

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

DIOGO AGUIAR NEUMANN

**O COLECIONISMO SOBRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:
A legitimação de uma cultura pop em patrimônio**



Porto Alegre
2018

DIOGO AGUIAR NEUMANN

O COLECIONISMO SOBRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:

A legitimação de uma cultura pop em patrimônio

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

Orientadora:
Profa. Dra. Ana Carolina Gelmini de Faria

Porto Alegre

2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor Rui Vicente Oppermann
Vice-Reitora Jane Fraga Tutikian

FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO

Diretora Karla Maria Müller
Vice-Diretora Ilza Maria Tourinho Girardi

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO

Chefia Jeniffer Alves Cuty
Chefia Substituta Eliane Lourdes da Silva Moro

COMISSÃO DE GRADUAÇÃO DO CURSO DE MUSEOLOGIA

Coordenadora Vanessa Barrozo Teixeira Aquino
Coordenadora Substituta Ana Celina Figueira da Silva

CIP - Catalogação na Publicação

Neumann, Diogo Aguiar

O Colecionismo sobre Histórias em Quadrinhos: A
legitimação de uma cultura pop em patrimônio / Diogo
Aguiar Neumann. -- 2018.

75 f.

Orientadora: Ana Carolina Gelmini de Faria.

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, 2018.

1. Patrimônio Cultural. 2. colecionismo. 3.
mercado da cultura. 4. HQs. I. Faria, Ana Carolina
Gelmini de, orient. II. Título.

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

Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação
Rua Ramiro Barcelos, 2777, Santana, Porto Alegre - RS
Telefone (51) 33082856
E-mail: fabico@ufrgs.br

DIOGO AGUIAR NEUMANN

O COLECIONISMO SOBRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:

A legitimação de uma cultura pop em patrimônio

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

Orientadora:
Profa. Dra. Ana Carolina Gelmini de Faria

Aprovado em 26 de junho de 2018

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Ana Carolina Gelmini de Faria (Orientadora) - UFRGS

Me. Elias Palminor Machado - UFRGS

Profa. Ma. Marlise Maria Giovanaz - UFRGS

Dedico este trabalho especialmente à minha *nerd* e esposa amada, Luana, que há mais de 21 anos me guia no caminho do conhecimento, do amor e da felicidade. Sem ela, nada faria sentido.

AGRADECIMENTOS

Ao meu pai Rui Medeiros Neumann, meu melhor amigo.

À minha mãe Valkíria Aguiar Neumann, meu grande exemplo de moral e bondade.

À minha quase mãe Tereza Brandão, pelo carinho e dedicação.

À minha orientadora e *nerd*, Super Ana Carolina Gelmini de Faria, exemplo de profissional.

Aos professores do curso de Museologia, por compartilharem sua sabedoria.

Aos colegas Ronaldo Milanez de Oliveira, Silvana Fernandes de Fraga, Gisela Aguiar, Lourdes Maria Agnes, Luís Guilherme Ramos Dias Machado, pelas agradáveis discussões e cafés museológicos.

Aos colegas da exposição *Nós Podemos: a mulher da submissão à subversão*, pelo envolvimento e dedicação ao trabalho.

À minha banca examinadora, Professora Marlise Maria Giovanaz e o Museólogo Elias Palminor Machado, por aceitarem o convite e dedicarem seu tempo à leitura de meu trabalho. Ao Elias também agradeço os eventuais papos *nerds*.

À equipe diretiva do Colégio Estadual Japão, em especial a Jussara Pinho, a Alessandra Baruffi Fruet, a Adriana Castañeiras e a Carla Timm Rosa, pela compreensão da minha ausência em alguns momentos e o incentivo ao caminho do conhecimento.

Ao amigo *nerd* Márcio Cabreira, por me guiar e apresentar um novo caminho das HQs da Marvel em um momento otaku que eu vivia.

À Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em especial ao Curso de Museologia, pelo conhecimento compartilhado nesses cinco anos de parceria.

A todos aqueles que de alguma forma fizeram parte deste trabalho.

Se você não transformar sua vida em história, vai acabar se tornando parte da história de alguém.

Terry Pratchett

RESUMO

Este trabalho de Conclusão de Curso se propôs a investigar o colecionismo do universo das HQs, bem como a transformação desses objetos em patrimônio da cultura pop mundial. A investigação deteve-se no entendimento da formação das coleções de quadrinhos e nos sujeitos que validam esses objetos como patrimônio cultural. Para o embasamento teórico do trabalho, conceitos como coleção, mercado da cultura e consumo consumista contribuíram para a reflexão em torno da comercialização, do colecionismo e da popularização do universo das HQs. O processo metodológico compreendeu análise documental e bibliográfica, com consulta de livros, teses, dissertações, artigos e sites para compreender as características dos colecionadores de gibis, os indícios da formação dessas coleções e o mercado contemporâneo que fomenta o colecionismo, bem como a realização de entrevistas estruturadas com colecionadores de HQs, contato que permitiu explorar evidências da dinâmica dos colecionadores com suas coleções e os valores atribuídos a esses bens. O trabalho ressaltou o crescimento do consumo e o marketing das materialidades ligadas aos quadrinhos. Livrarias, feiras e lojas especializadas surgiram para suprir as necessidades dos colecionadores e consumidores de HQs. Este trabalho também apresenta dados coletados de colecionadores de gibis e de pesquisas sobre quem são os agentes da crescente popularização das HQs no Brasil. Conclui que a relação entre o consumo de quadrinhos e o mercado da cultura favorece a popularização e a valoração desses objetos e, que nesse processo, há a legitimação dessa materialidade como patrimônio cultural.

Palavras-chave: Patrimônio cultural, colecionismo, coleção, mercado da cultura, HQs

ABSTRACT

This work of Conclusion of Course has set out to investigate the collectivism of the universe of comics, as well as the transformation of these objects into patrimony of the world pop culture. The investigation focused on the understanding of the formation of the comic collections and on the subjects that validate these objects as cultural patrimony. For the theoretical basis of the work, concepts such as collection, culture market and consumer consumption contributed to the reflection on the commercialization, collecting and popularization of the universe of comics. The methodological process comprised documentary and bibliographic analysis, with consultation of books, theses, dissertations, articles and websites to understand the characteristics of comic book collectors, the evidence of the formation of these collections and the contemporary market that promotes collecting, as well as the accomplishment of structured interviews with collectors of comics, a contact that allowed to explore the evidence of the dynamics of collectors with their collections and the values attributed to these goods. The work highlighted the growth in consumption and marketing of comic book material. Bookstores, fairs and specialty shops have come up to meet the needs of collectors and consumers of comics. This work also presents data collected from comic book collectors and research on who are the agents of the growing popularization of comics in Brazil. It concludes that the relationship between comic consumption and the culture market favors the popularization and valuation of these objects and that in this process there is the legitimation of this materiality as cultural heritage.

Keywords: Cultural heritage, collecting, collection, culture market, comics.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Os tipos de <i>nerd</i>	20
Figura 2	A virada de jogo	23
Figura 3	Cinema Mann's Chinese Theatre no dia 25 de maio de 1977, na estreia do filme Star Wars Episódio IV - Uma Nova Esperança	24
Figura 4	Dia do Orgulho <i>Nerd</i>	25
Figura 5	O Jovem <i>Nerd</i>	29
Figura 6	Coleção de minifiguras Lego	30
Figura 7	Primeira aparição do Homem-Aranha	33
Figura 8	Gabinete de Curiosidades e coleção contemporânea	37
Figura 9	Primeiros quadrinhos	42
Figura 10	Capa edição Justiceiro com selo da Marvel Max	43
Figura 11	Começando a coleção	44
Figura 12	Armazenando a coleção	46
Figura 13	Omelete Box	49
Figura 14	San Diego Comic-Con	50
Figura 15	O Colecionador	54
Figura 16	Primeiras edições de Capitão América e Mulher-Maravilha	59

SUMÁRIO

1	VINDE A MIM, MEUS X-MEN!	12
2	PARA O ALTO E AVANTE!	17
2.1	A humanidade não é ruim, está apenas desinformada	18
2.2	Às vezes a melhor maneira de chamar a atenção de alguém é explodindo alguma coisa!	27
3	COM GRANDES PODERES VÊM GRANDES RESPONSABILIDADES	35
3.1	Progresso é a habilidade do homem de complicar as coisas simples	38
3.2	Não é quem sou por dentro, e sim o que eu faço é que me define	53
4	SUSPEITEI DESDE O PRINCÍPIO	64
	REFERÊNCIAS	68
	APÊNDICE A - Carta de apresentação e termo de consentimento	74
	APÊNDICE B - Roteiro de entrevista	75



**1 VINDE A MIM,
MEUS X-MEN!**

Desde os primórdios do ser humano, observamos práticas colecionistas, fenômeno que, em muitos processos, culminou na criação de museus. Índícios foram identificados já no período que antecede a história escrita, como é o caso das coleções ou tesouros de conchas¹. Com o passar do tempo, as práticas colecionistas foram aprimoradas. Na contemporaneidade, tais conjuntos de objetos instigam a curiosidade de todos.

Um número cada vez maior de programas em canais de televisão e na internet se propaga, dedicando-se ao universo *nerd*², apresentando as mais diversas coleções da cultura pop³ mundial. O crescimento do interesse pode ser notado ainda nas mais variadas feiras voltadas a games, Histórias em Quadrinhos (HQs), animes, filmes e séries. Raramente andamos nas ruas sem ver referências ao universo pop. Roupas, materiais escolares, acessórios, objetos de todos os tipos dessa cultura inundam o dia a dia das pessoas.

As HQs e todo aparato de materiais relacionados a esse tema tomam um lugar de destaque nas coleções contemporâneas, incentivando pessoas de todas as idades, fãs de heróis ou aventureiros a organizarem a sua própria coleção. A serialização de objetos, associada ao mercado consumidor, transforma a prática de coleções do universo das HQs em um fenômeno atual de patrimonialização da cultura pop no mundo.

Sendo desde criança uma pessoa sonhadora e de imaginação fértil, não demorou muito para que os heróis com seus superpoderes me encantassem e fizessem com que, de uma forma bem desorganizada e sem critério algum, começasse uma “coleção” particular que se perdeu com o tempo. Depois de adulto, com mais dedicação e o mesmo entusiasmo da infância, comecei a colecionar revistas de HQs. Ao longo do tempo que lido com esses materiais pude perceber a valorização quase sacralizada de objetos ligados à serialização, como edições raras ou primeiras aparições de determinados personagens nos gibis.

Dentro desse contexto, a escolha do tema deste trabalho vem do interesse que tenho em torno das HQs e em suas coleções enquanto um fenômeno atual. As dúvidas sobre quem dita a valoração dos objetos e a transformação desses

¹ Acredita-se que o ato de colecionar seja tão antigo quanto o homem. Nossos antepassados, por diversas razões além da simples sobrevivência, acumulavam objetos. Para saber mais, consultar: POMIAN, Krzysztof. Coleção. **Enciclopédia Einaudi**. Porto: Imprensa Nacional / Casa da Moeda, 1984. p. 51-86.

² O conceito de *nerd* será aprimorado no Capítulo 2.

³ Neste trabalho, entende-se por cultura pop qualquer manifestação artística que tenha grande repercussão midiática e, por sua vez, ampla influência em boa parte da população.

materiais em um patrimônio da cultura pop são o que me move na curiosidade de entender mais sobre essa prática colecionista contemporânea, com foco específico no universo das HQs.

Assim, este trabalho visa refletir sobre as seguintes questões: É possível identificar como ocorre a formação de coleções referentes às HQs? Quem são os sujeitos envolvidos na validação desses objetos da cultura pop em patrimônio cultural? Há indícios de que valores são atribuídos na formação dessas coleções?

Para tanto, buscou-se analisar o processo de legitimação das coleções de HQs como um patrimônio cultural contemporâneo. Dentro disso, elementos específicos foram buscados, como: pesquisar a divulgação e a popularização do universo das HQs; investigar o mercado da cultura voltado para o universo das HQs; identificar colecionadores do universo das HQs e suas práticas colecionistas.

Mesmo com a popularização de diversas coleções na atualidade, algumas delas ainda carecem de pesquisa, entendimento e aceitação no campo museal⁴. Um dos casos de afastamento desse campo é o das HQs. Hoje muito populares, essas coleções movimentam uma quantia exorbitante de dinheiro e podem ser consideradas um fenômeno atual, fazendo com que qualquer pessoa possa ter sua coleção particular na sala de casa.

Diversas lojas, sites e feiras dedicam seus esforços para divulgar e comercializar todo tipo de material referente à cultura pop. Esse verdadeiro mercado da cultura, crescente no mundo todo, no Brasil já está popularizado e caiu nas graças dos colecionadores do país. Talvez o tema mais recorrente nesse mercado seja aquele ligado aos personagens de HQs, fazendo diversos eventos girarem em torno desse assunto.

Ao iniciar um levantamento de estudos com foco nas coleções contemporâneas, encontramos diversos trabalhos relacionando HQs com Educação, Arte, História, Psicologia, entre outras áreas. No entanto, quando tratamos as HQs e seu universo como uma coleção, um patrimônio ou mesmo um acervo museológico, o material é escasso. Desse modo, foram utilizados como base de pesquisa para este trabalho materiais que dialogam com o objeto de investigação proposto, seja pela proximidade de assunto, como revistas, sites, entre outros materiais ligados às HQs, ou pelos temas que serão estudados durante a pesquisa, tais como mercado

⁴ Neste trabalho, entende-se por campo museal tudo aquilo que é relativo aos museus, não só se detendo ao material, mas também às questões relacionadas às reflexões e seus fundamentos.

da cultura, valoração do patrimônio e colecionismo.

Com o intuito de embasar este trabalho, a articulação de conceitos norteadores é essencial. Podemos destacar os conceitos de coleção (POMIAN, 1984), mercado da cultura (NUSSBAUMER, 2000) e consumo consumista (PINA; ARRIBAS, 2006).

Esta pesquisa acadêmica, elaborada como Trabalho de Conclusão de Curso de Bacharelado em Museologia, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), será qualitativa de forma exploratória, resultando em um levantamento bibliográfico com o intuito de criar uma familiaridade com o objeto de estudo. Será utilizada a análise documental, bem como a observação de locais relacionados ao tema do trabalho e entrevistas estruturadas (Apêndices A e B).

Para desenvolvimento da pesquisa bibliográfica, serão utilizados livros, teses, dissertações, artigos de revistas e sites, todos eles relacionados com colecionismo e HQs. Inicialmente, foram feitas buscas em repositórios digitais, com o intuito de encontrar materiais referentes ao problema levantado. Após esse levantamento, houve uma seleção bibliográfica priorizando os materiais que mais se aproximam do objetivo de investigação. Desse modo, chegou-se a autores que contribuirão com o exercício analítico, os quais desenvolveram importantes trabalhos sobre HQs, colecionismo, mercado da cultura, consumo e patrimônio cultural.

Dando seguimento, foram feitas observações participantes em locais de circulação de materiais relacionados ao mundo das HQs, como sebos de livros e lojas especializadas em materiais do mundo da cultura pop. Juntamente, realizados contatos e entrevistas estruturadas com colecionadores de acervo referente às HQs.

O trabalho foi desenvolvido em quatro capítulos. O primeiro, **VINDE A MIM, MEUS X-MEN!**, de caráter introdutório, expõe o início da trajetória do estudo proposto, bem como minha ligação com as HQs e o colecionismo. Apresenta o problema de pesquisa, os objetivos do trabalho, a justificativa e a base teórico-metodológica da investigação.

O segundo capítulo, **PARA O ALTO E AVANTE!**, realizará um histórico da popularização das HQs. Abordará o mercado da cultura relacionado às HQs, tratando das diversas mídias envolvidas no processo de promoção e divulgação dos quadrinhos, como feiras temáticas, lojas especializadas em produtos *geek* e *nerd*, canais e páginas da internet.

O terceiro capítulo, **COM GRANDES PODERES VÊM GRANDES RESPONSABILIDADES**, apresentará como se formam as coleções de HQs, bem como os padrões e singularidades dos colecionadores desses materiais. Também será discutida a transformação de um material da cultura pop (HQs e seu universo) em patrimônio cultural contemporâneo. Para isso, serão desenvolvidas entrevistas com colecionadores do universo que abrange as HQs. Por fim, em **SUSPEITEI DESDE O PRINCÍPIO**, serão desenvolvidas as considerações finais e reflexões a partir de conclusões obtidas no decorrer do trabalho.

Assim, este trabalho insere o estudo das HQs no campo museal, atribuindo patrimonialização e valoração a esses objetos que se tornaram importantes para um grupo imenso de adoradores da cultura pop mundial. Esta pesquisa é relevante na medida em que, apesar de populares, as HQs ainda são pouco exploradas no campo museal, sendo esse assunto uma porta de abertura para discussões e trabalhos sobre a popularização das coleções contemporâneas.



**2 PARA O ALTO
E AVANTE!**

Vivemos um século tomado de heróis com superpoderes, saltitando as avenidas e os prédios do mundo todo. Obviamente, isso não é uma representação da realidade, mas uma leitura de um dos fenômenos atuais da cultura pop que conquistam milhares de leitores e admiradores ávidos por novas aventuras.

Podemos encontrar a gênese das HQs nas pinturas rupestres, imagens desenhadas nas paredes das cavernas por nossos ancestrais na pré-história. Ainda notamos várias ideias de reproduções antecedentes aos quadrinhos modernos, como o Livro dos Mortos, a Coluna de Trajano, a Tapeçaria de Bayeux, entre outros (VERGUEIRO, 2011).

