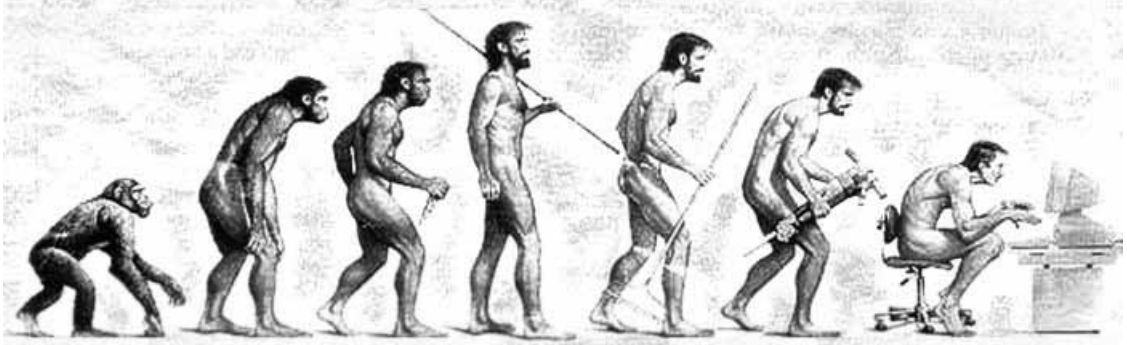
Evolução Nerd

Sociedade digital e as mudanças no paradigma social dos Nerds e Geeks



Deborah Cabral e Eduardo Mota

Unesp
Bauru, 2010

evolução nerd

Sociedade Digital e as Mudanças do Paradigma Social dos Nerds e Geeks

Deborah Cabral e Eduardo Mota

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Trabalho de Conclusão de Curso realizado pela discente Deborah Caroline Cabral Clemente, R.A.: 730947 e Eduardo Gomes da Silva Motta R.A.: 430961 para conclusão do curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo. Projeto orientado pelo Professor Dr. Claudio Bertolli Filho.

Unesp
Bauru, 2010

FOLHA DE APROVAÇÃO

Deborah Caroline Cabral Clemente
Eduardo Motta

Evolução Nerd
Sociedade Digital e as Mudanças nos Paradigmas sociais dos Nerds e Geeks

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada à Unesp como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo.

Aprovado em 3/11/2010

BANCA EXAMINADORA

Claudio Bertolli Filho – Unesp

Angelo Sottovia Aranha – Unesp

Jean Cristtus Portela – Unesp

DEDICATÓRIA

Eu, Deborah Cabral, dedico este livro a todas as pessoas que o tornaram possível. Em primeiro lugar, àquela que sempre me apoiou e a quem amo muito, minha mãe. A todos meus amigos, mais de vinte pessoas que me inspiraram para fazer o conto que abre este livro, pois foi através de noites perdidas entre jogos e RPG, apresentações de kung fu, shows de metal que fui levada cada vez mais para dentro do universo nerd, aos técnicos do laboratório em que trabalho, Wassili e Colombo, que me deram muita ajuda com problemas de HD's queimando, pen drives irrecuperáveis e estresse beirando às lágrimas. Ao professor Tuca Américo por todas as dicas e ajudas. Ao Cássio, que sem seus notebooks seria impossível ter terminado este livro a tempo. Aos meus entrevistados pela paciência, às meninas do meu site, as Garotas Geeks, por compreenderem minha ausência nesses últimos meses. Agradeço também ao meu orientador, Claudio Bertolli Filho pelas conversas e apontamentos e ao professor Maxmiliano Martin Vicente por ser minha luz da estrela de Eärendil quando eu estava completamente perdida.

SUMÁRIO

Introdução - O nerd de hoje é o cara rico de amanhã. E o de ontem? 11
Uma Pequena Crônica Nerd 16
Capítulo I – Tutorial : Mas afinal, o que é ser "nerd"? 22
Capítulo II – Identidade e Sociedade 27
Uma introdução básica à Antropologia 28
Identidade, muito mais que seu RG 28
Identidade cultural 30
Sujeito do Iluminismo 31
Sujeito Sociológico 31
Sujeito Pós Moderno 32
Pós Modernidade 33
Cibercultura – Sociedade em Rede 35
Capítulo III - Um túnel do tempo das tribos urbanas 39
Surgimento dos Nerds 46
Deborah conta sua experiência no Garotas Geeks 47
Capítulo IV - A Rede Mundial de Computadores: A Origem 51
A bússola dos navegantes 53
Capítulo V - A (r) evolução da Tecnologia na Visão da Antropologia 55
Extensões do homem 55
"O meio é a mensagem" 56
A Aldeia Global 57
A televisão como mudança na interação humana 59
O impacto dos computadores e da internet na comunicação 60
Capítulo VI – A Realidade Virtual no mundo Nerd 62
As plataformas de realidade virtual 63
O choque com a cultura nerd 66
Capitulo VII – A Cultura Nerd 69
Sessão Pipoca Nerd 69
Nerd em cena: o estereótipo 70
Star Wars: o maior legado nerd 72
Um universo em expansão 75
Efeitos visuais ao extremo: TRON 79
A ficção científica retrô: Blade Runner 80

A força das trilogias: De Volta para o Futuro 82
Hasta La Vista, Baby 83
O poder da ilusão: Matrix 84
A obra-prima surge nas telas: O Senhor dos Anéis 85
Finalmente o nerd herói: O Homem-Aranha 87
O videogame no centro do mundo 88
Os primórdios dos games 89
O videogame chega em casa 89
Atari 2600, o rei da geração 90
Aperte restart para continuar 91
Começa a verdadeira disputa 91
A guerra do final do século: Super Nintendo x Mega Drive 92
Sem mais cartuchos, que venha o CD 94
PlayStation na dianteira 95
Apertem os videogames, o controle convencional sumiu 96
O que esperar do futuro 98
A caverna e seus dragões 99
A lucrativa indústria do RPG online 101
Capitulo VIII – Moda nerd ou Nerd na moda? 103
Capítulo IX – Orgulho Nerd 105
Capítulo X - O que o mercado de trabalho quer de você 109
Capítulo XI - A verdade está offline 113
Referências Bibliográficas 115
Iconografia 117

Introdução - O nerd de hoje é o cara rico de amanhã. E o de ontem?
Se hoje ser nerd é visto como algo cool e descolado, essa história já foi bem diferente.

<livro>

Talvez caminhando pelas cidades não seja possível perceber se os nerds têm se disfarçado muito bem no seio da sociedade ou eles estão tão numerosos que estão se confundindo com os "trouxas" de Harry Potter. Pode acontecer de não estarem no meio das multidões offline, mas estarem conectados discutindo assuntos nerds aos milhares em fórum ou em algum *MMORPG.

Essa tribo urbana tem saído do anonimato desde que seu habitat natural, o reino da informática, foi invadido pelas pessoas comuns devido aos preços de computadores e conexões de internet terem caído e se tornaram cada vez mais populares.

Não que eles apenas gostem de computadores. Na verdade, estão em todos os lugares, e sempre estiveram: na arquitetura, nas artes, nas ciências exatas, humanas e biológicas, na música, no cinema, nas descobertas e por fim na internet. É cada vez maior o número de pessoas admitindo o seu lado nerd da Força.

Smart is the new sexy [Ser inteligente é o novo sexy] é o slogan do seriado "*The Big Bang Theory*",(no Brasil, "*Big Bang: A Teoria*"), e descreve um fenômeno cultural global crescente: a invasão nerd. Óculos de armação grossa estão na moda, assim como camisa xadrez e tênis.

Lembre-se dos filmes até meados dos anos 90: o nerd era sempre humilhado pelo alto, forte, de jaqueta do time de futebol americano e popular. Hoje, ele chega a ser herói de filmes, considerado uma pessoa de sucesso, trabalhará nas melhores empresas em ramos rentáveis como Tecnologia da Informação e Games, terá os melhores gadgets, enfim, hoje

o nerd é um cara legal.

Este trabalho nasceu da necessidade de finalizar o curso Comunicação Social com habilitação em Jornalismo pela Unesp Bauru. Mas para encerrar com grande estilo, resolvemos escolher um tema intrigante e pouco observado em publicações de jornalismo. A mudança e evolução de pessoas muito inteligentes, mas com pouco trato social e gostos por assuntos fora do "mainstream" como futebol e novela: os nerds.

A junção de uma considerada não-nerd com um nerd convicto trouxe uma dimensão mais completa sobre o tema. A principal dificuldade foi a definir com mais clareza o conceito de nerd e quais são os principais gostos e identidade perante a sociedade e com os demais membros do grupo.

O gênero escolhido foi o livro reportagem porque tem como objetivo prestar "informação ampliada sobre fatos, situações, ideias de relevância social, abarcando uma variedade temática expressiva" segundo Edvaldo Pereira Lima.

O livro reportagem tem como forma principal de estilo: "pluralidade de vozes e pluralidade de significados sobre o imediato e o real" (Cremilda Medina em entrevista a José Marques de Melo). O conteúdo é real e factual e pretende informar, orientar e explicar. Novas correntes comportamentais, sociais, culturais, econômicas e religiosas.

Já que nerds sempre querem saber mais, esse livro é sobre nerds para nerds e com uma pitada para não-nerds. Está divido em partes intercaladas, a primeira tenta delimitar um pouco o Sujeito nerd do ponto de vista antropológico. Depois damos traços gerais da cultura nerd, o que eles realmente gostam e como se vestem e o que é bem diferente dos anos 80.

Depois nos enveredamos para as condições do mercado de trabalho e o que ele tem esperado de um nerd. E para finalizar vamos analisar a profundidade da expressão orgulho nerd pelo mundo e sua interpretação

pela sociedade.

Todo esse trabalho para responder uma pergunta que martelou nossas mentes por muito tempo: *ser* nerd está na moda ou *parecer* nerd está na moda?

Que a força esteja com todos nós, Padawan!

MMORPG (massive multiplayer online RPG:) jogos de RPG online

RPG: jogos de interpretações sem tabuleiro

Geeks: pessoas que gostam de gadgets e novidades tecnológicas

Gadgets: softwares novos

prólogo: uma pequena crônica nerd

Sua mãe a acorda. Como é horário de verão, ainda está escuro lá fora. Ela põe os óculos, se espreguiça deitada, afasta seu edredom do Mickey e sai da cama. Coloca suas pantufas do Pateta e vai até o banheiro. Escova os dentes, limpando com cuidado o aparelho. Toma leite com achocolatado no copo do Star Trek e volta para o seu quarto para se trocar. Sua perua escolar chega. A tia da perua lhe sorri amigavelmente e lhe deseja bom dia, a única que sempre conversa com ela. Passa a mão pelos cabelos presos num rabo de cavalo alto e procura em sua mochila o livro que está lendo. Já devorou quase a biblioteca de sua escola inteira. Simplesmente não consegue parar de ler. Seu pai lhe presenteou com a coleção "Salve-se quem puder" e ela já está no último dos 28 livros da série, presente de aniversário, menos de 15 dias atrás. Quando abre um livro, ela entra na história sente-se uma heroína, nas páginas que passam correndo pelos seus olhos porque todos dependem dela. Não é como na vida real, que ninguém lhe deseja nem ao menos um bom dia.

Chega à escola. De cabeça baixa, entra na sala de aula e senta na sua costumeira carteira da primeira fila. Abre seu caderno encapado com os Changeman, seu estojo da Disney e pega uma caneta. Já adianta serviço escrevendo o cabeçalho da sua escola. Os outros da sala conversam animadamente sobre qualquer coisa, provavelmente o episódio passado de Cavaleiros do Zodíaco. Ela ri e pensa em entrar na roda. Mas eles irão ignorá-la, como sempre fazem. Afinal, ela é magrela e "precisa ser apresentada à pinça" (como ela ouviu uma vez duas meninas de sua sala conversando e ela estava no banheiro). Volta os olhos para o livro que ganhara do pai.

A professora entra na sala. Olha para ela e sorri. A única que vê ela como ela realmente é: apenas uma criança, uma menina. Quando a professora pergunta quem fez a lição de casa ela se surpreende ao ver que seu caderno desapareceu de sua carteira. Claro, os meninos do fundão o pegaram para copiar a lição do dia anterior. Ela olha para eles com um olhar nervoso e implora que lhe devolvam o caderno. Eles fingem que não ouvem. Quando a professora está a apenas uma fileira de distância o caderno lhe é devolvido sem antes um agradecimento "mas bem que você podia ter uma letra melhor, hein?". "De

nada."

Não a espanta o carimbo com um "Parabéns! Continue sempre assim!" da professora, afinal, ela o recebe todo dia pelos seus garranchos. Além de tudo, é canhota. "Como uma canhota pode escrever bonito?" é o que seu pai sempre diz quando olha para o caderno dos Changeman. A aula começa e como sempre, o "fundão" faz barulho. Como todos os dias, a professora pede para que ela se mude para trás, para evitar os "papinhos" dos bagunceiros. Sua miopia agradece.

O alarme soa, hora do recreio. Abre sua lancheira dos Power Rangers e come um bolinho de chocolate. Sentada no pé da jabuticabeira do pátio observa as outras crianças brincando de amarelinha.

Se levanta gritando "Sou a Próxima!". Pega uma pedra pequena e perfeitamente redonda, se aproxima das outras crianças que a olham sorrindo. Ela joga a pedra. 1. Pula contente. Volta e pega a pedra se equilibrando com uma perna só. 2. Certeiro. 3, 4, 5... Ela vai pegar a pedra, já acostumada com a fluidez de seus movimentos com a amarelinha. Escorrega e cai no chão. Todos apontam para ela e riem. Seus joelhos estão doloridos e sangrando. Ela sai correndo chorando. "Posso me sentar aqui?" Com essa pergunta, o menino novo da escola a desperta do seu pequeno pesadelo.

Sentada na jabuticabeira ela olha para baixo. Depois de alguns minutos em silêncio, admirando os tênis dele de um branco encardido com cadarços verde-limão, ela lhe oferece uma bolacha e ele devolve a gentileza com um pouco de seu suco de caixinha. Riem um pouco. O recreio acaba. Ela volta para a sala correndoe o deixa sozinho, afinal esqueceu que estava conversando com alguém, porque nunca ninguém puxava assunto com ela sem ser minutos antes das provas.

A aula acaba e ela volta para a perua escolar. Sua tarde é cheia: inglês, kumon e piano ocupam suas horas antes de Cavaleiros do Zodíaco, Sailor Moon

e Mundo de Beakman começar na TV. Se ao menos os colegas de sala dela soubessem que ela sabe até algumas expressões em japonês iriam conversar com ela ou chamá-la para tomar sorvete no shopping e até mesmo ririam com ela. Mas não. Na verdade, eles a olhariam com uma cara estranha e ririam dela. Com certeza ririam da cara dela.

Alguns dias depois, ela vê o garoto novo perto da quadra de futebol. Não jogava bola como os meninos do fundão. Mas do lado de fora, mexendo em um objeto pequeno e colorido. Ela ri e mexe na bolsa tentando achar algo nela. Chega perto dele e abre suas mãos, mostrando o mesmo objeto, mas o dela não é verde como o dele, mas rosa. Com um brilho nos olhos os dois dizem em uníssono: "Tamagochi!".

Suas tardes ganham pequenos campeonatos de Mario World na casa de seu amigo e Sonic na sua casa (ela tinha ganhado um Mega Drive de seus avós). Ela empresta sua coleção de "Salve-se quem puder" e ele a de Marcos Rey. Aos 12 anos, começam a discutir sobre profissões a seguir. Ela começa a fazer japonês e ele aulas de desenho, já que é apaixonado pelas HQ's do Wolverine e passa a maior parte do tempo em sala de aula fazendo personagens nas últimas páginas do seu caderno do Batman.

Escolhem sair daquela escola onde são considerados apenas legais perto do período de provas e entram em um colégio maior, onde poderão começar do zero. Ele já é maior que ela e deixou de calçar 33 (ela nunca vai se esquecer daqueles cadarços verdes) há algum tempo. Como é mais sociável que ela, logo a apresenta para seus novos amigos. O conhecimento deles sobre a cultura oriental fez com que a maioria japonesa dos novos colegas começassem a gostar deles. Ele conhece o mangá e ela o Playstation. Logo começam uma mesa de Vampiro, a Máscara. Ela ganha "O Hobbit" da sua mãe, ele "Os Sete", de André Vianco, presente de seu pai.

Não se preocupa mais em acompanhar o pessoal do fundão em tomar sorvetes no shopping porque agora ela tem amigos que fazem campeonato de Tekken

na sua casa. Sua paixão pelo piano aumenta quando ela conhece Sonata Artica, durante uma partida de Magic na casa de um de seus amigos (sim, agora no plural). Pede um computador para seus pais para poder conversar no ICQ e marcar quests online e algumas aulas de kung fu e taiko.

Sua paixão pela tecnologia aumenta e ela decide fazer aulas de informática para ocupar mais ainda suas tardes e entender como o mundo dos zeros e uns funciona. No final do colegial (já com um namoro começado e terminado) decide prestar Ciências da Computação nas maiores universidades do país, mas não passa da segunda fase do vestibular. Os dois começam a fazer cursinho juntos, mas em salas separadas. E no final daquele ano, os dois passam.

Ela em computação, ele em Design (sua paixão por desenhos aumentou quando ele descobriu como eles ficavam depois de um tratamento digital).
No primeiro ano da faculdade, fez um intercâmbio de férias para os Estados Unidos trabalhando em um cassino. Seu inglês sempre foi bom, mas foi mesmo com Final Fantasy que ele atingiu outro nível. Claro, ler Harry Potter em inglês também contribui para que seu vocabulário aumentasse. Tem muitos amigos no facebook e também fora dele. Além de ter conhecido e virado amiga íntima da pinça, hoje seu copo de Star Trek é reverenciado por quem entra em sua casa. Sua coleção de Cavaleiros do Zodíaco também agora tem respeito e admiração.

Um dia, em uma feira de tecnologia teve um pensamento que lhe foi muito estranho: "Como e quando ser considerado nerd passou a ser legal?" Ela via adolescentes andando pela feira com estampas de desenhos de sua época de criança, usando óculos da década de oitenta (sem lentes), se cumprimentando com a saudação de Spock. "Até as crianças do fundão querem um macbook atualmente". Ela ri ao pensar nisso e balança a cabeça, como que para tirar a imagem daquele menino que ria dela porque ela tinha bigode e aparelho. Pega seu notebook e se dirige para a palestra de Java que já começou.

evolução nerd

Capítulo I – Tutorial : Mas afinal, o que é ser "nerd"?

"Enquanto o bonitão tá na balada te chifrando
O nerd com certeza está em casa estudando
O curso superior do gostosão tá no início
E o nerd ganha em dólar no Vale do Silício"
Os Seminovos, "Escolha já o seu nerd"

O que vem à cabeça quando se pensa em "nerd"? Um cara dos anos 80 com óculos grossos remendados com fita crepe, cabelos ensebados e roupas um tanto cafonas? Sentimos informar que atualmente esse estereótipo é passado e ser nerd está cada vez mais na moda.

Nos últimos anos, a cultura pop tem se voltado para esse público míope (no sentido oftalmológico do termo) com séries de protagonistas intelectuais convictos e socialmente deslocados, dezenas de publicações em quadrinhos, filmagens e adaptações de livros de ficção científica e de fantasia medieval. É certo que os verdadeiros fãs do determinado livro ou da HQ em questão reclamam e xingam muito no Twitter, mas de qualquer forma, não há como negar o espaço na produção cinematográfica para a cultura nerd.

Nesse livro, você entenderá o nascimento dessa tribo durante os efervescentes anos 60 e um pouco de sua história marcada por preconceitos e diferenças do padrão socialmente aceito. Traçaremos um panorama das ciências humanas sobre o assunto (*spoiler*: esse livro não é sobre antropologia, mas sobre *Nerds*, ok?), veremos um pouco da história da internet e os nerds falarão um pouco sobre o que é ser nerd.

Mas não podemos falar de nerds sem especificá-los. Se esse livro fosse sobre o Heavy Metal teríamos que falar sobre P*ower Metal, Progressive Metal, Death Metal, Metal Melódico.* Assim sendo, para falar sobre nerds, vamos ter que diferenciá-los.

O nerd ainda não está completamente sociável, passando a maior parte do tempo atrás de algum monitor de computador ou de algum livro

de RPG*, sendo um *Warlock level 80**, conversando com outras pessoas (que também são criaturas mágicas e imaginárias) no computador em sua Guilda de mercenários, guilda é um grupo de personagens que se juntam para combater outras guildas e realizar algumas "*quests*" ou aventuras.

A sociedade cria rótulos e assim ela pode nos controlar de forma mais ampla . É mais fácil pertencermos a tribos urbanas. Somos facilmente reconhecíveis. Por exemplo, uma pessoa que gosta muito de *The Smiths* e de tomar vinho em cemitérios provavelmente não vai querer andar com alguém que vai ao show do Restart. Góticos em geral, não gostam de nenhuma companhia.

Já o Geek, o verdadeiro geek, está normalmente online, no seu notebook, iPad, enfim, em qualquer coisa que seja nova e cara. Se possível, ele está montando e desmontando coisas. Geeks adoram saber como as coisas funcionam. O pseudonerd/pseudogeek é uma pessoa que não lê muito, que não gosta de fazer contas e que não tem os requisitos financeiros para viajar até Nova Iorque para comprar os mais novos gadgets ou importar do Japão os melhores acessórios para iPod. Aliás, o pseudogeek às vezes nem sabe mexer num iPod, só usa mesmo uma camiseta de Star Wars e acredita que fazendo isso ele está na moda. Mesmo que não tenha visto um filme e que acredite que Spock* aparece numa luta épica com Yoda, o mestre dos Jedis em Star Wars.

Apesar de todos esses problemas, o verdadeiro nerd ainda se encontra em paz. Embora a sociedade esteja os aceitando cada vez mais, o politicamente correto está chegando às escolas e os filmes americanos deixaram de enfiar as cabeças dos pobres míopes em privadas e começa-

**RPG – Role Playing Game: jogo de aventura sem tabuleiro,no qual um grupo de pessoas se reúnem para compartilhar uma história a ser desenvolvida.*

**Warlock Level 80 – Classe de bruxos, mestres da sombra, chama com poder demoníaco do jogo World of Warcraft.*

**Spock – Personagem da série de televisa e depois, do filme, Star Trek. Ele é meio vulcaniano meio humano e é o comandante da Frota Estelar.*

ram a colocá-los como caras super legais que conseguem acessar redes e configurar computadores. O nerd de hoje é mais feliz do que o nerd que Bill Gates e Steven Jobs foram quando jovens. Afinal, hoje temos até 100 gb de internet! (no Japão, claro).

