lugar íntimo e privado e/ou vulgar e promíscuo, espaço ideal para se expor quadrinhos eróticos, mas além de estarem representando, essas cenografias constroem um espaço que oferece ao público uma experiência sensível do conteúdo escolhido por meio dos sentidos (ROSSINI, 2012). A cenografia tem o poder de situar o visitante em outras dimensões, de transportá-los para dentro da narrativa que está sendo contada, como o primeiro espaço fez, transportando o público da exposição para os primórdios da história da arte sequencial, a caverna. Durante todo o percurso da *Quadrinhos*, o visitante é inserido nesses cenários através da experiência sensorial que está presente ali, como aponta Rossini (2012):

O aspecto decorativo da cenografia é importante porque torna a visita de uma exposição agradável, aumenta o interesse e a atenção do visitante. No entanto, dentro de um projeto museográfico, a função da cenografia ultrapassa seu aspecto puramente decorativo. A exposição é uma mídia em três dimensões que se oferece para ser percorrida sensivelmente por cada um dos visitantes e cujo discurso se constrói no espaço. Cenografia traz a dimensão conceitual do espaço, propondo ritmos e atmosferas geradas pela organização do espaço, da iluminação e do som (ROSSINI, 2012, p. 162).

Na sequência, no último espaço expositivo do segundo pavimento, a exposição começa as homenagens aos artistas e criadores brasileiros, começando por Mauricio de Sousa, com uma sala dedicada somente à *Mauricio de Sousa Produções*, empresa fundada pelo cartunista para criar e publicar os quadrinhos da *Turma da Mônica*. Todo colorido, o espaço faz sentir que o visitante está dentro de um gibi da franquia, lá estão expostas algumas primeiras edições de diversas histórias em quadrinhos do autor, a primeira tirinha e outras mais antigas adesivadas em grandes dimensões nas paredes, uma linha do tempo da *Turma da Mônica Jovem*, releitura dos personagens numa versão adolescente, publicado pela primeira vez em 2008, clipes de *Mônica Toy* passando em uma televisão, série de desenho animado voltado para o público infantil, lançada em 2013, e uma área dedicada à *Graphic MSP*, projeto criado em 2012 pela *Mauricio de Sousa Produções* que tem como objetivo trazer quadrinistas brasileiros para fazerem uma releitura dos personagens de Mauricio, criando suas próprias histórias.

Figura 25 - Sala Mauricio de Sousa Produções



Fonte: Disponível em:

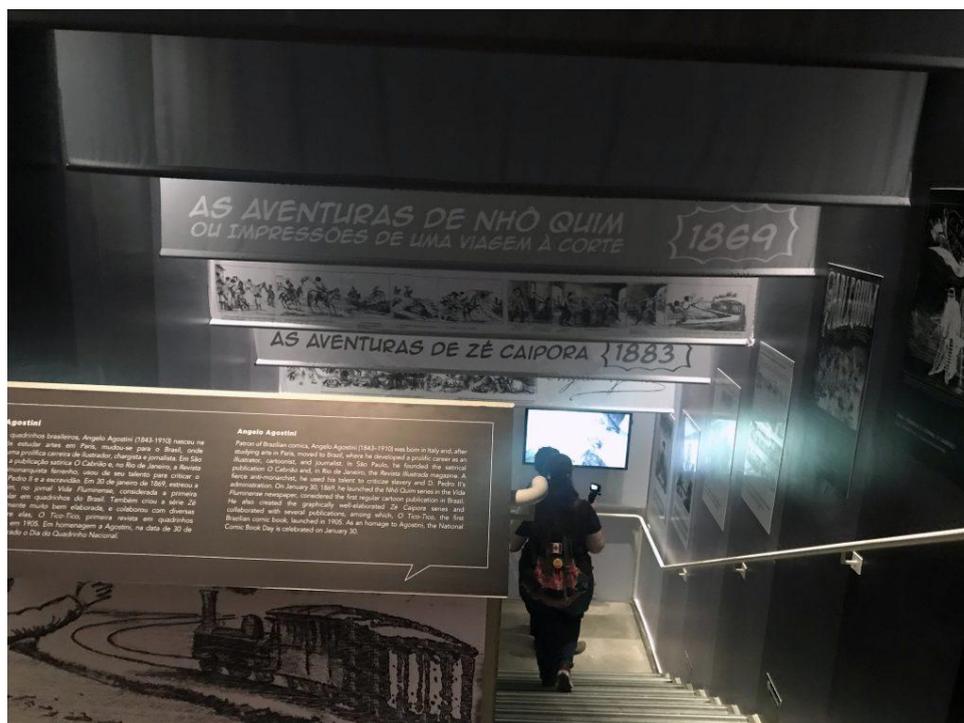
<https://veja.abril.com.br/cultura/mis-mergulha-no-universo-das-hqs-na-mostra-quadrinhos/>

O segundo quadrinista brasileiro a ser homenageado foi Angelo Agostini, o pioneiro da nona arte no Brasil. Começando sua carreira na segunda metade do século XIX, Angelo Agostini foi o responsável por criar o logo da *O Tico Tico*, primeira revista de quadrinhos do Brasil. O espaço dedicado à ele fica no lance de escadas do segundo pavimento para o primeiro, a cenografia neste caso brinca com as cores para representar sua história e importância para a cena artística de quadrinhos nacionais, começando com paredes pretas, a ausência da cor e indo, levemente, para o branco, à medida que o visitante vai descendo as escadas, fazendo referência à luz que o artista trouxe para o mercado com as suas obras (MUSEU DA IMAGEM E DO SOM, 2019).

A esta altura, percebemos que a *Quadrinhos* preenche praticamente todos os espaços do MIS São Paulo, e ainda que isso faça parte da modalidade da exposição e da experiência como um todo, o público pode sofrer uma sobrecarga de conteúdo. Com uma expografia extensa, que não proporciona descanso, o visitante pode se

deparar com a sensação de fadiga museal³⁸, fenômeno onde a instalação dos objetos contém muitas limitações físicas e visuais fazendo com que a pessoa se depare cansada e perca interesse pela exposição ao longo do percurso (GILMAN, 1916). A abundância de elementos expográficos pode causar certa poluição visual para o visitante, “Para isso, devemos prestar muita atenção ao campo de visão do espectador, não colocando nada fora desse campo, pois do contrário estaremos exigindo um esforço físico significativo do visitante, que acabará com desconforto”³⁹ (FERNÁNDEZ; FERNÁNDEZ, 2012, p. 121). A presença de dois núcleos expositivos em lances de escada também é problemática por questões de acessibilidade, os espaços *Suplemento de Tiras* e *Angelo Agostini*, importantes para a narrativa da exposição, acabam não sendo acessíveis para pessoas com dificuldades em descer e subir escadas ou pessoas cadeirantes, impossibilitando-as de acessarem este conteúdo.