Apesar de serem uma continuidade das representações iconográficas, as HQs foram relegadas por muito tempo ao esquecimento pelas camadas intelectuais. No entanto, nas últimas décadas, a popularização dessa forma de arte e o consumo desenfreado de fãs do universo ligados às HQs fizeram com que uma gama social, intelectual ou não, voltasse seus olhos para os heróis, as heroínas e os vilões de papel.

Para compreender a patrimonialização contemporânea de materiais ligados a essa cultura pop, a seguir nos focaremos na análise do histórico da popularização das HQs e nos sujeitos que fazem isso acontecer. Na sequência, se abordará a questão mercadológica que cerca e impulsiona a popularização e o comércio das HQs e demais materiais relacionados à cultura pop.



2.1 A humanidade não é ruim, está apenas desinformada

Há algum tempo não muito longe, e mais propriamente nesta galáxia, um sem número de fãs de filmes, ciências tecnológicas e HQs eram achincalhados nas salas de aula, considerados os estranhos de qualquer recinto que frequentassem. Chamados de *nerds*, expressão pejorativa e discriminativa, tinham seus símbolos menosprezados e eram alvos de brincadeiras nada gentis. No entanto, o mundo mudou. A não ser que você não seja humano e viva em Krypton⁵, a desinformação não deve ser um mal que te assale. Afinal, algum leitor ou leitora deste trabalho não viu, ouviu ou comentou sobre os novos filmes dos Vingadores da Marvel ou da Liga da Justiça da DC Comics? Ou talvez não esteja agora vestido ou usando algum ícone de seu herói ou vilão preferido? Pois é. Os tempos mudaram e

⁵ Planeta natal do personagem da DC Comics, Superman.

a percepção do ser *nerd* também.

Segundo Matos (2011), a denominação *nerd* surgiu nas *high schools* norte-americanas para se referir a jovens pouco populares. No Brasil, a expressão chegou na década de 1980. A conotação era aproximada do se conhecia aqui como “CDF”, uma forma depreciativa de chamar os jovens dedicados aos estudos e às ciências em geral. Matos (2011, p. 2-3) nos aponta diversas versões da formulação do termo:

Os primeiros registros de uso da palavra "nerd" são da década de [19]50 e a origem do termo é imprecisa. Numa das versões mais aceitas, o termo teria surgido no Canadá, onde um grupo de jovens cientistas não fazia outra coisa senão varar noites na divisão de pesquisa e desenvolvimento da Northern Electric, então um atuante laboratório de tecnologia. Mais conhecido pela sigla NERD, ou seja, Northern Electric Research and Development, “o nome do tal laboratório passou a ser sinônimo daqueles jovens branquelos de óculos espessos, vidrados num computador e pouco afeitos ao ar livre” (PEREIRA, 2008). Outra versão aponta para o livro infantil *If I ran the Zoo*, de Dr. Seuss publicado em 1950, em que a palavra *nerd* era utilizada para designar um ser estranho do zoológico. Há quem diga também que o termo surgiu no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (Massachusetts Institute of Technology, mais conhecido pela sigla MIT), onde, como o nome sugere, só se fala em tecnologia (ROHR, 2009). Fato é que o termo “nerd”, na sua acepção mais antiga, servia para designar uma pessoa que possui uma inteligência maior que a média, mas com alguma dificuldade em se relacionar socialmente. “Nerd era quase um xingamento. Apontava aqueles caras esquisitões, geralmente de óculos e roupas engomadinhas, que viviam estudando e passavam longe da turminha popular do colégio. Eram os excluídos” (FANTASTICO, 2009).

A partir do século XXI, esse conceito mudou, ganhando um significado positivo pela posição privilegiada que ocupa em relação ao cenário pop-tecnológico atual. Segundo Matos (2011, p. 3):

[...] a definição atual de *nerd* o caracteriza mais com uma pessoa que nutre alguma obsessão por um determinado assunto a ponto de pesquisar, colecionar coisas, escrever sobre e não sossegar enquanto não descobrir como funciona. Geralmente se interessa por computadores, tecnologias, histórias em quadrinhos, ficção científica e games.

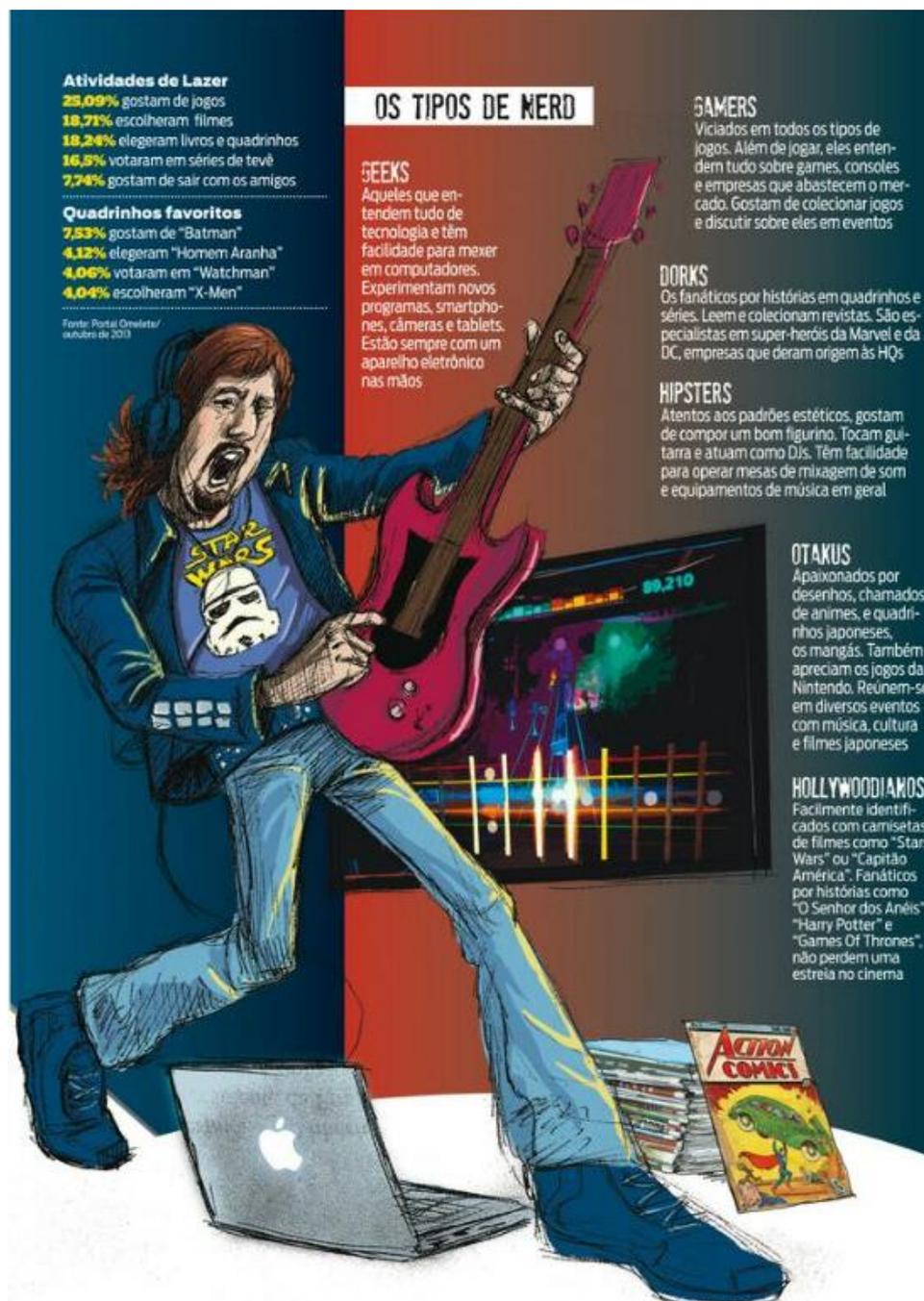
É difícil falar em *nerds* sem especificá-los. Existem alguns desdobramentos do conceito *nerd*, como *geeks*, *gamers*, *dorks*, *hipsters*, *otakus* e *hollywoodianos*, todos com suas particularidades *nerds*. Apesar das subdivisões, é muito comum que um *nerd* reúna características de mais de um grupo.

Sendo um *nerd* convicto, me incluo nos mais de 25% dos *nerds* que têm como lazer os jogos (PEREZ, 2014). E reafirmando a máxima de inclusão do conceito em mais de um grupo, assumo e reafirmo minhas identidades publicamente

como um *nerd gamer*, *dork* e com uma pitadinha de *otaku*. Ao analisar as caracterizações e os desdobramentos do conceito de *nerd*, muitas pessoas, inclusive que não se consideram *nerds*, podem ter alguma identificação desse coletivo, seja por fascinação pelas novidades tecnológicas (*geek*), vício pelos jogos virtuais (*gamer*), paixão pelo mundo dos quadrinhos e desenhos animados orientais (*otaku*) ou mesmo adoração pelas HQs (*dorks*) (Figura 1).

Figura 1

Os tipos de nerd



Fonte: PEREZ, 2014, doc. eletr.

Alguns conceitos mudam de significado ao longo do tempo. Com o termo *nerd* não é diferente. Além de mudanças, ele sofre variações e complementações. Matos (2013, doc. eletr.) comenta que

O dicionário Oxford define “nerd” como “uma pessoa tola ou desprezível que não tem habilidades sociais ou é tediosamente estudiosa” (OXFORD, 2013, em tradução livre). Já o termo “geek”, frequentemente utilizado como sinônimo ou categoria de nerd, é definido como “uma pessoa fora de moda ou socialmente inepta” e “um entusiasta e conhecedor obsessivo” (idem). Tais definições ainda refletem o antigo estereótipo, difundido ao longo das últimas décadas principalmente através de filmes e séries de TV norte-americanas que retratavam o ambiente do high school. Porém, tal concepção se encontra em processo de reformulação, ressignificação e disputa nos últimos anos e é o próprio dicionário que comprova este fato. Em 2013, a expressão “geek chic” foi reconhecida oficialmente, juntamente com outros termos ligados à cultura dos computadores, como “bitcoin” e “unlike”. De acordo com o Oxford, geek chic passa a significar “o estilo, aparência e cultura associados aos entusiastas de computação e tecnologia, considerado elegante ou na moda” (ibidem). Nota-se uma sensível mudança, tanto na transformação do nerd/geek de estereótipo a estilo de vida (roupas, aparência, cultura) como em sua associação ao consumo e não mais exclusivamente resultado da inadequação social.

Assim como no clássico filme dos anos 1980, *A Vingança dos Nerds*, no qual jovens inteligentes, de óculos e arrumadinhos tidos como bobalhões comemoraram sua vitória, os *nerds* da atualidade deram a volta por cima. Exemplo disso são jovens (ou nem tanto) como PC Siqueira⁶, um representante da classe *nerd* que se veste e age como tal e faz muito sucesso no Youtube. Outros canais de influência são do Leon (Coisa de Nerd)⁷, do Alexandre Ottoni (Jovem Nerd)⁸ e do Pierre Montovani (Portal Omelete)⁹ apenas para citar alguns.

Pesquisas revelam que, entre os *nerds* brasileiros, 25% têm idade entre 29 e 36 anos e 16% têm mais de 36 anos (PEREZ, 2014). Isso revela que 41% dos *nerds* tupiniquins são adultos e possuem renda própria, o que significa que são consumidores em potencial do amplo e variado mercado da cultura pop. Fedel e Silva (2016) associam o *nerd* contemporâneo ao conceito de *juvenialidade nerd*, ou seja, o que define a idade não é o tempo cronológico de vida da pessoa, e sim a apropriação dos símbolos e das metáforas na contemporaneidade. Os *nerds*, nesse

⁶ O conteúdo do canal de PC Siqueira está disponível em: <<https://www.youtube.com/user/maspoxavida>>. Acesso em: 9 de maio de 2018.

⁷ O conteúdo do canal Coisa de Nerd está disponível em: <<https://www.youtube.com/user/coisadenerd>>. Acesso em: 9 de maio de 2018.

⁸ O conteúdo do canal Jovem Nerd está disponível em: <<https://www.youtube.com/user/JovemNerd>>. Acesso em: 9 de maio de 2018.

⁹ O conteúdo do Portal Omelete está disponível em: <<https://www.youtube.com/user/omeleteve>>. Acesso em: 9 de maio de 2018.

sentido, não podem ser considerados jovens simplesmente observando sua faixa etária. Eles estão associados a características e hábitos como jogar videogame, ler HQs, estar ligado ao mundo virtual boa parte do dia, os quais, embora tragam referência à infância e à adolescência, são também práticas dos adultos atuais. Tais hábitos levados à vida adulta, como em um grito de “SHAZAN”¹⁰, transformam o indivíduo em um jovem *nerd*. E o que faz a felicidade dessa galera é que a maioria dos jovens mais antigos da atualidade não depende mais dos pais para consumir suas “nerdices”.

A cultura *nerd*, antes desprezada, agora virou parte dominante da cultura pop mundial. No entanto, como isso começou? Muito mais do que fazer um histórico ou uma linha temporal detalhada de como surgiram as HQs, um dos objetivos deste trabalho é compreender o que fez desta arte objeto de admiração, contemplação e estudo nos dias atuais. A mudança das ideias depreciativas em relação ao mundo das HQs para um potencial estudo acadêmico, didático e mercadológico demonstra que essa “febre” mundial está apenas começando.

Não existe um levantamento preciso de como a cultura *nerd* teve seu salto de popularização, mas indícios demonstram que, a partir das décadas de 1960 e 1970, a força de séries como *Star Trek*¹¹ e o filme *Star Wars*¹² impulsionaram os amantes de ficção científica a um patamar mais pop. Além desses marcos midiáticos de extrema importância, não menos importante é o surgimento no mercado de dois *nerds* revolucionários para a tecnologia mundial: Bill Gates¹³ e Steve Jobs¹⁴. Os

¹⁰ Palavra que transforma o jovem Billy Batson em um super-herói. Esse personagem da DC Comics tem esse nome devido as iniciais de seis deuses e heróis da Antiguidade (Salomão, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles e Mercúrio).

¹¹ Conhecida também no Brasil como Jornada nas Estrelas, é uma série norte-americana de ficção científica originalmente criada em 1966 por Gene Roddenberry. As histórias se focam nas aventuras de humanos e alienígenas que servem à Frota Estelar. Até hoje a série movimenta muito dinheiro com todo tipo de materiais colecionáveis ligados a seus personagens e símbolos. Para saber mais sobre a franquia Jornada nas Estrelas e consumo, consultar: GALVÃO, Franciani Fernandes; MOTA, Luciano; PÉPECE, Olga Maria Coutinho. Metáforas do Consumo e os fãs de Star Trek no Brasil. **Congresso Internacional de Administração**, Paraná, 2017. Disponível em: < <http://www.admpg.com.br/2017/down.php?id=2699&q=1> >. Acesso em: abril de 2018.

¹² Star Wars ou Guerra nas Estrelas é uma franquia de filmes de ficção criada por George Lucas. O primeiro filme foi lançado em 1977 e, desde então, mais sete filmes e uma infinidade de outras obras como livros, animações, séries, HQs e games foram lançados. Em 2012, a Walt Disney Company comprou a Lucasfilm, responsável até então pelo universo Star Wars, por 4,05 bilhões de dólares, ficando com os direitos das publicações com a marca Star Wars. Para saber mais sobre a franquia Star Wars e consumo, consultar: LIMA, Natália Ghignone de. **Cinema norte-americano: a franquia Star Wars e o consumo**, 2014, 29p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em História). Departamento de História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/7950/1/2014_NataliaGhignonedelima.pdf>. Acesso em: abril de 2018.

¹³ Empresário norte-americano. Um dos fundadores da Microsoft. Considerado um dos homens mais ricos do mundo.

¹⁴ Foi empresário norte-americano. Cofundador, presidente e diretor executivo da Apple Inc. Considerado por muitos o maior revolucionário da tecnologia dos computadores pessoais.

antes esquisitões *nerds* Gates e Jobs hoje são ícones de sucesso profissional e pessoal. Ser *nerd* agora é ser legal.

Com os avanços tecnológicos atuais e o advento da sociedade voltada à informação, o *nerd* começa a ter destaque na cadeia produtiva e nas necessidades diárias relacionadas às novas tecnologias. O que antes era motivo de discriminação - seu conhecimento e sua paixão por ciência e informática - passa a lhe beneficiar devido às necessidades diárias que temos nessas áreas. Outra figura ícone *nerd* é Mark Zuckerberg¹⁵, jovem criativo e bem-sucedido, fundador do Facebook, que transformou sua diversão em um negócio milionário. Na atualidade, não basta ser popular e ter um corpo esbelto... o momento é dos *nerds* (Figura 2).

Figura 2
A virada de jogo



Fonte: KD IMAGENS, 2016, doc. eletr.

Não bastando todos os fatos citados, para afirmar a identidade e o poder *nerd* na sociedade contemporânea, há uma data específica para comemorar o Dia do Orgulho *Nerd*. Se te perguntassem agora qual o maior sucesso *nerd* dos cinemas, o que responderia? Desculpem-me os fãs de *Star Trek* ou qualquer outra série ou filme

¹⁵ Programador e empresário norte-americano, conhecido por ser um dos fundadores do Facebook.

de ficção científica, mas meu coração *jedi*, e talvez o seu, saiba exatamente a resposta. Desse modo, não haveria outro motivo se não o uso do dia 25 de maio para a comemoração mais importante da comunidade *nerd*. Nesse dia, em 1977, estreava mundialmente nos cinemas *Star Wars* (Figura 3), cuja saga possui um leque enorme de produtos como nunca fora visto e, com certeza, é o primeiro ícone *nerd* que ganhou a cultura de massas ao ser transmitido em todo o planeta ou, quem sabe, em toda galáxia.