Mas ser nerd é moda? Ou na verdade, estamos convergindo para uma sociedade cada vez mais conectada, mais global, como McLuhan previu há três décadas, quando afirmou que a tecnologia de 1970 evoluiria ainda mais, permearia nosso cotidiano e se instalaria em nossas vidas? Rafael Gnomo, gamer convicto (possui mais de 30 consoles diferentes) e dono do site de conteúdo nerd em geral, *Nerd Pride*, o termo nerd está um pouco mal interpretado atualmente: "É aquela regra: para você ser nerd você não precisa gostar de física, não precisa gostar de matemática, você tem que dedicar. Claro, tem os nerds programadores, tem os nerds físicos, tem os nerds de quadrinhos, otakus *[que gostam de mangás, História em Quadrinhos japonesa]*, nerds de games. Mas é que eles vão atrás. Igual: você gostar de *Super Mario* não faz de você um nerd. Não é bem assim. Você ter lido *A Turma da Mônica* não te torna um nerd. Hoje em dia esta muito deturpado esse termo".

Ser nerd hoje não é apenas uma soma de fatores como: timidez, baixa auto-estima, gosto duvidoso para roupas, brilhantina para cabelos e facilidade para aprendizagem. Ser nerd hoje é quase obrigatório para se ter um bom emprego. Daniel Cavalcante, 30 anos, editor do site especializado em HQ's Quadrinize acredita que "o nerd sempre foi aquele cara muito apegado ao acúmulo de conhecimento de diversas áreas, geralmente em detrimento de uma vida mais social. Por isso era margilanizado e discriminado. Acho que esse estereótipo tem mudado um pouco, os nerds agora tem uma vida social mais saudável - normalmente com outros nerds - talvez graças à internet e eventos que fazem o papel de agregador. Nerd também é muito ligado em cultura pop como quadrinhos, literatura, cinema, seriados, música, games. E adora tudo o que mistura essas coisas com ciência e tecnologia. Se por um lado essa fixação afasta as pessoas, por outro cada vez mais gente parece mostrar um lado nerd, principalmente

na internet".

Numa definição bem ampla, o nerd é todo e qualquer ser que se dedique muito em algo. Seja esse algo programação em java, matemática, astrofísica, jogos ou dança. Se você realmente gosta de aprender tudo que você vê pela frente sobre um único tema, isso te torna nerd em _____ (coloque aqui o que você realmente gosta). E fim. Não há muitos critérios para o nerd dentro de você se manifestar. Basta você perder algumas horas do seu dia com um mesmo tema, e pronto, você é nerd.

Minha avó costura há anos e é muito boa nisso. Fica o dia inteiro tricotando e compra várias revistas de corte e costura. Ela é nerd?

Sim. Sua avó é uma nerd em tricô.

Porém, se sua paixão gira entorno dos seguintes temas: HQ's, mangás, animes, programação, animação, RPG, tecnologia, cinema ou ficção científica você é um nerd que se encaixa nos padrões normais que a sociedade definiu como o "nerd". Aquele cara que os invejosos (e às vezes menos inteligentes) costumam chamar de "virgens". Sobre os gostos nerds, Douglas Ricardo Guimarães, organizador do Dimensão Nerd diz que se considera nerd e o define como "o Nerd hoje, diferente do que era na década de 80 e 90, ele é um cara que se especializa. Ele gosta de poucas coisas, mas ele gosta muito daquelas coisas. Eu tenho poucos campos de interesse. No campo da música, gosto de poucas bandas, mas sei tudo sobre elas.

Victor Marques, 20 anos e estagiário da área de Tecnologia da Informação em Salvador acredita que "o nerd atual é aquela pessoa que não consegue ficar longe de tecnologia, não vê graça em coisas "populares" como futebol ou novela, adora animes/mangá/cosplay e tem coleções de coisas nerds."

É importante ressaltar as diferenças entre nerds e geeks. O nerd, na sua figura padrão, é uma pessoa mais inteligente que a maioria e possui interesses que costumam não ser compartilhados pela maioria das pessoas,

como ciência e matemática. Já o Geek se interessa por áreas específicas do conhecimento e da imaginação.

Nos EUA, origem do termo "nerd", essa palavra adquire um tom pejorativo, já que, é comum associar o nerd ao rapaz que sofria bulling na escola por gostar de estudar. Sendo assim, é comum encontrar textos em que o termo "geek" aparece para definir aquele que gosta de determinado assunto que envolva o chamado "mundo nerd". Para melhor definir os termos, no Brasil, podemos dizer que os nerds formam o conjunto de pessoas que não possuem o mesmo gosto "mainstream", mas compartilham interesse pelo conhecimento de forma geral e o geek está contido no conjunto Nerd, sendo aquele que gosta de tecnologia. Porém, no nosso livro, apenas por questão de costume, cultura nerd e cultura geek se fundirão, já que pertencem ao mesmo movimento cultural.

Capítulo II – Identidade e Sociedade

"A identidade somente se torna uma questão quando está em crise, quando algo que se supõe como fixo, coerente e estável é deslocado pela experiência da dúvida e da incerteza" (Kobena Mercer, crítico cultural).

Embora todos nós sejamos únicos, perfeitos e lindos (pelo menos para nossas mães) não é assim que estudiosos classificam nós, sujeitos pós-modernos, em nosso quadro sociológico atual. Para se compreender como o nerd tem cada vez mais espaço em nossa sociedade para não sofrer bulling e passando a ser valorizado por seus conhecimentos com tecnologia, é necessário saber um pouco mais sobre identidade e como sua definição mudou ao longo dos tempos.

Em geral, apenas os nerds viciados em computador ganham realmente algum prestígio para as outras pessoas. Não adianta o quanto você gosta de mangás e inclusive se você aprendeu a falar e a ler japonês graças ao **Samurai X*. Se seu primo sabe configurar um roteador wireless, seu pai irá preferir o seu primo para ser o **Personal Nerd* dele. Não importa o quão otaku você seja, seu pai vai considerar o nerd de computador como a única identidade válida para ele como "nerd". Não tem jeito, identidade é uma questão bem relativa.

Neste capítulo veremos como nos identificamos com diversos tipos diferentes de identidade/sujeito, entenderemos o conceito de Antropologia (mas só o básico) e um pouco sobre Cibercultura.

**Samurai X – mangá japonês que conta a história do samurai Kenshin Himura, samurai dos primeiros anos da Era Meiji, conhecido como O Retalhador que servia ao Ishin Shishi - organização monarquista que desejava a restauração do governo do Japão para o Imperador.*

**Personal Nerd – Especialista terceirizado que oferece aulas particulares sobre conhecimentos específicos básicos na área de tecnologia, como configurar a internet em um celular.*

Uma introdução básica à Antropologia

Desde que passamos a viver em sociedade, mas, principalmente, a partir do momento em que passamos a nos ver não apenas como parte integrante de um todo, mas sim seres únicos, foi quando o conceito de *Identidade* surgiu. Resumindo, quando a sociedade passou a ser antropocêntrica e não mais teocêntrica.

Até então, o homem tinha se concentrado em analisar como as relações sociais alteravam o comportamento humano. Valorizavam não o conceito de identidade, mas o de realidade. A Antropologia nasce - se seguirmos pela parte literal, ou seja, quando o homem passou a estudar o homem - no século V a. C, com as descrições gregas sobre as suas cidades e sobre as outras culturas com quem se relacionavam. Mesmo que não possuísse esse nome, a Antropologia era assunto frequente da Filosofia.

Mas foi com o *Iluminismo* que a Antropologia realmente criou formas se dividindo em Biológica e Cultural. A primeira, também chamada de *Bioantropologia*, estuda os mecanismos de evolução biológica, herança genética e evolução humana. Já a *Antropologia Cultural* se concentra em estudar o homem na sociedade e suas implicações.

A antropologia cultural se envolve então com as definições e realidades do homem nas diversas sociedades. Como o conceito de identidade é amplamente estudado, não nos cabe aqui realizar um ensaio sobre o tema. Vamos apenas abordar alguns conceitos mais conhecidos.

Identidade, muito mais que seu RG

"Quem sou eu?" talvez seja a pergunta mais difundida ao longo dos tempos. Perdendo para outras perguntas como: "Para onde vamos?" "Por que estamos aqui?" ou "Ela tem silicone?", a questão de nos definir como seres humanos com apenas uma única chance de viver nos confunde, nos assusta. "Temos tanta capacidade, tanta inteligência, é errado que não sejamos eternos" é o que pensam alguns artistas egocêntricos. Talvez seja

esse o motivo deles quererem fazer arte. Leonardo da Vinci já virou pó há muito tempo, mas sua Mona Lisa continua intacta, claro, graças a alguns inventos tecnológicos que mantém pressão, temperatura, umidade do ar sempre controladas para que a pintura não se estrague. Mas, ainda sim, ela está lá, resistindo aos tempos, uma parte de Leonardo da Vinci eternizada.

E foi com o antropocentrismo que passamos a nos ver como seres de vida única. Podemos pertencer à mesma sociedade, nação, cultura. Mas nossas vidas também são importantes e devemos cuidar de seguir nossos próprios caminhos. Começando do começo (o que é sempre a melhor alternativa) precisamos esclarecer os diferentes tipos de conceitos de Identidade que ~~o Google~~ temos.

Além de um outro nome para o seu Registro Geral do nosso país, a Identidade possui diversos significados que abrangem diversos ramos do conhecimento distintos e, inclusive, ciências completamente diferentes: de Sociologia à Medicina. Você deve estar se perguntando por que esse subcapítulo está no livro, mas a quantidade de pessoas que pensam ou que realmente fazem a clássica piadinha do "Você está escrevendo sobre identidade? Tira uma foto do seu RG!" é bem grande. Você não terá nenhum problema em confessar que também pensou em qualquer coisa do tipo quando leu o título deste subcapítulo. Infelizmente, não abordaremos todos os conceitos, que acreditem, já dariam um bom livro por si só. Vamos nos concentrar apenas no conceito de Identidade pelo viés da Antropologia, e, apenas isso, já dará muito pano para a manga.

Stuart Hall, um importante antropólogo jamaicano estudioso da cultura e dos meios de comunicação, afirma que o conceito de Identidade não possui um único significado, "Como ocorre com muitos outros fenômenos sociais, é impossível oferecer afirmações conclusivas ou fazer julgamentos seguros sobre as alegações e proposições teóricas que estão sendo apresentadas". Para a Antropologia, a Identidade já teve três gran-

des conceitos diferentes que mudaram com o tempo.

Saímos de um Sujeito completamente unificado da época do Iluminismo, passamos por um Sujeito integrante de uma complexa interação com a sociedade e chegamos, finalmente, ao que os sociólogos classificam como Sujeitos Pós-Modernos. Mas para nos aceitar dentro de nossas máscaras individuais pós-modernas precisamos, antes de tudo, conhecer um pouco mais de Antropologia e avançar na questão de Identidade.

Identidade cultural

A Antropologia analisa a Identidade Cultural com discussões acerca do pertencimento do indivíduo a um lugar, uma raça, uma nacionalidade, uma história ou até mesmo por uma crença religiosa. Lembrando que o conceito de identidade também pode ser daquele que se identifica com algo, a antropologia estuda as formas como as pessoas interagem entre si. Sendo assim, estudaremos os nerds pelo viés da antropologia pois ele pertence a um lugar: a internet, já que, atualmente, ele seja o cara que está online, basicamente, 24 horas por dia, portanto, pertencente ao mundo globalizado.

Generalizando, a cultura serve para delimitar personalidades, definir padrões de conduta e características de grupos humanos. Stuart Hall focaliza as identidades culturais sobre as culturas nacionais. Segundo ele, a nação é também um sistema de representação cultural. E a identidade cultural a soma de significados que estruturam a vida de uma pessoa ou de um povo.

As culturas nacionais produzem sentidos com os quais podemos nos identificar, construindo, assim, nossas identidades. “Praia”, “futebol” e “carnaval” são palavras que os estrangeiros geralmente usam para definir o brasileiro. Muitos brasileiros, que não compartilham desses gostos e não se identificam com essas palavras podem dizer que o Brasil é da Campus Party (considerada o maior evento de inovação tecnológica, Internet e Entretenimento Eletrônico em rede do mundo) de grandes desenvolve-

dores de aplicativos em Java para iPhone e do maior grupo de fãs de Iron Maiden do planeta. Sendo assim, podemos perceber que a a sensação de pertencimento a um grupo também tem relação com referências e identificação de gostos e aptidões.

Sujeito do Iluminismo

Quando o Homem passou a ser o centro de todas as coisas, acreditava-se que ele (mulheres eram excluídas de todo esse pensamento) era um ser único e dotado de razão. Sobre esse assunto, Stuart Hall comenta que o Sujeito do Iluminismo era um ser "centrado, unificado, dotado de capacidade de razão, de consciência e de ação". De acordo com essa corrente de pensamento, a identidade do homem começaria logo quando nascemos e se desenvolve apenas, não se alterando ao longo da vida. Ele não era modificado pela sociedade, seu "núcleo interior" seria o seu "centro essencial" (HALL, Stuart). Essa corrente de pensamentos mudou ao longo dos anos, e hoje acredita-se que nossas identidades (inclusive a de mulheres) são fragmentadas e modificadas ao longo dos anos e da sociedade em que estamos inseridos.

Sujeito Sociológico

Com a sociedade moderna, o sentido de Sujeito também mudou. Depois de pensar que o Sujeito era único, mudou-se de pensamento. Stuart Hall diz que a noção de sujeito "se tornou a concepção sociológica clássica da questão, a identidade é formada na "interação" entre o eu e a sociedade".

O sujeito ainda tem um núcleo interior que é o "eu real", mas este é formado e modificado num diálogo contínuo com os mundos culturais "exteriores" e as identidades que esses mundos oferecem. A identidade, nessa concepção sociológica, preenche o espaço entre o "interior" e o "exterior" - entre o mundo pessoal e o mundo público, onde a palavra

"interação" merece destaque.

Sendo assim, projetaríamos "nós próprios" nessas identidades culturais, ao mesmo tempo que internalizaríamos seus significados e valores, tornando-os "parte de nós". Isso contribuiria para alinhar nossos sentimentos subjetivos com os lugares objetivos que ocupamos no mundo social e cultural. A identidade uniria sujeito à estrutura social inserida, estabilizando tanto os sujeitos como a cultura, unificando-os e tornando-os previsíveis.

Se antes, as identidades eram preservadas pela falta de contato entre culturas diferentes com a globalização as pessoas começaram a interagir melhor com culturas completamente diferentes de suas originais. Hoje temos influência de várias partes do mundo, diariamente, às vezes são tão naturais para nós que nem percebemos o quão globalizados estamos.

Qualquer nerd (por exemplo, um da Índia) poderia ter uma tarde de sábado exatamente como a sua: ouvir no iPod uma música japonesa enquanto se prepara uma pizza para assistir à **Monthy Phyton*. E isso é bem pós-moderno. Embora o Brasil sempre tenha tido uma grande influência de outras culturas, hoje a diversidade das outras culturas de outros países atingem não apenas nossas terras tupiniquins.

Sujeito Pós Moderno

O que estaria acontecendo, atualmente, seriam uma comunicação e mudança mútua entre os dois, sociedade e sujeito. Não somos mais suscetíveis à sociedade e únicos. Hoje nossas identidades estão se dividindo, fragmentando-se. Hall explica que quanto mais globalizado estamos mais passamos a dividir nossas identidades, "por uma multiplicidade

**Monthy Phyton – Grupo de humor britânico formado por seis atores que se dividiam em esquetes em "Monthy Phyton Flying Circus" que foi ao ar de 69 a 73, depois, o grupo se juntou à produtora de George Harrison (sim, o Beatle George Harrison) para fazer seus filmes com o famoso humor tipicamente britânico.*

desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente"(HALL, 2007, p.13). Sendo assim, as pessoas participam de várias identidades que mudam conforme o sujeito é visto e representado, sendo a identificação conquistada em combinações às vezes contraditórias. Você pode ser um homem, jovem, branco, heterossexual, Anão de Gelo level 50, Assamita level 26, Princesa Peach do Mario e se identificar com todas elas. Não sempre ao mesmo tempo, claro, mas as identidades são mutáveis dependendo da situação.

Para José Paulo Netto, em "Repensando o balanço do neoliberalismo" um aumento da democracia e da facilidade ao acesso para outras culturas é a primeira condição para o reconhecimento, compreensão e aceitação do Outro que, na unidade de um projeto de vida, luta pela combinação da ação instrumental e da identidade cultural."(NETTO, 1996, p.36)

O sujeito assume diferentes identidades em diferentes momentos, afetadas tanto pelos processos de socialização quanto de globalização dos meios de comunicação e informação. A sociedade atual não é um todo unificado e monolítico, mas uma totalidade, que flui e evolui a partir de si mesma, pois está também constantemente sendo descentrada e deslocada por forças externas.

Pós Modernidade

Estaríamos vivendo, portanto, a Pós-Modernidade. Tarsila do Amaral, Mario de Andrade representaram os ícones nacionais da Modernidade. Como chegamos aqui? O que nos define como seres pós-modernos?

Fernando Henrique Cardoso, ex-presidente da República, declarou, durante a abertura oficial das comemorações dos 500 anos da descoberta do Brasil que "Somos talvez a maior nação multirracial e multicultural do mundo ocidental (...) dá-nos a base para a entrada do novo milênio, o da civilização global" . Segundo Manual Castells, sociólogo espanhol, o

final do século vinte revelou um intervalo na História, onde "*nossa cultura material*" (grifo do autor) é transformada, organizando-se, em torno dos novos paradigmas tecnológicos. A partir da segunda metade do século XX, temos o nascimento do que chamamos de "pós-modernismo".

Também chamada por outros autores de "modernidade líquida", que representaria melhor a nossa "realidade ambígua, multiforme onde, pelo Manifesto Comunista "tudo que é sólido se desmancha no ar". Para Fredric Jameson, critico literário e político marxista, a "pós-modernidade" seria apenas a cultura e a lógica natural da terceira fase do capitalismo.

A "hipermodernidade" do capitalismo tardio, segundo Giles Lipoyetsky, filósofo francês autor de "Tempos Hipermodernos", não teria rompido bruscamente com a Modernidade, mas estaríamos passando por um exagero no individualismo e consumismo. Para Alain Touraine, filósofo da corrente pós-moderna (embora não seja completamente a favor da denominação) e pai da expressão "sociedade pós-industrial", a pós-modernidade seria melhor definida por "baixa modernidade". Ele acredita que a fase histórica em que vivemos seja "incapaz de assumir as conseqüências da separação entre o que denomina de duas metades de nossa experiência, ou seja, de que a cultura já não tem mais nada a ver com a economia e que devemos liberarmos do evolucionismo e do historicismo que não nos defende das ameaças enunciadas".

Não nos cabe aqui dizer que esses termos e essas visões estejam certas ou erradas, porém, apenas utilizaremos o termo "pós-modernidade" por ser este o mais usado atualmente.

A era da globalização é também a era do ressurgimento do nacionalismo, manifestado pela reconstrução da identidade nacional. Mas o nacionalismo de hoje tem forma própria, independente da condição de Estado, criando a noção de "comunidades imaginadas", baseada em fatores culturais, que junto com etnia, religião, idioma e território formam um Estado. O nacionalismo é construído a partir de ações e reações sociais, tanto por parte da elite quanto por parte das massas, refazendo uma

identidade nacional coletiva.

Cibercultura – Sociedade em Rede

"A cibercultura é o produto da multiplicação da massa pela velocidade, com as tecnologias do vídeo intensificadas pelas tecnologias informáticas" CASTELLS, Manuel

Com o avanço da internet a partir da década de setenta, temos vivido em um mundo cada vez mais dominado pela tecnologia. Assim sendo, a cibercultura é definida pelas comunidades virtuais no espaço virtual. E a mídia tem papel fundamental nessa nova sociedade global, tornando, cada vez mais tênue e complexo o espaço entre o real e o discurso.

Sendo assim, a mídia é o lugar "onde se elaboram, se negociam e se difundem os discursos" (Andrea Semprini, especialista em marca, é conselheiro de empresas e professor de Teoria da Marca e da Comunicação na universidade Sorbonne, França). Semprini conclui que "Ao oferecerem uma *mise-en-scène* [colocar em cena, em destaque] multicultural da sociedade, os mídia contribuem para talhá-las [as identidades]. Sendo assim, o papel dos meios de comunicação assumem um dos mais influentes paradigmas da construção de identidades atuais.

A cibersociedade é global e pode ser considerada como a ocidentalização dos valores culturais de nossos tempos. Mas, paradoxalmente, a globalização vem fortalecendo a proliferação de identidades locais e, ainda que pareça utópico, a Sociedade da Informação que estamos ajudando a construir, também pode dar espaço para culturas geograficamente isoladas. Como Castells traduziu muito bem, "cibercultura implica em ver através", e assim, nossas mentes acompanham, quase como se fosse completamente real, minimizando o que classificávamos como virtual e passando a acreditar, cada vez com mais verossimilhança o contato com a sociedade em rede.

A também chamada *"Sociedade da Informação"* significa simplesmente uma sociedade na qual as pessoas estão comprometidas em atividade-

des relacionadas à informação e serviço, ao contrário das anteriores que se preocupavam com Indústria e a Agricultura.

Na cibersociedade, a identidade é projetada para o futuro. O processo de globalização feito através da troca acelerada da informação pelas novas mídias acaba com as distâncias e criam significado para "tempo imediato". Embora no campo econômico, a globalização seja feita de forma com que apenas as nações mais poderosas dominem as outras, na cibersociedade criam-se espaços para grupos menores, construindo-se assim, novas identidades culturais.

Em um estudo sobre Multimídia e Televisão feito por Daniele da Costa e Daniel da Costa da Universidade de Feira de Santana, tem-se que a relação que fazemos com os meios de comunicação se deve, em muito, à televisão. Sendo assim, nos acostumamos à associar esse relacionamento "frontal e bidirecional" que aumentou com a internet e a interatividade provocada pelo monitor.