Figura 26 - Angelo Agostini na *Quadrinhos*



Fonte: Disponível em: <https://dinastiageek.com.br/quadrinhos-no-mis>

³⁸Benjamin Gilman foi o primeiro a usar o termo “fadiga museal” para se referir ao conceito que descreve sobre o esforço que os visitantes têm de fazer para observar certos objetos, textos e instalações (DAVEY, 2005).

³⁹“Para ello, hay que prestar mucha atención al cono de visión del espectador, no colocando nada fuera de este campo, ya que de lo contrario estamos exigiendo un esfuerzo físico importante al visitante, que al final acabará con molestias” (FERNÁNDEZ; FERNÁNDEZ, 2012, p. 121)

O espaço expositivo seguinte, já no primeiro pavimento da instituição, ao fim dos lances de escadas, é um grande corredor, dedicado a produções nacionais. Nesta sala se encontram diversas publicações, contando com a famosa revista *O Tico Tico* e a revista *Gibi*, cujo título foi se tornando sinônimo, com o passar dos anos, de revista em quadrinhos, sendo um termo usado até hoje. Outras publicações expostas que os visitantes puderam ver foram edições de *Senninha*⁴⁰ e *A Turma do Arrepio*⁴¹.

Figura 27 - Corredor de publicações nacionais



Fonte: Disponível em:

<https://artefinalhq.com.br/wp/2018/12/18/quadrinhos-e-coisa-de-museu/>

Este espaço também contou com uma pequena sala dedicada a Ziraldo, criador de *O Menino Maluquinho*, tendo como abordagem expográfica uma espécie de réplica de seu estúdio. A equipe de expografia visitou o artista para apresentar o projeto de exposição e para ter sua aprovação por um espaço dedicado ao seu

⁴⁰Senninha é um personagem de quadrinhos inspirado no piloto de Fórmula 1 Ayrton Senna, criado por Rogério Martins e Ridaut Dias Júnior, em 1994. Para saber mais acesse: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Senninha>. Acesso em: 03/08/2022

⁴¹A Turma do Arrepio é uma série de quadrinhos publicada pela Editora Globo e criada por César Sandoval, lançada em 1989. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Turma_do_Arrepio. Acesso em: 03/08/2022

trabalho, e segundo o curador, Ivan Costa, no vídeo “Quadrinhos | Making Of” (2019), Ziraldo se mostrou inteiramente disponível e ainda emprestou algumas peças de sua coleção para incorporarem ao acervo. O estúdio do quadrinista foi recriado desde os materiais espalhados pela mesa de desenho, a sua porta, toda colorida, plotada na parede até a uma projeção do próprio Ziraldo atrás de sua escrivaninha, formando uma espécie de holograma. Mais uma vez a cenografia proporciona uma experiência multissensorial, dando a chance do visitante de “conhecer” o famoso cartunista e como ele trabalhava, fazendo o estúdio de Ziraldo ir até o público de forma lúdica e evocativa.

Figura 28 - Sala Ziraldo



Fonte: Disponível em:

<https://oglobo.globo.com/cultura/artistas-brasileiros-estao-em-destaque-na-exposicao-quadrinhos-do-mis-sp-23230372>

Terminando o corredor, o visitante se encontra na maior sala do MIS São Paulo, uma espécie de saguão grande e circular, com pé direito alto. Segundo o diretor de cenografia, em “Bate-papo | Lançamento do catálogo da exposição Quadrinhos” (2019), Marcelo Jackow comenta que o questionamento feito para elaborar este espaço foi o de onde estão as histórias que foram contadas e as que nunca foram contadas. A partir do conceito de “Biblioteca do Sonhar”, termo que

aparece nos quadrinhos do *Sandman*⁴², publicados pela *DC Comics*⁴³, o espaço contava com uma grande projeção nas paredes circulares, onde havia uma grande biblioteca formada por janelas, com projeções de algumas aparições de cartunistas atuais. A sala também contava com totens, adesivagens e mobiliário expositivo que remetia à famosas bancas de jornais, presentes em todo o Brasil, dedicados aos cartunistas brasileiros Angeli, Glauco e Laerte, importantes artistas, chargistas e cartunistas brasileiros, que trabalhavam juntos na revista *Chiclete com Banana* e que produziam quadrinhos e tiras políticas, além de todos os troféus da HQMIX, principal prêmio de quadrinhos no Brasil e uma área dedicada aos cartunistas brasileiros mais atuais.

Figura 29 - Angeli, Glauco e Laerte e outras produções brasileiras



Fonte: Disponível em:

<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/15-itens-imperdiveis-da-exposicao-quadrinhos#16>

⁴²Sandman é uma série de quadrinhos multipremiada, criada por Neil Gaiman e publicada pelo selo da Vertigo, que pertence à DC Comics. Foi lançada pela primeira vez em 1988. Para saber mais acesse: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Sandman_\(revista_em_quadrinhos\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Sandman_(revista_em_quadrinhos)). Acesso em: 03/08/2022

⁴³DC Comics é uma das maiores editoras de quadrinhos norte-americanos, fundada em 1934, por Major Malcolm Wheeler-Nicholson. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/DC_Comics. Acesso em: 03/08/2022

Com grande parte da exposição dedicada aos quadrinhos brasileiros, desde a sala do Mauricio de Sousa até o espaço com o conceito “Biblioteca do Sonhar”, é possível notar a responsabilidade curatorial da equipe de expografia. Contar a história do primeiro cartunista nacional, Angelo Agostini, mostrar a importância de Mauricio de Sousa, Ziraldo e diversos artistas brasileiros que contribuem para a arte dos quadrinhos, contribui para que a exposição, através dos objetos expostos e da narrativa escolhida, se apresente como importante meio de comunicação sobre a cultura nerd, consolidando-a como patrimônio contemporâneo, como afirma Neumann (2018):

As coleções de HQs tornaram-se um patrimônio contemporâneo ao longo de sua existência. Os quadrinhos guardados e organizados contam não só a história daquele que as salvaguarda, mas também do momento histórico em que foram publicados. Podemos compreender a história da época de sua publicação, convivendo com eles no presente e preservando para o futuro. Lendo uma HQ de determinada época, conhecemos as ideias e as proposições do seu tempo. É um patrimônio contemporâneo, da mesma forma que hoje surgem HQs com temas atuais e que deverão ser preservadas para futuras gerações pelos colecionadores de hoje (NEUMANN, 2018, p. 58).