Figura 3

Cinema Mann's Chinese Theatre no dia 25 de maio de 1977, na estreia do filme *Star Wars* Episódio IV - Uma Nova Esperança



Fonte: CONSELHO JEDI BAHIA, 2012, doc. eletr.

O fato é que, desde 2006, milhares de *nerds* passeiam pelas ruas da Espanha, onde a data começou a ser comemorada, com camisetas fazendo referência a *Star Wars* e com suas toalhas. Toalhas? Sim. No mesmo dia também se comemora o dia da toalha, uma homenagem ao escritor Douglas Adams, criador da série *O Guia do Mochileiro das Galáxias* (Figura 4). Por algum motivo, não claro, no dia 25 de maio de 2001, houve uma homenagem ao autor, transformando-se no dia da toalha, e do *nerd* também (CLEMENTE, 2010).

Figura 4
Dia do Orgulho *Nerd*



Fontes: COMPREI UM UNICÓRNIO, 2017, doc. eletr. e AVESSO, 2012, doc. eletr.

No entanto, onde entra o assunto HQs nesse papo *nerd*? Aí é que está. Além dos interesses em tecnologias, games, computadores, ciências e séries, os *nerds* prezam e cultuam os grandes heróis e vilões das revistas em quadrinhos, usando muitas vezes seus uniformes como roupas diárias. Esses hábitos de consumo são geralmente associados à infância e à adolescência. Contudo, uma das características dos *nerds* é transportar esses costumes à fase adulta, como analisado por Fedel e Silva (2016) com o conceito de *juvenialidade nerd*. E, juntamente com as HQs, vem uma avalanche de produtos ligados a esse universo.

Com a crescente popularização da cultura *nerd*, as HQs ganharam seu espaço. Entendendo isso como uma oportunidade de ampliação do mercado consumidor, diversos tipos de indústrias investem nos produtos ligados às HQs. A produção midiática, principalmente filmes e séries, inunda a sociedade com os personagens antes vistos mais no papel do que nas telas do cinema e da televisão. Essa popularização na mídia trouxe uma nova safra de adoradores dos heróis e vilões das HQs, muitas vezes sem nem ter tido folheado um gibi em sua vida. Antes, os leitores ávidos de quadrinhos procuravam novas formas de cultuar seus personagens, assim consumindo novas mídias que tratassem desse assunto. Atualmente, o processo contrário começa a acontecer. Pessoas se tornando fãs de personagens do cinema e descobrindo a origem de seu ídolo nas HQs se tornam

muitas vezes novos leitores. A cultura *nerd* começa a se multiplicar.

Hoje o *nerd* não é popular; na verdade, ele é pop. A cultura pop e os *nerds* se complementam. Podemos facilmente nos perder no meio do conceito de pop com o popular. Entendemos aqui a cultura popular como um conjunto de práticas e costumes de um povo de determinada região. A cultura pop é ampla, e não regional. Segundo Soares (2014, fl.2), entende-se cultura pop como o

[...] conjunto de práticas, experiências e produtos norteados pela lógica midiática, que tem como gênese o entretenimento; se ancora, em grande parte, a partir de modos de produção ligados às indústrias da cultura (música, cinema, televisão, editorial, entre outras) e estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante.

Com o avanço das tecnologias, habitamos uma sociedade real e virtual ao mesmo tempo, e as relações entre as pessoas perpassam tanto uma realidade quanto outra. E essa relação tem ligação direta à cultura pop, uma vez que uma ideia única e ampla de interação está intimamente ligada às formas de relacionamento com os meios de comunicação. Essa indissociação do real e virtual faz com que ideias, costumes e práticas atuais ligados a cinema, músicas, séries e outras formas de arte unam uma grande parte de admiradores de determinado assunto, transformando suas ideias e comportamentos em algo pop. Quanto mais pop a ideia, mais apelo midiático e mercadológico ela tem. Desse modo, a cultura pop cresce pelo apoio dos meios de comunicação, enquanto o mercado cresce ao mesmo tempo que fomenta a cultura pop.

Ao tratarmos sobre os *nerds* e a cultura contemporânea necessariamente entramos no âmbito das práticas de consumo, pois todo *nerd* que se preze faz uso e apropriações de produtos e símbolos ligados às suas referências culturais, sejam elas do cinema, dos quadrinhos ou de qualquer outro tipo de “nerdice”. E hoje o que não faltam são opções de produtos e lugares para chamar a atenção dos ávidos consumidores contemporâneos.



2.2 Às vezes a melhor maneira de chamar a atenção de alguém é explodindo alguma coisa!

Um enorme S gravado no peito. Um sinal de luz em forma de morcego no céu. Talvez você possa ser uma pessoa desligada do mundo das HQs, mas com certeza sabe do que estamos falando. Assim como as estratégias de popularização dos personagens Superman¹⁶ e Batman¹⁷ no mundo consumista em que vivemos, o marketing é essencial para que o mercado flua de modo satisfatório para as grandes empresas ligadas às HQs. Uma explosão, não literal como as que o maléfico Coringa está acostumado a planejar, de produtos e mídias surge para deixar, desde os mais esporádicos leitores de gibis até os colecionadores mais ferrenhos, loucos para entrar em uma nova aventura.

Na Meca dos *nerds*, os Estados Unidos da América, há muitos anos tanto grandes como pequenas lojas tradicionais abastecem o mercado dos quadrinhos naquele país. No Brasil, algumas livrarias, a partir dos anos 2000, atentaram para a tendência mundial de valorização dessa segmentação de mercado. É marcante o fato de principais livrarias do Brasil terem criado lugares específicos dedicados aos *nerds*, que, por sua vez, tomaram esses espaços, afirmando a identidade desse grupo na contemporaneidade.

Há alguns anos, como na minha fase de adolescência *nerd* difícil no início da década de 1990, as HQs eram em sua maioria encontradas nas bancas de revistas, amontoadas com jornais diários, e raramente tínhamos alguma informação útil dos senhorzinhos habitantes dos cubículos apertados cheirando a papéis velhos. Se perdesse alguma edição, o jeito era procurar algum *nerd* solícito para te emprestar a edição que faltava ou esperar para ler o resumo da edição passada na próxima HQ. Fase complicada, é verdade. Além do problema citado, os amantes das boas aventuras dos quadrinhos sofriam com a baixa qualidade dos materiais vendidos na terra brasilis. HQs com folhas de jornal, mal impressas. Edições de quadrinhos da Editora Abril com 48 páginas graças às crises econômicas recorrentes no país. Nem falarei em Plano Collor¹⁸, pois falar muito nisso dá mau agouro, assim como falar

¹⁶ Personagem icônico da DC Comics criado em 1938 por Jerry Siegel e Joe Shuster.

¹⁷ Personagem da DC Comics criado em 1939 pelo roteirista Bill Finger e pelo desenhista Bob Kane.

¹⁸ O Plano Brasil Novo, conhecido popularmente como Plano Collor, foi um plano econômico implantado em 1990 com o objetivo de controlar a inflação do país. Obviamente as coisas não saíram como o esperado. Alguns economistas chegam a afirmar que o Brasil quebrou nesse momento, e outros apontam que foi apenas uma recessão profunda. Para saber mais sobre o Plano Collor, consultar: PASTORE, Afonso C. A Reforma

sobre “aquele que não deve ser nomeado” na série de livros de Harry Potter¹⁹. Passado o trauma de minha adolescência, continuemos.

Atualmente, não graças à política, e sim aos *nerds*, grandes livrarias se curvaram aos grandes heróis e vilões das HQs. Espaços foram criados, física e virtualmente, para o universo *nerd*. Livrarias como Saraiva²⁰ e Cultura²¹ não medem esforços para agradar os fãs de quadrinhos. Prateleiras inteiras de edições atuais ou passadas, acompanhadas de um ambiente totalmente customizado para deixar os *nerds* mais exigentes se sentindo na sala de suas casas, ou talvez na Sala da Justiça. E caso surjam dúvidas sobre algumas edições ou heróis, as grandes livrarias do Brasil contam com atendentes especializados em HQs nos setores dedicados ao mundo *nerd*. Obviamente que o cheiro de papel velho não está mais no ar, assim como as páginas mal impressas, isso porque a preocupação com a qualidade nas produções das HQs por parte das editoras veio junto com a exigência dos grandes apreciadores dos quadrinhos. Bom sinal. Estamos dominando o mundo.

No ramo editorial, a revista Superinteressante, que mensalmente já publicava matérias sobre ciência, história e curiosidades, volta-se cada vez mais para o público *nerd*, assim como as revistas Mundo Estranho, Mundo Nerd, entre outras. No mundo virtual, a influência sobre a compra também afeta diretamente o público *nerd*. O site Jovem Nerd²² é um bom exemplo disso. Criado em 2002 por uma dupla de amigos, Alexandre Ottoni (Jovem Nerd) e Deive Pazos (Azaghâl), o site aborda temas como HQs, séries, filmes, games, ficção científica, história e literatura. Eles se posicionam como grandes influenciadores em relação às compras ligadas a tecnologias, games, quadrinhos, entre outros produtos. Com mais de um milhão e meio de visitas por mês, seu poder de comunicação é tão eficaz dentro desse nicho que 47,88% dos seguidores da dupla afirmam terem comprado algo por indicação do site. Devido a

Monetária do Plano Collor. **Revista de Economia**, v. 45, número especial, 1991, p.157-174. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/rbe/article/download/477/7589>>. Acesso em: maio de 2018.

¹⁹ Harry Potter é uma franquia de sete romances principais da autora britânica J. K. Rowling que deu origem a uma série de produtos derivados das aventuras do garotinho aprendiz de bruxo. Para saber sobre a franquia Harry Potter e consumo, consultar: PEREIRA, Cláudia; SICILIANO, Tatiana; ROCHA, Everardo; BELEZA, Joana; BERALDO, Beatriz; BRAVO, Cristina; BOESCHENSTEIN, Livia; TULER, Caroline; GONÇALVES, Ana Paula. “Consumo de experiência” e “experiência de consumo”: Uma discussão conceitual. **Congresso Internacional em Comunicação e Consumo**, São Paulo, 2015. Disponível em: <http://anais-comunicon2015.espm.br/GTs/GT6/1_GT06-PEREIRA.pdf>. Acesso em: maio de 2018.

²⁰ A Livraria Saraiva possui no site uma aba exclusiva para produtos *nerds*, intitulada *Orgulho Nerd*. Disponível em: <<https://www.saraiva.com.br/universo-geek>>. Acesso em: maio de 2018.

²¹ A Livraria Cultura possui no site uma aba exclusiva para produtos *nerds*, intitulada *Geek*. Disponível em: <<https://www.livrariacultura.com.br/c/geek>>. Acesso em: maio de 2018.

²² Para mais informações sobre o site Jovem Nerd, acesse: <<https://jovemnerd.com.br/>>. Acesso em: maio de 2018.

essa demanda de *nerds* consumidores, criou-se uma loja virtual para atender esse público: a Nerdstore²³. Lá é possível encontrar camisetas com estampas relacionadas a filmes, séries, HQs, entre outros objetos da cultura pop (MATOS, 2013). A mascote do site é praticamente um símbolo da cultura do consumo *nerd*. No Jovem *Nerd*, sobressaltam aos olhos diversas referências da cultura pop, como séries, filmes, HQs e games, reforçando a figura híbrida do *nerd* contemporâneo (Figura 5).

Figura 5
O Jovem *Nerd*



Fonte: LEITE, 2010, doc. eletr.

Na atualidade, o mercado de entretenimento e de consumo de bens culturais tem movimentado uma grande fortuna mundialmente. Que poucos sabem que, na verdade, Bruce Wayne é o Homem Morcego, pelo menos nos quadrinhos, isso é fato. No entanto, não é segredo para ninguém que a figura *nerd* está intimamente ligada ao consumo. Desse modo, esse nicho vem chamando cada vez mais a atenção do mercado, seja pela fidelidade *nerd* aos produtos ou pelo seu poder de compra. Contudo, por que o *nerd* é um consumidor diferenciado? Segundo Dal Pizzol (2017, p.46):

²³ Para consultar a Nerdstore, acesse: <<https://www.nerdstore.com.br/>>. Acesso em: maio de 2018.

O consumo está relacionado à satisfação como indivíduo, porém, no indivíduo existem as necessidades sociais, o que os coloca em grupos, estes mesmos são influenciados por tendências, o que nos leva a crer que as tendências influenciam diretamente em satisfação pessoal. É necessário buscarmos tendências de consumo contemporâneas, às quais possam trazer respostas de satisfação tanto aos consumidores quanto a mercado de bens, sejam estes materiais ou não.

Apesar de entendermos o consumo como estando ligado às necessidades básicas, ele também pode estar atrelado a desejos de simples posse. Aquilo que quero ter de algo que é especial para mim, seja uma HQ de um herói admirado ou uma camiseta de um filme que goste. O fato é que a principal prática de consumo para um *nerd* é colecionar. Não basta ter um; tem que ter todos. O *nerd* em sua essência é um colecionador, mas não de algo clássico como selos, obras de arte, mas de games, HQs, figuras de ação, entre outros itens da cultura pop (Figura 6). Segundo Fedel e Silva (2016), acontece um ato recorrente entre os colecionistas que criam narrativas e justificativas para o ato de colecionar, pois, como já citado, não são coleções clássicas, e sim objetos tidos como banais atrelados à indústria cultural e midiática. Assim, o que se vê nos colecionadores de ontem e de hoje é a tentativa de criar uma legitimidade na posse e no colecionismo desses objetos considerados banais, justificando essa prática de consumo.

Figura 6

Coleção de minifiguras Lego



Fonte: VIEIRA; DOLCI, 2014, doc. eletr.

Confundida muitas vezes com “ter um monte de coisas”, uma coleção é muito mais do que guardar algo ou apenas juntar. Para um colecionador, existe uma lógica em torno daquilo que será colecionado. Para Desvallées e Mairesse (2013, p. 32):

De modo geral, uma coleção pode ser definida como um conjunto de objetos materiais ou imateriais (obras, artefatos, mentefatos, espécimes, documentos arquivísticos, testemunhos, etc.) que um indivíduo, ou um estabelecimento, se responsabilizou por reunir, classificar, selecionar e conservar em um contexto seguro e que, com frequência, é comunicada a um público mais ou menos vasto, seja esta uma coleção pública ou privada. Para se constituir uma verdadeira coleção, é necessário que esses agrupamentos de objetos formem um conjunto (relativamente) coerente e significativo.

Uma pessoa desavisada (um *nerd* não!) pode confundir um acúmulo de objetos com uma coleção. Quanto a isso, Silva (2010, p. 29-30) pondera que

O autor [Baudrillard] chama a atenção para o fato de que o conceito de coleção (do latim *colligere*: escolher e reunir) distingue-se do de acumulação. Esta se volta à acumulação de materiais como o amontoamento de velhos papéis, armazenamento de alimento, depois a acumulação serial de objetos idênticos. A coleção visa objetos diferenciados que têm freqüentemente valor de troca, que são também objetos de conservação, de comércio, mas que também se remetem uns aos outros, incluem uma exterioridade social de relações humanas. A sistemática interna de uma coleção constitui um compromisso entre a motivação externa e a sistemática interna, pois mesmo se a coleção faz discurso aos outros é sempre, primeiramente, um discurso a si mesma. A motivação serial é visível por toda parte. Baudrillard exemplifica dizendo que pesquisas mostram que os clientes das coleções de livros, uma vez presos na esteira da coleção, continuam a comprar este ou aquele título que não os interessa. Continuam adquirindo os termos na busca de completar a série, pois a busca é motivada pelo sentido da incompletude. E é por isso que a coleção se separa da pura acumulação.

Desse modo, o que a maioria dos *nerds*, se não todos, possui são coleções (grandes ou não) de objetos ligados à cultura pop. Obviamente, o colecionador destina sua atenção a um segmento (às vezes mais de um) daquilo que tem mais afinidade. Um colecionador de HQs, por exemplo, difere muito daquele indivíduo leitor esporádico de quadrinhos. O leitor eventual provavelmente não se preocupa em guardá-las em alguma sequência lógica ou mesmo deixá-las expostas como algo a ser admirado. Já o colecionador desenvolve nos seus colecionáveis a arte de manter, guardar, cuidar e expor sua coleção como uma joia rara. Objetos como edições limitadas, raros e antigos têm um lugar reservado em um altar *nerd*.

Assim como os heróis dos quadrinhos, as coleções sobre o universo das HQs também têm seus superpoderes. Professor Xavier, apenas com a mente, comunica-

se com seus amados alunos mutantes. Os objetos de uma coleção mediam os sujeitos através de uma história a ser contada pela experiência contemplativa, levando-os em uma viagem de possibilidades reflexivas e interpretativas. Segundo Silva (2010, p. 7, grifos do autor):

A palavra *collectio* (do latim, coletar, colecionar) vem da raiz proto-indoeuropéia *leg*, o que, na visão de Francisco Marshall (2005, p. 13), traça um vínculo originário entre *coleccionar* e *falar*. A coleção teria então em sua etimologia não somente o sentido da coleta e agrupamento de quaisquer objetos, mas de objetos que falam? Parece estranho pensar em objetos falantes, mas então quem fala, quem se comunica nesta relação? Os objetos, para além de suas funções ordinárias, podem ser pontes de comunicação, ligações entre um espectador que os olha e um leque de possibilidades e de camadas temporais da história. A função das coleções é permitir aos objetos que as compõem desempenhar o papel de mediadores entre os expectadores e o mundo invisível.