Basta lembrarmos da euforia ao conversar com alguém, seja por Skype ou pelo msn, nos sentimos tão próximos que para nossos cérebros, aquela conversa não foi virtual, ela de fato ocorreu. E o efeito dessa "hipermídia" é a imersão total do usuário na cibersociedade. "Estamos à beira de uma nova cultura profunda que começou a tomar forma durante os anos noventa. Todas as vezes em que a ênfase dada a um determinado meio muda, toda a cultura se move" (KERHCKOVE, 2009, p.141).

Nessa nova sociedade que se forma, percebe-se que, ao invés de nos considerarmos partes de um todo globalizado, cada vez mais nos identificamos com um grupo, com seus gostos e não nos limitamos pelo território físico das nações. Touraine acredita que ao contrário do que acontece na área financeira (o maior engloba o menor, digerindo a cultura do país de menor poder aquisitivo), na área cultural a história é bem diferente.

As identidades e as tradições reaparecem da era da internet com mais força, mais comunitarismo, pois, "Quanto mais difícil é se definir como cidadão ou trabalhador em uma sociedade globalizada, mais tentador resulta se definir pela etnia, a religião ou as crenças, o gênero ou os

costumes, entendidos como comunidades culturais"(CASTELLS, 1999, p 43). Ou seja, cada vez mais, as pequenas comunidades culturais ganham espaço para nossa identificação pessoal.

É aquela velha história dos amigos virtuais: quantos amigos você tem em uma rede social? Com quantos você conversa ao vivo por semana? Embora participemos de grupos culturais na internet, nem sempre elas se limitam ao nosso grupo de amigos reais, as características muitas vezes limitantes (por exemplo, a religião) que no mundo offline é motivo de segregação, na internet essa separação nem sempre ocorre; todos têm espaço, o que faz com que nela, não sejamos vistos por nossa etnia, religião ou nacionalidade, mas por nossos gostos e interesses. José Paulo Netto afirma que "à cultura global de hoje não correspondia mais nenhum tipo humano ou figura emblemática, ou seja, as mulheres não mais do que os homens, aos jovens não mais que os velhos, não mais que os habitantes de Nova Iorque ou de Paris que os do Rio de Janeiro ou de Calcutá".

A rede é laica. Assim sendo, todas as crenças e todos os costumes são representados "com a esperança de uma assimilação progressiva e irreversível de todas as partes da população ao universalismo da razão e da cidadania". (José Paulo Netto). Se na época feudal, as pessoas não tinham noções dos limites territoriais de seus países, sendo muitas vezes enganadas por seus líderes sobre proximidades de guerras, é com a globalização que as pessoas passam a compreender seu papel no nosso planeta azul. A democratização e o acesso aos novos aparelhos de telecomunicação fizeram com que nossa percepção do nosso planeta por algo mais instantâneo e transparente (CASTELLS, 1999, p. 45).

A participação das identidades culturais nos novos meios eletrônicos tem como resultados um rápido aumento da atividade econômica, com novos empregos na área de tecnologia e mais investimentos em pesquisas. Assim como o osso era a extensão do braço do macaco em "2001 – Uma Odisseia no Espaço" de Kubrick, a cibersociedade também é uma extensão, não apenas de nossa cultura, mas também de nossas mentes,

para além do alcance dos nossos sentidos naturais.

Capítulo III - Um túnel do tempo das tribos urbanas

"A história da vida, como a vejo, é uma série de situações estáveis, pontuadas em intervalos raros por eventos importantes que ocorrem com grande rapidez e ajudam a estabelecer a próxima era estável" Stephen J. Gould, paleontólogo. 1980, p.226

Segundo Michel Maffesoli, em 1988, no livro "*Os tempos das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades pós modernas*", o fenômeno das tribos urbanas se constitui nas "diversas redes, grupos de afinidades e de interesse, laços de vizinhança que estruturam nossas megalópoles. Seja ele qual for, o que está em jogo é a potência contra o poder, mesmo que aquela não possa avançar senão mascarada para não ser esmagada por este".

Depois da Segunda Guerra Mundial, durante a Guerra Fria, nos anos 60 e 70 do século passado, o Ocidente mudava. A maior parte das pessoas não trabalhavam mais em indústria, mas em diferentes ramos da informação e da informatização. Esta mudança refletiu também na mentalidade das pessoas, assim como a sociedade outrora era formada necessariamente por agricultores e depois passou a ser de operários, hoje, a sociedade é informatizada. A geração da década de 60, também chamada de baby boomers, nascidos depois da Segunda Guerra, os primeiros a crescer com a televisão, transformaram o quadro cultural, sendo conhecidos como a primeira contracultura, mudando a identidade cultural norte-americana, alterando a consciência, os valores e o comportamento.

A primeira tribo urbana reconhecida data da década de 50 e ficaram reconhecidos quando os Beach Boys levaram a temática da praia, do sol e das ondas (além das "uvas" de biquíni) para as rádios do mundo afora e transformou a Califórnia em sonho, o paraíso na Terra. Muitos aderiram à onda, literalmente, e são chamados de "*surfistas*".

Outra tribo urbana da época foi a "*Teddy boys*" feita exclusivamente por homens. Eles eram seguidores do príncipe Edward (não confunda com o da saga do filme Crepúsculo) da Inglaterra, por isso, os garotos do

Teddy (apelido para Edward). Se vestiam principalmente de paletós compridos e peças de roupas com cara de mais antigas, além de cabelos com topete bem alto, ícone do rockabilly, Jerry Lee Lewis costumava se vestir no estilo.



fig.1: Ted Boys

A década de 60 foi marcada pelo surgimento de muitas tribos. Os *hippies* dominaram a filosofia de vida de muitas pessoas, eram adeptos de uma vida comunitária e em comunhão com a natureza. O movimento de contracultura que marcou o século passado só chegou ao Brasil na década seguinte. Os Hooligans apareceram na contramão ao movimento "paz e amor", geralmente associado a esportes, eles são caracterizados até hoje por um comportamento destrutivo e violento.



fig.2: Hippies em Woodstock



fig.3: Hooligans

Os Mods (derivado de Modernismo) foram considerados os sucessores dos Teddy Boys e tiveram como expoente máximo a banda inglesa *The Who*. Eles saíam de lambreta ou scooters e se reuniam nos **pubs* londrinos para exibir seus ternos italianos justos e gosto musical de jazz e rythm and blues. Duas outras tribos se originaram dessa: os rockers com suas motocicletas e suas jaquetas de couro – sim, James Dean e Danny (John Travolta, em "Grease, Nos Tempos da Brilhantina") são dois ótimos exemplos da juventude rocker dos anos 60. E os *skinheads* que levaram mais a sério o estilo "macho" dos Mods e acrescentaram violência às motocicletas.



fig.4: Mods e suas motocicletas

Durante a mesma época, na Jamaica, o *ska estava em alta. E desse estilo musical vem o chamado Rude Boys, que chegaram à Inglaterra na década de 70 e também serviram de base para o estilo de vida dos skinheads. Inspirados nos gângster dos EUA, os rude boys usavam, em geral, suspensórios e correntes. Outro grupo derivado dos skinheads, (mas com cabelos) surgiu nos pubs londrinos a partir dos anos 70, que tocavam ska e reggae. Os suedeheads eram mais arrumados, andavam de lambreta e tinham como ícone Lee Perry.

**Pubs – abreviação para "Public House" [casa pública, no sentido literal] que oferece bebidas alcóolicas além de hospedagem.*

**Ska – estilo musical jamaicano que combina ritmos caribenhos com jazz e rythm and blues.*

Nos Estados Unidos, em 1973, Frank Naswortly criou as rodinhas de uretano. Essa invenção foi o passo que faltava para tornar o skate mais leve e com a possibilidade de aumentar o nível das manobras arriscadas. Com essa linda história de amor, o estilo skatista ganhou as ruas com suas roupas largas e bonés.

À mistura do que acontecia no momento (hip) ao sul do Bronx, em Nova Iorque, com os movimentos de dança (hops) que deu "voz às ruas" e fez um dos estilos de vida mais famosos do mundo: o hip hop. As letras faladas mostravam a verdade das ruas frias dos mais pobres, negros e latino americanos. Mostravam. Porque a maior parte das músicas desse estilo hoje se resume a sexo (sejamos sinceros) e a carros de luxo, correntes com diamantes e mansões.

No artigo "*O Pensamento pós-Moderno em Michel Maffesoli*" de Marcos Antônio Alves de Araújo, defende-se uma das filosofias de Maffesoli: "como cientistas sociais, devemos ter a capacidade de flexibilizar os conceitos, tornando-os mais maleáveis e movediços. Além disso, na pós-modernidade esse termo, conceito, não consegue mais explicar a complexidade humana". Depois de tal explicação ideológica, voltemos à nossa linha do tempo.



Ainda nos anos 70, um visual que mudou muito conforme os anos se passaram foi a dos *Headbangers*. Se no inicio do heavy metal, bandas como Deep Purple se vestiam como hippies, Ozzy Osbourne, líder da banda Black Sabbath viu nos pubs londrinos a atitude do rock underground e foi balançando o cabelo comprido (a única parte que se manteve constante durante toda a evolução headbanger)

fig.5: Ronnie James Dio. O pai do gesto "chifrinhos", símbolo do Metal

que fez sucesso em todo o mundo. Rob Halford, líder da banda Judas Priest, reinventou os rebites e couro dos punks e fez um visual mais "true" do *New Wave of British Heavy Metal*, com coturnos e visual que mistura um pouco dos góticos com punk. Hoje, um headbanger ainda mantém o cabelo comprido, mas usa uma camiseta com a estampa de uma banda, calças jeans e tênis.

Chegamos então, à segunda geração da contracultura: os yuppies. Derivada de YUP – Young Urban Professional, ou o jovem trabalhado urbano, refere-se normalmente às pessoas entre 20 e 40 anos a partir da década de 80, de classe média. Eles não se importam com modernismo, arte da geração anterior e acredtiam que a aparência tem maior impacto que o conteúdo. Tudo passa a ser uma mistura de diferentes culturas e diferentes tipos de estéticas artísticas, a arte começou a ser vista como uma forma de vender mais produtos, o Design Industrial elevou o conceito de arte, beleza e praticidade em produtos produzidos em massa.

A cultura do "Faça você mesmo" (*DIY, Do it yourself*) e o sarcasmo niilista marcam a ideologia dos punks. Os verdadeiros punks se reuniam para combater a sociedade, acreditando que a anarquia era a única forma verdadeira de respeito ao individualismo. Eles são vistos como violentos e subversivos, e pretendem continuar a serem vistos dessa forma. As vestes do movimento punk ainda persistem, mas, infelizmente, totalmente adaptada pela geração Y que consideram punk ouvir Avril Lavigne com um bracelete de espinhos. O que faz Joe Ramone, vocalista do Ramones, revirar em seu túmulo no cemitério para



fig.6: Punks se revoltando contra o sistema

bichinhos de estimação.

Além de toda essa violência e "indignação" social, havia também aqueles ricos e abastados que apenas se sentiam bem em declarar suas maravilhosas férias em Palm Beach, na Flórida. Praticantes de esportes radicais como golfe, geralmente são vistos com camisas pólo, boinas brancas e dentro de ianques (quando não estão nos campos de golfe ou nas quadras de esgrima). Os Preppies são mais conhecidos no Brasil como "mauricinhos e patricinhas", porém esse seria um termo pejorativo, pois os preppies prezam pela classe, status e elegância, e não apenas para moda.



fig.7: cena do Musical "Preps"

Embora aparente que ele surgiram ano passado para colorir nossas ruas e chocar nossas avós, os Emos apareceram pela primeira vez em meados dos anos 80 com a banda Rites of Spring que, como todos os emos que se prezam, jamais se afirmou como uma banda emo. Outra tribo urbana que surgiu na mesma década foi a dos góticos. Derivados dos punks, possuem a mesma filosofia niilista daqueles. Valorizam a contra cultura e as roupas pretas. Se julgam melhores que as pessoas comuns por saberem valorizar a morte, sendo facilmente encontrados em cemitérios bebendo Fanta com vinho e afirmando uma tentativa de suicídio próxima.

Talvez a tribo urbana mais conhecida dos anos 90 tenha sido a dos Grunges. Geralmente associado à geração X – composta por pessoas nascidas nas décadas de 60 e 70, consideradas como uma "geração perdida", pois o mundo vivia fora das perspectivas utópicas e ficando mais realista, com o fim da Guerra Fria – tem como característica musical um vocal bastante rouco e arrastado. Os temas das bandas nomeadas grunges

geralmente estão relacionados com letras cheias de angústia e sarcasmo, entrando em temas como a alienação social, apatia, confinamento, referência ao uso de drogas e desejo pela liberdade, mostrando um desencantamento geral com o estado da sociedade, assim como um desconforto ao serem prejudicados socialmente. Os clubbers também apareceram nessa época, porém, ao contrário do movimento grunge, que mostrava total desolamento pela sociedade, os clubbers não possuem uma ideologia padrão e querem mesmo é sair com roupas fluorescentes e óculos chamativos.



fig.8: Kurt Cobain, vocalista do Nirvana

É dessa época também o aparecimento dos Otakus. No Brasil, eles geralmente andam em grupos grandes e dizem muitos "nha" e "gota" que consideram o Japão o melhor país do mundo, com os melhores desenhos e pagam fortunas em "cosplay" - uma roupa igual à de seus personagens japoneses favoritos. O termo otaku era usado originalmente para designar uma pessoa que é muito fã de alguma coisa, seja ela desenho, revistas em quadrinhos, computadores, videogames ou bonecos (resumindo, um nerd japonês) e com o passar do tempo, no Japão, virou um termo pejorativo, graças a uma história em quadrinhos (Mangá) onde um otaku era um assassino cruel. Assim como os emos, os otakus odeiam ser chamados de otakus.

A geração nascida depois de 80 e nos anos 90 é a geração crescida com os computadores se tornando cada vez mais rápidos e pessoais. Ao contrário dos hippies, eles não temem a tecnologia e a mídia, eles reconhecem o espaço e a importância destes na cultura atual. Usando a internet como lazer e trabalho, mostram a importância dos mesmos na

sociedade.

Como hoje comprar "brinquedinhos tecnológicos" é mais fácil e mais barato do que na década de 80 devido a vários assuntos alfandegários, um grupo sem muita definição própria tem surgido desde meados dos anos 90 e ganhado cada vez mais força: o geek. Embora ele seja facilmente confundido com um nerd, a origem da palavra "geek" é um pouco mais antiga. O geek era aquele cara estranho das praças de Londres de meados de 1890 que fazia coisas estranhas para gente estranha que estranhamente gostavam e pagavam para ver alguém comendo um inseto vivo ou coisa pior. Assim, quando surgiu o "bug do milênio" – alguém ainda lembra dele? – os comedores de insetos (ou *bug geeks*) foram chamados para resolver esse problema que deixava os nerds arrepiados até a última molécula de acetato de seus óculos.

Surgimento dos Nerds

Embora pareça que os nerds surgiram há pouco tempo, eles são estereotipados desde os anos sessenta e merecem um subcapítulo à parte. Afinal, o livro é sobre nerds, certo? Muitas são as explicações para o termo "nerd": a primeira hipótese sugere que "nerd" seja uma abreviação de *Northern Electric Research and Development* (Departamento de Pesquisa e Desenvolvimento da companhia Northern Electric do Canadá) e servia para identificar os pobres coitados que varavam noites pesquisando. Outra possibilidade da origem seria que alguns alunos do MIT (*Massachussets Institute of Tecnology* [Instituto de Tecnologia de Massachussets]) eram "knurds", ou seja, o palíndromo de "drunks" [bêbados], afinal, ao invés de beberem em festas universitárias, esses "knurds" (pronuncia-se nûrds) preferiam passar suas noites estudando para provas ou pesquisando.

Na década de 60, o termo "nerd" difundiu-se com uma conotação bem negativa, aplicado a pessoas com inteligência acima da média, mas com extrema dificuldade de se relacionar socialmente. Desde a infância sofriam bullying por não se enquadrarem aos padrões da sociedade de sua

época.

Mas por que a cultura nerd atrai hoje tantas pessoas? Ler *O Senhor dos Anéis*, por exemplo, não nos traz uma vida mais rica, mais extrovertida ou mais apta ao mercado de trabalho. Mas são os livros de ficção com mundos de fantasia que trazem outros significados para a existência pós-moderna, com elementos mais complexos e com mais enredo, o que chamamos de "cultura nerd" muitas vezes engloba conceitos mais complexos do que o conhecido como "cultura pop". Os nerds e geeks mostram que essa nova geração acredita mais na qualidade do que na superficialidade. Se os yuppies se preocupavam mais com moda, música e outras tendências, o nerd valoriza consistência, história, qualidade e mundos complexos de realidade que valham a pena ser explorados.

Deborah conta sua experiência no Garotas Geeks

Aproveitando o capítulo sobre o nascimento dos nerds, achamos que valeria a pena uma pequena reflexão sobre minha experiência no mundo nerd. Além de sempre ter sido considerada nerd para os meus colegas de sala, eu mesma nunca me defini como uma nerd convicta, principalmente porque penso que "quanto mais eu sei, mas sei que nada sei". E esse é o motivo de eu sempre ter tido vontade de fazer o curso de Jornalismo. Saber um pouco de tudo, de Economia ao polvo mímico do mar da Indonésia, o jornalista tem acesso a todas essas informações às vezes até no mesmo dia. Mas sempre estive em contato com o mundo nerd.

Eu nunca fui boa em jogos de console, embora tenha tido um Atari quando criança, sempre perdia em qualquer campeonatinho durante o colegial. Fiz uma ficha de *Vampiro, a Máscara* (eu era uma Tremere, me processe) mas como jogava com muitos Malkavians, o jogo não tinha muito, digamos, lógica. Assim, deixei a loucura para os loucos se diverti-

rem.

Ano passado, estava cansada de procurar sites na internet que me fornecesse humor, "nerdices" sem pornografias e futebol. Sendo assim, essa foi a minha ideia para o trabalho final de uma disciplina da faculdade: Jornalismo Digital I. Mais duas meninas entraram no trabalho e entregamos o projeto um pouco mudado. No ano seguinte, uma delas, a Minhoca, me perguntou se eu gostaria de realmente colocar o site no ar. É claro que eu topei! Começamos a procurar por outras meninas voluntárias que quisessem participar de um site voltado para o público nerd feminino. Colamos cartazes na faculdade e cinco responderam ao nosso chamado.



fig.9: Cartaz do Garotas Geeks

Algumas semanas depois, o site passava novamente por uma reformulação, colocamos mais colunas, afinal nem eu nem a Minhoca tínhamos conhecimento suficiente para manter uma seção sobre Cosplay e Animes e a construção do site começou. No dia 31 de agosto de 2010, o GarotasGeeks.com finalmente entrava no mundo digital! Somos em oito meninas: a Bárbara, estudante de Rádio e TV, geek e gamer (com um ótimo senso de humor); a Gaby, estudante de Design, nintendista assumida e fanática por pokemóns; a otaku Mel e também estudante de Design;

e cinco estudantes de jornalismo: a Lívia (que cuida da parte de RPG),a Giovana, a Marina, a Minhoca e eu, que nos revesamos nos outros temas do site.



fig.10: O Primeiro Post do site a gente nunca esquece

Criamos uma conta do site no twitter e no facebook e espalhamos a notícia de um site sobre conteúdo nerd e geek para as pessoas mais próximas. Em menos de 15 dias, a surpresa: de tanto tráfego de informação, o pacote de dados que havíamos fechado tinha alcançado o limite e o site tinha saído do ar. Ficamos bem felizes com a notícia, afinal, se tinha extrapolado o limite só podia significar uma coisa: o site estava com muitos acessos! Entramos em contato com o servidor e ampliamos o limite de transferência.

Atualmente, o Garotas Geeks tem 1550 seguidores no Twitter 1,550, 373 pessoas curtiram nossa página no Facebook, diariamente, 486 pessoas entram, em média, no nosso site. A pageviews, quantidade de páginas únicas visitadas por usuário é de 108 161 até o mês de Novembro, recebemos uma média de seis comentários por postagem (o que é, atualmente, um número relativamente alto), em 183 posts com 1347 comentários no total e dezoito parceiros do nosso site. Tudo isso em apenas três meses! Mas a melhor notícia para nós foi o contrato de parceria oficial com a Campus Party Brasil por 12 meses que engloba divulgação das informações do evento e sorteio de entradas da Campus Party.

O mundo nerd sempre esteve ao meu redor. Mas como disse antes, me defino como uma n00b em quase todas as coisas, de Magic à pro-

gramação. Saber um pouco, eu sei, mas são os meus amigos os experts. Quando contei a eles sobre o meu livro, eles gostaram da ideia, afinal, eu sou uma pessoa que pode falar aos nerds sem fazer com que os curiosos sobre o assunto não se percam em um mar de referências. Fazer faculdade de jornalismo me fez conhecer mais sobre cinema (gosto muito da área de Jornalismo Cultural) e acabei ficando mais, digamos, "cult". Resumindo: meu curso teve muito mais a ver com documentários sobre Chico Buarque do que jogando WOW. Mas as férias sempre me levavam de volta para a minha cidade natal e às noites em casa porque meus amigos estavam jogando D&D.

Fazer o site Garotas Geeks me fez conhecer pessoas com os mesmos gostos e interesses nerds que eu já tinha deixado um pouco de lado, como discutir sobre a eterna briga: Sonic x Mario (Só para deixar bem claro, eu sou do time do porco-espinho). Mas o melhor é ver que agora eu estou mais eu mesma. Posso continuar assistindo filmes "cults" e analisando o roteiro deles e também jogar Legend of Legaia. Mas manter e participar do Garotas Geeks é também mostrar o meu outro lado: o meu lado nerd. E não é que deixar aflorar o lado nerd está na moda? Então, pelo menos nesse quesito, eu não sou brega. Fazer parte do site me fez aprender a ver os otakus e gamers com outros olhos e até a jogar Mario de vez em quando. Ah, e claro... Agora eu sei fazer o sinal do Spock!

Capítulo IV - A Rede Mundial de Computadores: A Origem

"A web não está concluída, é apenas a ponta do iceberg. As novas mudanças irão balançar o mundo ainda mais.". Tim Bermers-Lee, cientista britânico, criador da www.

Para se entender melhor o contexto onde os nerds puderam mostrar ao mundo sua expressão e suas influências culturais é importante saber a maior evolução (ou revolução) tecnológica ocorrida durante o século XX, a Internet. Compreender como os computadores deixaram de ter o tamanho de um andar inteiro de um prédio, com suas imensas válvulas e intermináveis cartões perfurados sem comunicação nenhuma para caber na palma da mão e permitir a comunicação em escala planetária.