No vídeo “Quadrinho | Abertura da exposição” (2019), publicado no canal do MIS São Paulo, no *YouTube*, a reação dos visitantes deixa clara a satisfação de encontrarem objetos que contam a história da cultura nerd. Francisco Ucha, um dos colecionadores que teve objetos de sua coleção exposta na *Quadrinhos*, comenta em vídeo: “[...] sempre foi o sonho da nossa turma que as pessoas vissem o quadrinho como arte, como expressão artística, como expressão humana” (UCHA, 2018, informação verbal)⁴⁴. Esta responsabilidade com a história e cultura nerd ecoa, também, no público “não nerd”, mostrando que aquele universo merece estar ali, em um museu, onde suas memórias estarão preservadas.

Marcando o final da história dos quadrinhos nacionais mostrados na exposição, a grande “Biblioteca do Sonhar” leva os visitantes a entrarem em um pequeno corredor onde o espaço foca em produções da América Latina, contando com adesivagens variadas em painéis de quadrinhos nas paredes e duas grandes instalações com placas giratórias e interativas. Uma das instalações tinha, de um

⁴⁴MUSEU DA IMAGEM E DO SOM. Quadrinho | Abertura da exposição. YouTube, 2018. 4 minutos 46 segundos. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=zh2_nTq_5sw

lado, placas que formavam uma grande ilustração de Mafalda⁴⁵, e do outro lado, haviam diversos quadrinhos e informações sobre a personagem e a criação dos quadrinhos. A outra instalação tinha o mesmo sistema de brincadeira interativa, mas estas mostravam diversas publicações latinas com grande público brasileiro de leitores, como o quadrinho de ficção científica *O Eternauta*⁴⁶ e publicações do cartunista Linier⁴⁷. Mais uma vez, notamos os recursos multissensoriais, chamando o público diretamente para fazer parte da exposição, fazendo com que tivessem que tocar nas placas giratórias, juntando o elemento do brincar para poderem ler os quadrinhos adesivados.

Figura 30 - Mafalda na Quadrinhos



Fonte: Disponível em: <https://artefinalhq.com.br/wp/2018/12/18/quadrinhos-e-coisa-de-museu/>

⁴⁵Mafalda foi uma tira criada pelo cartunista argentino Quino, publicada pela primeira vez em 1964. Para saber mais acesse: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mafalda>. Acesso em: 03/08/2022

⁴⁶O Eternauta é uma história em quadrinhos de ficção científica escrita pelo autor argentino Héctor Germán Oesterheld, com arte de Francisco Solano López. Foi publicada pela primeira vez na revista Hora Cero Semanal, entre 1957 e 1959. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Eternauta. Acesso em: 03/08/2022

⁴⁷Ricardo Liniers Siri (15 de novembro de 1973), conhecido também somente como Liniers, é um quadrinista argentino. Seus trabalhos já foram publicados em revistas como Rolling Stone, Spirou e La Mano. Para saber mais acesse: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Liniers_\(artista\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Liniers_(artista)). Acesso em: 03/08/2022

O restante da exposição aborda a história dos quadrinhos norte-americanos, dando boas-vindas aos visitantes com um portal que remete às pernas de um super-herói, levando à uma sala que tem como conceito expográfico a simulação de um porto marítimo, com caixas de madeiras coloridas espalhadas por todo o espaço. A escolha do conceito de fazer um porto veio da característica de trocas do mercado de quadrinhos dos EUA, com diversos artistas estrangeiros, e muitos deles brasileiros, colaborando para a produção de histórias em quadrinhos, algo que não é muito conhecido ou divulgado e possui grande relevância ao mostrar o talento de quadrinistas nacionais trabalhando em produções internacionais. Há, também, uma grande quantidade de exportação de revistas para o Brasil, por isso a ideia da releitura de um porto na exposição foi uma estratégia expográfica interessante e inovadora para simbolizar a troca de artistas e quadrinhos sendo feita entre o Brasil e os EUA, como se esse conteúdo estivesse chegando e saindo, em um fluxo contínuo.

Figura 31 - Portal de super-herói



Fonte: Disponível em:

<https://www.hypeness.com.br/2019/01/fomos-na-megaexposicao-de-quadrinhos-do-mis-e-trazemos-noticias-direto-da-batcaverna/>

As diferentes cores usadas nas caixas são utilizadas para agrupar temas diferentes, e neste espaço era possível ver quadrinhos de guerra, de terror, quadrinhos independentes e jornalismo em quadrinhos. Estúdios, criadores e outros quadrinhos também tiveram seus destaques neste espaço, como edições de *Popeye*⁴⁸, uma edição de *Maus*⁴⁹ autografado, produções de Will Eisner, renomado cartunista que já havia visitado o Brasil diversas vezes e gravado um documentário no país e até visitado o MIS São Paulo, e, como comenta o curador Ivan Costa (2019), não dava para não homenageá-lo na *Quadrinhos*. É significativo destacar a área dedicada à *Disney*, cujos quadrinhos são publicados no Brasil desde a década de 1940, entre outros diversos conteúdos. É um espaço que propõe um exercício imersivo ao abordar diversos quadrinhos e compartilhar com os visitantes de informações gerais sobre as produções norte-americanas antes de entrarem nas salas expositivas da *DC Comics* e da *Marvel*⁵⁰.

⁴⁸Popeye é um personagem clássico dos quadrinhos criados por Elzie Crisler Segar em 1929, na tira do jornal *Thimble Theatre*. Em 1933, foi adaptado em uma série de curta-metragens de animação que durou até 1957. Para saber mais acesse: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Popeye>. Acesso em: 10/08/2022

⁴⁹Maus é um quadrinho criado pelo cartunista norte-americano Art Spiegelman, publicado de 1980 a 1991. O quadrinho retrata Spiegelman entrevistando seu pai acerca das experiências deste enquanto um judeu polonês e sobrevivente do Holocausto. A obra utiliza técnicas pós-modernistas e representa judeus como ratos, alemães como gatos, e poloneses como porcos. Em 1992, tornou-se o primeiro graphic novel a ganhar o prêmio Pulitzer. Para saber mais acesse: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Maus>. Acesso em: 10/08/2022

⁵⁰Marvel Comics é considerada uma das maiores editoras de quadrinhos da atualidade, fundada em 1939, na época conhecida como Timely Comics, por Martin Goodman. Para saber mais acesse em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics. Acesso em: 10/08/2022

Figura 32 - Porto dos quadrinhos norte-americanos



Fonte: Disponível em:

<https://veja.abril.com.br/cultura/mis-mergulha-no-universo-das-hqs-na-mostra-quadrinhos/>

No próximo núcleo expositivo se encontra a recriação da *Batcaverna*⁵¹, dedicada ao famoso estúdio *DC Comics*, com artes originais, edições limitadas, bonecos de coleção dos personagens, figurinos de filmes e um grande painel de controle do Batman⁵², o super-herói do estúdio que contém os segredos de todos os outros personagens da *DC Comics*, exibindo informações de alguns dos super-heróis mais importantes para os visitantes. Como no estúdio de Ziraldo, aqui nos deparamos com uma estratégia de recriação de ambientes, coloca o visitante em um espaço com diversos elementos cenográficos, réplicas em tamanho real, recursos audiovisuais, trilha sonora e iluminação, características do modelo caixa preta, que recorrem à emoção e à interação do público, absorvendo o olhar dos visitantes (AQUINO; VARGAS, 2020) e colocando-os em um ambiente imersivo, podendo experimentar a famosa *Batcaverna*.

⁵¹Batcaverna é um local fictício dos quadrinhos da DC Comics, que serve como sede para o Batman, localizada em uma gruta abaixo da casa do personagem. Para saber mais acesse em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Batcaverna>. Acesso em: 10/08/2022

⁵²Batman é um dos super-heróis da DC Comics mais famosos, o personagem foi criado por Bill Finger e Bob Kane, e teve sua primeira aparição em 1939. Para saber mais acesse em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Batman>. Acesso em: 10/08/2022

Figura 33 - Batcaverna na *Quadrinhos*



Fonte: Disponível em:

<https://artefinalhq.com.br/wp/2018/12/18/quadrinhos-e-coisa-de-museu/>

A última sala da exposição *Quadrinhos* é o espaço dedicado ao estúdio *Marvel*, remetendo à cidade de Nova Iorque, lugar onde a maioria das histórias do universo se passam, com painéis formando uma cidade ao redor da sala, com detalhes na paisagem, como a torre dos *Vingadores*⁵³ e o *Edifício Baxter*, sede do *Quarteto Fantástico*⁵⁴. O visitante teve a oportunidade de ver exposto várias edições autografadas por Stan Lee⁵⁵, uma carta escrita à mão, pelo criador do Homem-Aranha e diversas outras publicações e artigos colecionáveis da *Marvel*.

Este núcleo expositivo, segundo Ivan Costa e Marcelo Jackow, no vídeo “Bate-papo | Lançamento do catálogo da exposição *Quadrinhos*” (2019), teve o seu

⁵³Os Vingadores é um grupo de super-heróis dos quadrinhos da *Marvel Comics*, criados por Stan Lee e Jack Kirby, aparecendo pela primeira vez como um grupo em 1963. O grupo também aparece em adaptações da *Marvel* para o cinema. Para saber mais acesse: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Vingadores>. Acesso em: 10/08/2022

⁵⁴O Quarteto Fantástico é uma equipe de super-heróis de quadrinhos publicados pela *Marvel Comics*. Criado por Stan Lee e Jack Kirby, o grupo estreou em 1961. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/Quarteto_Fant%C3%A1stico. Acesso em: 10/08/2022

⁵⁵Stanley Martin Lieber, mais conhecido como Stan Lee (28 de dezembro de 1922 - 12 de novembro de 2018), foi um quadrinista, escritor, editor, publicitário, produtor, diretor, empresário e ator norte-americano. Foi editor-chefe e presidente da *Marvel Comics*. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/Stan_Lee. Acesso em: 10/08/2022

primeiro projeto para a sala dedicada à *Marvel* reprovada pela *The Walt Disney Company*, estúdio que contém os direitos da franquia, sendo assim, feita a realização de um novo projeto, com foco à cidade de Nova Iorque, por conta de ser o lugar que ambienta todas as séries e filmes do *MCU*⁵⁶, foco principal da empresa. A transição para o cinema começou em 2006, quando a equipe da *Marvel Studios* anunciou o *teaser* do primeiro filme do universo, *Homem de Ferro*⁵⁷, sendo, a partir daí, um sucesso em crescimento, fazendo as histórias em quadrinhos, que já eram amadas pelos seus leitores e por nerds pelo mundo, virarem *blockbusters* do cinema. O primeiro filme, *Homem de Ferro* (2008), alcançou uma bilheteria mundial no valor de \$585 milhões⁵⁸, o último filme da saga dos *Vingadores*, *Vingadores: Ultimato* (2019), chegou a alcançar um valor de \$2,7 bilhões⁵⁹ e o último filme do super-herói Homem-Aranha, *Homem-Aranha: Sem Volta Pra Casa* (2021), conseguiu alcançar um valor de \$2 bilhões⁶⁰.

⁵⁶O Marvel Cinematic Universe (MCU), ou Universo Cinematográfico Marvel, traduzido para o português, é uma franquia de mídia norte-americana e um universo compartilhado por uma série de filmes de super-heróis, produzida pela Marvel Studios e baseada em personagens que aparecem nos quadrinhos publicados pela Marvel Comics. Para saber mais acesse: https://pt.wikipedia.org/wiki/Universo_Cinematogr%C3%A1fico_Marvel. Acesso em: 10/08/2022