A *Amazing Fantasy* edição número 15, de 1962, revista que traz a primeira história do Homem-Aranha, é um exemplo de objeto colecionável que fala pelos cotovelos (Figura 7). Inserida em uma coleção, obviamente, essa HQ tem um lugar de destaque quase santo. O objeto em si te leva a entender a estrutura da criação do aracnídeo mais querido do Queens, um personagem desenvolvido pelo gênio Stan Lee²⁴ e desenhado pelo talentosíssimo Steve Ditko²⁵. Uma edição vendida na época por míseros 12 centavos de dólar foi arrematada em 2011 por 1,1 milhão de dólares em um leilão na internet (CODESPOTI, 2011). Tio Ben teria ficado orgulhoso.

²⁴ Um dos maiores criadores de HQs de todos os tempos. Corresponsável de grandes personagens da Marvel Comics como Demolidor, X-men, Homem-Aranha, Vingadores entre outros.

²⁵ Co-criador dos personagens da Marvel Comics Homem-Aranha e Doutor Estranho. Na DC Comics criou o Rastejante e a dupla Rapina e Columba.

Figura 7
Primeira aparição do Homem-Aranha



Fonte: CODESPOTI, 2011, doc. eletr.

Algum *nerd* teria a audácia de folhar uma HQ *Amazing Fantasy 15* original? Se você cogitou em encostar nessa revista, já está condenado à danação eterna. Tal edição provavelmente, para os afortunados que a têm, deve estar em redomas de vidro, em armários à prova de fogo, água e Duende Verde. A HQ colecionável, ou qualquer objeto para esse fim, perde seu valor de uso original, obtendo uma nova característica na coleção. É salvaguardada e exposta para a admiração e, mesmo valendo milhares de dólares, é uma blasfêmia pensar em vendê-la. Nesse sentido, Pomian (1984, p. 53-54) complementa que

[...] uma coleção, isto é, qualquer conjunto de objectos naturais ou artificiais, mantidos temporária ou definitivamente fora do circuito das actividades económicas, sujeitos a uma protecção especial num local fechado preparado para esse fim, e expostos ao olhar do público. [...] O paradoxo é o seguinte: por um lado, as peças de colecção são mantidas

temporária ou definitivamente fora do circuito das actividades económicas, mas, por outro lado, são submetidas a uma protecção especial, sendo por isso consideradas objectos preciosos. E, com efeito, são-no, visto que cada uma delas corresponde a uma soma de dinheiro. Numa palavra, e é este o paradoxo, têm um valor de troca sem terem valor de uso.

A coleção não tem nenhuma ligação com as necessidades básicas dos seres humanos, porém muitos seres humanos *nerds*, aproximadamente 10 em cada 10, discordam dessa ideia. A coleção está vinculada ao que Pina e Arribas (2006) definem como *consumo consumista*, considerado

[...] como o tipo de consumo que se desenvolve e se promove na sociedade atual, particularmente nos países ricos, mas desejado nos países pobres, no contexto dum mundo globalizado e do crescimento exponencial da economia.

Esse tipo de atividade baseia-se em finalidades totalmente consumistas. Desse modo, a felicidade e o bem-estar estão nas coisas que se compram e se armazenam (PINA; ARRIBAS, 2006). E, sendo assim, o mercado promove, desenvolve e estimula esse tipo de atividade, fazendo muito dinheiro circular nesse meio.

De fato, trazer para o cotidiano pessoal uma parte material daquilo que é surreal e fantástico atrai qualquer indivíduo fã de alguma coisa, principalmente os adoradores da cultura pop. Não basta gostar, tem que consumir e, de preferência, muito. E quando menos se espera, coleção em formação. No entanto, há especificidades nas formações das coleções do universo das HQs e nos seus colecionadores também. Além disso, o poder de valor dado a esses objetos passa por uma trama de marketing digna do Clarim Diário.



**3 COM GRANDES PODERES
VÊM GRANDES
RESPONSABILIDADES**

O tempo passa e as situações mudam. Magneto²⁶ e Professor Xavier²⁷ já foram grandes amigos antes de se tornarem rivais. Elektra²⁸ morreu e voltou do mundo dos mortos para lutar ao lado e contra o Demolidor²⁹. Tony Stark³⁰ era bilionário e alcoólatra, e hoje ele continua da mesma forma. Pois é, nem tudo muda tanto. Assim como Stark, o colecionismo mantém sua essência. Passou por períodos históricos adorados quando revisitados pelos *nerds*, como a Antiguidade Clássica dos deuses gregos e romanos, assim como a Cavalaria da Idade Média, obviamente com intenções diferentes.

Na passagem da Idade Média para a Moderna do Renascimento, a coleção não se baseia mais apenas no colecionar, mas no prazer da contemplação e da valorização das obras clássicas da Antiguidade (SOUZA, 2009). Apesar de não estarmos mais nesse tempo histórico, podemos fazer uma analogia entre as obras do Renascimento e uma HQ (claro, guardadas as devidas proporções e meu entusiasmo *nerd*). Uma HQ *Action Comics* número 1, de 1938, com a primeira aparição do Super-Homem, é uma obra da época clássica dos quadrinhos, e quem obtiver essa edição não deixará esse material para leitura, e sim para contemplação. A valorização de um objeto dessa importância se iguala à de um objeto de arte de uma grande figura histórica, pelo menos para o colecionador contemporâneo *nerd*.

Ainda que grande parte das coleções formadas entre os séculos XV e XVIII transformaram-se no modelo de museu que hoje conhecemos, muitos hábitos colecionistas, na atualidade, ainda não se diferem das práticas que resultaram em coleções principescas ou mesmo dos Gabinetes de Curiosidades³¹. Colecionadores do universo das HQs reservam locais de suas residências para um acervo de

²⁶ Um dos principais vilões do Universo Marvel. É um mutante com poderes de manipulação magnética e capaz de manipular qualquer tipo de material.

²⁷ Conhecido também como Professor X, é mentor dos X-men e se dedica a causa pacifista mutante.

²⁸ Personagem Assassina altamente treinada, criada por Frank Miller.

²⁹ Conhecido como "O homem sem medo", é um herói que apesar da deficiência visual tem seus outros sentidos além da capacidade humana.

³⁰ Gênio, playboy e bilionário que usa armadoras de alta tecnologia para combater o crime.

³¹ Os Gabinetes de Curiosidades eram salas amontoados de objetos variados. Continham objetos que fossem de grande curiosidade, como invenções da época, objetos levados à Europa por viajantes de várias partes do mundo, espécies de animais desconhecidas pelos europeus e até criações de monstros pela junção de partes de animais e tidas como autênticas. Esses locais enalteciam os seus donos, os quais faziam questão de investir não só por diversão, mas também para seu prestígio na sociedade. Com o passar do tempo e devido ao espaço e à excentricidade variada desses locais, aos poucos tiveram que se especializar. Para saber mais sobre Gabinetes de Curiosidades, consultar: RAFFAINI, Patrícia Tavares. Museu contemporâneo e os gabinetes de curiosidades. *Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia*. São Paulo: USP, n.3, 1993. Disponível em: <<http://www.periodicos.usp.br/revmae/article/view/109170/107661>>. Acesso em: maio de 2018.

artistas de grande nome dos quadrinhos, como Jack Kirby³², John Romita Jr.³³, Frank Miller³⁴ e Alex Ross³⁵, apenas para citar alguns. O fato de obter edições raras ou limitadas faz dos seus donos importantes colecionadores do ramo dos quadrinhos. Além disso, alguns colecionadores abusam da diversidade de suas aquisições, adquirindo montantes de objetos relacionados ou não com um assunto, mas ligados à cultura pop, transformando o recinto em um Gabinete de Curiosidades contemporâneo, acumulando canecas, figuras de ação, almofadas, cadernos, camisetas, réplicas de armaduras e tudo mais que se possa imaginar (Figura 8).

Figura 8

Gabinete de Curiosidades e coleção contemporânea



Fonte: Acima: SERRANO, 2017, doc. eletr. Abaixo: ZUCHI, 2014, doc. eletr.

³² Roteirista e desenhista de HQs, criador do Capitão América. Junto com Stan Lee, praticamente criou o universo Marvel como conhecemos hoje.

³³ Quadrinista muito talentoso que ficou muito conhecido nas décadas de 1980 e 1990 quando trabalhou na Marvel. Em 2014, foi pra a DC Comics, onde desenhava várias HQs como Super-Homem e Batman. Uma de suas maiores obras é "Demolidor: o homem sem medo".

³⁴ Autor e desenhista de HQs. Foi responsável por uma das maiores histórias, se não a maior, do Batman: O Cavaleiro das Trevas.

³⁵ Autor e quadrinista, Ross revolucionou os quadrinhos com sua arte hiper-realista como se fossem fotografias clássicas dos heróis. Ficou mundialmente conhecido com a minissérie Marvels.

Apesar das semelhanças nas práticas colecionistas e coleções, os objetos não são mais os mesmos, e é claro que as motivações e a importância daquilo que se coleciona mudaram. O que temos nas coleções e nos colecionadores *nerds* são peculiaridades de um mundo globalizado e pop. Para entender como as coleções contemporâneas adquiriram uma importância patrimonial para aqueles que as formam e organizam, a seguir apresentaremos uma reflexão sobre a influência midiática em torno da cultura pop que reforça o seu valor, analisando indícios do fluxo da operação colecionar - colecionismo - colecionando - colecionado - coleção, aplicado às dinâmicas que envolvem a produção do universo das HQs. Em seguida, apresentaremos um diálogo com sujeitos que se dedicam a formar e organizar as coleções do universo das HQs, os colecionadores, a fim de compreender suas motivações, trajetórias, práticas colecionistas e, sobretudo, as relações instituídas a partir da condição desses objetos como patrimônio cultural.



3.1 Progresso é a habilidade do homem de complicar as coisas simples

Parece muito simples falar sobre coleção. No entanto, progredir de um montante de objetos para uma coleção não é nada fácil. Mesmo contrariando o Deus Nórdico do Trovão, filho de Odin, ousou dizer que a complexidade do ato colecionista está em muito mais do que adquirir e guardar. Desse modo, para Thor³⁶ e nós mortais entendermos a dinâmica colecionista, vamos aos fatos.

De uma forma geral, coleção é um conjunto de objetos mantidos em algum lugar que tenha uma lógica em sua organização, seja pela proximidade dos materiais ou pelo tema. Muitas vezes, o colecionável perde sua utilidade original. Em nosso caso, uma HQ ou uma figura de ação, do já citado Thor, por exemplo, não servem mais para leitura ou para brincar, mas sim para salvaguardar e expor. Para Santo (2011, p. 31), colecionar (e os demais termos derivados) é um ato gerado “[...] a partir dos desejos, das intenções individuais ou coletivas, manifestadas no tempo ou no espaço”. Assim, podemos compreender que o colecionar é uma prática que atravessa o tempo e é vinculada a diferentes materialidades.

³⁶ Personagem do Universo Marvel baseado no Deus nórdico do Trovão.

Em um mundo em transição e com peculiaridades diferentes das que se vivia tempos atrás, o que colecionar se modificou, e o enfoque desse ato diferencia a importância que se dá a determinados objetos. Os tempos mudaram, e a mentalidade também. O que não mudou, assim como a violência de Logan³⁷ nos quadrinhos, é a vontade de colecionar. E essa ação é resultado direto do sujeito que a realiza, o colecionador. Segundo Farina, Toledo e Corrêa (2006, p.4):

Murphy (2000) afirma que, para a maioria dos colecionadores, colecionar significa uma satisfação, um impulso na busca da beleza ou o desejo de preservar a história. [...] O colecionador constrói idéias e conceitos sobre si mesmo com base na sua coleção. A atividade de colecionar é usada para dar credibilidade a essas idéias. Essa conceituação é muito mais complexa e parece se situar no campo da psicologia. Belk (1995) explica que a dificuldade de se desenvolver uma teoria sobre colecionismo está no fato de não haver uma única motivação para se colecionar e nem um único significado para o prazer de se fazer uma coleção. [...] O colecionador adquire e retém objetos do passado para lembrar os momentos agradáveis pelos quais passou; por exemplo, uma lembrança de viagem é uma forma tangível da experiência do turista. O sentimento nostálgico relativo ao objeto colecionado permite ao colecionador reconstruir e reviver o seu passado. A nostalgia ocorre a todos os seres humanos, isto é, todos são, em maior ou menor grau, suscetíveis a esse sentimento.

Os colecionadores de quadrinhos têm suas excentricidades. Entre eles, há aspectos de comportamentos comuns no ato de colecionar HQs. De acordo com Ramone (2015), em uma pesquisa feita para o site Universo HQ, entre 200 leitores de quadrinhos, 80% se consideram viciados no assunto e inclusive compram a mesma HQ porque foi lançada de uma forma diferente, com capa dura ou com algo extra. Os outros 20% confessam já ter passado do limite adquirindo mais do que deviam, mas não se consideram compulsivos. Do primeiro percentual, quase a totalidade adquire produtos relacionados aos quadrinhos, como canecas, canetas, camisetas, mesmo não havendo necessidade de adquiri-los. Farina, Toledo e Corrêa (2006, p.4-5, grifo dos autores) sugerem que muitas práticas de colecionar estão associadas à nostalgia e à extensão do *self*:

A ligação entre nostalgia e o ato de colecionar está no fato de que colecionar envolve adquirir um conjunto de objetos que estão associados a uma carga emocional proveniente de experiências nostálgicas e, portanto, as peças da coleção têm um significado especial e, de certa forma, sagrado, por estarem ligados ao passado do ser humano. Os adultos colecionam objetos da infância que despertam imagens nostálgicas dessa “época de ouro”, dos “saudosos dias que não voltam mais”, os quais funcionam como

³⁷ Personagem do Universo Marvel de codinome Wolverine.

um “porto seguro” para o futuro incerto. O autor também sugere que o ato de colecionar de uma pessoa está ligado à outra pessoa. Por exemplo, um colecionador iniciou sua coleção de itens de promoção da Coca-Cola porque seu pai foi um dos primeiros engarrafadores da bebida no início do século vinte. Além da nostalgia a extensão do *self* pode ser outro fator que está associado ao colecionismo. A pessoa não é somente o que se vê nela, mas também o que se vê nas coisas que possui. A pessoa confere a si mesma os significados que confere aos seus objetos. A coleção pode “dizer” coisas a respeito do colecionador, é uma forma tangível dos significados de ser e de fazer. Pode-se comparar a coleção com a linguagem não verbal das roupas que se está usando. As cores, tecidos, cortes e detalhes da roupa dizem muita coisa a respeito da personalidade da pessoa que a está usando. O *self* do colecionador se estende e se amplia na sua coleção, e os motivos para colecionar são as projeções de sua personalidade: a busca do poder, do conhecimento, das lembranças da infância, prestígio, controle. A coleção também confere distinção ao colecionador. De forma geral, a coleção é, pois, um retrato da personalidade do colecionador. [...] O colecionador se apaixona pelos objetos colecionados, por sua coleção, e ela faz parte de sua vida. A coleção tem o significado de reconstrução do passado, real ou imaginado, e os colecionadores estão engajados num processo de descoberta de si mesmos. A coleção permite ao colecionador o reforço da própria identidade.

Colecionando, o indivíduo traduz parte da sua vivência para a coleção, seja pela ligação a alguém que os objetos colecionados representam ou pela lembrança de situações do passado daquele que coleciona. A nostalgia e a motivação de um colecionador de games podem vir das agradáveis tardes de jogos com seus amigos de infância ou do presente recebido dos amados pais tempos atrás. Lembranças do passado influenciam muitas atitudes do presente. Basta se lembrar de Bruce Wayne e a escolha do uniforme do seu alter ego. O medo de morcegos na infância motivou o herói na escolha de sua roupa e dos apetrechos na ajuda na luta contra os crimes em Gotham, como o Batmóvel, o Batrang e os bat-isso, bat-aquilo.

O leitor de quadrinhos e, principalmente, o colecionador de HQs são aficionados pelo universo que rodeia esse meio. O mais importante é obter tudo relacionado ao tema, ou seja, as HQs. Desse modo, o jogo mercadológico de vendas é estratégico e variado, cada vez mais focado em pesquisas de mercado sobre tendências e hábitos do público *nerd*, tendo em vista que o consumismo em relação a tudo que envolve os personagens e o universo dos quadrinhos terá apelo nos adoradores e seguidores dessa forma de arte.

A partir das considerações de Santo (2011), é possível presumir que a relação entre sujeito e consumo possibilita diversas derivações para o substantivo feminino coleção e o verbo colecionar, entre elas colecionismo, colecionando e colecionado. Quando se pensa no sujeito envolvido com o colecionar, identifica-se, segundo a

autora, uma ação em movimento (coleccionismo), em que a ação do sujeito adquire sentido de continuidade do fazer. Há uma prática, um *modus operandi* (coleccionando). É um comportamento contínuo, de "ordenar, coleccionar e narrar" (MARSHALL, 2005, p.15). O coleccionado ganha importância para além da função de uso; práticas próprias de salvaguarda são aplicadas e há, conseqüentemente, adoção de novos valores associados à materialidade. Para Santo (2011, p.31), o termo coleção, portanto, é "[...] carregado dos significados das ações coleccionistas, as quais permitem indicar situações e movimentos invisíveis no ato de coleccionar". A coleção é produto de uma relação pessoal e afetiva, impregnada de valores simbólicos.

Todo *nerd* que se preze, em algum momento de sua vida, já tentou produzir algum equipamento, uniforme ou produto relacionado ao seu personagem predileto. Indicações de como fazer as garras de adamantium de Wolverine de papel alumínio, o escudo do Capitão América de plástico, a máscara do Homem-Morcego de papelão, uma camiseta do Justiceiro com serigrafia; todos amantes de quadrinhos já se deram ao trabalho de pelo menos ver como se dá essa produção. Onze em cada dez *nerds* já consumiram um produto relacionado a uma HQ. Possuir quadrinhos é quase uma obrigação para um amante da cultura pop. Contudo, quem compra uma HQ dificilmente parará no primeiro número.