Claro que tudo isso se deve aos nerds que perderam algumas festas e suas respectivas ressacas. E aqui vai o nosso muito obrigado por toda essa dedicação. Sem vocês esse livro seria impossível.

Internet - a grande sacada nerd

Antes de nos aprofundar nos labirintos de bits e bites, houve um componente silencioso, mas muito importante no decorrer do século passado que transformou o modo de vida da humanidade: a Tecnologia da Informação. Segundo Manuel Castells, ela foi o fator principal da transformação vivida durante o século XX. Para ele, a tecnologia é um "evento histórico da mesma importância da Revolução Industrial do século XVII", pois ela afeta todas as áreas do conhecimento humano, além de mudar, e muito, nosso padrão de conduta e comportamento. A tecnologia da informação é para esta revolução o que as novas fontes de energia foram para as Revoluções Industriais (CASTELLS, Manuel. A Sociedade

**Mana: No jogo de TCG (Tranding Cards Games, ou Jogo de Cartas Colecionáveis) Magic, The Gathering, cada jogador utiliza um baralho de 60 cartas (deck, para os íntimos) e para cada carta jogada, há um custo de Mana para jogá-la.*

em Rede). Ou seja, os bits e bytes são o petróleo e o carvão, a *Mana do mundo pós-moderno.

Em meio à Guerra Fria, a informação era a principal fonte de poder entre os países que disputavam a hegemonia mundial. Por isso, os Estados Unidos estavam em constante alerta contra possíveis ataques da União Soviética e, principalmente, com receio de ocorrer um colapso das comunicações militares caso ocorresse uma invasão. Antes que ocorresse o pior, a *Advanced Research Projects Agency* (Agência de Pesquisas e Projetos Avançados - ARPA) passou a desenvolver pesquisas sobre redes de informações descentralizadas que utilizou estudos para comutação de pacotes de dados ao invés da comutação de circuitos para tornar as redes de informações mais robustas e estáveis.

Após muito trabalho, os cientistas da ARPA conectaram primeiros elos de computadores de forma descentralizada que foi batizada de ARPANET. Os primeiros pontos interconectados foram entre a Universidade da Califórnia em Los Angeles e o SRI (*Stanford Research Institute,* [Instituto de Pesquisa de Stanford]), em Menlo Park, Califórnia, em 29 de outubro de 1969, dois redutos de nerds com grande potencial. Essa conexão foi considerada uma das primeiras redes da história da Internet.

No início, a Internet tinha serviços limitados, a única forma de transmissão era através de linhas telefônicas que apresentavam limitada capacidade de envio de dados. Por conta disso a maioria da utilização dos centros universitários era apenas o envio de arquivos pelo e-mail.

Ao longo da década de 80, com a utilização da fibra ótica e cabos ultramarinos, a internet ampliou a sua abrangência com o ingresso de outras instituições de pesquisas européias na qual todos os pontos poderiam se interligar sem a necessidade de um servidor central.

No começo da internet, os dados eram apresentados de forma textual e de forma desorganizada. Preocupado com a popularidade que a internet apresentava e para facilitar a disposição da informação para os demais pesquisadores, o cientista nerd, Tim Berners-Lee do CERN [Organização européia para pesquisa nuclear] planeja a WWW (World Wide

Web) em 1989. A exposição de gráficos, texto, fotos foi fundamental para a popularização e, posteriormente pelo pujante comércio eletrônico que atualmente é um dos principais atrativos da internet em todo o mundo. Graças a Tim Berners-Lee.

A bússola dos navegantes

Para ter acesso a essa www era preciso ter um programa que compilasse e exibisse as informações, além de literalmente navegar no mar de sites criados todos os dias na rede mundial de computadores. Para não precisar usar comandos complexos foram desenvolvidos os browsers (Navegadores). O primeiro de grande sucesso foi o Mosaic, desenvolvido pela empresa NSCA.



fig.11: Navegador Mosaic

Além do navegador, era preciso criar uma linguagem de programação que fosse fácil de ser editada e compreendida pelos mais diversos computadores, assim foi elaborada a HTML (*HiperText Markut Language*) que virou padrão de internet até hoje.O componente gráfico e manipulação de dados em linguagens simples fizeram da internet um grande agregador de pessoas e funciona como um jeito de interação nunca antes visto, que segundo Derrick de Kerckhove, em seu livro, "A Pele da Cultura", diretor por 25 anos do Programa McLuhan em Cultura e Tecnologia, é a característica fundamental da nova sociedade que surge através da rede de computadores.

A rápida disseminação mundial das redes de computadores, a RNP (Rede Nacional de Pesquisas) trouxe a Internet para o Brasil em 1991. A RNP é uma organização criada pelo Ministério da Ciência e Tecnologia

em 1989 e tinha o objetivo de construir uma infraestrutura de rede nacional para a implementação da Internet para a comunidade acadêmica. E depois de quatro anos, o Ministério de Comunicações e de Ciência e Tecnologia abriu a Internet para a sua operação comercial.

Capítulo V - A (r) evolução da Tecnologia na Visão da Antropologia

"... os computadores criaram uma nova forma de cognição intermediária, uma parte de interação continuada, um corpus callosum entre o mundo exterior e os nossos eus interiores" Derrick de Kerchkove p.38, 2009.

Não é apenas com a História que (convenhamos, qualquer busca no Google, mostrará vários resultados satisfatórios para "História da Internet") podemos analisar o impacto das tecnologias na vida do homem. A antropologia e a Sociologia também fizeram longos estudos sobre a cibersociedade e a vida virtual no nosso cotidiano. Não pretendemos fazer aqui um tratado de sociologia ou antropologia sobre o tema, se fosse essa a proposta, seria melhor fazer um livro apenas sobre os estudos da área. O que faremos será, portanto, em apenas um capítulo, um panorama dos estudos sobre a relação tecnologia-homem.

Utilizando as Teorias da Comunicação, temos talvez a primeira citação sobre o que seria a cibersociedade. McLuhan usou um termo bem difundido hoje para explicar seu posicionamento sobre o tema: Aldeia Global. Pesquisador de Comunicação, McLuhan criou teorias que alteraram as análises dos Meios de Comunicação de Massa. Seu pensamento sobre tecnologia e o homem pode ser resumido em três teorias: os meios de comunicação como extensões do homem, os meios são as mensagens e aldeia global.

Extensões do homem

De acordo com McLuhan, o homem age sobre a natureza, como extensões de seu corpo - uma metáfora desse pensamento é a cena clássica de "2001 - Uma Odisséia no Espaço", de Stanley Kubrick: alguns macacos estão lutando entre si e então, um deles levanta um osso e bate com ele no chão. Assim, ele percebe que o osso é mais eficiente que o próprio braço em si (extensão de seu corpo). Ele joga o osso para cima e o osso se transforma numa nave espacial, ou seja, uma extensão dos nossos pés,

a locomoção humana e a tecnologia. Sendo assim, a maior parte daquilo que usamos serve como extensão de nossos corpos: a roupa é extensão da pele, a faca é dos dentes, o livro seria uma extensão de nossa memória, o rádio da boca (para quem fala), do ouvido (para quem ouve), a televisão dos olhos e do ouvido, o computador é a extensão de nosso cérebro.

"O meio é a mensagem"

"A mensagem de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas", McLuhan usou essa frase para exemplificar que não fazia sentido estudar os conteúdos do rádio, da televisão ou da internet sem perceber a modificação na psicologia e a forma de organização social das pessoas que o utilizam.

Em pequenas aldeias, a comunicação é basicamente oral e há um contato direto entre o emissor e o receptor. O tipo de comunicação utilizado não permitia que as pessoas se organizassem em grupos muito grandes, pois a aldeia, segundo definição de McLuhan, é o grupo de pessoas que consegue ouvir o líder.

Com o surgimento da imprensa cada indivíduo passou a ter acesso às informações que quisesse. Claro, não havia, na época, um leque de opções tão grande como hoje, mas livros, romances e jornais poderiam ser encontrados e eram divulgados. Como as gráficas achavam mais lucrativo publicar nas línguas nacionais do que em latim, a imprensa também criou a ideia de nação e de nacionalismo. O pensamento linear, que já se delineava no mundo da escrita, torna-se o padrão na Galáxia de Gutemberg - nome que McLuhan dá ao universo criado a partir do surgimento da imprensa: todas as coisas devem ser organizadas de forma que haja uma relação de início, meio e fim, como, aliás, acontece com os livros.

Durante a década de 60, McLuhan viu uma nova revolução surgindo a partir da televisão. Por ser um meio frio (de baixa resolução), a televisão levava a um maior envolvimento por parte do receptor, da mesma

forma que ocorria na época em que vivíamos em aldeia. Para o filósofo canadense, a TV e as canções pop estavam novamente unindo pensamento e ação. Isso podia ser percebido nos protestos contra a guerra do Vietnã. O fato de a TV mostrar as atrocidades cometidas pelos soldados norte-americanos levou a população dos EUA a se mobilizar contra a guerra. O exercito norte-americano sabe muito bem dessa força da imagem televisiva, tanto que na Guerra do Golfo impediu as emissoras de TV de mostrarem detalhes do conflito. Com a criação da internet, uma rede de comunicação muito difícil de se controlar, na qual os emissores também são receptores, um novo mundo começa a se delinear.

A Aldeia Global

Se uma aldeia era definida pela quantidade de pessoas que podiam ouvir o líder, hoje o mundo todo pode ouvir as comunicações de uma liderança. Da mesma forma que na aldeia todos sabiam todos os acontecimentos de forma quase instantânea, hoje se sabe de tudo a uma velocidade cada dia maior; um acontecimento simultâneo em que o tempo e o espaço desaparecem.

A mídia nos envolve e nos absorve, dando uma nova visão multissensorial do mundo. Podemos lembrar das comunidades virtuais para ver como a associação à tribos e aldeias é forte no mundo 2.0, abolindo o tempo e espaço, chegando, finalmente, como disse McLuhan no prefácio de seu livro, "O Meio é a Mensagem", à fase final das extensões do homem: "a simulação tecnológica da consciência, pela qual o processo criativo do conhecimento se estenderá coletiva e corporativamente a toda a sociedade humana".

A tecnologia elevou a consciência humana de responsabilidade a um grau mais intenso. E graças a ele, o posicionamento da sociedade perante grupos mudou. Eles já não podem ser contidos - no sentido político de associação limitada. Se na primeira afirmação McLuhan faz referência a um "abraço global" que uniria todas as pessoas numa espécie de cons-

ciência coletiva, ele complementa essa idéia mencionando a inclusão das minorias na vida cotidiana de todos, por intermédio de meios que em seu tempo eram apenas elétricos (rádio e TV), e hoje são eletrônicos (Internet).

A Web é a terceira margem do rio que corta a aldeia global de McLuhan. A Internet e a sua interface gráfica, a World Wide Web, estão apenas no começo de suas possibilidades – que já estão sendo discutidas por escritores de ficção como Arthus C. Clarke de "Neuromancer", em que previu que as tecnologias não uniriam o mundo de forma igualitária. Países tão distantes e diferentes entre si como Sri Lanka, África do Sul e Fiji encontram-se inteiramente colonizados pela cultura dos Estados Unidos e da Europa. McLuhan vê a invasão da tecnologia em todo o mundo como inevitável, mas atenta para a alienação e para que não fiquemos deslumbrados com as novas tecnologias "quanto o nativo de Gana envolvido por nossa cultura escrita e mecânica".

Em um texto publicado em 2005, Tom Wolfe, um dos fundadores do conceito de Novo Jornalismo – que consiste em um jornalismo mais literário – escreveu um artigo em 2005 sobre as consequencias do pensamento de McLuhan como premonitório de um movimento onde as tecnologias alterariam a mente humana. Ele diz que "A Internet reanimou o mcluhanismo, e ele próprio foi ressuscitado como algo próximo de um padroeiro. Foi certamente isso para a mais aguçada e mais proeminente das novas publicações ponto-com, a *Wired, que ostentava sua foto perto do cabeçalho de cada número."

Com as novas tecnologias, podemos completar o pensamento de McLuhan ao dizer que o meio não é a mensagem, mas complementa-se com o contexto. Derrick de Kerchkove explica que "É como se o mecanismo detector da realidade fosse enganado pelo enquadramento de uma

**Wired – Uma das principais revistas americanas sobre tecnologia com sede em São Francisco e foi fundada em 1993.*

reportagem televisiva e como se o resultado disso viesse a ser a suspensão da incredulidade"(KERCHKOVE, p. 140, 2009).

A televisão como mudança na interação humana

Se para a geração Y que nasceu com a internet permeando sua vida, a televisão não passa de um meio de entretenimento gratuito, ela representa uma mudança crucial na forma como levamos nossas vidas atualmente. Para Derrick de Kerckhove, enquanto o texto impresso mobiliza a subjetividade, e a TV, a coletividade, o computador trabalha a conectividade, o acesso pessoal ao mundo inteiro através do tempo. "Entramos na sociedade conectiva. Não penso mais o coletivo, penso o conectivo", diz. Para ele, assim como para McLuhan, as tecnologias são apenas extensões do corpo: "... a sua imagem [*as redes de cabo*] (e consequentemente os seus efeitos) está muito mais próxima do sistema nervoso humano, que se estende do corpo individual para o corpo social" (KERCHKOVE, p.74, 2009).

Derrick acredita que a sociedade caminha para uma "cultura de velocidade", onde o baixo custo da produção digital permite um acesso maior às informações. E, economicamente falando, as novas tecnologias formam um mercado que pode mesmo chegar a rivalizar com a indústria do automóvel como base de suporte das economias nacionais. (Derrick de Kerchkove, 2009).

Sabe quando ficamos olhando para a televisão como se ela pudesse nos hipnotizar? Na verdade, ela pode mesmo nos fazer deixar de pensar por algum tempo. "Com a televisão, a rápida manipulação das nossas reações neurofisiológicas, o nosso sistema de sentido pressentido vai muito além da edição imagem a imagem. É tão rápida, tão contínua, tão poderosa que é mais uma modulação magnética da nossa sensibilidade. A televisão modula as nossas emoções e a nossa imaginação de uma maneira comparável ao poder da música. Por isso, o vídeo-clipe é naturalmente

uma coisa televisiva" completa Derrick.

O impacto dos computadores e da internet na comunicação

Com o desenvolvimento dos meios de comunicação, e tornando-os mais rápidos e avançados, o homem se encontra em um novo conceito de interação humana: através de bits e fibra ótica, a cada dia, a acessibilidade para a comunicação imediata e em qualquer parte do mundo se torna possível.

Atualmente, a mídia e as redes sociais estão ao alcance da maioria das pessoas. É cada vez mais difícil nos imaginar sem verificar nossos emails ao menos uma vez ao dia ou sair de casa sem o celular. "Os computadores deram-nos poder sobre a tela e permitiram-nos a personalização do tratamento de informação. Não é o mundo que está se tornando global, somos nós" diz Derrick de Kerchkove (KERCHKOVE, P.100, 2009). Em pesquisa realizada no Brasil, verificou-se que a maior parte dos brasileiros têm telefone celular, mas não possui um residencial. A combinação de tecnologia e comunicação traz imediatismo, a integração, acesso e colaboração.

Ressaltamos aqui, uma pequena previsão que Derrick fez na metade da década de 90, quando ainda estava escrevendo seu livro, "A Pele da Cultura": ele previu que a velocidade de processamento e de trânsito de informações seria não só exponencialmente maior como dividida de acordo com as necessidades de cada indivíduo: "No limite, as pessoas poderão escolher – e pagar- a largura da banda e os bits (isto é, as unidades de informação por segundo) de que precisam, a qualquer momento, nas suas comunicações. Isto é o chamado "*pay-per-bit*" ou largura de banda a pedido, uma hipótese que aparece aos críticos mais iluminados como a maneira mais democrática e mais eficiente de ligar o país." Para ele, a internet é algo que está no nosso subconsciente coletivo, pois é constituído por mais informação do que a que pode ser filtrada por um nível cons-

ciente. (KERCHKOVE, P.75, 2009.)

Já a interatividade, palavra hoje tão divulgada e aceita pela população, tem relação direta com uma tecnologia que não é apenas extensão de nossos corpos, como diria McLuhan, mas de nossos pensamentos: a Realidade Virtual. Para ele, interatividade não significa comentar o resultado do jogo de futebol, mas poder de fato interagir com a máquina, fazer com que ela realize os comandos que nós desejarmos, sem a necessidade de complicadas ordens e processamentos. "Os nossos computadores estão acelerando as nossas respostas psicológicas e os nossos tempos de reação, muito mais do que fizeram os aviões, os comboios e os automóveis. Os computadores estão também combinando, unificando e sincronizando as atividades da rede eletrônica global"(KERCHKOVE, p.96, 2009).

Capítulo VI – A Realidade Virtual no mundo Nerd

"...a interatividade fará com que muitos consumidores de informação se transformem em fornecedores de informação, e isso criará uma torrente de nichos de mercado com interesses específicos dirigidos a comunidades transnacionais" Derrick de Kerchkove, p. 77, 2009.

A Realidade Virtual, também chamada de Ambiente Virtual, é uma tecnologia que apresentou uma rápida evolução devido ao acelerado desenvolvimento tanto do hardware quanto do software desde os anos 70.

Uma definição sobre Realidade Virtual é que a tecnologia possibilita uma maneira das pessoas visualizarem, manipularem e interagirem com computadores e dados cada vez mais complexos. Pode-se dizer também que ela é uma técnica avançada de interface na qual o usuário pode realizar imersão, navegação e interação em um ambiente tridimensional gerado por computador.

O termo surgiu em 1987 com músico e cientista computacional Jaron Lanier e apareceu de modo inusitado. "O nome Realidade Virtual foi criado após alguns anos que a tecnologia já circulava. Ele [Janon Lanier] juntou com um pessoal de engenharia eletrônica para criar uma luva para tocar alguns instrumentos virtuais", afirma o professor Gerson Cunha pesquisador da UFRJ (Universidade Estadual do Rio de Janeiro).

Para Derrick Kerckhove, "A RV [Realidade Virtual] foi subsequentemente desenvolvida por uma instituição à qual, ao que se sabe, não faltava dinheiro: o Departamento de Defesa dos Estados Unidos. A maior parte do trabalho de simulação de voo consistia – e ainda consiste - em melhorar as simulações auditivas e táteis da aterrissagem e decolagem, perseguições, bombardeios e situações de combate aéreo" (KERCHKOVE, p. 106, 2009). Como visto, o objetivo central dessa tecnologia é recriar ao máximo a sensação de realidade para um indivíduo, levando-o a

adotar essa interação como uma de suas realidades sensíveis.

Segundo Claudio Kirner, professor e pesquisador da Universidade Federal de Itajubá na introdução de seu artigo Sistemas de Realidade Virtual descreve "A interface com realidade virtual envolve um controle tridimensional altamente interativo de processos computacionais. O usuário entra no espaço virtual das aplicações e visualiza, manipula e explora os dados da aplicação em tempo real, usando seus sentidos, particularmente os movimentos naturais tridimensionais do corpo. A grande vantagem desse tipo de interface é que o conhecimento intuitivo do usuário a respeito do mundo físico pode ser transferido para manipular o mundo virtual."

Uma das principais características da Realidade Virtual é a imersão. Através dela, o usuário tem a sensação de estar dentro do ambiente simulado pelo computador e que é capaz de manipular os objetos ali presentes como se eles fossem reais. Num desenvolvimento mais avançado dessa tecnologia os objetos passaram a responder aos comandos realizados pela pessoa o que gera ainda mais a sensação de realidade da experiência.

Mas, infelizmente, as simulações não são perfeitas. Uma das frustrações de desenvolvedores e participantes da realidade virtual são os períodos de latência, ou seja, a demora na resposta da interação com os objetos. Quando isso ocorre, as pessoas sentem que estão num ambiente sintético e a imersão diminui consideravelmente.

As plataformas de realidade virtual

Durante vários anos, a tecnologia de realidade virtual ficou restrita aos laboratórios de universidades e centros de tecnologia do governo americano. No começo, os aparelhos eram gigantes e visavam a simulação de veículos aéreos como aviões e helicópteros.

Após alguns anos, as pesquisas em relação aos equipamentos sensoriais, para entrada de dados, tornaram-se muito mais adaptáveis ao corpo. No início em 1968, Ivan Sutherland inventava o primeiro capacete 3D

que permitia a uma pessoa imergir numa imagem e deslocar-se com um simples movimento da cabeça.

A série de ambientes interativos multissensoriais criado em 1969 por Myron Krueger e a DataGlove, inventada em 1985 por Thomas Zimmerman e Jaron Lanier estão na lista de invenções mais importantes para o desenvolvimento da realidade virtual.

Essas pesquisas inauguram o que denominam-se de interfaces naturais, que substituem as interfaces tais como mouse, teclado e monitores. Elas foram suficientes para a grande imprensa começar a despertar o interesse sobre a área. Mas o público viu que a fidelidade do ambiente simulado não correspondia a sua expectativa de mundo virtual, logo abandonaram a nova tecnologia.

Nos anos 2000, com melhores tecnologias de processamento de imagens e realismo, os ambientes virtuais tomaram novo fôlego e começou o aparecimento de diversos gadgets, por exemplo, a *Virtusphere*. O dispositivo consiste numa esfera toda rodeada de sensores que capta os movimentos do usuário, tanto movimentação quanto posição dos braços. Todo o aparelho está apoiado sobre uma base de roldanas para girar em todas as direções, sem necessariamente se mover num quarto. O mecanismo foi originalmente desenvolvido para o treinamento de soldados em situações de combate. Mas foi facilmente adaptado para jogos, principalmente de simulação de guerra. Ele foi atração em diversas feiras ao redor do mundo e também na



fig. 12: Virtuspherer

versão brasileira Campus Party em 2008.

Outra plataforma bastante divulgada na mídia foi o *Second Life*. O mundo virtual simulava a "vida real" em suas nuances como festas a beira-mar, passando por pontos comerciais e shopping centers e até mesmo com casas para os avatares, nome da representação no ambiente virtual.