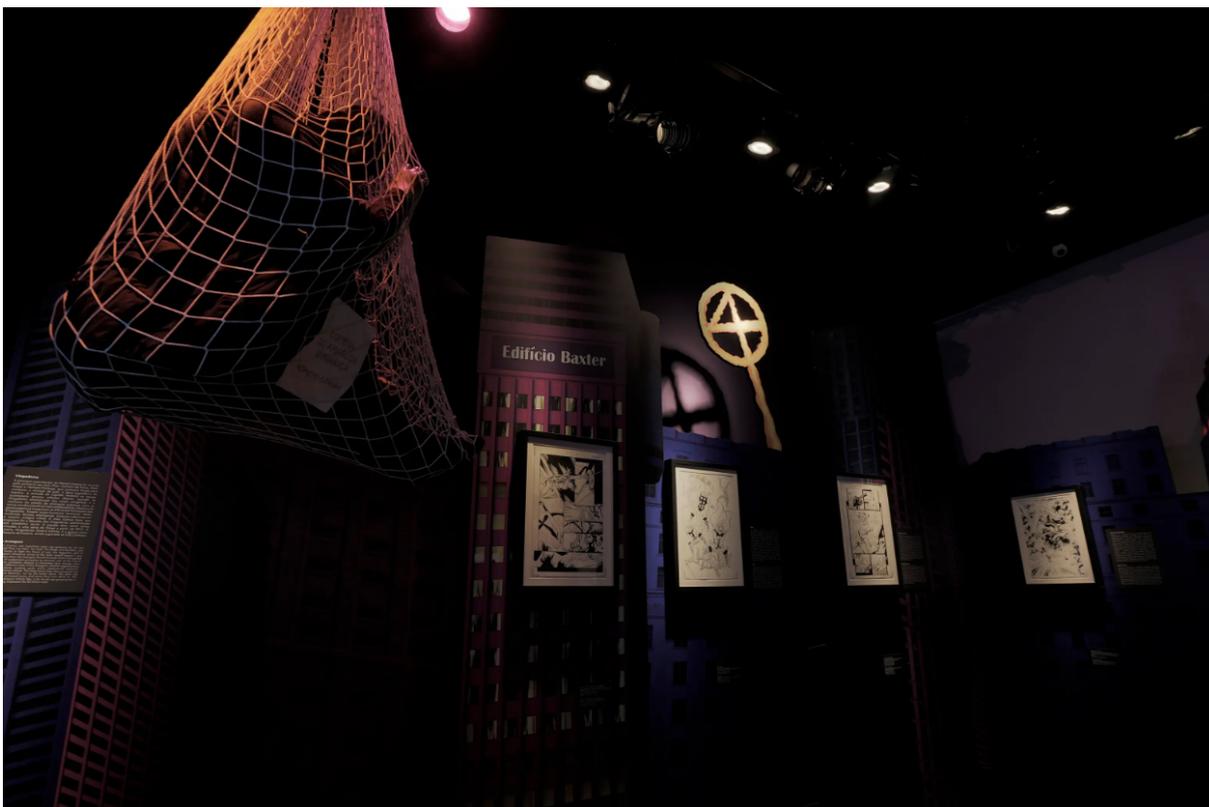
⁵⁷Homem de Ferro é um personagem dos quadrinhos da Marvel Studios, sua verdadeira identidade é o empresário e bilionário Tony Stark, que usa armaduras de alta tecnologia no combate ao crime. Ele foi criado em 1963, por Stan Lee e em 2008 ganhou seu primeiro filme, sendo o primeiro do MCU. Para saber mais acesse: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Homem_de_Ferro. Acesso em: 10/08/2022

⁵⁸IMDb. IRON MAN (2008). s.d. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0371746/?ref=nm_sr_srsq_0 Acesso em: 08/09/2022

⁵⁹IMDb. THE AVENGERS: ENDGAME (2019). s.d. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt4154796/?ref=tt_sims_tt_i_11 Acesso em: 08/09/2022

⁶⁰IMDb. SPIDER-MAN: NO WAY HOME (2021). s.d. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt10872600/?ref=nm_sr_srsq_0 Acesso em: 08/09/2022

Figura 34 - Sala Marvel



Fonte: Disponível em:

<https://veja.abril.com.br/cultura/mis-mergulha-no-universo-das-hqs-na-mostra-quadrinhos/>

A megaexposição *Quadrinhos* se mostrou extremamente imersiva, aproveitando cada e, quase, todos os espaços do MIS São Paulo, evidenciando o potencial comunicacional que uma instituição museológica pode proporcionar aos seus públicos por meio das exposições da tipologia caixa preta. Segundo Jean Davallon (2010), a comunicação cultural ocorre entre um coletivo de indivíduos e um entidade simbólica através de um dispositivo técnico, como as exposições (e até mesmo as peças teatrais, utilizadas como exemplo pelo autor), e lá, o público acaba estabelecendo uma relação direta com o universo ali representado. A maneira que a expografia se pronunciou na *Quadrinhos* gerou uma separação do mundo cotidiano e da rotina da vida, sem que os sentidos do mundo de fora afetassem os visitantes enquanto exploravam e andavam pela exposição, voltando “ao mundo real” apenas quando saíssem dos limites da edificação.

Em todos os casos, trata-se de fazê-lo viver uma experiência sensível, corporal e não somente de colocá-lo diante de objetos situados num outro espaço e num outro universo. Mesmo quando o visitante não está fisicamente imerso no espaço onde se encontram os objetos e a

reconstituição (ou a evocação) de seu universo (por identificação com um lugar ou com uma posição de intérprete; ou seja, como parte integrante da cena à qual ele assiste). A coisa se manifesta no diorama no qual intervêm ao mesmo tempo o jogo em terceira dimensão e o posicionamento do visitante como observador e o fato de que o espaço onde ele se encontra está na obscuridade (DAVALLON, 2010, p. 32).

Apesar da modalidade caixa preta da exposição e a adoção de uma experiência extremamente sensorial carregarem algumas consequências negativas, como a fadiga museal, a *Quadrinhos* resultou em um projeto curatorial ousado com um trabalho expográfico meticuloso. O fio condutor da narrativa contemplou de forma respeitosa, lúdica e evocativa as muitas histórias das histórias em quadrinhos, mostrando seus valores históricos e culturais, não apenas no Brasil, mas no mundo, provando que a cultura nerd pertence à lugares de memória e representa uma significativa parcela da sociedade.

Através de centenas de objetos expostos, entre quadrinhos originais, ilustrações, réplicas e colecionáveis a cultura nerd se manifesta como um patrimônio cultural contemporâneo, podendo ser comunicada através de diversos meios, como as convenções mencionadas no capítulo anterior, pesquisa e ações educativas, como a promovida pelo Museu das Minas e do Metal de Belo Horizonte, Minas Gerais, que realiza o evento *O Museu é Nerd*, também mencionada anteriormente, e também, comunicada pelo catálogo da *Quadrinhos*, que foi lançado no dia 19 de janeiro de 2019, juntamente com a realização de um bate-papo com o curador Ivan Costa, o diretor de cenografia Marcelo Jackow e Daniel Lopes, da editora *Pipoca e Nanquim*. O catálogo desta megaexposição serviu como um documento, um registro histórico do que foi a *Quadrinhos*, cristalizando a experiência. A cultura nerd foi muito bem representada, também, pelo material educativo produzido pelo MIS São Paulo, disponível para *download*⁶¹ no próprio site da instituição, voltado para professores utilizarem o conteúdo com seus alunos, contendo informações sobre os primórdios dos quadrinhos, história da arte e tipologias da arte sequencial.