Desse modo, se você está prestes a virar o Incrível Hulk de tanta raiva por ter algumas HQs e não saber como montar sua coleção, não se preocupe, seus problemas acabaram. Em uma busca rápida no site Google com a entrada "como começar uma coleção de HQs", o retorno foi impressionante: aproximadamente 11.600.000 resultados³⁸. São tantos blogs, sites, vídeos e tutorias que deixariam o gênio Reed Richards³⁹ orgulhoso. Entre eles, um em especial chamou a atenção pela didática e clareza, sinalizando um *modus operandi* que envolve desde a decisão do tema da coleção de HQs até como salvar essa coleção.

De acordo com o wikiHow ([s.a.]) - um site da web de escrita colaborativa para prover instruções úteis -, o primeiro passo para quem quer coleccionar HQs é encontrar uma loja que venda quadrinhos (Figura 9). Atualmente, com a popularização dos heróis e vilões nos cinemas e nas séries, não é difícil achar lugares que tenham as aventuras desses personagens. Livrarias como Saraiva e

³⁸ Busca realizada em 29 de maio de 2018.

³⁹ Personagem gênio e líder do Quarteto Fantástico.

Cultura, como abordado, possuem ambientes, tanto virtuais como físicos, especializados em HQs. Existem lojas menores, porém não menos importantes, especializadas em quadrinhos, como a Tutatis na zona norte de Porto Alegre⁴⁰, que mantém uma variedade enorme de Gibis com publicações atuais e fora de circulação. Ainda há outra opção: os Sebos. Sendo um pouco mais complicado para principiantes na arte de colecionar quadrinhos, nesses lugares, quando bem garimpados, há muitas preciosidades a serem encontradas.

Figura 9

Primeiros quadrinhos



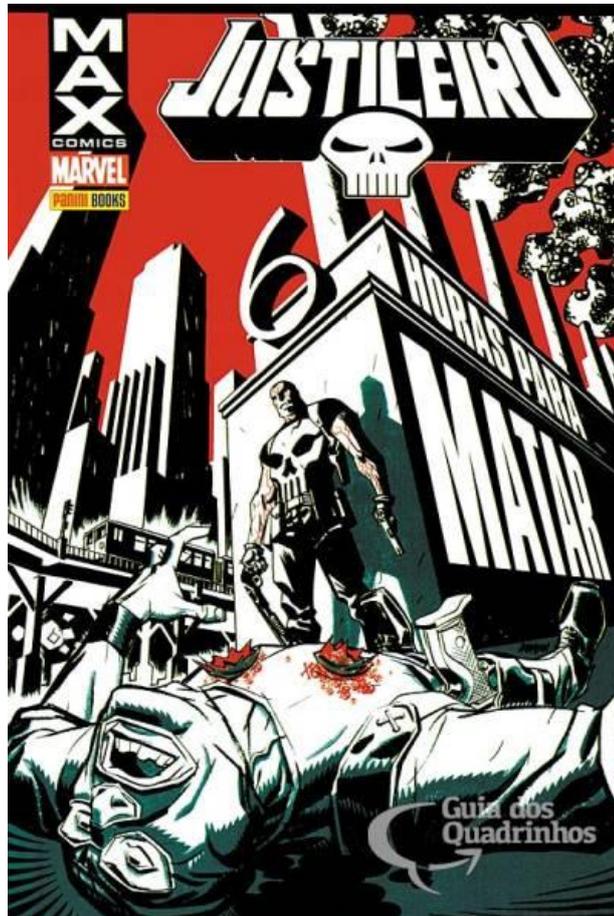
Legenda: Método 1. Comprando seus primeiros quadrinhos: 1) Encontre uma loja de quadrinhos; 2) Localize outras fontes importantes; 3) Considere quadrinhos de super-heróis populares; 4) Experimente um gênero diferente; 5) Se realmente não consegue decidir por onde começar, tente comprar lotes de quadrinhos por um real ou menos; 6) Comece a colecionar arcos específicos de quadrinhos; 7) Colete quadrinhos do mesmo arco ou série; 8) Siga um personagem ou universo. Fonte: WIKIHOW, [s.a.], doc. eletr.

⁴⁰ Av. Assis Brasil, 650 - Passo d'Areia, Porto Alegre - RS.

Segundo o site, é importante, caso não esteja muito familiarizado com a infinidade de heróis existentes, começar com os mais populares e que você conheça; desse modo, terá uma maior chance de curtir a história (WIKIHOW, [s.a.]). Homem-Aranha, Capitão América, Wolverine e Batman são ótimas opções. Caso não tenha identificação com essa galera, saiba que quadrinhos abordam diversos temas e gêneros. Existem selos das grandes produtoras que são especializados em quadrinhos adultos, é o caso da Marvel Max e da Vertigo da DC Comics. Isso não significa que serão quadrinhos pornográficos, apenas uma abordagem mais adulta dos temas (Figura 10).

Figura 10

Capa edição Justiceiro com selo da Marvel Max



Fonte: LANES, 2011, doc. eletr.

Apesar de uma HQ em circulação nas livrarias ou em bancas de revista não custar uma quantidade exorbitante de dinheiro, uma coleção demanda investimento para sua continuidade. Decidir as histórias que vai seguir e os quadrinhos favoritos é uma estratégia importante, segundo o site wikiHow ([s.a.]), para não comprometer o

orçamento e espaço dedicado à coleção. Aos poucos, com a experiência das leituras, o colecionador saberá escolher seus quadrinhos baseados em desenhistas e autores que se destacam no meio das HQs. Convenções de quadrinhos são ótimos lugares para conhecer novos adoradores e entender mais sobre o mundo que cerca o universo das HQs. Outro local interessante para comprar e conhecer novos autores desenhistas e também comprar gibis é a internet. Existem diversos sites especializados que dão dicas e auxiliam na compra e na venda de quadrinhos (Figura 11).

Figura 11

Começando a coleção



Legenda: Método 2. Fazendo sua coleção: 1) Tente ir com calma e colecionar apenas uma ou duas séries por vez; 2) Observe o nome dos autores e artistas; 3) Decida como comprar seus quadrinhos; 4) Cace revistas em lugares obscuros; 5) Faça amizade com outros colecionadores; 6) Frequente convenções de quadrinhos; 7) Procure quadrinhos individuais online; 8) Conheça o sistema de qualidade e classificação; 9) Quadrinhos realmente valiosos podem custar milhares de reais, e são uma peças centrais em uma coleção. Fonte: WIKIHOW, [s.a.], doc. eletr.

No *Método 2 - Fazendo sua coleção* do site wikiHow ([s.a.]), apresentado na Figura 11, há um destaque a se considerar: o passo 8, intitulado *Conheça o sistema de qualidade e classificação*. De acordo com o site:

Quadrinhos individuais são classificados por sua qualidade e estado de preservação. Uma nota baixa, como 0.5, significa que a revista tem páginas faltando, uma capa em mau estado, ou mesmo que alguma substância caiu nela. Uma nota 10 significa que a revista está em perfeitas condições. Quadrinhos com este grau de qualidade são muito valiosos. (WIKIHOW, [s.a.], doc. eletr.)

Essa instrução exemplifica o quanto uma coleção exige cuidados e como os colecionadores estão atentos às suas aquisições. A valorização de um objeto colecionável se dá pelo aspecto dele. Uma HQ com marcas do tempo pode desvalorizar drasticamente. Folhas dobradas, rasgadas, sujas são pesadelos para qualquer colecionador. Desse modo, armazenar uma coleção de quadrinhos em fichários, estantes ou caixa é essencial para a coleção e para a saúde mental do colecionador. Boatos dão conta que o Coringa⁴¹ ficou daquele jeito depois que o Pinguim⁴² amassou a capa de uma edição da Piada Mortal⁴³. Ele nunca mais foi o mesmo.

Umidade e calor degradam as revistas em quadrinhos em pouco tempo. Desse modo, o melhor a fazer é mantê-las em lugar seco e longe da luz solar. Muitas HQs podem chegar ao valor de milhares de dólares, outras nem tanto. Contudo, se você não é playboy e milionário como Tony Stark ou Bruce Wayne, o melhor a fazer é tomar muito cuidado com edições raras ou especiais, caso contrário perderá dinheiro. O site de instruções wikiHow ([s.a.]) salienta que manuseá-las com muita meticulosidade e atenção é o mínimo para mantê-las seguras. Além disso, nossas mãos contêm uma oleosidade natural, assim a indicação para quando for manipular uma HQ preciosa é usar luvas especiais, como as de látex, para não prejudicar o material (Figura 12).

⁴¹ Um dos maiores vilões da DC Comics. Um palhaço insano inimigo do Batman.

⁴² Personagem da DC Comics, inimigo do Batman.

⁴³ Considerada por muitos a melhor história do Coringa de todos os tempos. Roteiro de Alan Moore e desenhada por Brian Bolland.

Figura 12
Armazenando a coleção



Legenda: Método 3. Armazenando sua coleção de quadrinhos: 1) Guarde as revistas em recipientes resistentes. Um fichário pode ajudá-lo a evitar dobras e rasgos quando os quadrinhos são mantidos em uma estante ou caixa. Usar um arquivo é uma outra opção. Brochuras e coleções de capa dura podem ser armazenadas em uma estante, como de costume; 2) Proteja os quadrinhos do calor e da umidade. Armazene-os em um local seco, com temperatura ambiente. Mantenha-os longe da luz solar direta. Se eles forem mantidos em uma área de armazenamento, em vez de uma prateleira, coloque-os em sacos de plástico, para minimizar os danos causados pela água; 3) Organize sua coleção. Mantenha juntas as edições de uma mesma série. Use divisórias para separar as séries em prateleiras; 4) Proteja quadrinhos valiosos. Compre fichários para proteger ainda mais suas edições mais valiosas. Mantenha elas em um local seguro, de fácil acesso e localização. Quando manuseá-las, use luvas de látex para não deixar oleosidade nas páginas. Fonte: WIKIHOW, [s.a.], doc. eletr.

De acordo Oliveira, Holanda e Maciel (2016, p. 45) “o colecionismo é um hábito saudável e apropriado, [...] que não prejudica o funcionamento global da pessoa e tem função de entretenimento e socialização com outros indivíduos com os mesmos interesses”. A busca por novos objetos, um novo componente para a série,

os encontros de colecionadores e tudo que envolve o ato de colecionar fazem disso um grande passatempo. Contudo, apesar de determinadas HQs, no caso das coleções de quadrinhos, serem extremamente caras, a maioria dos gibis nunca se tornará valiosa. Poucas pessoas conseguem enriquecer colecionando quadrinhos.

No entanto, nem por isso a indústria deixa de se esforçar para que o lucro se expanda no meio desse mercado da cultura. Uma infinidade de trabalhos publicitários, filmes, séries e eventos se espalha por todo o mundo divulgando de forma maciça os heróis e vilões dos quadrinhos. O apelo visual e tecnológico e a grandiosidade dos eventos para ganhar mais adoradores, e agradar os veteranos, não são poupados. Não duvide se em algum momento ver o Incrível Hulk em carne, osso e muitos músculos em um evento divulgando uma nova franquia.

Não se pode questionar a influência da mídia no mercado da cultura. A confiança antes dedicada aos padres e à escola atualmente é conferida à imprensa de um modo geral. Dessa maneira, Nussbaumer (2000, p.56) aponta que

Essa crença na mídia explica o fato de que, quando um determinado espetáculo teatral ou show musical não consta no “roteiro” dos principais jornais ou não tem boa recepção pelos críticos, a ausência ou desaconselhamento sejam determinantes para o consumo ou não desse produto cultural pelo grande público. Também ao que se refere à futura viabilização de seus projetos, os artistas que não estão em evidência acabam tendo mais dificuldades na busca de financiamento. Isso porque a mídia, hoje, pode ser responsável pelo sucesso ou não de determinado produto cultural ao lhe acenar (ou não) com a possibilidade de seu conhecimento e reconhecimento pelo público.

A mídia maciçamente abordou e acompanhou o último filme dos Vingadores intitulado *Guerra Infinita*, uma franquia baseada nas HQs do grupo de heróis muito populares mundialmente. Jornais, sites, blogs, programas de televisão, canais do Youtube, todos divulgaram o filme de modo que, mesmo antes de sua estreia nos cinemas, ele já era um grande sucesso. A produção tornou-se o filme mais rápido no mundo a atingir a marca de 1 bilhão de dólares em apenas 11 dias. No Brasil, em duas semanas, ele já se tornou a maior bilheteria do país no ano, com um público de mais de 15 milhões de espectadores (MARAFON, 2018). Com o crescimento da mídia em torno da cultura pop, em especial os quadrinhos, criou-se um circo em redor das produções da Marvel e da DC Comics, chegando ao ponto de se estar fadado a ser taxado como o estranho da turma se não se consumir uma produção

dessas. Os tempos mudaram. Como Érico Borgo⁴⁴ exclama no Youtube e no Twitter: “Que época boa para ser *nerd!*”.

Nas últimas décadas, algo que impulsionou o marketing em torno do mundo *nerd*, em especial no que envolve as HQs e seus personagens, foi a internet. Blogs, sites e canais do Youtube desenvolvem trabalhos dedicados ao tema, criando uma rede de divulgação e lucro. Dois portais brasileiros em especial se destacam nessa saga: Jovem Nerd e Omelete. Com conteúdos *nerds* atualizados diariamente e colecionáveis comercializados, não há *nerd* no Brasil que não os conheça. O apelo de mercado é tanto ao redor dos adoradores do mundo pop que ambos os portais comercializam produtos colecionáveis licenciados por grandes marcas, como Marvel Comics e DC Comics.

A Omelete Store⁴⁵ é a loja virtual do Portal Omelete, equivalente à Nerdstore⁴⁶ da Jovem Nerd. No site você pode encontrar inúmeros objetos das maiores franquias *nerds* que se possa imaginar. Contudo, a maior ousadia, e talvez o maior trunfo, da Omelete Store está na sua Omelete Box. Nesse caso, o consumidor não sabe o que vai receber, apenas que será um objeto relacionado à cultura pop. Alguém consegue imaginar comprar algo sem saber o que é? Os *nerds* sim. A caixa surpresa da Omelete é organizada com curadoria interna do Portal, com itens licenciados. Mas que itens? Segundo o site, a Omelete Box é uma Mystery Box, ou seja, você não sabe o que tem dentro. No entanto, eles te dão dicas do que encontrar: na caixa Premium, o comprador receberá sete itens licenciados da cultura *geek* e pop; na Light, receberá quatro objetos também licenciados da mesma forma que a Premium. Você paga atualmente R\$98,90 pela Box Premium e R\$64,90 pela Light, fora o frete, para receber uma surpresa⁴⁷ (OMELETE STORE, [s.a.]). É quase um kinder ovo *nerd*. O fanatismo contemporâneo em relação à cultura pop chega ao ponto de se consumir algo sem nem mesmo saber o que é, apenas com a garantia de que tenha objetos relacionados à cultura pop (Figura 13).

⁴⁴ Um dos fundadores do Portal Omelete <<https://omelete.com.br/>> e um dos organizadores da Comic Con Experience (CCXP), evento brasileiro de cultura pop que contempla as principais áreas dessa indústria, como jogos, quadrinhos, filmes e TV. A primeira edição foi em 2014, realizada no Estado de São Paulo.

⁴⁵ Para conhecer a Omele Store, acesse: <<https://store.omelete.com.br/>>. Acesso em: 4 de junho de 2018.

⁴⁶ Para conhecer a Nerdstore, acesse: <<https://www.nerdstore.com.br/>>. Acesso em: 4 de junho de 2018.

⁴⁷ Dados coletados no mês de junho de 2018.

Figura 13
Omelete Box



Fonte: OMELETE STORE, [s.a.], doc. eletr.

No entanto, em termos de marketing e divulgação, nada se iguala aos grandes eventos da cultura pop, em especial a Comic-Con. O evento internacional acontece anualmente na cidade de San Diego, nos Estados Unidos. Milhares de pessoas se reúnem na cidade californiana para celebrar a cultura *nerd*. Durante os quatro dias de evento, além do comércio de vários objetos ligados à cultura pop, são promovidos debates, encontros com vários astros do cinema e dos quadrinhos. Uma boa divulgação no evento pode ser algo decisivo para o sucesso de uma nova franquia nos cinemas, na televisão ou nos quadrinhos.

A primeira edição da San Diego Comic-Con aconteceu em 1970. Segundo Matos (2013, doc. eletr.), o evento se deu

[...] como uma oportunidade para os fãs e escritores amadores conhecerem profissionais e terem acesso aos bastidores da indústria dos quadrinhos. Naquela ocasião apenas 145 pessoas compareceram. Hoje, o evento está sempre lotado e conta com mais de 140 mil pessoas por ano, marca alcançada desde 2009. Tendo sido originalmente pensada para o público consumidor de histórias em quadrinhos, ficção científica, fantasia e “artes relacionadas”, a San Diego Comic-Con, ou simplesmente Comic-Con, expandiu seu escopo consideravelmente e hoje engloba praticamente toda a indústria de cultura pop: cinema, televisão, literatura fantástica e de horror, video games, jogos de tabuleiro, colecionáveis, animé e mangá. Essa expansão também mudou o perfil do público do evento. No documentário Episode IV: A Fan's Hope, que acompanha a edição de 2010 da Comic-Con, John Schnepp, produtor de cinema, define o público atual do evento como uma mistura entre “pessoas que nunca leram uma revista em quadrinhos e pessoas que nunca saíram do porão de suas mães, no mesmo local”.