A principal atração foi a possibilidade de criação total de qualquer objeto virtual, assim como possuir a propriedade intelectual sobre os produtos criados dentro do Second Life. Isso acarretou no desenvolvimento de um comércio interno pujante que chamou a atenção de inúmeras pessoas que sonhavam com o Eldorado virtual. E para agravar o hype, em 2006, a revista *Bussiness Week* exibe a matéria de capa com o avatar Ashe Chung, dizendo que ela seria a primeira milionária do Second Life. Isso foi o gatilho para que milhares de pessoas ao redor do mundo adentrassem essa realidade virtual para se tornarem os próximos milionários.



fig. 13: Anshe Chung e a mulher por detrás do Avatar

Muitos foram motivados pela possibilidade de troca da moeda virtual, o Linden Dollar, pelo dólar americano com cotação variável. Todos os Lindens adquiridos na realidade virtual poderiam se converter em valores reais e depositados em contas bancárias dos jogadores.

Entretanto, problemas de conexão entre os servidores e avatares assolaram o Second Life, além de muitos se frustrarem ao perceber que a fortuna fácil não existia nesse mundo virtual. Essa combinação fez o hype

surgido em torno dele se diluir em 2007.

O choque com a cultura nerd

A necessidade de maior interatividade com os games, em certa escala uma parte do mundo dos ambientes virtuais, sempre foi de interesse dos jogadores, muitas vezes nerds de carteirinha. Com esse intuito, a empresa Sega desenvolveu para o Mega Drive, seu principal console, o Sega Activator em 1993. O aparelho consistia em um octágono de receptores infravermelhos os quais transportavam os movimentos do jogador para o jogo, fazendo uma imersão jamais vista para o período.

Mas as limitações do sistema, juntamente com um processo de calibração medonho, fizeram o aparelho ser aposentado pelos jogadores e a tecnologia de imersão teve de esperar bastante tempo para voltar.



fig. 14: Sega Activator

Mas felizmente em 2006, a história muda de rumo. Os vídeo-games começam a apresentar melhor capacidade de processamento e gráficos mais realistas como o Xbox 360 da Microsoft, Playstation 3 da Sony, e a Nintendo lança o Nintendo Wii com gráficos e jogabilidade mais simples, mas inova com seu controle que registra movimentos dos jogadores e os transporta com precisão para o jogo: O Wii Mote.

O aparelho era manuseado por qualquer pessoa sem qualquer treinamento ou grande conhecimento do hardware. Toda a agitação era automaticamente transferida para a tela, assim os jogadores podem ter maior

imersão no jogo, além de deixar a inércia característica das antigas gerações.



fig. 15: Wii mote

A Sony, fabricante do Playstation 3, lançou em 2009 o seu controle com sensor de movimento denominado Move. O aparelho consistem em um bastão anatômico com um "acelerômetro" na extremidade que demonstra para a câmera receptora quais são os movimentos do jogador. Um acelerômetro nada mais é que um instrumento capaz de medir a aceleração sobre objetos. Ao invés de posicionar diversos dinamômetros (instrumento para medir a força) em lugares diferentes do objeto, um único acelerômetro é capaz de calcular qualquer força exercida sobre ele.

Por sua vez, a Microsoft surpreende o público na Electronic Entertainment Expo de 2009 com a remoção completa de um periférico para manusear o Xbox 360. O sistema foi chamado de Project Natal devido a um dos engenheiros envolvidos no projeto ser brasileiro, além de usar o fato de Natal também significar nascer em latim. Após o lançamento oficial em 2010, o projeto se chamaria Xbox Kinect. O conceito do Kinnect é colocar o jogador totalmente imerso no jogo sem qualquer dispositivo acoplado ao corpo. Somente com a utilização de câmeras com sensores de profundidade o vídeo-game poderá detectar quais são os



fig. 16: Xbox e o Kinect

movimentos e simulá-los em tempo real em qualquer game.

Além das vantagens nos jogos, o dispositivo faz reconhecimento de faces e também conecta na internet para fazer comunicação entre pessoas. Há a possibilidade de importar texturas de objetos reais e essas imagens podem ser colocadas nos objetos virtuais, dando mais ainda a impressão de imersão.

Depois de todas essas inovações, a realidade virtual ainda tem um solo fértil para se desenvolver e aprimorar. Ainda teremos mais novidades, conforme afirma Derrick Kerckhove em seu livro, a Pele da Cultura: "As novas tecnologias devem tornar-se objetos do design, em vez de estarem na origem do design. O design encontrará campos mais recompensadores na exploração e criação de interfaces do que na produção de objetos" (KERCHKOVE, p. 184 e p.185, 2009). Com o design, os jogos se tornarão cada vez mais intuitivos e mais realistas.

Capitulo VII – A Cultura Nerd

"Não recebi minha carta de aceitação em Hogwarts, então estou deixando o Condado e me transformando em Jedi" Estampa da camiseta que ilustra o final do capítulo sobre moda

A cultura nerd não pertence mais à minoria de fãs e curiosos sempre sedentos por conhecimentos, ou seja, os nerd típicos. Ela saiu do "underground" de lojas de porão sobre HQ's raras e se mistura à cultura pop. Livros antes conhecidos apenas pelo nicho como "A Batalha do Apocalipse" de Eduardo Spohr foram publicados por grandes editoras brasileiras e aparecendo entre os mais vendidos pelo ranking de diversos veículos de comunicação.

Depois da virada do milênio, a "cultura nerd" começa a se popularizar e consumida pelo grande público. Nesse capítulo veremos os gostos nerds que compõe o chamado "universo" nerd: Cinema, Seriados, Games, Livros, HQ's, Animes e Mangás, RPG, Tecnologia. Traçaremos um panorama histórico desses grupos indo do "underground" para o "mainstream" e opiniões de pessoas consideradas nerds sobre esses assuntos.

Sessão Pipoca Nerd

Temas como tecnologia, clonagem, internet, super-heróis, viagem no tempo, ficção científica estão cada vez mais presentes nos filmes de Hollywood e arrecadando milhões de dólares. Até mesmo o personagem nerd está deixando de ser um pobre coitado para ser o herói do mundo. Mas como foi essa mudança? Vamos começar por onde o nerd mais sofreu e agora mais os dá suporte: o cinema. Não temos a pretensão de fazer um tratado sobre cinema, mas somente sinalizar e contextualizar de forma sucinta as obras mais importantes com nerds ou com temáticas que esse público aprecia.

Nerd em cena: o estereótipo

A primeira lembrança principal da figura do nerd que temos na mente deve-se aos já manjados filmes americanos com temática "High School" (Ensino Médio). Em todos eles, o nerd era ridicularizado por seu comportamento tímido, sem qualquer traço de conhecimento de moda e linguajar estranho e muitas vezes incompreensível, pois aprendera uma nova língua élfica lendo O Senhor dos Anéis ou Klingon na série de TV Star Trek.

Sobretudo, era estigmatizado como anti-social, pois preferiria ir para casa estudar a frequentar locais de socialização como lanchonetes, bares e festas. Além de muitas vezes levarem beliscões e empurrões dos jogadores do time de futebol eram sempre as pessoas excluídas dos tão famosos bailes de formatura. Eles queriam ser reconhecidos por sua inteligência, seus inventos e boas notas.

Mas a meta principal dos roteiros de filmes *High School* era chamar a atenção de sua amada, geralmente a garota mais bonita e popular da escola. Um grande clichê criado pelos americanos que teve suas raízes mais profundas na década de 80.

Um dos filmes mais famosos e que lançou a onda nerd no mundo foi "*Revenge of the Nerds*" ("A Vingança dos Nerds") dirigido por Jeff Kanew, de 1984. A comédia relata a vida universitária americana. Os protagonistas Lewis (Robert Carradine), um garoto com uma risada irritante, Gilbert (Anthony Edwards), um gênio muito tímido da computação vão estudar Ciências da Computação no campus da Universidade Adams.

Para eles permanecerem lá, é preciso entrar numa fraternidade (espécie de república estudantil), mas são rejeitados por todas por serem muito nerds. Por fim, decidem se juntar com outros nerds na Fraternidade "Lambda Lambda Lambda". Porém Stan Gable (Ted McGinley), líder do time de futebol do colégio e das fraternidades da Universidade, começa a implicar com os nerds. Eles chegam a ser jogados de uma janela, tamanho bulling que eles passam a sofrer, uma ofensa grave para qualquer nerd e

para qualquer ser humano – diga-se de passagem.



fig. 17: Nerd sendo defenestrado em "A Vingança dos Nerds"

Após um plano bem elaborado, eles conseguem a sua tão esperada reviravolta. O discurso final de Gilbert é inspirador e demonstra a problemática de ser maltratado só por ser diferente, e Lewis convida qualquer um da plateia que já se sentiu deixado de fora ou foi ridicularizado para vir e se juntar a eles. Muitos membros da multidão, Nerds e não Nerds, se juntam, no mínimo tocante. E preparava o cinema para a aceitação dos excluídos e não populares.

Um dos emblemáticos filmes dessa geração foi "*Weird Science*" ("Mulher Nota Mil", no Brasil), que estreiou em 1985. A comédia retrata dois adolescentes Gary Wallace (Anthony Michael Hall) e Wyatt Donnelly (Ilan Mitchel-Smith), alvo de piadas na escola, com problemas com garotas. Assistindo a Frankstein, eles têm a ideia de criar a sua versão feminina virtual.

Usando fotos em revistas para fazer o corpo perfeito, ela também deveria ser inteligente (jogar xadrez muito bem), e disposta a realizar todos os desejos dos garotos.A partir daí começam a procurar em revistas para criar a mulher fisicamente perfeita e melhor do que os sonhos através de um programa no PC (Imaginem a beleza de mulher elaborada num 286 com tela de fósforo verde). Porém, quando um raio acerta a casa onde eles estão, a invenção acaba saindo mais do que perfeita: a mulher virtual cria vida própria chamada de Lisa (Kelly LeBrock), extrapolando, de longe, os sonhos mais secretos dos dois amigos. Ela é programada para iniciá-los na

vida sexual. Linda (e muito parecida com Angelina Jolie) ela faz de tudo para que eles sejam mais aceitos e populares na escola. Ela planeja uma festa na casa de Wyatt e procura por namoradas para os rapazes. Weird Science é o primeiro filme a explorar o nerd como personagem principal, e, sobretudo, como um cara muito legal.



fig. 18: Wyatt e Gary sendo super legais com as garotas.

Star Wars: o maior legado nerd

Há muito tempo atrás, mas não numa galáxia tão distante, George Lucas lançava um filme que mudaria completamente o modo de produção das demais obras Hollywoodianas. Sua obra é ora amada fervorosamente por seus fãs, ora odiado por outra parcela dos nerds (principalmente os Trekers). O lançamento de Star Wars ocorreu no dia 25 de maio de 1977, data que é celebrada até os dias atuais (você saberá mais no capítulo "Orgulho Nerd"). "Trabalhamos do ponto de vista que o filme iria fracassar", afirmou George Lucas em entrevista ao portal HSM.com.br. Ele era um dos diretores da nova geração do cinema americano nos anos 1970, juntamente com Francis Ford Coppola e Steven Spielberg.

O filme intitulado "Loucuras de Verão" obteve sucesso e Lucas conseguiu convencer a 20th Century Fox a financiar o seu mais ousado filme, conseguindo uma verba de 8 milhões de dólares. George Lucas ressalta que eles tiveram sorte na produção porque a Fox considerava uma

perda.

Uma das formas de conseguir apoio dos executivos do estúdio foi quando Lucas entrou em contato com Ralph McQuarrie, designer da Boeing e artista conceitual renomado, para desenhar as cenas a partir do roteiro. Lucas determinou em seu contrato que todas as sequências do filme seriam realizadas por ele, além de ter direitos reservados de merchandising sobre a obra. Uma tacada de mestre já que o estúdio não previa o sucesso estrondoso do filme. O que gerou uma fonte inesgotável de riquezas para Lucas. Devido à grandiosidade do roteiro, Lucas dividiu a história em 6 partes, começando a partir da 4º parte, considerada mais viável economicamente, de maior apelo ao público e considerando também a tecnologiada época para a produção do filme.

Visando a viabilidade do projeto, o diretor preferiu selecionar um elenco desconhecido, desagradando o estúdio. Harrison Ford, ainda pouco conhecido, foi inicialmente chamado apenas para participar dos testes de elenco. Outros atores como Kurt Russell também fizeram testes para o papel de Han Solo. Para interpretar o cavaleiro Jedi Obi-Wan Kenobi foi chamado o famoso ator britânico e vencedor do Oscar por "A Ponte do Rio Kwai", Alec Guinness, para dar mais credibilidade ao filme. Após semanas na Tunísia reproduzindo o Deserto de Tattoine (um dos cenários mais conhecidos na trilogia clássica), as filmagens passam para Londres. Durante o período de filmagens, o diretor Geoge Lucas enfrentou diversos problemas, com os prazos e a pressão da Fox.



fig. 19: Deserto de Tattoine

Um dos pontos fortes do filme foram os efeitos especiais. A produção ficou por conta da ILM (*Industrial Light & Magic*) que até aquele ins-

tante produzira somente 4 tomadas para o filme, sendo que todas foram descartadas posteriormente. Com o prazo se esgotando, Lucas assume o controle da ILM. Para a trilha sonora, contrataram John Williams, compositor já reconhecido por trabalhos desenvolvidos em parceria com outro diretor conhecido, Steven Spielberg. A trilha foi gravada pela Orquestra Sinfônica de Londres.

Cerca de 40 cinemas no mundo todo aceitaram exibir o filme. Muitos críticos e executivos esperavam o fracasso do filme nas bilheterias e Lucas não imaginava o que estaria por vir. A campanha de marketing bem sucedida nos meses anteriores com a exibição de trailers, a venda de produtos e difusão do filme entre entusiastas de ficção científica e histórias em quadrinhos, alavancou o filme e filas imensas se formaram no dia de estreia. Nas primeiras semanas Star Wars já batia todos os recordes de bilheteria tornando-se um estrondoso sucesso de público e de crítica. O sucesso de bilheteria pelo mundo todo garantiu a Lucas todas as condições financeiras para produzir a sequência de Star Wars, "O Império Contra-Ataca" e depois "O Retorno de Jedi".



fig. 20: Abertura do "Episódio III: A Vingança dos Sith"

O grande sucesso destina-se principalmente ao público jovem e passou a ser o novo alvo da indústria cinematográfica. As inúmeras técnicas elaboradas pela equipe da ILM modificaram radicalmente os efeitos especiais no cinema, dando origem a outras divisões como o sistema de som THX, a maior companhia de animação Pixar e a divisão de games

LucasArts.

Depois de Star Wars, George Lucas tornou-se o cineasta independente de maior sucesso do cinema. E o lançamento da nova trilogia lançada nos anos 2000 alavancou mais ainda o que já era um sucesso, conquistando uma nova geração de fãs.

Um universo em expansão

Já vimos que Star Wars foi um dos maiores fenômenos do cinema. Mas um dos fatores importantes do sucesso foi toda a intricada referência aos conceitos mitológicos. Segundo o dicionário Houaiss, "Mitologia" é "o estudo dos mitos, suas origens, evolução, significado etc" independentemente das civilizações que os criaram. Star Wars retrata não apenas os mitos das culturas grega e romana, mas se expande para diversas culturas, das lendas arturianas até o folclore nórdico. Para auxiliá-lo nessa tarefa, George Lucas chama Joseph Campbell como consultor mitológico. Eles se tornaram tão próximos que Lucas chama Campbell de "Meu Mestre Yoda" (guia intelectual de Luke Skywalker e um dos personagens mais conhecidos da saga).

Quando se fala em Star Wars na maioria dos casos a primeira imagem que vem à mente é a daquele que para alguns é o maior vilão da história do cinema: Darth Vader (David Prowse e James Earl Johnes - como a voz de Vader). A personalidade de Vader foi criada, dentre outras referências, com base na lenda grega de Cronos e Zeus. Segundo essa lenda, Cronos era um Deus que tinha muito receio que seu poder pudesse um dia ser usurpado. Assim, para evitar que isso acontecesse, ele tinha um "peculiar" hábito de devorar todos os seus filhos, justamente para não ser destronado.

No entanto, Zeus, o sexto filho, foi escondido de Cronos por sua mãe Reia logo após o nascimento. Após tornar-se adulto, retorna ao palácio de seu pai e toma o lugar dele com a ajuda dos demais filhos também adultos. Depois torna-se o principal Deus do panteão grego. Esta relação

Cronos-Zeus se justifica não só no aspecto mau de Vader como também no aspecto de "herói oculto" do personagem Luke Skywalker (Mark Hamill), que (como se verá em "Episódio III: A Vingança dos Sith") foi escondido de Vader para que mais tarde se tornasse o "redentor" de seu pai.



fig. 21: Darth Vader em "Episódio IV: Uma Nova Esperança"

Outro conto mitológico está na própria *Estrela da Morte, num das primeiras cenas do filme mostra o interior em construção da arma de destruição planetária. Ela parece guardar correlação com antigas representações gráficas do Labirinto de Creta. O Labirinto era um símbolo do desconhecido, um local onde os guerreiros que lá se aventuravam jamais retornavam, tornando-se portanto um sinônimo de morte. A Estrela da Morte se reveste desta mesma aura mitológica, por seu caráter desconhecido e por ser também uma representação da própria destruição.

Entretanto, talvez a mais forte influência mitológica em Star Wars não venha da Grécia, mas das Lendas de Arthur e os Cavaleiros da Távola Redonda. A origem destas histórias são totalmente imprecisas, podendo contar com fragmentos bretões, gaélicos e até mesmo celtas. Mas a força de suas narrativas causaram tamanho impacto no imaginário popular da Grã-Bretanha que a tradição oral ou escrita se perpetuam os "Contos de Arthur" até o presente.

A primeira influência das lendas arthurianas trata da relação entre o jovem aprendiz e o velho sábio que em Star Wars surge na figura de Luke

**Estrela da Morte – estação espacial bélica do Império de 120 km de diâmetro que possui uma arma mortal, o superlaser que pode destruir planetas inteiros.*

Skywalker e de seu Mestre Jedi Obi-Wan Kenobi (Alec Guiness, durante o 4º Episódio e Ewan McGregor nos outros episódios). Um reflexo do envolvimento entre o jovem Arthur e o Merlin, seu mago instrutor. Merlin foi o responsável pela iniciação do Rei Arthur, guiando-o pelo início de seu "caminho do herói" citado por Joseph Campbell em seu livro, "O Poder do Mito". O sacrifício dos mentores também se dá de forma bastante parecida, sendo que em ambas as histórias estes abrem mão de suas próprias existências sendo que Mestre Obi-Wan junta-se à Força e Merlin recolhe-se junto ao salgueiro. Ambos deixando que os heróis tomem o destino de suas vidas em suas próprias mãos.

A segunda influência é a simbologia da própria espada. Tanto nos contos da Távola Redonda como em Star Wars, os heróis atribuem a suas espadas um caráter de honra, altruísmo e reverência, o que faz com que a ostentação de uma espada seja um símbolo de força e poder. O mesmo conceito se vê nos Cavaleiros Jedi de Star Wars, os quais portam seus sabres de luz por serem os guardiões da paz e da justiça na galáxia. A associação entre espada e heroísmo é tamanha que George Lucas inclusive aproveitou este simbolismo para ilustrar o primeiro pôster promocional de Star Wars de todos os tempos: a clássica figura de Luke empunhando para o alto seu sabre de luz.

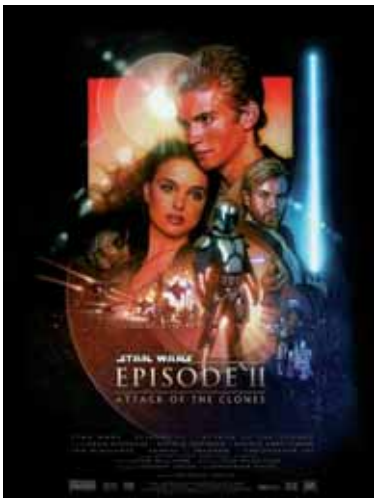


fig 22: Pôster do Episódio II

Mas e a "Força"? Para uma análise deste conceito que ultrapassa os conceitos meramente míticos, é preciso analisar as diversas religiões existentes atualmente. A Força não foi criada com a finalidade específica de se formar uma nova religião (George Lucas cria no Episódio I os midi-chlorians - seres microscópicos que vivem dentro das células e são os responsáveis pela geração da Força nos corpos. Responsáveis também

pelo nascimento de Anakin Skywalker que tinha mais de 20.000 midichlorians em seu sangue, o que o torna muito poderoso- , até então inexistentes na trilogia clássica com a clara função de retirar um pouco deste conceito religioso), mas para mostrar às pessoas que acreditar em algo que ultrapassa nossas percepções físicas é importante para ganharmos fé e esperança no dia-a-dia.

A Força foi criada principalmente com referências advindas do Budismo, principalmente de suas escolas tibetana (representadas principalmente no ato de meditar) e japonesa (vistas nos atos da concentração e em sua associação com o Ken-dô, arte marcial com movimentos de espadas que são a base dos combates de sabre de-luz vistos na saga). Além disso, diversas referências à igreja católica podem ser encontradas no filme, como por exemplo o mistério da concepção (já que, conforme vemos em Episódio I, a mãe de Anakin Skywalker(Jake Lloyd no Episódio I: A Ameaça Fantasma; Hayden Christensen no Episódio II, III e IV; Sebastian Shaw na versão original em VHS do Episódio IV) não soube dizer de que maneira seu filho fora concebido) e a tentação do Demônio a Jesus Cristo (visto no chamado feito pelo Imperador a Luke para que este se junte ao Lado Negro da Força, em "O Retorno de Jedi").



fig 23: Luta épica entre Luke e Darth Vader

Os conceitos psicológicos utilizados por Lucas, foram utilizados de forma individualizada, ou seja, diversas facetas da personalidade humana foram exteriorizados em cada um dos personagens centrais da trama. Assim, temos desde a virtude mais pura (representada por Luke), até o instinto animal (como vemos em Chewbacca (Peter Mayhew)), passan-

do pelo lado humorístico (de C3PO (Anthony Daniels) e R2D2 (Kenny Baker)), e tratando até do movimento da liberação feminina que atravessava a década de 70, a qual é personificada pela imponente e "guerreira" Princesa Leia (Carrie Fisher).

Star Wars é muito mais um simples grupo de filmes de ficção ou mesmo um fenômeno do entretenimento, além de um vasto campo de discussões intermináveis entre os fãs. A saga representa uma coleção de diversos elementos da "essência humana", suas histórias, suas emoções não poderiam ter tido outro resultado: cativar os corações e mentes de milhões e milhões de pessoas por todo o mundo.