Através de uma pequena pesquisa na plataforma de vídeos *YouTube* conseguimos encontrar diversos vídeos de visitantes da megaexposição, nerds ou não, que se encantaram com a *Quadrinhos*, no vídeo de abertura⁶² no canal do MIS São Paulo, artistas, quadrinistas, *cosplayers*, colecionadores e nerds se faziam

⁶¹Link para *download* do material educativo: <https://www.mis-sp.org.br/educativo/materiais-educativos>

⁶² MUSEU DA IMAGEM E DO SOM. Quadrinho | Abertura da exposição. YouTube, 2018. 4 minutos 46 segundos. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=zh2_nTq_5sw

presente para prestigiar o projeto expográfico. Foi uma oportunidade de troca cultural para a comunidade nerd. O MIS São Paulo, mais uma vez, se tornou um espaço acolhedor da comunidade nerd, proporcionando aos visitantes, nerds ou não, a oportunidade de conhecer, se informar e aprender sobre parte desta cultura, através da nona arte, os quadrinhos, pilar tão significativo da cultura nerd.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muitas foram as transformações no mundo desde os anos 1970 e 1980, considerados os primórdios da cultura nerd, até os dias atuais, onde podemos facilmente identificar milhares de nerds ao redor do mundo compartilhando seus interesses, histórias e memórias. Foi uma jornada complexa, contendo muitos obstáculos, desde a origem da palavra permeada de significados pejorativos, a má representatividade na mídia, os preconceitos com os colecionadores de quadrinhos e bonecos, com os fãs de ficção científica e jogadores de RPG. Houve um longo caminho para que essa cultura extrapolasse os muitos pré-conceitos e fosse compreendida com suas manifestações culturais diversas e que agrega e reúne indivíduos que se identificam e compartilham os mesmo gostos.

Cabe salientar que, mesmo passando por todas essas transformações, a cultura nerd ainda não é plenamente reconhecida como tal frente a alguns grupos sociais. Podemos pensar que, grande parte deste preconceito vem da compreensão ultrapassada de que objetos e histórias contemporâneas não podem ser consideradas importantes/valiosas o suficiente para se transformarem em patrimônio cultural, questões levantadas com base nos estudos das culturas ditas populares ser muito recente, como afirma Peter Burke (1997). A identidade nerd é também um aspecto que pode causar estranhamento, uma cultura que transcende o espaço físico e as fronteiras geográficas, reunindo indivíduos não por sua região ou língua, mas por outros aspectos culturais. Analisamos neste trabalho, também, que os preconceitos podem surgir pela característica da juventude da cultura nerd, por conta de muitos dos objetos, mídias e gostos que são cultivados ainda durante a infância. Embora estes preconceitos ainda estejam presentes, a cultura nerd se fortifica com aqueles que se identificam como nerds, ela se manifesta com seus próprios ritos e práticas sociais.

A presença da cultura nerd em espaços museológicos pode ser uma via para a sua legitimação, utilizando estratégias de comunicação variadas como exposições, divulgação de pesquisas e de ações específicas de salvaguarda, incluindo os projetos educativos para difundir esta cultura de forma ampla para a sociedade. O museu, como um espaço vivo e dinâmico precisa estar em constante diálogo com os públicos, consolidando-se como um espaço de divulgação científica, de lazer e de pensamentos críticos, sobre o passado, o presente e o futuro. Portanto, esse

também é um lugar para receber e compartilhar a cultura nerd, logo, neste trabalho foi feita a análise da megaexposição *Quadrinhos*, realizada pelo MIS São Paulo, considerando-a um veículo de socialização e impulsionamento da cultura nerd através de uma narrativa que apresenta os percursos e trajetórias das histórias em quadrinhos no Brasil e no mundo.

Como afirma Blanco (2009), a exposição deve bastar como meio para comunicar os objetos que ali estão expostos, deve ser autossuficiente para transmitir aquilo que a ela se propôs a comunicar, neste sentido, pensando na *Quadrinhos* como um todo e nas respostas do público, possíveis de serem vistas no vídeo postado no canal do MIS São Paulo no *YouTube*, sobre a abertura da exposição⁶³ e nos vídeos publicados em diversas redes sociais pelos visitantes, podemos ver que houve uma conexão entre objeto e público e uma troca de conhecimentos entre os indivíduos ali presentes. É significativo pontuar que uma instituição como o MIS São Paulo, que salvaguarda um acervo contemporâneo, de tipologia audiovisual, tem o poder de legitimar a presença da cultura nerd em espaços de memória e difundir a sua importância para as pessoas que se identificam com essa cultura e proporcionando novos conhecimentos para quem não se identifica ou não conhece, informando que seus diferentes elementos e manifestações podem ser reconhecidas como patrimônio cultural.

Infelizmente não posso colocar minha própria experiência neste trabalho, pois não tive a oportunidade de prestigiar a *Quadrinhos*, mas, como a nerd que sou, através de todos os materiais publicados pelo MIS São Paulo e por diversos representantes da comunidade nerd que foram e divulgaram suas experiências na *internet*, estabeleci diversas conexões com a exposição, os objetos expostos me possibilitaram reativar algumas memórias afetivas, como, por exemplo, os gibis da Turma da Mônica ou como o escritório de Ziraldo. Também me apresentou novas informações e novos conhecimentos, como sobre a história do primeiro cartunista do Brasil, Angelo Agostini, que eu até então desconhecia.

No âmbito das estratégias comunicacionais que fundamentaram a expografia da exposição, destaco a escolha curatorial pelo modelo expositivo caixa preta que reforça as propostas imersivas e a ênfase nos recursos cenográficos, os quais tem o poder de situar o visitante em outras dimensões, de transportá-lo para dentro da

⁶³MUSEU DA IMAGEM E DO SOM. Quadrinho | Abertura da exposição. YouTube, 2018. 4 minutos 46 segundos. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=zh2_nTq_5sw

narrativa que está sendo contada. Nessa perspectiva, essa megaexposição imersiva pode se assemelhar com os quadrinhos, histórias que têm o poder de fazer o leitor viajar, de se transportarem para uma realidade reconfortante, assim como faz a cultura nerd para todos aqueles que se identificam como nerds.

Apesar de ter proporcionado uma experiência multissensorial, por se encaixar na modalidade de caixa preta, a *Quadrinhos*, como uma megaexposição, pode ter sido amigável e receptiva com o público e ao mesmo tempo se tornado um grande “parque de diversões”, com muitos núcleos, elementos interativos e inúmeros objetos. Cabe pontuar que esse grande número de elementos e recursos expográficos podem distrair os visitantes, e, potencialmente, fazendo-os, sob certos aspectos, esquecer que a *Quadrinhos* também é um lugar de cultura, reflexões, de problematizações e de encontros geracionais reunindo histórias e memórias individuais e coletivas.