Observa-se que, atualmente, o evento não faz mais distinção dos seus frequentadores; hibridizou-se o público. Devido à crescente popularidade da cultura pop, muitas pessoas vão ao evento pelo marketing em torno desse meio, ou mesmo pela enxurrada de informações que tomam todas as mídias, fazendo com que qualquer pessoa siga o curso do consumo cultural. Inicialmente, o evento era um espaço onde os fãs poderiam interagir sem julgamentos daqueles que não compreendiam sua cultura, livrando-se de qualquer opinião externa. Em um segundo momento, ele se torna em um legitimador da cultura *nerd*, transformando-se em um nicho de mercado onde qualquer pessoa pode se inserir (Figura 14).

Figura 14

San Diego Comic-Con

Fonte: REID, 2017, doc. eletr.

Em uma crescente mundial do mercado da cultura, obviamente que as terras tupiniquins não ficariam de fora. Um número cada vez maior de pessoas no Brasil se interessa pela cultura pop, e claramente os investidores em eventos estão atentos às movimentações de mercado no país.

Em 2014, surgiu no Brasil a Comic Con Experience (CCXP), da parceria das equipes do site Omelete, do Piziitoys e da agência Chiaroscuro, sendo um evento de cultura pop aos moldes da San Diego Comic-Con. É considerado o maior evento

nerd organizado no Brasil. Na primeira edição, nos quatro dias em que foi realizada, quase 100 mil pessoas passaram pela CCXP. Na sua terceira edição, em 2016, reuniu 196 mil adoradores da cultura pop e se tornou uma referência mundial nesse tipo de evento. Em 2017, em apenas três anos de CCXP, o público mais do que dobrou com relação àquele presente em sua estreia, chegando a uma marca de 227.451 *nerds*, aspirantes a *nerds*, ou pessoas que não tinham nada mais para fazer e deram uma passadinha nos 115 mil metros quadrados da muvuca que estava acontecendo (CCXP, [s.a.]). Na CCXP de 2018, que acontecerá entre os dias 6 e 9 de dezembro, já foram confirmados John Romita Jr., Sebastian Stan⁴⁸, Chris Columbus⁴⁹, David Michelinie⁵⁰, Jill Thompson⁵¹, entre outras personalidades. Esses importantes nomes da cultura pop dão o tamanho e a importância que a CCXP conquistou.

Para entender melhor um evento da magnitude de uma Comic-Con, Arcuri (2017) se propôs a visitar e relatar a experiência que teve na CCXP de 2015. Nesse passeio, a autora se impressionou:

O gigantismo salta aos olhos de modo quase instantâneo: desde a escolha do lugar sede, um centro de exposições colossal próximo ao bairro do Jabaquara, nas orlas de São Paulo, passando pela quantidade de gente a transitar - uma multidão incrível -, pela estrutura pensada e erguida para receber o público e os participantes (estandes, lojas, auditórios, locais de alimentação, cinema de 2.500 lugares montado especialmente para o evento, esquema de transporte gratuito para levar o público da estação mais próxima de metrô até o centro de exposições, venda e distribuição de ingressos), até a logística estabelecida, tudo se encaixa nesse caráter mega. Outra questão que impressiona um visitante de primeira viagem (meu caso) é a potência do tom geek que marca a ComicCon Experience. Muito mais que uma tribo, a comunidade geek vem se fortalecendo enormemente. Pelo robustecimento da tecnologia e das infinitas e ricas trocas tornadas possíveis graças às redes sociais, a fantasia entrou de vez na ordem do dia, incorporando-se ao dia a dia. Na opinião de alguns palestrantes do evento, a magia age como espécie de fonte terapêutica a “colorir” o mundo cotidiano; a fantasia, o lúdico seriam, portanto, veículos de uma felicidade num contexto por eles tido como, por vezes, turbulento (ARCURI, 2017, doc. eletr.).

O tamanho do evento se relaciona ao poder e à força que a cultura pop vem ganhando nos últimos anos. A primeira CCXP, em 2014, tinha local dedicado ao evento de 55 mil metros quadrados. Em 2017, esse tamanho passou para 115 mil

⁴⁸ Ator que atua como o personagem Soldado Invernal no universo cinematográfico da Marvel.

⁴⁹ Produtor e diretor. Trabalhou nos bastidores de filmes como Os Goonies, Esqueceram de Mim e Harry Potter.

⁵⁰ Quadrinista cocriador do personagem Venom. Por anos foi responsável por importantes histórias nas HQs dos Vingadores e do Homem-Aranha.

⁵¹ Uma das quadrinistas mais famosas do mundo. Foi responsável por HQs da Mulher-Maravilha, do Mostro do Pântano e da Orquídea Negra.

metros quadrados, demonstrando que a comunidade *nerd* e consumidora dessas atividades só cresce (CCXP, [s.a.]). Esses tipos de atividades acabam se transformando, para os empresários, no principal produto do marketing cultural. Eventos como as Comic-Cons, ao mesmo tempo que são um produto consumível, são também um marketing próprio, fazendo as duas ideias se complementarem.

Assim como na Comic-Con de San Diego, a CCXP oferece um lugar em especial aos quadrinhos, não por acaso. Se pararmos para analisar, além do produto em si, as HQs geram diversos outros consumíveis para o público. Filmes de grande sucesso hoje são advindos de personagens e ideias das HQs. Não só filmes, mas também séries e livros bebem da mesma fonte para obter bons resultados nas finanças. Algumas pessoas acabam sabendo depois que seus novos heróis e vilões preferidos da telona são, na verdade, criações de gênios dos quadrinhos como Stan Lee e Jack Kirby. E, quando descobrem, logo são seduzidas para o lado *nerd* da “Força”.

Um dos pontos de sucesso da CCXP é o volume financeiro que circula no evento. Segundo Arcuri (2017), o dinheiro corria no CCXP 2015 desmedidamente, seja no setor de alimentação movimentado com imensas filas, seja nos estandes dedicados a alguma franquia, com colecionáveis e sempre cheios de fãs inquietos para consumir. Segundo a autora:

Quase tudo se pode comprar: roupas (camisetas, fantasias), máscaras, bonecos, brinquedos, sapatos, quadrinhos, livros, objetos de decoração, bugigangas relacionadas ao mundo dos quadrinhos, dos super-heróis e outros personagens queridos, uma infinidade de acessórios (canecas, mochilas, estojos, maquiagem, baralhos, almofadas, xícaras etc.), **itens colecionáveis. Estes, por exemplo, merecem destaque especial, pelos preços alcançados, em média bastante elevados. Afinal, um boneco não é apenas um boneco, mas um item feito de modo quase artesanal em quantidades super-reduzidas - um objeto de desejo, portanto.**

Apesar dos altos preços cobrados (800 reais por uma espada jedi Star Wars, 4.500 reais por um busto do Coringa, arquirrival do Batman), muitos lotam os estandes de colecionáveis. Isso em meio a um público que não dá mostras de ser particularmente abonado - na chegada ao primeiro dia do evento, na imensa fila para embarcar em um dos ônibus que transportavam, gratuitamente, os visitantes da estação mais próxima de metrô (Jabaquara) até o centro de exposições, pouquíssimos aceitavam abandonar a longa espera e pagar 5 reais, cada um, para dividir um táxi rumo à São Paulo Expo. Ou comprar prosaicos hambúrgueres Bob's a 18 reais na praça de alimentação.

O dinheiro é suado e valorizado. Talvez por isso, os geeks repudiam abertamente a pirataria. Fazem questão do original, embora mais caro, porque o original guarda um valor intrínseco de autenticidade: o enorme apelo está menos na marca, na grife - até mesmo na raridade -, do que na autenticidade daquele objeto. Uma autenticidade pouco

replicável, radical, quase como a de um tesouro. O colecionismo na cultura pop alimenta-se de uma nostalgia - pessoal ou histórica. O consumo, aqui, é completamente especular - o indivíduo enxerga o eu no que coleciona e compra. (ARCURI, 2017, doc. eletr. Grifo meu.)

O fã colecionador é por si só um apaixonado por aquilo que coleciona. O mercado da cultura voltado para as HQs reserva um alto grau de poder de consumo devido ao fanatismo daqueles que as seguem. Está muito longe de esgotar o limite de consumo de seus produtos. Com motivações que vão muito além do simples ter, os colecionadores de HQs são apaixonados pelo universo que rodeiam os heróis e vilões, e ter um pedaço dessa realidade fantástica é objetivo de qualquer colecionador de quadrinhos.



3.2 Não é quem eu sou por dentro, e sim o que eu faço é que me define

Quase todo mundo, em algum momento de sua vida, já foi aspirante a colecionador. Na infância, temos a tendência de juntar bugigangas de todo o tipo, fazendo qualquer mãe enlouquecer. Álbuns de figurinhas de futebol eram febre entre os meninos brasileiros nas décadas de 1980 e 1990, assim como os papéis de carta entre as meninas. Muitas das práticas de caráter colecionista ficam no passado e acabam por não voltar. As motivações são diversas, desde a influência de um amigo ou o agrado pela temática da coleção. Poucos se igualam a Taneleer Tivan⁵², personagem da Marvel Comics que, através de uma visão, viu o fim dos tempos, assumindo assim o nome de “O Colecionador”, devotando sua vida a coletar seres de todo o universo a fim de preservá-los caso sua visão se realize, podendo assim repovoar os mundos de todo o cosmo (Figura 15). Praticamente um Noé maligno dos quadrinhos.

⁵² Para saber mais sobre Taneleer Tivan, O Colecionador, consultar: RIBEIRO, Leila Beatriz; COSTA, Thainá Castro. O Colecionador: Uma análise informacional de coleções de objetos em História em Quadrinhos. **V Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura**, Bahia, 2009. Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/enecult2009/19451.pdf>>. Acesso em: 6 de junho de 2018.

Figura 15
O Colecionador



Fonte: COMIC BOOK REALM, [s.a.], doc. eletr.

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.

Para compreender o colecionismo de HQs e as dinâmicas de consumo que envolvem o ato de colecioná-las, acreditei ser necessário conversar com alguns colecionadores. Assim, durante este trabalho, entrevistei quatro colecionadores de HQs e, no decorrer do processo de diálogo, encontrei ainda um ex-colecionador. Os entrevistados foram contatados por e-mail, desde um antigo amigo colecionador a pessoas encontradas em pesquisas na internet que abertamente se apresentavam como colecionadoras de HQs. Ao mapeá-los, enviei um questionário com perguntas abordando temas como colecionismo, consumo e vendas relacionados ao universo das HQs, além de questões relacionadas às suas coleções. Em um total de oito

coleccionadores contatados, foram recebidos cinco retornos dos e-mails enviados, propiciando uma análise de suas experiências colecionadoras dedicadas aos quadrinhos.

Ao reunir o material recebido, me deparei com uma recorrência: em todas as respostas relacionadas às motivações ou à importância de suas coleções de HQs, os entrevistados fizeram menções à sua adolescência ou infância. O historiador e colecionador Márcio Cabreira (2018), de 36 anos, deixa clara sua ligação afetiva com as revistas quando indagado sobre a importância e o valor dos quadrinhos na sua vida:

É muito importante, pois ela conversa com uma parte da minha história. Eu não imagino simplesmente não ler mais quadrinhos. Muitos valores morais que carrego comigo vieram dos gibis. Além disso, os quadrinhos me permitem continuar conectado com a parte criativa da minha vida, que na atividade que exerço não é muito exigida. (CABREIRA, 2018, doc. eletr.)

Para Lopes (2010), o sentido de colecionar possui relações diretas com os ciclos de vida das pessoas. Essa prática deve ser pensada em razão de suas biografias. O autor enfatiza que a trajetória de vida marca propriedades atribuídas às suas coleções:

Trata-se de uma forma de extrair o objeto de seu contexto e de aproximá-lo de um contexto pessoal, metamorfoseando suas propriedades a partir do sentido de familiaridade, o que, acrescido de uma perspectiva de duração, adquire valorização. Esse afeto é uma forma de valorização decorrente da familiaridade que se estabelece com as coleções. (LOPES, 2010, p. 386.)

A observação de Lopes (2010) se sobressai nas lembranças do passado e na nostalgia que o colecionador Cabreira (2018) relata sobre o início de sua coleção, bem como no destaque que o mesmo estabelece entre a materialidade preservada e seu ciclo de vida:

Me alfabetizei lendo quadrinhos. Lembro de fazer um esforço muito grande, apesar da resistência da minha mãe que achava muito complicado, para ler a edição nº 1 de “A teia do Aranha”. Levei semanas lendo. Lembro até hoje quando entendi uma piada sobre o “dia do fico” que o tradutor usou na edição, dei risada sozinho. Comecei a colecionar efetivamente aos 11 anos, em 1993. Ganhei de uma prima da minha mãe duas sacolas de supermercado cheias de gibis da Marvel, uma centena de edições de títulos diversos. A partir daí comecei a tentar completar as coleções para fechar as histórias, o que faço até hoje. Minha coleção de “Formatinhos” do Homem-Aranha da editora Abril ainda está incompleta por 4 números. (CABREIRA, 2018, doc. eletr.)

Renato Frigo (2018), outro colecionador com quem conversei, é dono de um site especializado, o <coleccionadoresdehq.com.br>, e possui um grupo de leilões de quadrinhos no Facebook. Também não esconde o forte sentimento do passado ao comentar o início de sua coleção:

Comecei com 8 anos quando meu pai me deu uma HQ formatinho do Capitão América! Aquela revista abriu minha cabeça para uma nova forma de ler as HQs (antes eu lia Turma da Mônica e Disney) e então aquela revista eu quis guardar comigo e foi assim que começou a coleção... Tenho essa revista até hoje! (FRIGO, 2018, doc. eletr.)

Frigo (2018) ainda comenta a importância e a ligação que os quadrinhos têm com o seu passado, uma das características mais fortes dos colecionadores de HQs:

Pra mim é uma forma de me expressar e lembrar da infância, da adolescência e até agora da própria vida adulta. Cada edição tem uma história antes de chegar até as minhas mãos. Quando compro em sebos então essa história fica maior ainda! Por isso eu sempre digo que nós não colecionamos as HQs e sim elas que nos colecionam, pois um dia nós vamos embora e elas vão ficar aqui e então farão parte de outras coleções. Pra mim o valor é sentimental e nostálgico e a importância é como se fosse alguém da família. (Idem, 2018, doc. eletr.)

O colecionável torna-se um objeto rodeado de significados e valores dados pelos próprios colecionadores. Vive-se uma fantasia naquela materialidade, da qual o próprio colecionar faz parte. A HQ deixa de ser apenas uma revista para se tornar um patrimônio para uma pessoa ou para uma comunidade. De acordo com Lopes (2017, p.11) “[...] assim como os objetos adquirem biografias no processo de singularização relacional que estabelecem com seus possuintes, eles também moldam as biografias dos sujeitos [...] que os condicionam como bens culturalmente singularizados”. Em relação à valoração material, Renfrew (2008, p.202-203) expõe:

Em geral, valor é uma propriedade que se atribui a um objeto de modo a resultar do contexto social em questão e que é, até certo ponto (quase sempre um ponto significativo), arbitrário. Nunca é uma propriedade inerente a um objeto ou material da mesma maneira que propriedades físicas mensuráveis, como resistência, densidade, índice refrativo, etc. Não pode ser medido fora de um contexto social. Falamos de valor como se fosse inerente ao objeto ou mercadoria e, ao fazê-lo, criamos uma metáfora ou mascaramos uma realidade. [...] O valor é atribuído por um indivíduo ou um grupo. [...] Com frequência, o termo “valor sentimental” é empregado com referência à estima que uma determinada pessoa confere a um objeto quando uma alta estima não é amplamente compartilhada. Em geral, ele depende da história específica desse objeto em relação à pessoa em questão.

Não por acaso, muitos dos que buscam HQs para suas coleções preferem participar de uma Cruzada na busca de uma nova edição do que simplesmente comprar uma HQ pela internet. O desafio faz parte de valorização do objeto desejado. O colecionador Cabreira (2018) relata a forma de aquisição de sua coleção:

Eu utilizo todas as formas disponíveis, acredito. Troco com outros colecionadores, compro em grupos de Facebook e Whatsapp e também em sebos, este último geralmente para os materiais mais antigos, que não gosto de comprar on-line, prefiro a emoção de encontrar e garimpar material. (CABREIRA, 2018, doc. eletr.)

Apesar da facilidade que a internet traz para os colecionadores contemporâneos, o jogo que se insere na busca do “material perdido” transforma essa busca ao objeto em uma corrida ao Santo Graal. Oliveira (2017), a partir dos estudos de William McIntosh e Brandon Schmeichel⁵³, apresenta oito etapas que constituem o *modus operandi* de cada colecionador⁵⁴. Entre elas, o desafio da busca é a etapa considerada mais excitante pelos colecionadores:

A etapa seguinte é considerada por muitos colecionadores como sendo a mais entusiasmante, pois envolve o desafio da busca, da localização dos objetos e do desenrolar das negociações que dão lugar à aquisição. O sucesso na aquisição dos objetos pretendidos proporciona uma sensação de grande valorização pessoal e aumenta a autoestima do colecionador. A reação à aquisição constitui um dos momentos que compõem este processo e que os colecionadores gostam bastante de partilhar. (OLIVEIRA, 2017, p.173.)

Mesmo com a quase sacra visão dos colecionadores em relação aos quadrinhos, alguns desistem de colecionar HQs. Blasfêmia! Negativo; a informação procede. Ludy Pereira (2018), radialista de 54 anos, se desfez de sua coleção de quadrinhos da Disney há aproximadamente dois anos. Segundo o comunicador, com a oferta quase infundável de HQs chegando às bancas e livrarias, não houve mais capital que desse conta de tamanha variedade. Outro fator determinante para que deixasse de colecionar sistematicamente foi as novas versões das HQs que chegam

⁵³ McINTOSH, William D.; SCHMEICHEL, Brandon. Collectors and collecting: a social psychological perspective. **Leisure Sciences: An Interdisciplinary Journal**, London, v. 26, n. 1, p. 85-97, agosto, 2004.