Que a Força esteja contigo, caro Padawan!

Efeitos visuais ao extremo: TRON

O filme foi lançado em 1982 pela Walt Disney Pictures e conta a história de um gênio da computação chamado Kevin Flynn (Jeff Bridges) que consegue burlar o sistema de segurança do Mainframe, o computador mais potente já visto, da sua ex-empresa Endom. Mas um programa chamado *Master Control Programme* consegue retirar Flynn totalmente da realidade e o transporta para uma arena de jogos cujo único prêmio é continuar vivo. A única forma de Flynn sair do confinamento e desligar todo o sistema é através de um sistema de segurança chamado Tron.

Os seus efeitos visuais são a qualidade mais forte e presente do filme. Eles foram considerado pelos críticos de cinema como muito avançados para a época. A computação gráfica ainda era insipiente, mas durante o filme conseguiram utilizar o máximo da tecnologia e criaram um ambiente futurista convincen-



fig 24: Cena de Tron

te. Lembre-se que ele fora lançado no começo dos anos 80. A cena mais memorável é a corridas de motos com as suas luzes mortais. Essa cena ainda ressoa em muitos nerds mais antigos.

Infelizmente o roteiro do filme não acompanhou o desenvolvimento tecnológico e seu roteiro é muito simples e por vezes óbvio demais. A parte sonora tem como forte influência as obras de John Williams e o teclado característico do período não surtiram grandes efeitos dramáticos. Como todo bom filme clássico, ele ganha uma nova versão em dezembro de 2010: *Tron Legacy*. Com a participação de Jeff Bridges no elenco. Tudo para termos uma nova imersão nos labirintos sombrios desse mundo virtual.



fig 25: Cartaz de Tron Legacy

A ficção científica retrô: Blade Runner

O ano é 2019 e o lugar Los Angeles. A cidade se situa no meio de várias torres industriais onde expelem fogo continuamente. Em todos os lugares que se olhe é possível ver outdoors com propagandas eletrônicas. As pessoas usam roupas de couro com cores sóbrias, destacando das gritantes propagandas em cores neon. A história gira em torno da

épica batalha entre os replicantes, criaturas com aparência humana, sendo mais fortes e ágeis, no entanto sem sentimentos e Rick Deckard (Harrison Ford), um dos melhores Blade Runners, mas ele está aposentado.



fig 26: Mistura de Noir com ficção científica torna o filme um clássico

Os replicantes foram criados para realizar trabalhos mais pesados e que nenhum humano queria realizar nas colônias fora da Terra. Mas eles possuem capacidades cognitivas e com o passar do tempo, foram tomando consciência de sua situação e decidiram se rebelar contra os seus criados. Para conter essa potencial ameaça, um grupo de humanos especialistas em destruí-los foi criado: os *Blade Runners*.

Rick estava em sua merecida aposentadoria depois de tanto tempo servindo à força policial quando é forçado pela polícia de Los Angeles a voltar à ativa para caçar um grupo perigoso de replicantes que regressou à Terra. Eles desejam permanecer operantes após 4 anos. Mas durante a caçada, ele se apaixona por Rachel (Sean Young), uma androide replicante e isso traz sérias complicações para Rick.

O diretor Riddley Scott utiliza tanto a cenografia quando a música, principalmente a embriagante obra do músico grego Vangelis, ganhador de 3 Oscar de Melhor Trilha Sonora, para deixar um clima característico de filmes policiais da década de 50, caracterizados como Noir. Todo esse clima futurista, forte influência da década em contraste com as referências noir, deixa a obra com uma das melhores experiências visuais no cinema da década de 80.

A força das trilogias: De Volta para o Futuro

Marty McFly (Michael J. Fox) não sabia com o que estava se metendo quando conheceu o cientista gênio-lunático Dr Emmett L. Brown (Chrystopher Lloyd). McFly era um adolescente normal em 1985 com sua banda de garagem e sua atenção era totalmente voltada para sua namorada Jennifer Parker (Claudia Wells). Mas um belo dia, recebe um convite para ajudar o Dr Brown em sua nova invenção, uma máquina do tempo. Com uma forma bem inusitada, um carro de aço inox, chamado Delorean. O sistema era alimentado por plutônio e o cientista conseguia esse elemento no meio da Guerra Fria com os libaneses. (É sério).

Depois de enganar um grupo nacionalista, o cientista maluco consegue o componente para fazer a sua máquina do tempo funcionar. Mas a experiência é frustrada quando os libaneses resolvem acertar as contas e acabam matando o Dr Brown. Na tentativa desesperada de escapar, McFly acaba atingindo a velocidade de 88 MPH (a incrível velocidade de 141 KM/h) e ativando a máquina do tempo.



fig 27: Cena de De Volta Para o Futuro

O jovem acaba voltando para o ano de 1955. Entre as confusões criadas, ele acaba encontrando seus pais e quase acaba com a própria existência quando faz a sua própria mãe se apaixonar por ele. Ele também

precisa desesperadamente avisar o Dr. Brown sobre o seu futuro.

Após essa viagem, McFly e Dr. Brown se aventuram em mais dois filmes: "De Volta para o Futuro 2", em 1989 e "De Volta para o Futuro 3", de 1990. A trilogia conquistou 13 Oscar de melhores efeitos gráficos, melhor música e roteiro original. E principalmente gerou um dos ícones nerd: o Delorean, que hoje voltou à Indústria. Por apenas 33 mil dólares, você pode encomendar com o mesmo design, em aço inox, o seu Delorean!



fig 28: Agora você também pode ter o seu Delorean!

Hasta La Vista, Baby

Junte tudo o que você leu antes desse filme: ciborgues, viagem no tempo, clima retrô e sobrevivência a qualquer custo. Agora dê uma pitada de testosterona e entenda o Exterminador do Futuro. Em 2029, máquinas com inteligência artificial lutam contra os seres humanos que ainda sobreviveram ao cataclisma nuclear disparado pela SkyNet, uma rede de inteligência artificial coletiva.

Para garantir a vitória das máquinas, a Skynet envia para o passado o ciborgue Exterminador (Arnold Schwarzenegger) cujo objetivo é encontrar e eliminar Sara Connor (Linda Hamilton) que dará a luz ao maior líder da rebelião humana: John Connor. Mas o ciborgue não veio sozinho, um membro da resistência, Kyle Reese (Michael Biehn), que é a única

esperança de sobrevivência de Sara e posteriormente da humanidade. A dupla humana enfrenta um inimigo que não sente dor e quase indestrutível.



fig 29: Capa do DVD duplo de Exterminador do Futuro I

O diretor James Cameron, o mesmo de Avatar e Titanic, lançou o filme em 1984. Ele foi um sucesso de público, principalmente por ter cenas de tirar o fôlego e pitadas de humor sarcástico. Mas como tudo que faz sucesso, o filme recebeu várias críticas sobre a atuação de Arnold Schwarzenegger e sobre o roteiro pobre.

Mas atualmente, ele é aclamado pelo público e a frase "Hasta La Vista, Baby" é bastante marcante na mente, principalmente dos cinéfilos e nerds, é claro!

O poder da ilusão: Matrix

Thomas A. Anderson (Keaune Reeves) é uma pessoa com duas vidas. De dia, um programador de computadores mediano, mas a noite torna-se um hacker conhecido como Neo. Ele sempre se questionou sobre a realidade que o cercava, mas não poderia imaginar que a verdade estaria realmente lá fora e seria tão sinistra.

Após conhecer Morpheus, um hacker lendário e considerado terrorista pelo sistema, ele apresenta a Neo uma decisão crucial em sua vida: tomar a pílula vermelha ou azul. Depois de ingerida, a vida de Thomas já não existe mais e ele desperta para o mundo real onde seres humanos não são nada mais que meras "pilhas" para o funcionamento das máquinas.

Neo descobre que os seres humanos estão aprisionados mentalmente através de um software chamado de Matrix que simula todos os

detalhes da vida minuciosamente.

Ciente de sua condição de salvador da humanidade e líder da rebelião contras as máquinas, Neo volta para realidade virtual para lutar contra os Agentes, programas com habilidades especiais, que zelam para manter a ordem do sistema e faz com que as pessoas não descubram a farsa na qual vivem. Ao mesmo tempo em que tenta descobrir quem ou que está por trás dessa prisão mental dos seres humanos para poder libertar a humanidade de seu legado energético.

Essa busca transpassa todos os 3 filmes da série: Matrix Reloaded (2003) e Matrix Revolutions (2003).

Para criar a mitologia da série, os irmãos Wachowski, diretores do filme, se inspiraram em obras literárias, filosóficas, históricas e religiosas. Algumas referências são bem diretas: o coelho branco que serve de sinal para Neo descobrir o mundo da Matrix, por exemplo, foi extraído do clássico infantil Alice no País das Maravilhas, do inglês Lewis Carroll. Também aparece o ensaio Simulacros e Simulação, do estudioso francês Jean Baudrillard. Outras como a Alegoria da Caverna e toda a teoria budista são mais sutis no decorrer da trama.

Novamente, ao largo de toda a movimentação intelectual que o filme proporciona, os irmãos Wachowski desenvolveram a técnica do Bullet-time (tempo-de-bala) que é uma modalidade de efeito especial de câmera lenta idealizada para mostrar o movimento de personagens e/ou objetos em período de tempo extremamente curto nos remetendo a praticamente parar no tempo para obter-se uma visão detalhada da cena.

Essa técnica revolucionou as cenas de ação principalmente de games e outros filmes de ação da atualidade como 300 de Zack Snyder.

A obra-prima surge nas telas: O Senhor dos Anéis

Poucas adaptações para o cinema tiveram tantos elogios quando a trilogia *O Senhor dos Anéis*. O público nerd geralmente é avesso às adaptações de obras sejam de livros, histórias em quadrinho ou games. “Não sou

muito fã de adaptações, pois na maioria das vezes elas omitem elementos importantes da história" comenta Victor Marques, estudante de ciência da computação.

Mas em 2001, O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel surpreendeu o estúdio New Line Cinema (e mesmo os fãs mais otimistas) ao superar todas as expectativas de crítica e público, faturando quase 900 milhões de dólares no mundo inteiro e sendo indicado a 13 Oscar, mas ganhou apenas 4 em categorias técnicas como melhores efeitos visuais. O Senhor dos Anéis: As Duas Torres, um ano mais tarde, foi um sucesso ainda maior, tendo rendido ainda mais e sendo indicado para outros 6 Oscar, mas levou apenas 2.

Já a obra que conclui a trilogia O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei arrecadou cerca de 1,1 bilhão de dólares em todo mundo. Atualmente é 3º filme mais visto no mundo, atrás somente de Titanic e Avatar. Conquistou 11 Oscar, incluindo de melhor diretor e melhor filme. Essa façanha só foi alcançada por Ben Hur, considerado um dos melhores filmes da história do cinema.

Somente esses números já demonstram a grandeza da obra, mas o sucesso da trilogia se deve ao grande entendimento do diretor Peter Jackson sobre o livro e pela tentativa seguir ao máximo os acontecimentos da história, sem quebrar muito a sequência proposta pelo escritor Tolkien. Uma missão dita impossível por outros cineastas por consideravam o livro extenso e com uma trama densa.

O principal destaque em toda a série são as locações, paisagens que são de tirar o fôlego. Locais consagrados da história como a cidade de Minas Tirith, a torre de Minas Morgul e Pellennor apresentam um nível de detalhamento que faz com que elas pareçam reais, e você fica com vontade de estar lá (talvez não em Minas Morgul, pode ser perigoso).

As criaturas que povoam toda a trilogia são um espetáculo a parte. O personagem Gollum foi um dos destaques que chamaram a atenção dos fãs da obra pois foi criado em computação gráfica, mas se utilizando de um ator para captar os movimentos. Isso deu ares de personagem real,

dada a perfeição de movimentos e expressões. Os efeitos gráficos também puderam dar vida com detalhes impressionantes à fauna fantástica de Tolkien como olifantes, Nâzgul, ents, águias gigantes, trolls, orcs e espíritos amaldiçoados.

Depois de toda a movimentação de mídia em torno de O Senhor dos Anéis, o mundo do entretenimento começou a considerar a tribo nerd um grande filão que precisava ser melhor trabalhado e muita coisa mudaria a partir desse momento.

Finalmente o nerd herói: O Homem-Aranha

O filme do Homem-Aranha não foi o primeiro quadrinho a ser convertido em longa-metragem. Muito antes vieram super-heróis como Super-homem, Hulk, Flash e tanto outros personagens conhecidos. No entanto, o personagem modificou o estereótipo de heróis perfeito em seu físico e moral.

O primeiro filme é lançado em 2002 e conta o começo da história de Peter Parker (Tobey Maguire). Ele era simplesmente um nerd no Ensino Médio. Órfão desde criança e criado pelos tios. Sempre foi atormentado desde criança pelos amigos de escola e alimentava um amor platônico pela vizinha Mary Jane. Uma situação tipicamente nerd, conforme já relatamos anteriormente.

Mas durante uma visita a um laboratório que analisava aranhas expostas a radiação, ele foi picado por uma e sua vida muda completamente desde então. Peter ganha poderes como aumento de massa corpórea, consegue subir em paredes, possui visão aguçada, consegue soltar teias das mãos e o poder principal o "Senso de Aranha" que alertava sobre ameaças iminentes. O principal inimigo enfrentado no filme é o Duende Verde(Willem Daffoe), um excêntrico milionário que pretende destruí-lo a todo custo.

Em 2004, no segundo longa-metragem, Peter tenta manter o equilíbrio entre sua vida normal e de o super-herói, mas sem muito sucesso e

para dificultar ainda mais, o jornal onde trabalha começa a fazer uma cobertura negativa da atuação do Homem-Aranha contra o crime. A cereja do bolo aparece quando o experimento de fusão de um cientista falha e acaba se tornando um super vilão, o Dr. Octupus (Alfred Molina).

Finalizando a saga em 2007, Peter consegue reconhecimento do público por sua luta contra o crime na cidade, além de estar feliz com sua namorada Mary Jane. Mas esse cenário não permanece por muito tempo, pois o seu amigo Harry Obsourne se torna o Duende Macabro e busca vingança contra o Homem-Aranha devido a morte de seu pai. Ao mesmo tempo, um fugitivo da polícia se esconde num terreno onde são feitas experiências radioativas e se torna um dos piores vilões: Flint Marko (Thomas Haden Church) o Homem Areia.

Neste meio tempo, um estranho ser alienígena adentra a roupa do herói que o deixa mais forte, porém extremamente autoconfiante e arrogante com todos ao redor.

O Homem-Aranha foi o primeiro herói a ganhar dinheiro com o uso de seus poderes: Peter Parker vende fotos do Homem-Aranha para o Clarim Diário. Seus motivos, porém, são altruístas: ele ajuda a tia viúva e idosa a pagar as contas, principalmente com os remédios. É, portanto, um dos super-heróis mais humanizados das histórias em quadrinhos, o que o levou a um sucesso estrondoso e a uma competição direta de popularidade com ícones do nível de Superman e Batman.

O videogame no centro do mundo

Atire o primeiro Wiimote quem nunca pegou no joystick de um Atari, ou controle de Super Nintendo, ou não perdeu "alguns minutinhos" do horário de trabalho para jogar "Farmville" no Facebook ou "A Fazendinha" no Orkut.

Os jogos digitais, ou seja, games estão cada vez mais ligados à vida de todas as pessoas e não somente dos nerds. Em menos de 50 anos, o que era uma experiência num supercomputador de um laboratório se trans-

forma no mais importante e lucrativo mercado de entretenimento mundial em 2010. O lucro só nos Estados Unidos chegou a US$ 25 bilhões e não para de aumentar.

Hoje, o aspecto high-tech das máquinas atuais que lutam ferozmente pela liderança do mercado em nada lembra os primeiros passos dessa indústria. Viaje por seis décadas de história e saiba mais sobre a invenção e a reinvenção do vídeo-game.

Os primórdios dos games

Em julho de 1961, um grupo de estudantes o Massachusetts Institute of Technology (MIT) (mais um grande acontecimento naquele mesmo local onde pode ter nascido a expressão nerd) testavam pela primeira vez "SpaceWar", um jogo eletrônico desenvolvido no DEC PDP-1, um daqueles jurássicos computadores que ocupavam uma mesa inteira (e você não se perguntava a razão de chamarmos os computadores de hoje de 'micros') e custava US$ 120 mil.

O jogo foi desenvolvido por Steve Russell, com o auxílio de seus colegas Dan Edwards, Alan Kotok, Peter Sampson e Martin Graetz e reproduzia uma batalha espacial. Os jovens queriam transpor a ficção científica baseadas nos livros do escritor americano Edward Elmer Smith, considerado o pioneiro a escrever tramas sobre o espaço sideral, para um novo suporte eletrônico.

O jogo só estaria oficialmente finalizado em 1962, ocupando apenas 2KB. Russell jamais ganharia um dólar pelo jogo - mas isso não quer dizer que outros não lucrariam com ele.

O videogame chega em casa

Só depois de 10 anos, os games conseguem transpor a barreira dos laboratórios. Em 1972, a empresa de televisores Magnavox lança o primeiro vídeo-game acoplado a uma TV: o Odyssey. Mas esse primeiro aparelho enfrentou uma grande resistência e não apresentou uma venda

significativa porque muitos consumidores acreditavam que o vídeo-game só funcionaria em televisões da Magnavox.

Embora o Odyssey, seja o primeiro vídeo-game doméstico, o grande representante da primeira fase de games é o PONG da Atari Inc. Criado por Allan Alcorn e co-produzido por ninguém mais que Steve Russell, o jogo consistia numa simulação básica do jogo de tênis de mesa em duas dimensões. O objetivo do jogo era fazer com que o adversário deixasse de rebater um pixel piscante, no caso a bola do tênis.

PONG se tornou um vídeo-game de sucesso comercial rapidamente e serviu de incentivo para o desenvolvimento da indústria de games. Após o lançamento, várias empresas começaram a produzir jogos com estilo de PONG e eventualmente novos títulos. Como resultado, a Atari encorajou sua equipe a produzir mais games inovadores.

Atari 2600, o rei da geração

Após o sucesso de Pong, em 1977, a Atari lançou o seu console de 8 bits. Os jogos passaram a ser coloridos com a resolução de 160 x 192 pixels. A versão contava com um circuito baseado em peças de computadores e os jogos começam a vir em cartuchos que podiam ser acoplados e retirados dos videogames a qualquer momento. Pela versatilidade do formato, ele passa a ser padrão nos próximos modelos da empresa.

Um dos grandes jogos dessa geração foi Pac-man, ou Come-come (como veio a ser conhecido no Brasil). Em 1980, Toru Iwatani, um designer da Namco*, queria inventar um jogo de vídeo diferente dos "shoot-em-ups" (tiro-neles), que se assemelhasse a um desenho-animado. Produzido a princípio para Arcade*, em 1981, o disco amarelo de pizza com uma fatia a menos que come pixels e foge de fantasmas em num labirinto passa a ser jogado no Atari 2600 e fica marcado na memória e história dos games. Em 2010, o Google comemorou os 30 anos do jogo com uma

versão do jogo em sua página principal de busca.

Outro destaque da geração foi o Space Invaders lançado em 1980. O jogo consistia na defesa da Terra contra os seres extra-terrestes. O jogador controla um canhão laser que se movimento na parte inferior da tela. Da parte superior marcham em direção ao canhão aliens organizados em linhas. O objetivo do jogador é evitar que os aliens atinjam a parte inferior da tela.

Aperte restart para continuar

O ano de 1982 marca o início da decadência da Atari, que sofria com a forte concorrência gerada pelas empresas como Coleco, Sega, Namco, Konami e Activision (criada a partir de ex-funcionários da Atari).

Mas em 1983, o mercado de Games apresenta um dos seus piores resultados de venda. Isso porque a diferença de valores entre um computador doméstico, no início de seu processo de popularização, e um console como Atari 7200 eram mínimos. Muitas companhias americanas apresentam concordatas e a segunda geração de vídeo-game acaba repentinamente.

Uma das causas para esse tropeço da indústria de games foi a baixa qualidade dos títulos lançados como o E.T. o extraterrestre, filme de grande sucesso na década de 80, mas como jogo não emplacou. Recebeu péssimas críticas dos jogadores e media especializada. Pelo grande volume parado nas lojas, a Atari enterrou milhares de cartuchos num terreno do Novo México, Estados Unidos, mas a empresa alega que foi por problemas de fabricação.

Começa a verdadeira disputa

O mercado de videogames na América do Norte revive após os lançamentos da Nintendo, empresa japonesa de baralhos, o Famicom (Family Computer) ou NES (Nintendo Entertainment System) de 8bits.

O carro-chefe do console foi Super Mario Bros. O game se passa no Mushroom Kingdom [Reino do Cogumelo] e repentinamente a Princesa Peach é raptada por Browser, o rei-monstro dos Koopas. Para resgatá-la é enviada uma dupla de encanadores, Mario e Luigi. O jogo torna popular o gênero plataforma onde personagem principal passar as fases do jogo correndo e saltando pelo cenário.

Outro expoente da geração é o console da SEGA, o Master System. Ele aparece em 1985, como uma alternativa aos jogos do NES. Os gráficos apresentam melhorias e tem como jogos clássicos como Alex Kidd e Steet of Rage. Com a popularização dos jogos de tiro, um grande atrativo do console foi o controle Light Phaser, pistola baseada num anime chamado Zillion. Dentre a gama de periféricos, a arma plástica foi a das mais conhecidas, principalmente no Brasil.

Durante este período, aparecem as principais e mais famosas franquias dos videogames, por exemplo, os notórios Super Mario Bros., Final Fantasy, The Legend of Zelda, Dragon Quest, Metroid, Mega Man, Metal Gear, Castlevania, Phantasy Star, and Bomberman. Evidenciando o crescente poder da indústria japonesa de games, em detrimento das abaladas empresas americanas.

A Atari de grande empresa nas décadas passadas começa a apresentar sinais cada vez mais claros de enfraquecimento no mundo gamer. Embora tenha lançado novos consoles como ATari 5200, mas não recebeu atenção da imprensa e do público.

A guerra do final do século: Super Nintendo x Mega Drive

Um nova onda tecnológica começa quando a SEGA lança em 1988 no Japão, o seu vídeo-game de 16 bits: Mega Drive no Brasil ou Genesis no restante do mundo. A evolução gráfica e sonora eram perceptíveis com relação à geração 8 bits. Mas ainda estavam presos ao ambiente em 2D.