No que diz respeito aos grandes investimentos oriundos das megaexposições é preciso observar com atenção o número significativo de visitantes que elas recebem e todo o investimento que é feito em cima delas, e, no caso da *Quadrinhos*, não foi diferente. A megaexposição teve em torno de 150 mil visitantes, onde alguns, como é possível notar em vídeos publicados na *internet* pelo público da exposição, não moravam em São Paulo, o que nos possibilita perceber a gama de recursos e investimentos gerados pelos visitantes a partir desta megaexposição, contabilizando ingresso, hospedagem, alimentação e transporte. Este tipo de exposição movimenta e influencia a economia local e garante certa sustentabilidade para a instituição museológica seguir produzindo exposições deste tipo. Ao mesmo tempo em que nos faz refletir sobre uma lógica mercadológica para o consumo de cultura no século XXI, sobretudo, quando falamos de instituições privadas. Esse é um assunto que carece de aprofundamento e que faz parte das discussões sobre os museus e a Museologia no mundo contemporâneo, que merecem ser contempladas em pesquisas futuras.

Mesmo com as críticas apontadas, o MIS São Paulo se tornou um espaço acolhedor para os amantes de jogos, de filmes de super-heróis, de *animés* e mangás, se tornou um lugar para além das convenções, das salas de cinema, da *internet*, ele trouxe lembranças, histórias e identificações, além de, através de suas exposições, conversar diretamente com a sociedade que a cultura nerd também pode ser encontrada em museus. A *Quadrinhos* possibilitou o acesso à coleções

personais e familiares de nerds brasileiros, além de coleções de profissionais da área, com exemplares e objetos originais, onde os visitantes puderam apreciar as pinceladas de artistas amados pela comunidade nerd e objetos singulares que eram acessíveis apenas através da tela do computador.

A partir desta pesquisa, foi possível identificar as transformações e a ampliação das manifestações que compõem a cultura nerd, agregando cada vez mais indivíduos que se identificam com tudo aquilo que faz esta cultura ser como ela é. Apesar de não ser amplamente reconhecida por uma parcela da sociedade por alguns aspectos mencionados no decorrer do trabalho, é inegável a necessidade de valorizarmos e preservarmos elementos dessa cultura para as gerações futuras, reconhecendo-a como um patrimônio cultural contemporâneo, capaz de ser encontrada em diferentes acervos museológicos, arquivísticos e bibliográficos. Aqui destaco uma exposição que contemplou elementos da cultura nerd e que foi realizada em um museu histórico: *TERRA À VISTA E PÉ NA LUA* realizada no Museu Histórico Nacional e que abriu a instituição após o período de fechamento durante os primeiros anos de pandemia de COVID-19, entre novembro de 2021 a abril de 2022, apresentou a trajetória de Zivaldo, artista contemplado também pela *Quadrinhos*, e que é tão importante para a cultura nacional e para a cultura nerd brasileira.

Por meio das exposições, como foi o caso da *Quadrinhos* realizada pelo MIS, evidencia-se o potencial da construção de narrativas a partir das temáticas e dos elementos materiais e imateriais que pertencem à cultura nerd, reiterando o quanto a presença dessa cultura integra as pautas contemporâneas dos museus, sobretudo, museus de imagem e som, como o MIS São Paulo. Mesmo não sendo um patrimônio comum encontrado em outras tipologias de museus, realizar projetos educativos, pesquisas e exposições podem fazer com que a presença da cultura nerd nestes lugares se torne cada vez mais habitual, comunicando sua importância e legitimando sua história para a sociedade.

REFERÊNCIAS

AQUINO, V. B. T., & VARGAS, A. V. de. (2020). Olhares acerca das exposições de Arte: uma perspectiva histórica. **PORTO ARTE: Revista De Artes Visuais**, 25(43).

BLANCO, Angela Garcia. Área de Comunicação e Educação. **Conservação preventiva e procedimentos em exposições temporárias**. Grupo Espanhol do IIC - International Institute for Conservation of Historic and Artistic Works (Organizador). Brodowski (S.P): ACAM Portinari; Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo. São Paulo, 2012. 65-76p.

BLANCO, Angela G. **La exposición, un medio de comunicación**. Madrid: Ediciones Akal, 2009.

BURKE, Peter. Culturas populares e cultura de elite. **Diálogos**, v. 1, n. 1, p. 01-10, 1997.

BURKE, P. **Cultura popular na Idade Moderna**. Trad. Denise Bottmann. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

CASTILLO, Sonia Salcedo del. **Cenário da arquitetura da arte – montagens e espaços de exposições**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

CATENACCI, Vivian. Cultura Popular: entre a tradição e a transformação. **São Paulo em Perspectiva**. 2001, v. 15, n. 2, p. 28-35.

CCXP. **A CCXP**. 2022. Disponível em: <http://www.ccxp.com.br/a-ccxp> Acesso em: 22/07/2022.

COMIC-CON INTERNATIONAL. **About Comic-Con International**. 2021. Disponível em: <https://www.comic-con.org/about> Acesso em: 22/07/2022.

CURY, Marília X. **Exposição: concepção, montagem e avaliação**. São Paulo: Annablume, 2005.

DAVALLON, Jean. Comunicação e Sociedade: pensar a concepção da exposição. In: **Museus e comunicação: exposição como objeto de estudo**. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2010, p. 17-34.

DAVEY, Gareth. What is Museum Fatigue? In: **Visitor Studies Today**. Volume 8 Issue 3. p. 17-21. 2005.

DESVALLÉES, André. MAIRESSE, François. **Conceitos-chave de Museologia**. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus: Pinacoteca do Estado de São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura, 2013.

DOHMANN, Marcus. O objeto e a experiência material. **Artes & Ensaios n 20**, julho de 2010. p. 70-77.

FALAVINA, Iraci. Setor de games tem crescimento de 12% entre 2020 e 2021. Adrenaline. 2021. Disponível em: <https://adrenaline.com.br/noticias/v/71649/setor-de-games-tem-crescimento-de-12-entre-2020-e-2021> Acesso em: 20/07/2022.

FERNANDES, Luís Flávio; RIOS, Rosana. **Enciclonérdia: almanaque de cultura nerd**. São Paulo: Panda Books, 2011.

FERNÁNDEZ, Luiz Alonso; FERNÁNDEZ, Isabel García. **Diseño de exposiciones: concepto, instalación y montaje**. Madrid: Alianza Editorial, 2012.

GILMAN, Benjamin Ives. Museum Fatigue. **The Scientific Monthly**. American Association for the Advancement of Science, 1916, Vol. 2, No. 1 (Jan., 1916), pp. 62-74.