⁵⁴ As oito etapas que constituem o *modus operandi* de cada colecionador, identificadas por William McIntosh e Brandon Schmeichel (2004 apud OLIVEIRA, 2017) são: a decisão de colecionar algo; a compilação de toda informação que existe sobre o objeto a colecionar; a construção da identidade como colecionador; o plano que visa a obtenção de um ou mais objetos para iniciar a busca; o foco aos objetos desejados; a busca dos objetos; manipulação e organização do material; e por fim a repetição de todo o processo.

com capas duras, materiais mais requintados, desse modo inflacionando as revistas. No entanto, mesmo com a desintegração da sua coleção, o ex-colecionador Pereira ainda guarda com carinho uma série de quadrinhos de Calvin & Haroldo por motivos sentimentais. Lopes (2010) aponta que, na prática do colecionismo, há lógicas de continuidade e de descontinuidade. Para o autor, as lógicas de descontinuidade esboçam “[...] outro quadro explicativo da relação entre coleções e ciclos de vida, baseado no desenvolvimento de uma percepção sensível do mundo decorrente de rupturas havidas nas trajetórias pessoais dos colecionadores” (LOPES, 2010, p.377).

Quando perguntado se havia possibilidade de voltar a ser um colecionador de HQs, o ex-colecionador Pereira (2018, doc. eletr.) responde:

Eu tenho comprado quadrinhos Disney esporadicamente, comprei os volumes em capa dura da coleção Carl Barks. Mas devido a uma crise interna a Editora Abril acabou cancelando recentemente toda a linha luxo da Disney (edições em capa dura com papel especial). E segundo notícias de sites especializados em quadrinhos Disney, parece que a concessão da Abril para vender Quadrinhos Disney está prestes a finalizar e que segundo essas fontes a Panini poderá assumir os quadrinhos Disney. Mas isso precisa ser apurado e pesquisado com seriedade. As *fake news* invadem a Web.

Pode-se sugerir que, na verdade, um colecionador de HQs apenas diminui sua coleção, mas dificilmente a extermína. O colecionador de quadrinhos é um apaixonado pelo universo que gira em torno das páginas dessas revistas, raramente conseguindo abstrair-se desse mundo. Segundo Oliveira (2017, p.177-178):

Os objetos têm um valor simbólico e a coleção funciona como uma extensão do colecionador. [...] O maior receio do colecionador prende-se com o seu desmantelamento, venda ou destruição. [...] As práticas de colecionar assemelham-se, assim, a uma odisséia e cada coleção representa a narrativa de uma viagem, cheia de aventuras e peripécias. Os seus protagonistas são dotados de características extraordinárias e a sua história em conjunto, umas vezes calma, outras vezes atribulada, existe para ser contada.

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.

O Capitão América surgiu em 1941, o mesmo ano que os Estados Unidos entraram na Segunda Grande Guerra. Na capa da primeira edição de sua revista, o herói aparece com seu uniforme clássico, com as cores da bandeira dos Estados Unidos, dando um murro na cara de Adolf Hitler (Figura 16). Um ano mais tarde, foi a vez das mulheres mostrarem sua força, surgindo a Mulher-Maravilha. O seu criador, William Marston, anteviu a ida dos homens norte-americanos para a guerra, criando uma personagem que levava uma mensagem de busca de direitos iguais, combatendo o crime e ajudando outras mulheres a agirem por si mesmas.

Figura 16

Primeiras edições de Capitão América e Mulher-Maravilha



Fonte: PEIXOTO, 2013, doc. eletr., e COMIC VINE, [s.a.], doc. eletr.

Essas duas HQs, frutos de conflitos da década de 1940, hoje são consideradas obras-primas, um patrimônio para os amantes dos gibis. A valorização dessas revistas não é por acaso. Muitas HQs surgem atualmente com propostas de conflitos atuais, da mesma forma que os quadrinhos citados anteriormente. Essa

forma de arte faz os colecionadores legitimarem esses objetos enquanto patrimônio. A esse respeito, Pedrão e Bizello (2016, p. 839) afirmam que

A coleção é um ponto de equilíbrio e a junção das duas características mais importantes para um patrimônio vir a ser: a história e a memória. Com a coleção vemos a junção perfeita da história, retratada pelos seus objetos e peças, que se encaixam em determinado período histórico (mesmo que não seja o que o colecionador vive) e a memória que é trazida pelo colecionador que escolhe suas peças com base em memórias. Essas memórias podem ser pessoais, relacionadas a alguma parte da história geral que ele se identifique, de sua família, ou simplesmente memórias de algo que seja ligado ao seu gosto pessoal, enchendo esses objetos de significados.

Pensando nas coleções de HQs como um patrimônio cultural contemporâneo, nada mais justo do que mantê-las salvaguardadas de problemas externos que possam prejudicar sua conservação. Os colecionadores desses objetos dedicam boa parte de seu tempo a estratégias visando à segurança de suas HQs mais preciosas. Assim como um objeto de museu, que perde suas funcionalidades primárias e se destina à contemplação, muitos quadrinhos também não são mais tidos como objetos de leitura, passando a ser uma materialidade envolta por vários significados emocionais e valores. Desse modo, os colecionadores entrevistados para este trabalho dedicam um espaço específico para sua coleção, garantindo sua preservação, colocando as HQs em sacos plásticos e evitando possíveis danos. O colecionador Thiago Creczynski (2018), de 34 anos, afirma que

Para manter a coleção longe de avarias, procuro manter as revistas de HQs em plásticos para proteção, realizando limpeza eventual nos livros e HQs de capa dura, assim como nos action figures e filmes. Já a organização é feita predominantemente por temas ou personagens. (CRECZYNSKI, 2018, doc. eletr.)

Mais do que simplesmente juntar ou acumular, a coleção passa por cuidadosos procedimentos de preservação. Seria impensável deixar um objeto colecionável sem proteção. Os colecionadores de quadrinhos dedicam espaços especiais para guardar suas revistas. Além do cuidado do local, existe uma lógica na sua organização, seja pela numeração, pelo ano ou por grupos de personagens. As HQs são expostas cuidadosamente, seguindo a ordem que seus curadores minuciosamente decidiram. Santo (2010, fl. 13) pondera:

Acumular não corresponde a colecionar, ou necessariamente exige métodos sistêmicos de guardar, manter ou até mesmo categorizar objetos eletivos ou excluídos do julgamento aferido pela cultura material e, ainda, não fazer distinção com o rigor da narrativa. Colecionar prevê dois momentos básicos: a exposição dos objetos, cujas questões envolvem a produção, a circulação e o contexto da cultura; e a invenção da ordem, ou seja, associar atribuições às vertentes classificatórias destinadas a eles, definido no tempo e no espaço da sociedade.

Não há como negar que os colecionadores de quadrinhos em sua maioria são adultos e possuem uma íntima relação entre sua coleção e sua infância. As sensações trazidas das lembranças do passado fazem do colecionador de HQs um saudosista. O colecionador Cabreira (2018) comenta que os colecionadores de gibis

Ainda são, em sua maioria, um público adulto. E, veja bem, não estou falando do público que consome, mas daquele que efetivamente coleciona, que busca obras de autores específicos, que conhece os artistas. Muitos jovens compram quadrinhos, mas boa parte deles não tem isso como um hábito, especialmente em se tratando de comics. (CABREIRA, 2018, doc. eletr.)

Apesar disso, atualmente cresce de forma rápida o número de novos admiradores de HQs. Isso porque, segundo os colecionadores entrevistados, a inquietação da indústria cinematográfica em torno dos heróis e vilões dos quadrinhos se expande cada vez mais. Uma infinidade de filmes da Marvel Comics e da DC Comics traz novos consumidores de HQs e possivelmente novos colecionadores. Todos os anos, diversos filmes são lançados baseados nos quadrinhos, sempre com um imenso público ávido por explosões e superpoderes. Desse modo, o marketing cultural desse nicho vira uma via de mão dupla: os leitores de HQs consomem também o que é produzido pelos cinemas e por produtoras de séries como a Netflix, da mesma forma que os frequentadores de cinemas e telespectadores de séries acabam por consumir as HQs. Assim, tanto o mercado lucra quanto fomenta cada vez mais o consumo dessas práticas.

Não por acaso, consumir as revistas em quadrinhos ficou mais fácil na atualidade. A popularização da cultura pop e o avanço da tecnologia fizeram com que se simplificasse o acesso às HQs. Lojas especializadas, físicas e virtuais, leilões e vendas na internet, tudo isso diminui a longa caminhada na busca de novas histórias. O colecionador Frigo (2018) comenta que está muito mais fácil colecionar HQs e que

São vários os motivos, mas resumindo mesmo foi por causa da Internet e do comércio eletrônico. A internet permitiu que os colecionadores se encontrassem, se reunissem e assim reforçassem seu amor pelas HQs e pelo colecionismo. Comecei um grupo de colecionismo em 2011 no Facebook e hoje já somos quase 20.000 colecionadores espalhados pelo Brasil e muitos fora do Brasil também! E com a globalização do comércio eletrônico é possível comprar material que nunca chegou no Brasil... Fora o Mercado Livre e o Estante Virtual que modificaram a relação do colecionador com os sebos. E por fim os leilões no Facebook que permitiram uma troca gigante de HQs entre colecionadores. Eu faço leilões desde 2015 no Facebook e posso dizer que já vendi mais de 1.500 HQs para centenas de colecionadores! Então tudo isso junto faz a sua coleção crescer rapidamente. (FRIGO, 2018, doc. eletr.)

É evidente que a atenção dada para o universo das HQs atualmente tem a contribuição em conjunto daqueles que produzem e dos que consomem. Eventos grandiosos como as Comic-Cons fazem uma enxurrada de dinheiro circular. Essa facilidade ao acesso e a valorização dos quadrinhos estão intimamente ligadas ao mercado da cultura. O mercado e os consumidores agradecem.

Porém, embora seja presente essa relação entre mercado e consumo, um colecionável para o colecionador não é somente um objeto de valor econômico. Como observado, relações de infância, eventos vivenciados evocam valores extrínsecos às materialidades. Quando perguntados sobre qual o valor/importância da sua coleção, as respostas evidenciam essa relação íntima entre colecionador - coleção, exemplificado na resposta do colecionador Christian Bairros:

Isso é muito subjetivo, se falarmos em **valor pessoal**, a coleção traz uma sensação agradável de nostalgia e bem estar, é a **materialização de personagens da minha infância/adolescência**, que eu posso revisitar sempre que possível e adicionar novas histórias. (BAIRROS, 2017, doc. eletr., grifo meu)

Cabreira (2018), Creczynski (2018), Bairros (2018), Frigo (2018) e Pereira (2018) embora sejam colecionadores com itinerários de vida distintos, atribuem valores comuns às suas coleções de HQs: sensação de nostalgia e bem-estar, valores pessoais, familiares, morais e identitários. Creczynski (2018, doc. eletr., grifo meu) enfatiza: “A importância da coleção para mim é **vital**”. Esses exemplos reforçam a análise do antropólogo Daniel Miller, que estuda a relação dos sujeitos com a cultural material. Para o autor:

[...] os objetos fazem as pessoas. Antes de realizarmos coisas, nós mesmos crescemos e amadurecemos à luz de coisas que foram transmitidas pelas gerações anteriores. [...] Coisas, vejam bem, não são coisas individuais, mas todo o sistema de coisas, com sua ordem interna, fazem de nós as pessoas que somos. (MILER, 2013, p.83)

Os relatos evidenciam que a valoração afetiva das HQs, associada a eventos pessoais (muitos deles episódios familiares), é uma das mais recorrentes entre esses colecionadores de HQs. A nostalgia e o apego às coleções de quadrinhos foram uma unanimidade entre os entrevistados para este trabalho. Muitas HQs podem não ter um valor econômico atribuídos a elas, porém o que está em jogo é uma trama de simbolismo que fazem desses objetos únicos dentro do contexto do colecionador.

De acordo com Desvallés e Mairesse (2013) a noção de patrimônio no séc. XX foi consideravelmente ampliada, integrando o conjunto de testemunhos materiais do homem e do seu meio. Uma das interpretações do conceito de patrimônio, nessa perspectiva é "[...] todo objeto ou conjunto, material ou imaterial, reconhecido e apropriado coletivamente por seu valor de testemunho e de memória histórica e que deve ser protegido, conservado e valorizado" (Idem, 2013, p.74). Desse modo, mais do que uma simples prática colecionista contemporânea, as coleções de HQs são resultados de um processo histórico de transformação simbólica desses objetos que, de certa forma, traduzem não só a história de um tempo, mas também simboliza e representa aqueles que se envolvem com essa materialidade. Nessa perspectiva, para os colecionadores e amante do universo dos quadrinhos não resta dúvidas que as HQs são um patrimônio da cultura pop mundial contemporânea.



4 SUSPEITEI DESDE O PRINCÍPIO

Muito tempo se passou desde que ganhei minha primeira HQ e comecei uma pseudocoleção na longínqua década de 1980. Nenhum vestígio material sobrou daquela época, mas o sentimento agradável dos desenhos e das histórias fantásticas está comigo ainda hoje depois de mais de 30 anos. É muito bom estudar em um campo do conhecimento que gosta e poder, depois de todos os anos dedicados aos estudos específicos dessa área, escolher um objeto de estudo que tantos sentimentos bons te traz. Além do grande apreço que tenho pelo universo dos quadrinhos, a principal questão que me motivou nesta pesquisa foi compreender como um objeto tão simples, a HQ, em sua materialidade, se transformou em termos de valoração em um patrimônio da cultura pop mundial. Pode-se perceber que se criou atualmente uma conjuntura para que isso acontecesse com os quadrinhos. Tanto o mercado cultural quanto os consumidores se completam, fazendo da HQ um verdadeiro patrimônio contemporâneo.

Pouco tempo se passou em termos históricos, mas muito se evoluiu em relação aos consumidores e colecionadores de quadrinhos. Os esquisitões *nerds* deram lugar aos novos e populares *nerds*. Talvez chamar de novos seja um pouco de pretensão do velho *nerd* que escreve este trabalho, mas o que se percebe é a continuidade junto com a renovação de consumidores da cultura pop. Com a popularização de filmes, séries e outras mídias ligadas às HQs, muitas pessoas deixaram o preconceito de lado para conhecer algo novo. Assim, os antes relegados consumidores de quadrinhos se inserem no mundo da popularidade com um reforço dos novos *nerds*.

O *nerd* por essência é um colecionador. Desse modo, o mercado é fomentado pela ânsia consumista desse nicho. Criou-se um circo mercadológico em torno da cultura pop. Feiras temáticas, lojas especializadas, canais do Youtube, sites na internet, todos dedicados a fazer crescer a paixão pelos quadrinhos e o consumo dos materiais relacionados a esse mundo. Durante a pesquisa deste trabalho, houve dificuldades em contatos a sites como Jovem Nerd e Omelete devido ao grande assédio que esses portais recebem de instituições de pesquisa. Chega ao ponto do site Jovem Nerd deixar um recado em tamanho considerável que não responde e-mails de trabalhos de escolas e universidades devido à enorme quantidade de solicitações. Isso demonstra que cada vez mais as pessoas estão tentando entender esse fenômeno contemporâneo ligado à cultura pop.

As suspeitas do princípio da pesquisa se confirmam nos contatos que obtivemos com colecionadores de HQs. A ligação forte com a infância e a nostalgia fazem parte do colecionador de quadrinhos. Geralmente essas coleções são formadas a partir de revistas obtidas quando criança ou do próprio sentimento que o colecionador traz de seu tempo passado. As HQs são tomadas por significados que vão além da simples leitura de um material. Elas contam histórias de um tempo dentro de suas páginas, além da história do colecionador que as obtém. Esse patrimônio contemporâneo não tem só seu valor financeiro, mas está rodeado de valores simbólicos que o tornam único.

A história contada por esses objetos remete a identidade e simbolismos de um determinado nicho dentro da sociedade. Imbuídas desses símbolos, as HQs reafirmam uma transformação histórica e identitária dos adoradores dessa cultura pop. Não por acaso esses materiais são considerados patrimônios contemporâneos, pois se tornaram objetos de grande valoração e veneração de um público cada vez maior.

A procura dos legitimadores dos quadrinhos como um patrimônio contemporâneo neste trabalho se deu através do entendimento de dois fatores interligados que fazem das HQs um fenômeno de popularidade na atualidade: consumidores e o mercado da cultura. As HQs geram diversos outros produtos que se auto-afirmam no mercado como filmes e séries. Muitas pessoas passam a consumir quadrinhos por causa de um filme ou série e o movimento contrário também acontece.

A série de zumbis, *The Walking Dead*, é uma das mais populares do momento e é baseada em uma HQ. Vários dos fãs da produção passaram a comprar os quadrinhos do apocalipse zumbi devido ao seriado. A influência dos novos consumidores de gibis também acontece nas grandes feiras de cultura pop e da divulgação na internet. Esse macro-marketing influencia o consumo da cultura pop, fazendo com que mais pessoas se identifiquem com as HQs e as legitimem como patrimônio cultural.