O novo modelo da SEGA foi ignorado em seu país de origem, assim que foi lançado. O público japonês estava focado nas novidades da

Nintendo e do recém-lançado Turbo Grafx-16. O mesmo aconteceria na América do Norte.

Enquanto isso, ele fazia enorme sucesso na Europa onde a base instalada de Mega Drive chegou próximo de 8 milhões, segundo a revista Computer and Video Games, publicada pela Ed. Thomas em 1996.

Para melhorar as vendas, a SEGA substitui o jogo que acompanha o console por Sonic the Hedgehog. O sucesso foi tão surpreendente que a mídia de games o considera um dos melhores jogos já feitos. Além disso, o carismático porco-espinho azul vira o mascote oficial da empresa.

No Brasil, o Mega Drive conseguiu a atenção do público, porque quando lançado, os únicos consoles disponíveis eram o Master System e o NES. Como a qualidade dos jogos do Mega Drive era muito superior a desses dois consoles, as vendas decolaram rapidamente (apesar do preço um pouco alto). As vendas do Mega Drive no Brasil foram tão boas, que a Tec Toy (representante da SEGA no Brasil) lançou alguns títulos baseados em jogos como Turma da Mônica (baseado no jogo Wonder Boy in Monster Land). Mesmo com a chegada dos consoles de última geração, o Mega Drive ainda tem grande aceitação no mercado brasileiro sendo produzido em 2010.

Para dar uma sobrevida maior para ao vídeo-game foi lançado periféricos como o SEGA CD que aumentava a capacidade gráfica para ambientes 3D de baixa definição.

Para enfrentar esse avanço da SEGA, a Nintendo lança em 1991 o Super Famicom (ou mais conhecido como Super NES). Para acompanhar o console, a empresa embarca o jogo Super Mario Bros. 3, o jogo mais vendido no mundo, segundo o Guiness, o Livro do Record com o total de

A rivalidade entre a Nintendo e a SEGA resultou num dos confrontos mais acirrados na história do videogames. As campanhas publicitárias da SEGA eram agressivas e passavam a imagem de console mais divertido e moderno. Enquanto isso, a Nintendo trabalhava na conquista de jogos clássicos de fliperamas como o Street Fighter II que demorou

muito tempo para fazer a conversão para o Mega Drive. A briga se acirrava pelas melhores empresas desenvolvedoras de softwares se acirrava a cada lançamento de games de ambas as empresas.

A Konami e a Capcom, maiores softhouses do período, faziam jogos para Mega Drive, mas seus melhores times nunca trabalhavam para o console da Sega.

O resultado final foi Super NES vendeu 49 milhões de unidades, sendo 23 milhões para o continente americano. Enquanto o Mega Drive comercializou aproximadamente 29 milhões. Do ponto de vista, financeiro o Super NES venceu a disputa dos consoles de 16 bits, mas a disputa sobre qual foi o melhor vídeo-game ainda permanece na mente dos nerds mais antigos.

Sem mais cartuchos, que venha o CD

A evolução do hardware dos consoles começou a ser cada vez mais intensa com a chegada do novo milênio. Esse novo grupo de videogames proporcionou a entrada de títulos com 3D e mídia principal se tornou o CD(Compact Disc). A nova forma de armazenar informações trouxe uma melhoria significativa na quantidade de informação. Enquanto os cartuchos são resistentes às quedas e perda de informação por descuido dos usuários, mas não poderiam armazenar os 640 MB de um CD.

Um dos principais consoles desse período foi o PlayStation em 1995. A Sony Computer Entertainment nasceu de uma parceria desfeita entre a Nintendo e a Sony Inc., no meio do projeto, para criação um periférico de CD para o Super NES. Uma das temáticas mais difundidas no Playstation I foram os RPG. O apoio de softhouses como Square através da série Final Fantasy, Chrono Cross, Dragoon entre outros tantos títulos foi vital para um portfólio variado e . A Konami (Metal Gear Solid, Castlevania: Symphony of the Night) e Namco (Tekken, Ridge Racer) também foram fundamentais para a vasta biblioteca de jogos. Tornou-se o líder da geração, com 100 milhões de consoles. Não lançado oficial-

mente no Brasil (apenas importado ou mercado negro). Outro atrativo era controle com DualShock, com ele o jogador poderia sentir vibrações de acordo com as reações de seus personagens vindas do jogo.

Nesta época, o mercado da pirataria começa a fabricar cópias ilegais de jogos do PlayStation por preços que beiravam 80% menores que os originais. Com isso o mercado brasileiro de desenvolvimento de games para o console foi considerado inviável e ficou paralisado por bastante tempo.

Na contramão da geração, a Nintendo lança o Nintendo 64 em 1996. O console possuía um processador 64-bits, mais avançado em relação aos seus concorrentes. Mas manteve o formato de cartucho e por conta disso perdeu muitos desenvolvedores. A maioria dos títulos vinha da própria Nintendo (Super Mario 64, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, F-Zero X) ou da subsidiária Rare (GoldenEye 007, Banjo-Kazooie, Perfect Dark). A pequena gama de jogos tornou o console caro demais, mas mesmo assim, garantiu o segundo lugar com 33 milhões de consoles. Lançado no Brasil pela Gradiente.

PlayStation na dianteira

Após o sucesso do PlayStation nada mais natural que a evolução natural do console se chamasse PlayStation 2. O processador agora com 128 bits aumentou a qualidade dos gráficos e o modelo veio integrado com leitor de DVD (Digital Video Disc) que aumentou ainda mais a quantidade de bytes que poderia ser armazenado dentro de um simples disco reluzente.

O console foi o mais vendido na história dos games com mais de 100 milhões de unidades vendidas. O que consolidou a Sony como líder de mercado de games até 2005.

Nesse período, a SEGA desiste da fabricação de hardwares, assim como a Nintendo após o fiasco do Nintendo Cube. E nesse meio a Microsoft, conhecida até então pelo sistema operacional Windows começa a

desenvolver o seu próprio vídeo-game: Xbox. Ele possuía tanto a entrada para DVD quanto um HD interno com 10 gigabytes que poderia armazenar fotos, músicas e todos os arquivos que o proprietário desejar.

Nesta geração de consoles os jogos foram se tornando cada vez mais complexos com roteiros sofisticados e o conteúdo começa a se voltar para o público mais adulto. Os temas plataformas dão cada vez mais espaço para temáticas de horror, futebol e FPS (First Personal Shooter[Jogos de tiro em primeira pessoa]).

A internet começa a fazer parte importante na vida dos jogadores que além de descobrir como faz uma sequência de códigos para ajudá-lo em determinado jogo, também discutem sobre a qualidade e possibilidade de poderem disputar contras outras pessoas em diversos países. Observando essa movimentação, os desenvolvedores começam a buscar meios para aumentar as interações dos jogadores e aos poucos introduzem experiências com múltiplos jogadores online.

Apertem os videogames, o controle convencional sumiu

Após uma série de problemas de aceitação do público e poucas vendas, em 2006, a Nintendo lança um novo console para atrair jogadores hardcore (pessoas que jogam todos os dias, os mais variados jogos) e os casuais (passam uma parcela do seu tempo jogando, sem se importar com as nuances do jogo): Nintendi Wii.

Com uma estratégia agressiva e custo de fabricação reduzido, o console na estreiou por US$ 250, juntamente com jogos de valores menores que os demais concorrentes. Aliada aos inovadores controles Wiimote que são similares a um controle remoto de TV e possuem sensores, chamados de acelerômetro, que possibilitam que o jogador interaja com o jogo apenas movimentado o controle de um lado para o outro. Também tem a opção de conectar o Wii à Internet via navegador Opera.

Com temática mais familiar, os jogos de Wii são geralmente voltados toda as idades e a violência fica por conta de alguns jogos. Por isso nãose preocupe quando a sua avó, aquela nerd no tricô, se tornar uma de

vídeo-game em pouco e começará a querer dividir o controle com você.

Ainda em 2006, a Microsoft inaugura a sua nova linha de consoles, o Xbox 360. O lançamento pareceu ter saído às pressas antes que a sua principal concorrente, a Sony, pudesse terminar o novo projeto. Mas isso teve um preço e alto. Logo após a venda das primeiras unidades, o videogame apresentou problemas conhecidos como "three red lights" [três luzes vermelhas] demonstrando a baixa qualidade das soldas e refrigeração do modelo. Muitos jogadores se sentiram frustrados e a empresa teve de oferecer 3 anos de garantia.

Isso aplacou a fúria de muitos gamers, mas como jogadores optaram por "destravar", uma gíria para desbloquear a segurança da máquina para utilização de jogos piratas, criou-se uma aura de insegurança. Isso somente foi sanado completamente no início de 2007 com aplicação das placas Jasper e uma nova engenharia interna do produto.

A preocupação central do Xbox 360 é a qualidade visuais dos games, auxiliada pela popularização de televisores de alta definição que alcançam a resolução de 1080 pixels. Ele possui o maior leque de opções de títulos da atualidade com a opção de mais de 1000 títulos. Outro ponto forte é a Xbox Live, uma rede que conecta diversos jogadores e promove partidas online de todos os jogos da franquia.

O último grande console a entrar no páreo da última geração foi o PlayStation 3. Sua aceitação foi lenta no começo porque ele teria um leitor de Blu-Ray, sucessor do DVD, mas na briga pela consolidação da nova mídia com o HD DVD da concorrente Toshiba e Microsoft estava acirrada. Após o cancelamento de produção do HD DVD, o Blu-ray passou a ser o formato único no mercado de vídeo.

A qualidade gráfica é nítida quando se conecta o PS3 a uma TV Full HD, ou seja, de alta definição, isso graças à utilização do novo padrão Blu-Ray que possibilita a velocidade de leitura e armazenagem das informações.

Um atrativo do PlayStation 3 é sua maior unificação de serviços online, a PlayStation Network que contrasta com a antiga política de di-

ficultar a ativação das partidas online.

Os principais lançamentos da plataforma são os jogos que 1ainda não multiplataformas, ou seja, não podem funcionar nos demais consoles do mercado, que são o Gran Turismo, cuja quinta sequência está em fase de desenvolvimento por 5 anos e sem previsão de estreia e God of War 3, aclamado por gamers de todo o mundo.

A 3 empresas Sony, Microsoft e Nintendo vêm tentando obter o maior número de jogos exclusivos, pois isso atrai mais o consumidor a adquirir tal console, devido a esse fator vários aparatos vêm sendo lançados para os três videogames, tais como uma balança para o Wii que se chama Wii Fit, novos modelos de console como o Xbox 360 Elite, Xbox 360 Jasper e até Boxes de videogames exclusivos como o de Metal Gear Solid 4 do PlayStation 3.

O que esperar do futuro

O ano de 2010 está marcado por lançamentos que prometem revolucionar o modo de interação dos jogadores. Talvez o mais inovador seja o Kinect, acessório do Xbox 360. Segundo Erika Pardini, assessora de imprensa da Microsoft "O produto combina uma câmera RGB, um sensor de profundidade e um microfone multiarray, o que traz experiências do Kinect para cada console Xbox 360. O sensor capta movimentos do corpo inteiro e vozes individualmente, transformando o usuário no controle do videogame. Basta passar na frente para que o Kinect reconheça e responda aos gestos e a cada movimento do corpo do jogador, sem a necessidade de um controle, transformando o modo de jogar e se divertir com familiares e amigos", afirma em nota oficial. O Kinect vai custar R$ 599.

Outro serviço que vem para o Brasil é a tão esperada Xbox Live. Os planos de assinatura são mais baratos do que nos Estados Unidos e podem chegar a R$ 89,00 por um período de 12 meses. E o principal, todas as informações nos servidores internacionais serão transferidos para o servidor

nacional.

O PlayStation 3 lançou o controle com sensor de movimento, o Move. É um também sensível aos movimentos dos jogadores e se assemelha a um controle remoto de TV. O Move se conecta ao PS3 com a ajuda de uma câmera chamada PlayStation Eye. O sensor da câmera detecta o Move através da esfera colorida enquanto ela fornece ao sistema as coordenadas corretas para serem transmitidas aos jogos. O conceito é semelhante ao Wiimote da Nintendo, mas o controle pode ser recarregado através da porta USB e a precisão é mais apurada no periférico da Sony.

A caverna e seus dragões

Em um jogo de RPG de mesa, os jogadores assumem o papel de personagens fictícios em cenários variados, como se fossem heróis de filmes de aventuras como O Senhor do Anéis, Star Wars, Matrix, até de Pac-man se a criatividade do grupo permitir.

Só que, ao contrário de um filme, o final não está definido: ele é desenvolvido no decorrer do jogo, conforme as ações dos personagens, que são decididas pelos jogadores. É como um videogame, mas com muito mais opções para os jogadores escolherem.

RPG é um jogo coletivo e cooperativo, é necessário chamar um pequeno grupo de amigos, normalmente você e mais quatro, mas podem ser mais ou menos. Se você está aprendendo a jogar, tente não formar um grupo muito grande: você e mais três ou quatro amigos já está de bom tamanho.

Em uma partida de RPG existe uma função específica feita por um dos jogadores, que é chamada de Mestre do Jogo (ou simplesmente, Mestre) ou Narrador. Essa figura quase fantástica tem a missão de criar e conduzir a história jogada pelo grupo, interpretar quaisquer os outros personagens que não sejam os dos jogadores (chamados de Personagens do Mestre ou simplesmente de PdMs ou na versão inglesa NPC *Non Player Character*), ou seja, ele é uma mistura de roteirista, diretor e mediador da

partida. A função de Mestre do Jogo não precisa ser sempre exercida pela mesma pessoa, podendo haver um rodízio entre os jogadores.

Como na vida há o fator aleatório, como pode cair um meteoro nem sua cabeça ou na China, o RPG joga dados para determinar se ação dos personagens obteve êxito e decide alguma situação de impasse durante o jogo.

Uma aventura de RPG pode durar uma sessão de jogo (algumas horas ou mesmo virar a noite jogando) ou várias. Uma série de aventuras de RPG interligadas – jogadas com os mesmos personagens – é chamada de campanha. Diferente de outros jogos, uma campanha de RPG pode durar muito tempo (até mesmo anos) dependendo apenas da vontade e disponibilidade do Mestre e dos jogadores de continuar jogando os mesmos personagens.

Para jogar RPG, os principais ingredientes são a imaginação e a criatividade: as cenas e situações são descritas ou interpretadas pelo Mestre do Jogo, e os jogadores descrevem ou interpretam as ações de seus personagens. Exemplo:

- (Mestre): O grupo vê um dragão sobrevoando a cidade. Sua cor reflete os raios solares quase ofuscando a todos.

-(Jogador 1): Saco a minha espada mágica +4 e corro em direção do dragão para salvar as pobres almas.

-(Jogador 2): Olha, aquele dragão veio das montanhas do norte e pela coloração dourada pertence ao grupo de guardiões do Rei Excelsior. Portanto, fique onde está!

-(Jogador 1): Ah... mas eu saco a espada...

Normalmente os materiais usados durante a sessão são: papel, lápis e dados de formatos variados, livros de regra e atualmente laptops que os amigos geeks adoram ostentar. Os livros trazem regras para esclarecer as mais inusitadas situações em que a descrição e a interpretação não possam resolver, e cenários ou mundos de jogo onde as aventuras dos personagens

podem ser ambientadas.

No RPG não existem vencedores ou perdedores todos devem trabalhar em conjunto e se divertem. Ele estimula o raciocínio, a leitura, o trabalho em grupo, a socialização e conhecimentos variados.

Atualmente, o RPG é usado em várias áreas além do entretenimento, como ferramenta educativa na Educação onde manifesta nos alunos o interesse por disciplinas como História e Geografia. Enquanto nos Recursos Humanos pode simular ambientes corporativos para testar as capacidades intelectuais do candidato que pretende a vaga.

A lucrativa indústria do RPG online

Com a velocidade de conexão de internet subindo até mesmo no Brasil, um gênero de jogo despertou o interesse do público por jogos online e principalmente uma modalidade que gera até lucros, os Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG).

Nesse gênero milhares de pessoas interagem ao mesmo tempo num mundo virtual que pode ter temáticas medievais, futuristas ou qualquer outro de interesse de seus realizadores.

No entanto, os MMORPG mais conhecidos são os de capa e espada. O World of Warcraft, produzido em Irvine, na Califórnia, pela Blizzard Entertainment, é um dos jogos de computador mais lucrativos da história, rendendo quase US$ 1 bilhão por ano em assinaturas mensais e outras fontes de receita. Os seus servidores ultrapassaram os 12 milhões de contas ativas, segundo a Blizzard Enterteniment em nota oficial.

Assim como no RPG de mesa, no virtual os jogadores assumem um personagem e controla como bem entender. A grande diferença é que não há a figura do Mestre-do-jogo para controlar e dizer o que deve fazer. Para isso os desenvolvedores contam com uma grande gama de personagens não-jogadores para fazer a interação entre os jogadores e a inteligência

artificial do mundo virtual.

Os publicadores, nome das empresas que distribuem o jogo pelo mundo afora, tem a missão de expandir o universo criado para que os jogadores nunca atinjam o nível máximo e desistam com os mesmos desafios. Além de fomentar a economia que é a artéria principal de todo MMORPG.

Um dos mais inovadores mercados de trabalho concentra-se nas publicadoras e desenvolvedoras de games online. Lissa Capeleto é estagiária de design na Hoplon, empresa brasileira responsável pelo jogo de naves espaciais denominado Taikodom, comenta a sua entrada na empresa "tinha vontade de trabalhar com design editorial, cinema, ilustração, mas não sabia o que eu queria fazer. Apareceu a oportunidade e eu considerei: Oras, eu gostava de jogos, estava na faculdade de design gráfico e não sabia direito o que queria fazer da vida, por que não? Primeiro me interessei por game design, mas depois passei pra interface e estou adorando!", em entrevista para o blog Cultura Nerd.

Capitulo VIII – Moda nerd ou Nerd na moda?

"Quando, afinal, nos acostumamos com uma moda é porque ela já está completamente em decadência" Millôr Fernandes

O objetivo desse livro, como dito na Introdução, é propor a seguinte discussão: ser nerd está na moda ou parecer nerd é cool? Quem era nerd desde os anos 80 olha para os conceitos de moda atuais e se espanta, afinal, há um número cada vez maior de sites e lojas que disponibilizam as estampas e camisetas com referências nerds. "As pessoas hoje vêem de uma forma diferente estas pessoas e acabam sendo atraídas por elas. Então, acho que ser nerd está super na moda - e não devemos ter vergonha disso!" afirma Victor Marques.

Filipe Pagliuso (Iron), estudante de Design na Unesp Bauru, 20 anos, explica porque designers criam cada vez mais estampas com referências nerds. Para ele, o design é uma representação de idéias e opiniões com preocupações estéticas e usa os conceitos nerds porque tornariam o design "mais design" para as outras pessoas. Ele ainda afirma que o design tenta ser mais "Cult" sendo nerd: "Na minha opinião, o design bem feito não é nerd, o design "nerd" é feito para as pessoas verem que você 'faz' design sendo que não é essa a intenção. A intenção é você transformar esse conhecimento em algo útil para si mesmo e para o mundo".

Daniel Cavalcante (www.quadrinize.com) acredita que os nerds não estão na moda, mas sim, seus gostos: "A cultura nerd é que está na moda. Eu acho que a indústria do entretenimento descobriu que o público nerd é muito grande e começou a investir nele, com ótimos produtos. Isso fez pessoas que antes não eram nerds se interessarem por essa cultura." Hoje ter alguém que saiba configurar seu roteador wireless não é mais artigo de luxo, mas sim algo comum. E a popularização da internet ajuda a projetar os costumes nerds para o mundo offline.

Rafael Gnomo, dono do www.nerdpride.com.br e de tatuagens nos dedos das mãos que afirmam seu orgulho de ser nerd diz que ser nerd é algo que vem de dentro da sua alma e não da estampa que você usa.

"Hoje, o pessoal acha que ser nerd é uma coisa meio Restart, se vestir como o PC Siqueira, tem que ser meio "lesadão". Eles acham que é só questão de visual. Mesmo esses garotos ai, se consideram nerds mas estão de recuperação na escola, repetiram de ano, não gostam de estudar, não lêem nada, não entendem nada de nada, não vão atrás de um assunto, não se aprofundam, ficam perguntando para os outros. Ser nerd é mais na cabeça do que no visual".

Mas querer parecer nerd também é complicado. Rodrigo Marassi Cremonin, 27 anos e designer gráfico de São José dos Campos pensa que "Parecer nerd está na moda. Eu sempre tive o estereótipo nerd devido ao meu tipo físico, usar óculos desde meus 13 anos, não ser de falar muito e gostar de ler e ficar no computador. No entanto, nunca gostei de óculos de armações grossas ou de me vestir para parecer nerd".

Na opinião de Camila Vidal, 17 anos, uma das garotas do www.nerddamoda.com de João Pessoa (PB) atualmente, quem detém o conhecimento detém o poder. E como hoje a área que mais agrega conhecimento é a tecnologia, os nerds acabam sendo copiados no estilo. Porém, claro, moda e estilo andam juntas, então, não é muito interessante usar algo que não reflete a sua personalidade. Camila conclui: "Como hoje em dia o estilo nerd ganhou um estigma cool, ser ou parecer virou um mero ato de rotular, o que sempre acaba por reduzir os conteúdos que uma pessoa pode transmitir. Sem dúvidas, encarnar um estilo sem ter nada a declarar sobre ele, com o único intuito de se adequar a uma estação é uma atitude bem vazia, porém não condenável por mostrar ser uma atitude de aceitação para com o meio em que vive"



fig 30: Estampa que ilustra o capítulo sobre Cultura Nerd

Capítulo IX – Orgulho Nerd

"Eu considero nerd as pessoas que aprenderam a falar inglês jogando Final Fantasy, as pessoas que lembram até hoje das experiências do Mundo de Beakman." Video do canal Mas Poxa Vida para o Youtube "Bagunça, nerds e gays". PC Siqueira, 27 de setembro de 2010.