HALL, Carla. Into the Dragon's Lair. Washington Post. 1984. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/1984/11/28/into-the-dragons-lair/b4c93daa-e50e-443c-bc65-02b4bdb28a27/> Acesso em: 20/07/2022.

HALL, Stuart. **Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: DP & A Editora, 2006.

IMDb. IRON MAN (2008). s.d. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0371746/?ref_=nv_sr_srsq_0 Acesso em: 08/09/2022.

IMDb. SPIDER-MAN: NO WAY HOME (2021). s.d. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt10872600/?ref_=nv_sr_srsq_0 Acesso em: 08/09/2022.

IMDb. THE AVENGERS: ENDGAME (2019). s.d. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt4154796/?ref_=tt_sims_tt_i_11 Acesso em: 08/09/2022.

JOVEM NERD. Mídia Kit, 2016. Disponível em: http://web.archive.org/web/20161021005925/http://ftpi.me/m_2016/JN_MK.pdf Acesso em: 20/07/2022.

JUNIOR, José do Nascimento; TRAMPE, Alan; SANTOS, Paula Assunção dos (Organización). Mesa redonda sobre la importancia y el desarrollo de los museos en el mundo contemporáneo: Mesa Redonda de Santiago de Chile, 1972. Brasília: Ibram/ MinC; **Programa Ibermuseos**, 2012. v.1; 235p.

LENZI, Isabella Rodrigues. **Museu da Imagem e do Som de São Paulo: o processo de criação e as diretrizes iniciais (1970-1980)**. 2019. Dissertação (Mestrado em Museologia) - Museologia, University of São Paulo, São Paulo, 2019.

LORENTZ, Diana. **A Study of the Notions of Immersive Experience in Museum Based Exhibitions**. 2006. Dissertação de Mestrado em Design. University of Technology Sydney, Austrália.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. / Sonia Bibe Luyten. 3a ed. - São Paulo: Hedra. 2011. 222p.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem** (Understanding media). 4ª ed. São Paulo: Cultrix, 1974.

MENDONÇA, Tânia Mara Quinta Aguiar de. **Museus da Imagem e do Som: o desafio do processo de musealização dos acervos audiovisuais no Brasil**. Tese (Doutorado) - Curso de Museologia, Departamento de Museologia, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia, Lisboa, 2012.

MINISTRY OF FOREIGN AFFAIRS OF JAPAN. **Japan-Brazil Relations**. 2018. Disponível em: <https://www.mofa.go.jp/region/latin/brazil/data.html> Acesso em: 07/09/2022.

MIORIM, Marina A. A Produção do Espetáculo: exposições blockbusters sob o olhar de Guy Debord e Raymond Williams. **Enecult XV**. Bahia, 2019.

MORAN, Joe. The History of the Nerd. Yale University Press. Yale Books, 2018. Disponível em: <https://yalebooks.yale.edu/2018/03/28/the-history-of-the-nerd/> Acesso em: 20/07/2022.

MUSEU DA IMAGEM E DO SOM. Bate-papo | Lançamento do catálogo da exposição Quadrinhos. YouTube, 2019. 51 minutos 12 segundos. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=X9cqceTII9s&list=PLdGM-J975HN4MBeUif7T75C HB2fbx8XS3&index=4> Acesso em 14/08/2022.

MUSEU DA IMAGEM E DO SOM. Exposição Game On @ MIS. YouTube, 2012. 4 minutos 41 segundos. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oCqHt3xSB5A&list=PLdGM-J975HN4MBeUif7T75C5CHB2fbx8XS3&index=13> Acesso em: 31/07/2022.

MUSEU DA IMAGEM E DO SOM. **EXPOSIÇÕES PASSADAS**. s.d. Disponível em: <https://www.mis-sp.org.br/exposicoes/list/passada> Acesso em: 31/07/2022.

MUSEU DA IMAGEM E DO SOM. **HISTÓRIA**. s.d. Disponível em: <https://www.mis-sp.org.br/sobre/historia> Acesso em: 31/07/2022.

MUSEU DA IMAGEM E DO SOM. **LINHA DO TEMPO**. s.d. Disponível em: https://www.mis-sp.org.br/sobre/linha_tempo Acesso em: 31/07/2022.

MUSEU DA IMAGEM E DO SOM. Quadrinhos | Abertura da exposição. YouTube, 2018. 4 minutos 46 segundos. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=zh2_nTq_5sw Acesso em 12/08/2022.

MUSEU DA IMAGEM E DO SOM. Quadrinhos | Making Of. YouTube, 2019. 38 minutos 58 segundos. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=X9cqceTII9s&list=PLdGM-J975HN4MBeUif7T75C HB2fbx8XS3&index=4> Acesso em 12/08/2022.

MUSEU DA IMAGEM E DO SOM. **Quadrinhos Material Educativo**. São Paulo. 2019.

MUSEU DA IMAGEM E DO SOM. **SOBRE**. s.d. Disponível em: <https://www.mis-sp.org.br/sobre/historia> Acesso em: 10/09/2022.

NEUMANN, Diogo Aguiar. **O Coleccionismo sobre Histórias em Quadrinhos: A legitimação de uma cultura pop em patrimônio**. Orientadora: Ana Carolina Gelmini de Faria. 2018. 75 p. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Museologia, Porto Alegre.

NUGENT, Benjamin. **American Nerd: The Story of My People**. Simon and Schuster, 2008.

O'DOHERTY, Brian. **No interior do Cubo Branco: A ideologia do espaço da arte**. São Paulo: Martins, 2002.

POWERS, E., CABRERA, L., & CABRERA, D. No Word is an Island: Distinguishing “Nerd” and “Geek”. **Cognitive Case Study Series**. Cornell University, Ithaca, NY, 2016.

ROCHA, Anderson. **Memória e Cultura Nerd: do lambda ao bazinga**. TROPOS: Comunicação, Sociedade e Cultura, v. 8, p. 1-16, issn: 2358-212X, 2019.

ROSSINI, Elcio. Cenografia no teatro e nos espaços expositivos: uma abordagem além da representação. **Transinformação**. 2012, v. 24, n. 3, pp. 157-164.

SANTOS, Patrícia Matos do. **O NERD VIROU COOL: consumo, estilo de vida e identidade em uma cultura juvenil em ascensão**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, 2014.

SARMENTO, Daniel Henrique. **Grafipar e o sucesso dos quadrinhos eróticos**. 2012. 135 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

SILVA, Soraya Madeira da. **Is nerd the new sexy? Um estudo sobre a recepção da série televisiva The Big Bang Theory**. 2016. 178f. – Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Programa de Pós-graduação em Comunicação Social, Fortaleza (CE), 2016.