A partir da pesquisa deste trabalho, pode-se identificar o crescimento dos quadrinhos como objeto de estudo na academia. Muitos pesquisadores estão se interessando em entender esses objetos como fenômenos contemporâneos ligados ao colecionismo e a movimentação deles no mercado da cultura. Apesar da popularidade e do crescente foco de estudos, as HQs ainda não têm um grande

destaque na Museologia. Objetos históricos e coleções clássicas ainda tomam o lugar de preferência nos museus, deixando materialidades da cultura pop alijadas desse contexto. Obviamente, existem exceções. Há um movimento na Museologia que tenta se aproximar de novos desafios, abordando outras práticas nos museus que visam trazer a renovação dessas instituições. Desse modo, é um momento propício de parceria e reflexão para as novas práticas museológicas em torno das HQs, fazendo os museus entrarem na era da cultura pop mundial.

REFERÊNCIAS

- ARCURI, Mariana Conde Moraes. Quadrinhos e febre geek - Relato de uma ida à Comic Com Experience. In: **Revista Escrita**, 2017. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/28871/28871.PDF>>. Acesso em: 4 de junho de 2018.
- AVESSO. **Dia do Orgulho Nerd e Dia da Toalha**, 2012. Disponível em: <<https://avessodacoisa.wordpress.com/2012/05/26/dia-do-orgulho-nerd-e-dia-da-toalha/>>. Acesso em: 25 de maio de 2018.
- BAIROS, Christian. <ch*****@gmail.com>. **Colecionismo sobre Histórias em Quadrinhos**. 23 de maio de 2018. Mensagem para <di*****@gmail.com> em 6 de junho de 2018.
- CABREIRA, Márcio. <ma*****@gmail.com>. **Colecionismo sobre Histórias em Quadrinhos**. 23 de maio de 2018. Mensagem para <di*****@gmail.com> em 5 de junho de 2018.
- CCXP. **A CCXP**, [s.a.]. Disponível em: <<http://www.ccxp.com.br/a-ccxp>>. Acesso em: 4 de junho de 2018.
- CLEMENTE, Deborah Caroline Cabral. **Evolução Nerd: sociedade digital e as mudanças nos paradigmas sociais dos Nerds e Geeks**. 2010. 121p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social - Jornalismo), Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, 2010. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/118687>>. Acesso em: 16 de maio de 2018.
- CODESPOTI, Sérgio. Cópia preservada de Amazing Fantasy #15 foi vendida por 1,1 milhão de dólares. **UNIVERSO HQ**, 2011. Disponível em: <<http://www.universohq.com/noticias/copia-preservada-de-amazing-fantasy-15-foi-vendida-por-11-milhao-de-dolares/>>. Acesso em: 23 de novembro de 2018.
- COMIC BOOK RELM. **Collector Taneleer Tivan**, [s.a.]. Disponível em: <<https://comicbookrealm.com/report/character/429/collector-taneleer-tivan&t=pics>>. Acesso em: 06 de junho de 2018.
- COMIC VINE. **Wonder Woman #1**, [s.a.]. Disponível em: <<https://comicvine.gamespot.com/wonder-woman-1-the-origin-of-wonder-woman/4000-108764/>>. Acesso em: 12 de junho de 2018.

COMPREI UM UNICÓRNIO. **O que é? O dia do Orgulho Nerd**, 2017. Disponível em: <<http://www.compreiumunicornio.com/2017/05/o-que-e-o-dia-do-orgulho-nerd.html>>. Acesso em: 25 de maio de 2018.

CONSELHO JEDI BAHIA. **Star Wars - 35 anos (e Dia do Orgulho Nerd)**, 2012. Disponível em: <<http://www.conselhojedibahia.com.br/cjba/2012/05/star-wars-35-anos-e-o-dia-do-orgulho-nerd/>>. Acesso em: 25 de maio de 2018.

CRECZYNSKI, Christiano. . <go*****@yahoo.com.br>. **Colecionismo sobre Histórias em Quadrinhos**. 23 de maio de 2018. Mensagem para <di*****@gmail.com> em 7 de junho de 2018.

DAL PIZZOL, Alan Ricardo. **Entre produtos e consumo nerd: elementos para uma subcultura de fronteiras a partir de Ghanor**, 2017, 129p. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Ciência da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2017. Disponível em: <<http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/6694>>. Acesso em: 16 de maio de 2018.

DESVALLÉES, André; MAIRESSE, François. **Conceitos-chave de Museologia**. São Paulo: Comitê Brasileiro do ICOM: Pinacoteca do Estado de São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura, 2013. 100p. Disponível em: <http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Conceitos-ChavedeMuseologia_pt.pdf>. Acesso em: 22 de maio de 2018.

FARINA, Milton Carlos; TOLEDO, Geraldo Luciano; CORRÊA, Gisleine Bartolomei. **Colecionismo: uma perspectiva abrangente sobre o comportamento do consumidor. IX SEMEAD - Administração no Contexto Internacional**, 2006. Disponível em: <http://sistema.semead.com.br/9semead/resultado_semead/trabalhosPDF/320.pdf> Acesso em: 29 de maio de 2018.

FEDEL, Agnelo de Souza; SILVA, Josefina de Fátima Tranquilin. **Juventude e Cultura Nerd no Brasil. R. Dito e Feito**, Curitiba, v. 7 n. 11, p. 122-138, 2016. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/de/article/download/5241/3509>>. Acesso em: 22 de maio de 2018.

FRIGO, Renato. <co*****@coleccionadoresdehq.com.br>. **Colecionismo sobre Histórias em Quadrinhos**. 22 de maio de 2018. Mensagem para <di*****@gmail.com> em 25 de maio de 2018.

KD IMAGENS. **Vingança dos nerds**, 2016. Disponível em: <<http://kdimagens.com/imagem/vinganca-dos-nerds-470>>. Acesso em: 25 de maio de 2018.

LANES, Ricardo Marques. Justiceiro - 6 horas para matar. **Guia de Quadrinhos**, 2011. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/justiceiro-6-horas-para-matar/ju011105/93691>>. Acesso em: 31 de maio de 2018.

LEITE, Thiago. O que faz do nerd um nerd? **Teia neuronal**, 2010. Disponível em: <<http://teianeuronal.com/o-que-faz-do-nerd-um-nerd/>>. Acesso em: 25 de maio de 2018.

LOPES, José Rogério. Colecionismo e ciclos de vida: uma análise sobre Percepção, duração e transitoriedade dos ciclos vitais. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 16, n.34, p.377-404, jul./dez, 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ha/v16n34/16.pdf>>. Acesso em: 8 de junho de 2018.

_____. Coleções e agências patrimoniais da formalidade à informalidade das experiências de colecionismo contemporâneas. **Revista Brasileira De Ciências Sociais**, vol. 32, n° 94, 2017. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbcsoc/v32n94/0102-6909-rbcsoc-3294082017.pdf>>. Acesso em: 8 de junho de 2018.

MARAFON, Renato. Vingadores Guerra Infinita ultrapassa 1,9 bilhão mundialmente. **Cinepop**, 2018. Disponível em: <<http://cinepop.com.br/vingadores-guerra-infinita-ultrapassa-us-19-bilhao-mundialmente-176578>>. Acesso em: 1 de junho de 2018.

MARSHALL, Francisco. Epistemologias históricas do colecionismo. **Episteme**, Porto Alegre, n.20, 2005, p.13-23.

MATOS, Patrícia. Consumo, curadoria e a construção de mapas de importância na cultura nerd. **X POSCOM - Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio**, 2013. Disponível em: <http://www.academia.edu/5346654/Consumo_curadoria_e_a_constru%C3%A7%C3%A3o_de_mapas_de_import%C3%A2ncia_na_cultura_nerd>. Acesso em: 7 maio de 2018.

_____. O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. **XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste - Intercom**, 2011. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/R24-1149-1.pdf>>. Acesso em 16 abril de 2018.

NUSSBAUMER, Gisele. **O mercado da cultura em tempos (pós) modernos**. Santa Maria: UFSM, 2000. 96p.

OLIVEIRA, Célia. Coleções e colecionadores: as práticas de colecionar, motivações e simbologias. **Museologia & Interdisciplinaridade**, vol. 6, nº12, Jul./ Dez. de 2017. Disponível em: < <http://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/18822>>. Acesso em: 8 de junho de 2018.

OLIVEIRA, Douglas Fernando Henrique de; HOLANDA, Adriano Furtado; MACIEL, Josemar de Campos. Coleções e colecionadores: compreendendo o significado de colecionar. **Rev. Nufen: Phenom. Interd.** Belém, 8(1), 2016, p. 31-54.

OMELETE STORE. **Dúvidas gerais**, [s.a.]. Disponível em: <<https://omeletestore.zendesk.com/hc/pt-br/categories/360000307231-D%C3%BAvidas-Gerais>>. Acesso em: 2 de junho de 2018.

PEDRÃO, Gabriela Bazan; BIZELLO, Maria Leandra. As coleções como patrimônio: um meio para a preservação da história e da memória. **VI Seminário em Ciência da Informação**, 2016. Disponível em: <<http://www.uel.br/eventos/cinf/index.php/secin2016/secin2016/paper/viewFile/298/195>>. Acesso em: 06 junho de 2018.

PEIXOTO, Irapuan. **Capitão América: as melhores histórias**, 2013. Disponível em: <<https://hqrock.com.br/2013/12/26/capitao-america-as-melhores-historias>>. Acesso em: 06 de junho de 2018.

PEREIRA, Ludy. <do*****@coleccionadoresdehq.com.br>. **Colecionismo sobre Histórias em Quadrinhos**. 22 de maio de 2018. Mensagem para <di*****@gmail.com> em 5 de junho de 2018.

PEREZ, Fabíola. O mundo nerd. **Isto é**, 2014. Disponível em: <https://istoe.com.br/362157_O+MUNDO+NERD/>. Acesso em 18 de abril de 2018.

PINA, Susana de; ARRIBAS, Victoria. O cidadão consumidor: o nascimento de uma nova categoria. In: **Antropologia e consumo: diálogos entre Brasil e Argentina**. Porto Alegre: AGE, 2006, p.81-98.

POMIAN, Krzysztof. Coleção. **Enciclopédia Einaudi**. Porto: Imprensa Nacional/ Casa da Moeda, 1984. p.51-86.

RAMONE, Marcus. Aspectos comportamentais dos colecionadores de quadrinhos no Brasil. **UNIVERSO HQ**, 2015. Disponível em: <<http://www.universohq.com/materias/aspectos-comportamentais-dos-coleccionadores-de-quadrinhos-no-brasil/>>. Acesso em: 30 de novembro de 2017.

RENFREW, Colin. Varna e o Surgimento da riqueza na Europa Pré-Histórica. In: APPADURAI, Arjun. **A vida social das coisas**: as mercadorias sob uma perspectiva cultural. Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2008. p.181-215.

REID, Calvin. At San Diego Comic-Con, Diversity in Content and Consumers is key. **Publishers Weekly**, 2017. Disponível em: <<https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/74373-at-san-diego-comic-con-diversity-in-content-and-consumers-is-key.html>>. Acesso em: 3 de junho de 2018.

SANTO, Sílvia Maria do Espírito Santo. A contribuição do estudo do colecionismo para a historiografia do Museu Histórico do antigo “Oeste Paulista”. **Revista digital: TransInformação**, Campinas, jan/abr, 2011. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/tinf/v23n1/a03v23n1.pdf>>. Acesso em: 28 de maio de 2018.

_____. Alguns elementos do problema entre colecionismo e contexto cultural. **XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**, 2010. Disponível em: <<http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xienancib/paper/viewFile/3422/2548>>. Acesso em: 8 de junho de 2018.

SERRANO, Lúcia Martínez. Gabinete de curiosidades, cuarto de maravillas, wonderkamer o wunderkammern... **Creativa Visual**, 2017. Disponível em: <<https://lidiam.com/2017/07/05/gabinete-de-curiosidades/>>. Acesso em: 28 de maio de 2018.

SILVA, Michel Platini Fernandes da. **Coleção, colecionador, museu: entre o visível e o invisível**, 2010. 141p. Dissertação (Mestrado em Museologia e Patrimônio), Centro de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. Disponível em: <http://ppg-pmus.mast.br/dissertacoes/michel_platini_fernandes_da_silva.pdf> . Acesso em: 22 de maio de 2018.

SOARES, Thiago. Abordagens teóricas para estudos sobre a cultura pop. **Logos**, ed. 41, v. 2, nº 24, Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14155/10727>>. Acesso em 23 abril de 2018.

SOUZA, Helena V. L. de. Colecionismo na Modernidade. **Anpuh - XXV Simpósio Nacional de História**. Fortaleza, 2009. Disponível em: <<http://anais.anpuh.org/wp-content/uploads/mp/pdf/ANPUH.S25.0656.pdf>>. Acesso em: 27 de maio 2018.

WIKIHOW. **Como começar uma coleção de revistas de quadrinhos**, s/d. Disponível em: <<https://pt.wikihow.com/começar-uma-Coleção-de-Revistas-em-Quadrinhos>>. Acesso em: 31 de maio de 2018.

VERGUEIRO, Waldomiro. De marginais a integrados: o processo de legitimação intelectual dos quadrinhos. **Anais do XXVI Simpósio Nacional de História**, São Paulo, 2011. Disponível em: <http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300921069_ARQUIVO_HistoriasemQuadrinhosANPUH2011.pdf>. Acesso em 23 abril de 2018.

VIEIRA, Leila; DOLCI, Fabricio. O guia do colecionador de LEGO. **Guia de Semana**, 2014. Disponível em: <<https://www.guiadasemana.com.br/compras/noticia/o-guia-do-colecionador-de-lego>>. Acesso em: 25 de maio de 2018.

ZUCHI, Luan C. V. Resumindo a semana dos quadrinhos. **Quadrinhosfera**, 2014. Disponível em: <<http://quadrinhosfera.blogspot.com.br/2014/09/resumindo-semana-dos-quadrinhos-homem-aranha-escola-mutantes-dc-capas-darwyn-graphicmsp-louco.html>>. Acesso em: 28 de maio de 2018.



Diogo Neumann

Orientação: Prof^ª Dr^ª Ana Carolina

APENDICÊ A. CARTA DE APRESENTAÇÃO E TERMO DE CONSENTIMENTO

Prezado(a),

Desde os primórdios das instituições museológicas, nota-se um interesse em especial com as formações de coleções. Com o decorrer da história, vários museus preocuparam-se em manter e salvaguardar os objetos de tempos passados e tidos como patrimônio regional ou mesmo mundial.

Atualmente os tempos são outros. Apesar de objetos de grande valor histórico estarem em mãos de colecionadores e museus, existem outros objetos de valor que se tornaram importantes na contemporaneidade. O colecionismo se popularizou e hoje uma grande parte da população tem grandes coleções na sala de casa. Objetos tidos como comuns, como as Histórias em Quadrinhos, tornaram-se relíquias colecionáveis nas mãos de um segmento da sociedade. Entender essas novas coleções e colecionadores contribui para os estudos museológicos em torno da formação e popularização desse novo fenômeno contemporâneo.

Desse modo, essa pesquisa faz parte do meu Trabalho de Conclusão de Curso em Museologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), e investiga como ocorre o processo colecionista de objetos referentes às Histórias em Quadrinhos, quem são os agentes envolvidos na validação desses objetos da cultura pop em patrimônio cultural e se há indícios de que valores são atribuídos na formação dessas coleções. Assim, gostaria respondesse um breve questionário sobre o assunto para me auxiliar na trajetória deste trabalho.

Afirmo, que esse questionário será utilizado único e exclusivamente para fins acadêmicos relacionados à pesquisa. **Ao enviar o documento preenchido, fica autorizada a análise e a reprodução das informações descritas.** A ideia é que esse trabalho possa ajudar a compreender e valorizar o universo das Histórias em Quadrinhos como um patrimônio contemporâneo nos museus. Peço, por gentileza, que o formulário preenchido seja encaminhado para o endereço eletrônico <d*****@gmail.com>. Esteja certo(a) que sua participação é de extrema importância para o êxito desse trabalho. A versão final do Trabalho de Conclusão de Curso lhe será encaminhada. Agradeço, antecipadamente, pela participação.

Diogo Aguiar Neumann

Discente do Curso de Bacharelado em Museologia
Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (FABICO)
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Contato: d***@gmail.com / (51) 9-----**

Ana Carolina Gelmini de Faria

Orientadora - Docente do Curso de Bacharelado em Museologia
Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (FABICO)
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Contato: c***@ufrgs.br**



Diogo Neumann

Orientação: Prof^ª Dr^ª Ana Carolina

O COLECIONISMO SOBRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:

A legitimação de uma cultura pop em patrimônio

APENDICÊ B. ROTEIRO DE ENTREVISTA

Coleção

- 1) Como você se tornou um colecionador? O que coleciona? Quando iniciou sua coleção?
- 2) Como você faz a gestão de sua coleção em relação à organização, conservação e outros cuidados?
- 3) Em sua opinião, qual o valor/importância da sua coleção?
- 4) Na sua opinião, quem são os colecionadores de História em Quadrinhos de hoje?
- 5) Na sua opinião, como fidelizar um colecionador a determinado produto?
- 6) Hoje é mais fácil ser um colecionador? Por quê?
- 7) Quais as principais diferenças dos colecionadores de quadrinhos de 20 ou 30 anos atrás para os de hoje?
- 8) Você acredita que há influências das redes digitais para o colecionismo atualmente? Em caso afirmativo, quais?

Consumo/Vendas

- 9) O que mais lhe influencia e chama a atenção em um produto a ser colecionado?
- 10) Como você adquire produtos para sua coleção? (Por exemplo, lojas físicas, virtuais, trocas, sebos)
- 11) Na sua opinião, qual a mídia que mais atrai novos colecionadores atualmente? Filmes/Séries, Histórias em Quadrinhos ou a produção de produtos colecionáveis influenciados pela indústria? Comente.
- 12) Na sua opinião, qual o perfil do *nerd* consumidor brasileiro?

Agradeço a colaboração na pesquisa!