25 de maio de 1498 – O monge dominicano Jeronimo Savanarola é enforcado em Florença e é considerado precursor da Reforma Religiosa na Europa. 25 de Maio de 1810 – Proclama-se a Independência da Argentina. 5 anos depois, Napoleão Bonaparte é considerado oficialmente "Inimigo do Mundo". 25 de maio de 1947 – o Senado norte-americano aprova a criação da CIA. 25 de maio de 1977 – Star Wars estreia mundialmente nos cinemas.



fig 31: Estreia de Star Wars, 25 de maio de 1977

E é claro que em um livro sobre nerds, o Orgulho Nerd deve ser não apenas citado, mas merece um capítulo à parte. Se um dia, colecionar bonecos do Cavaleiros do Zodíaco era motivo de piadinha dos "valentões" da escola, hoje já existem sites apenas feitos de camisetas com estampas nerds, para você espalhar sua nerdice pelas ruas. Sendo assim, no dia 25

de maio comemora-se o Dia do Orgulho Nerd.

Com o que você já pode verificar com o nosso livro, Star Wars é (nos deculpem fãs de Star Trek) o maior sucesso nerd do cinema. Não apenas pela quantidade de gente levada às salas de cinema mundo afora, mas ao status que a saga adquiriu perante seu público. Star Wars possui um leque de produtos relacionados ao filme como nunca antes visto e é, definitivamente, o primeiro ícone nerd que ganhou a cultura de massas ao ser transmitido pelo planeta todo. Sendo assim, desde de 2006, milhares de nerds passeiam pelas ruas da Espanha (onde a data começou a ser comemorada) com suas camisetas de referências a Star Wars e suas toalhas à tiracolo. Toalha? Sim, afinal, no dia 25 de maio também se comemora o Dia da Toalha.

O dia 22 de junho deveria ser, na teoria, o Dia da Toalha. Motivo? No dia 11 de maio, Douglas Adams, criador da série "O Guia do Mochileiro das Galáxias" morreu vítima de um ataque cardíaco. Em seus livros, podemos descobrir que a resposta para o Sentido da Vida, do Universo e Tudo o Mais é 42. Outra lição muito importante que Douglas Adams deixou para seus leitores é a questão de sempre saber onde está a sua toalha. Este objeto é aquele que qualquer ser vivo (afinal, os seres humanos já estão há muito extintos na história de Douglas) precisa para se defender em todas as Galáxias. Por quê?



fig 32: Toalha estendida na Espanha em comemoração ao dia da Toalha

"Segundo ele [O Guia do Mochileiro das Galáxias], a toalha é um dois objetos mais úteis para um mochileiro interestelar. Em parte devido a seu valor prático: você pode usar a toalha como agasalho quando atravessar as frias luas de Beta de Jagla; pode deitar-se sobre ela nas reluzentes praias de areia marmórea de Santragino V, respirando os inebriantes vapores marítimos.; você pode dormir debaixo dela sob as estrelas que brilham avermelhadas no mundo desértico de Kakrafoon;

pode usá-la como vela para descer numa minijangada as águas lentas e pesadas do rio Moth; pode umedecê-la e utilizá-la para lutar em um combate corpo a corpo; enrolá-la em torno da cabeça para proteger-se de emanações tóxicas ou para evitar o olhar da Terrível Besta Voraz de Traal (um animal estonteantemente burro, que acha que, se você não pode vê-lo, ele também não pode ver você – estúpido feito uma anta, mas muito, muito voraz); você pode agitar a toalha em situações de emergência para pedir socorro; e naturalmente pode usá-la para enxugar-se com ela se ainda estiver razoavelmente limpa"(ADAMS, Douglas "O Guia do Mochileiro das Galáxias")

E claro, uma toalha faz com que você aparente ser uma pessoa que carrega de tudo na sua mochila: repelente, mapa, capa de chuva, etc. Se você for capaz de realizar as maiores aventuras pelo universo afora e ainda souber onde está sua toalha, você é um cara muito, mas muito legal.

Sendo assim, 42 dias após a morte de Douglas Adams, seria oficialmente o Dia da Toalha, porém, no dia 25 de maio de 2001 o homenagearam (não se sabe bem quem começou isso tudo) e esse é, até hoje o dia da

Direitos de um Nerd

1. O direito de ser ainda mais nerd.
2. O direito de não sair de casa.
3. O direto de não ter um par romântico e de ser virgem.
4. O direito de não gostar de futebol ou de qualquer outro esporte.
5. O direito de se associar a outros nerds.
6. O direito de ter poucos (ou nenhum) amigo.
7. O direito de ter tantos amigos nerds quanto quiser.
8. O direito de não ter que estar "no estilo".
9. O direito ao sobrepeso (ou subpeso) e de ter problemas de vista.
10. O direito de expressar sua nerdice.
11. O direito de dominar o mundo.

toalha mundo afora. E do Orgulho Nerd também.

Os organizadores do Dia do Orgulho Nerd, para deixar o evento com um ar mais sério, criaram um Manifesto Nerd, onde são descritos os

A maior concentração de pessoas em uma única cidade comemorando o Dia do Orgulho Nerd aconteceu em 2006, com 300 pessoas em Madrid. Em 2008 o evento ganhou o novo continente e ganhou o site norte-americano geekprideday.com e no Brasil, a data é amplamente divulgada em blogs e sites.

Se as outras pessoas aceitam melhor o nerd hoje, muito se deve a todos os filmes e seriados que vimos desfilarem aqui no nosso livro. Mas de uma coisa estamos certos: há uma quantidade cada vez maior de pessoas que não se sentem mais inibidas ao ouvir a pergunta: "Mas você é nerd?". Levantem as toalhas para cima e conquistemos o mundo com nossas espadas Jedi!

Deveres de um Nerd

1. Ser nerd, não importa o quê.
2. Tentar ser mais nerd do que qualquer um.
3. Se há uma discussão sobre um assunto nerd, você tem que dar sua opinião.
4. Guardar todo e qualquer objeto nerd que você tenha.
5. Fazer todo o possível para exibir seus objetos nerds como se fosse um "museu da nerdice".
6. Não ser um nerd genérico. Você tem que ser especialista em algo.
7. Assistir a qualquer filme nerd na noite de estréia e comprar qualquer livro nerd antes de todo mundo.
8. Esperar na fila em toda noite de estréia. Se puder ir fantasiado, ou pelo menos com uma camisa relacionada ao tema, melhor ainda.
9. Não perder seu tempo em nada que não seja relacionado à nerdice.
10. Tentar dominar o mundo!

Capítulo X - O que o mercado de trabalho quer de você

"A informação expande-se à medida que é usada. É transportável à velocidade da luz." Harlan Cleveland

Se o seu pai ainda acredita que somente um diploma de faculdade garante um bom emprego, depois trabalhar por algumas décadas e se aposentar é o sinônimo de trilhar um caminho de sucesso no atual mercado de trabalho, acredite ele está errado. Se você ainda acredita que pegar o seu canudo de conclusão de Ensino Superior significará o fim da sua fase de sentar na cadeira de aluno, você estará cometendo um grave erro. Lembrando do termo "nerd" como "estudar bastante" - quase um kung fu do conhecimento (trabalhar duro, em chinês. A luta mesmo é Wushu, ok?).

Essa postura é a que as empresas esperam de você. Kerchkove que "se a informação é realmente a chave da economia de hoje, pode vir a ser útil levar em conta que a informação é a única substância que cresce com o uso, em vez de decrescer, como acontece com os recursos naturais. Estamos diante de uma economia de abundância". Diante desse cenário de cada vez mais informações, beirando a saturação, não basta já ter o belo diploma pendurado na parede como ornamento. Eles se tornam perecíveis e obsoletos muito rapidamente.

Para competir no mercado de trabalho, não basta ter uma competência, é preciso ser competitivo, ou seja, estar disposto a reformular e atualizar conhecimentos, habilidades e atitudes constantemente.

O trabalhador do futuro, seja qual for a sua especialidade ou setor, precisa estar habituado à gestão do próprio conhecimento. E é evidente que sabedoria e conhecimento só se atualizam quando proliferam as relações entre pessoas que ensinam, debatem, experimentam, pesquisam e dialogam.

Estamos vivendo a era da informação, da velocidade e da orientação para resultados. Muitas vezes, ficamos atônitos com a rapidez com que as mudanças acontecem. Já não basta mais sermos especialistas em

uma única área: Engenharia, Administração, Economia, Direito, etc. Precisamos "entender de negócios", para gerar resultados.

O mercado está muito seletivo e não existe mais lugar para enganadores. De nada adianta você ter ótimos conhecimentos se não for capaz de traduzi-los em resultados para a empresa. Lembre-se: você não é pago para ficar oito horas na empresa, você é pago para gerar resultados. De forma mais direta e nerd possível: sem resultados = sem emprego.

As empresas precisam dos chamados "multi-especialistas". Precisamos entender de muitos assuntos: administração, finanças, informática, outros idiomas, pessoas (esta talvez seja a aptidão mais importante e mais difícil, principalmente para um nerd), trabalho em equipe. "É necessário que esse profissional seja capaz de se adaptar rapidamente a novas tecnologias e maneiras de trabalhar e, além disso, seja responsável por sua carreira", diz o consultor e Coach Executivo Carlos Cruz. Isso porque a ideia antiga de que a carreira dependia somente da empresa está ficando para trás, junto com a escolha da carreira visando principalmente o retorno financeiro.

"A nova geração, que ocupará os cargos de chefia nos próximos anos, tem facilidade para lidar com a cooperação, agilidade e tecnologia", afirma Carlos. E, como o mercado de trabalho será influenciado pela geração Y, ele terá características diferenciadas: horários flexíveis, mais gente trabalhando em casa, menos burocracia, melhores benefícios. Na Google Brasil, com escritório em São Paulo, o funcionário recém-contratado tem o valor de US$ 500 para comprar materiais para decorar a sua mesa de trabalho.

Para lidar com o mercado daqui a algum tempo, é necessário ter jogo de cintura. O consultor sugere que, em primeiro lugar, as pessoas invistam no autoconhecimento. "É bom parar para refletir sobre nossos passos na vida profissional, levantar conquistas e necessidades e avaliar o que pode ser melhorado".

As manchetes de jornais e revistas consagraram a divisão entre 'velha' e 'nova' economia. Mas a distinção tende a desaparecer: simplesmente a nova economia penetra todos os setores da velha economia. Agricultura

é coisa antiga? As plantações do futuro terão sementes e chips de controle. Fabricar panos ou toalhas é coisa de tecelão, trabalhador manual? O setor têxtil modernizou-se e hoje exibe os mais sofisticados sistemas de design gráfico e automação industrial.

Novas profissões surgem a todo instante: gerentes de terceirização, programadores visuais e multimídia, administradores de comunidades virtuais, administradores de Games, analista de redes sociais.

Essa economia que está surgindo, totalmente nova ou renovando o que já existe, funciona com base em redes de conhecimento. Portanto, transformar-se num elo de uma cadeia de transmissão de conhecimento é a melhor forma de ficar próximo a um bom emprego. "O modus operandi da Geração Net é a formação de redes. Os jovens dominam muitas das enormes comunidades online, do Facebok ao MySpace, nas quais milhões de jovens socializam e colaboram para fazer de tudo, desde avaliar produtos e serviços das empresas até oferecer entretenimento e serviços criados por eles mesmo", afirma Don Tapscott, no livro Wikinomics.

Habilidades como conhecimento de informática e comunicação são cada vez mais exigidos pelas empresas. Julio Battisti, administrador de empresas, afirma que "o profissional atual deve dominar as técnicas de redação, o que inclui um bom vocabulário e um bom conhecimento da nossa gramática. Desde a elaboração de relatórios, projetos e memorandos, até na comunicação via e-mail, o domínio das técnicas de redação é um diferencial importante, que pode ajudar você na busca por melhores posições dentro da empresa."

Gilson Schwatrz, doutor em economia, diretor acadêmico da Cidade do Conhecimento do Instituto de Estudos Avançados da USP, autor do livro "Folha Explica: Profissões" analisa o conflito entre os que apontam um futuro sombrio para a maioria sem acesso às novas tecnologias, e os que apostam num futuro radiante, em que o ócio será mais valorizado que o trabalho, com oportunidades crescentes para todos.

Se nunca foi fácil conquistar as condições básicas para ser cidadão, com emprego, renda, saúde e lazer, o desafio torna-se ainda maior ao in-

cluir o acesso ao conhecimento como uma das condições fundamentais para o exercício da cidadania.

Um olhar mais atento identifica que o desemprego tende a ser mais alto nas populações desprovidas de acesso a conhecimento, informação e educação. Nas populações com grau mais elevado de escolaridade, as opções de emprego continuam se multiplicando. No entanto, nos próximos anos as empresas podem sofrer de apagões de falta de mão-de-obra especializada.

Priscilla Nery, assessora de imprensa da MBPress, comenta que "antigamente, era comum que uma pessoa se formasse numa universidade ou mesmo no Ensino Médio e entregasse seu currículo em grandes empresas. Fosse contratada e fizesse sua carreira naquele lugar. Assim, a maioria dos empregados passava a vida numa só instituição, e crescia de forma vertical, ou seja, tinha mais oportunidades de crescimento se tivesse mais tempo de serviço naquele local". Atualmente está profundamente modificada devido à constante busca por resultados.

Então caro nerd, procure seguir essas dicas que o seu novo emprego pode estar onde menos se espera.

Capítulo XI - A verdade está offline

E chegamos ao Final Lap, ou seja, a última parte do nosso livro. No decorrer do trabalho vimos qual é a importância da identidade na construção do indivíduo, como o nerd enxerga a sociedade e como ela transformou a visão de derrotados para pessoas com poder aquisitivo maior que a média em relação aos outros empregos atuais, ou seja, dinheiro e uma carreira de sucesso.

Pudemos perceber que a maior virtude de um nerd é ser curioso com assuntos que despertam o seu interesse. Ele pode não gostar de tudo, mas se dedica com paixão ao conhecimento trazido pela procura de informações sobre o tema.Ele não precisa ser necessariamente CDF, passando horas na frente de pilhas de livro. Mas se preciso for, pode ficar horas na frente de um computador pesquisando ou simplesmente jogando algum MMO. E essas habilidades são cada vez mais requisitadas no mercado de trabalho. O quesito nerd, se aplicado aos estudos e se especializar cada vez mais na sua área de afinidades, está sendo cada vez mais pedido no competitivo mercado de trabalho. Fatores como trabalho em grupo, proatividade e raciocínio rápido tão desenvolvidas no RPG são parte integrantes de seleções de grandes empresas.

Identificamos algumas variações do grupo nerd. Pois, para acompanhar o veloz mundo da tecnologia, alguns nerds se especializaram na área e criaram uma subtribo: os geek. Eles têm total influência sobre as pessoas em assuntos de cunho tecnológico e sempre são requisitados quando alguém precisa de uma ajuda na sua decisão de compra ou mesmo alguma dúvida sobre algo que ele viu na TV ou internet.

Fizemos um rápido panorama sobre quais são os principais pilares que forma a cultura nerd contemporânea e como ela tomou de assalto todo o mundo do entretenimento. Desde filmes, seriados de TV até mesmo os games sofreram transformações profundas na mensagem transmitida ao público. Isso devido aos produtores saírem dessa cultura e aplicarem

com perícia o Orgulho Nerd em suas atividades.

Outrora considerada uma economia de nicho, a cultura nerd avança dentro da indústria cultural e com os bilhões de dólares que essa nova área injetaram no entretenimento, pode-se dizer que a vingança dos nerds está mais do que concluída.

Para se manter atualizado, o geek ativa a indústria de consumo que impele a sempre renovar os gadgets: ter o mais novo celular, estar conectado 24 horas por dia, ter computadores mais rápidos e com internet de banda larga cada vez mais velozes. O futuro caminha a passos largos para ser completamente geek. Dá para imaginar alguém, daqui a vinte anos, que não saiba mexer em um computador?

Pelo quesito de moda, parecer nerd é muito mais conveniente do que ser nerd, já que a moda hipster entrou com força total nas lojas e nas ruas. Como a cultura nerd está inserida na cultura pop, o nerd agora é mais bem aceito. E pode exibir suas camisetas nerds nas ruas, sem olhares estranhos para estes seres míopes, tímidos e com uma grande bagagem de referências interessantes.

</livro>

Referências Bibliográficas

Livros

CASTELLS, Manuel. A Era da Informação. Vol 1. "A Sociedade em Rede". Paz e Terra: RJ. 1999.

HALL, Stuart. A Identidade Cultural na Pós-Modernidade, Rio de Janeiro: DP&A, 2000

KERCKHOVE, Derrick. A pele da Cultura – Investigando a nova realidade Eletrônica. Annablume: São Paulo, 2009.

LIMA, Edvaldo Pereira. Páginas Ampliadas – O livro-reportagem como extensão do jornalismo e da literatura. Manole: São Paulo, 2004.

SADER, Emir (org) Pós –neoliberalismo – as Políticas sociais e o Estado Democrático. Paz e Terra: RJ. 1996 Repensando o balanço do neoliberalismo José Paulo Netto.

SANTOS, Jair Ferreira dos. O Que É Pós-Modernismo, Coleção Primeiros Passos, Brasília: Brasiliense.

TAPSCOTT, Don WILLIAMS Anthony D. Wikinomics: Como a Colaboração em Massa Pode Mudar o seu Negócio. Nova Fronteira: São Paulo. 2007

TRAQUINA, Nelson. Teorias do Jornalismo. A tribo jornalística – uma comunidade interpretativa transnacional. Florianópolis: Insular,

2005. v.2.
ZWARG, Claudia Durand. O Virtual e o Humano no Pensamento de Pierre Lévy.

Sites
SuperInteressante, Matéria "Sou Nerd, mas tô na moda", disponível em
http://super.abril.com.br/revista/245/materia_revista_256871.shtml acessado em 2/10/2010
Folha Online, Matéria "Moda nerd inclui estampas de videogames, comandos eletrônicos e gadgets" disponível em
http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u362667.shtml acessado em 2/10/2010
Tom Wolfe fala sobre McLuhan disponível em:
http://www.observatoriodaimprensa.com.br/artigos.asp?cod=360AZL004 acessado em 2/10/2010
Mercado de Trabalho disponível em:
http://www.juliobattisti.com.br/artigos/carreira/mercado.asp acessado em 3/10/2010
Matéria da Folha sobre o mercado de trabalho disponível em:
http://www1.folha.uol.com.br/folha/publifolha/ult10037u351846.shtml acessado em 3/10/2010
Novos desafios do trabalho disponível em:
http://novosdesafios.net/index.php/2010/07/como-se-adaptar-as-mudancas-no-mercado-de-trabalho-via-admnews/ acessado em 3/10/2010
TV e Mídia: disponível em:
http://74.125.155.132/scholar?q=cache:u0IhKUZCSPQJ:scholar.google.com/+televisao+cultura+artigos+Kerckhove&hl=pt-BR&as_sdt=2000 acessado em 5/10/2010
Entrevista de Edvaldo Pereira Lima disponível em:
http://jornalismoeliteratura.wordpress.com/2010/10/18/o-dialogo-com-a-literatura-pode-ser-inspirador-ao-jornalismo/#more-518 acessado em 20/10/2010

Iconografia

Figura 1: Os Teddy Boys, disponível em:
http://eddyteddy.wordpress.com/2010/01/11/teddy-boys/

Figura 2: Hippies em Woodstock disponível em:
http://www.acessojovem.com.br/hippies.html

Figura 3: Hooligans, disponível em:
http://danthemantrivia.wordpress.com/2010/06/02/philly-fans-no-competition-for-english-soccer-hooligans/

Figura 4: Mods e suas motocicletas, disponível em:
http://fashionblog.am/?p=336

Figura 5: Ronnie James Dio, disponível em:
http://www.mbvmusic.com/2010/05/16/rip-ronnie-james-dio/25061

Figura 6: Punks, disponível em:
http://www.guardian.co.uk/music/musicblog/2008/sep/01/punksnot-deaditjustemigrat

Figura 7: Os preppies, disponível em:
http://blogs.mcall.com/lehighvalleymusic/2009/02/preppies-do-preppies-the-musical.html

Figura 8: Kurt Cobain, disponível em:
http://blogginеceu.blogspot.com/2007_09_01_archive.html

Figura 9: Cartaz das Garotas Geeks: acervo pessoal

Figura 10: Primeiro Post: acervo pessoal

Figura 11: Navegador Moscaic, disponível em:
http://tuxvermelho.blogspot.com/2007_09_01_archive.html

Figura 12: Virtusphere, disponível em:
http://www.virtusphere.com/view.html

Figura 13: Anshe Chung, disponível em:
http://www.theage.com.au/articles/2006/12/05/1165080951499.html

Figura 14: Sega Activator, disponível em:
http://gamehall.uol.com.br/v10/a-historia-do-mega-drive/

Figura 15: Wii Mote, disponível em:
http://www.gx.com.sg/Blog/Blog.aspx?id=3b4f1450-811b-4690-bb89-ecdd625f93a2

Figura 16: Xbox e Kinect, disponível em:
http://geoff-mackay.com/78/xbox-360-kinect-vs-playstation-move-geoff-mackay/

Figura 17: Cena de "A vingança dos Nerds": acervo pessoal

Figura 18: Cena de "Mulher nota 1000": acervo pessoal

Figura 19: Deserto de Tattoine: acervo pessoal

Figura 20: Cena de abertura de Star Wars III: acervo pessoal

Figura 21: Cena de Star Wars IV: acervo pessoal

Figura 22: Pôster de Star Wars II: acervo pessoal

Figura 23: Cena de luta entre Darth Vader e Luke: acervo pessoal

Figura 24: Cena de Tron: acervo pessoal

Figura 25: Cartaz de "Tron legacy", disponível em:
http://www.designontherocks.xpg.com.br/tron-legacy/

Figura 26: Cena de "Blade Runner": acervo pessoal

Figura 27: Cena de "De volta para o Futuro": acervo pessoal

Figura 28: Delorean, disponível em:
http://www.classicandperformancecar.com/features/octane_features/234230/delorean_dmc12.html

Figura 29: Capa do DVD de "Exterminador do Futuro", disponível em:
http://frasesdefilmesl.blogspot.com/2010/09/frase-do-filme-exterminador-do-futuro.html

Figura 30: Camiseta nerd disponível em:
http://ny-image1.etsy.com/il_fullxfull.189302673.jpg

Figura 31: Estreia de Star Wars, disponível em:
http://www.jedimania.com.br/blog/?p=473

Figura 32: Dia da Toalha, disponível em:
http://trincheiracerebral.blogspot.com/2010/05/um-feliz-dia-da-toalha-para-todos-nao.html