

## MEMÓRIA E CULTURA NERD: DO LAMBDA AO BAZINGA<sup>1</sup>

Anderson Alves da Rocha<sup>2</sup>

### RESUMO

O objetivo deste trabalho é relacionar postulados teóricos sobre a cultura e a memória, enquanto repositórios mediados pela comunicação de massa, como forma de criar e recriar o entendimento sobre o mundo. Para isso, será proposto como objeto de análise é a representação dos personagens nerd na cultura de massa, e sua transformação nas mídias massivas, como o cinema e a televisão, com o passar do tempo. Será realizado um breve histórico da cultura nerd e uma fundamentação sobre conceitos básicos a respeito da memória e da cultura, para posterior análise. Esta pesquisa está baseada nas discussões e interpretações de cultura e memória presentes nos estudos de Edgar Morin, Iúri Lotman e Jacques Le Goff.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cinema; Televisão; Nerd; Cultura; Memória.

### MEMORY AND NERD CULTURE: FROM LAMBDA TO BAZINGA

### ABSTRACT

The purpose of this work is to relate theoretical postulates about culture and memory as mass media repositories, as way of creating and recreating understanding about the world. For that, it will be proposed as object of analysis is the representation of the nerd characters in mass culture, and its transformation in the mass media, as the cinema and the television, with the passage of time. A brief history of the nerd culture and a foundation on basic concepts regarding memory and culture will be carried out for later analysis. This research is based on the discussions and interpretations of culture and memory present in the studies of Edgar Morin, Iúri Lotman and Jacques Le Goff.

**KEYWORDS:** Cinema; Television; Nerd; Culture; Memory.

### INTRODUÇÃO

A realidade pode ser entendida pela nossa capacidade de apreender e racionalizar fatos do nosso cotidiano. A realidade de um indivíduo ou sociedade é um conjunto de informações que tem base em diversos fatores do seu dia a dia. Formamos nossa identidade, compreensão do mundo e memória assim. Entre esses elementos formadores estão os meios de comunicação de massa, tal como a televisão e o cinema. Pensar em memória desta forma é aproximar ao elemento da existência humana o que podemos denominar cultura. “Ao relacionar eventos do passado com o presente, a

---

<sup>1</sup> O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES).

<sup>2</sup> Jornalista, mestre em Ciências Sociais e doutorando em Processos Comunicacionais na Universidade Metodista de São Paulo. É pesquisador do Grupo Mídia, Arte e Cultura (MAC) e bolsista Capes.

memória é, com efeito, parte dos mecanismos de atribuição de significados próprios da cultura” (PERALTA, 2007, p. 15).

A cultura, entendida como conhecimentos adquiridos, ritos e práticas sociais, não é algo estanque. Ela está sempre em formação e transformação interagindo com elementos novos que a reconfiguram. Sua forma está sempre em tensão e o dinamismo é sua característica mais evidente. Cultura, de maneira mais ampla, na concepção de Kellner pode ser definida como “uma forma de atividade que implica alto grau de participação, na qual as pessoas criam sociedades e identidades” (KELLNER, 2001 p. 11). E é assim também que podemos pensar a memória, assumindo a ideia de Norberto Guarinello:

A memória, em primeiro lugar, como fundamento mesmo da tradição de uma cultura, como produto social, liga-se à reprodução da sociedade, organiza e reproduz constâncias, repetições. Confere um sentido de permanência e de unidade no tempo, de identidade a grupos específicos ou à sociedade como um todo. Podemos observar esse caráter unificador da memória, por exemplo (mas não só), nas atividades coletivas que se reproduzem ciclicamente, nas festas cívicas ou populares, nos tiros religiosos ou nos rituais políticos, como as eleições. (GUARINELLO, 1993, p. 9)

Todo processo de criação cultural como de memórias é anteposto por uma apreensão de dados existentes na sociedade, que se reconfiguram para reaparecer sob uma nova forma. Essa ideia tem reflexo nas afirmações de Hobsbawm:

(...) às vezes, as novas tradições podiam ser prontamente enxertadas nas velhas; outras vezes, podiam ser inventadas com empréstimos fornecidos pelos depósitos bem supridos do ritual, simbolismo e princípios morais oficiais (HOBSBAWM, 1984, p. 14).

As práticas que se reabastecem num repositório cultural criam o dinamismo transformador da cultura e geram novas formas de identificação.

Esse processo é amplificado pelos meios de comunicação de massa. Kellner (2001) afirma que a cultura é composta por todos os dispositivos de disseminação massivos, tal como a televisão, rádio e o cinema, entre outros. A participação dos meios massivos acelera a disseminação de novas formas culturais, estimulando novas identificações e novos rituais.

Assim, pensar em um objeto que é resultado de uma cultura de massa, transmitido pela televisão e pelo cinema, e apropriado de diversas formas no tempo,

requer um pensamento que entenda a dinâmica das relações de cultura com a sociedade e de como suas transformações refletem a apreensão de mundo do público. Desta forma, pretendo abordar o histórico da cultura nerd nos meios de comunicação massivos como a televisão e o cinema e como a percepção da audiência se modifica conforme os produtos culturais se transformam, mudando a memória sobre aquele objeto. Cinema e televisão criam e recriam memória, por meio do dinamismo da cultura. O tipo nerd é apresentado, cristalizado e (re)criado na comunicação de massa em função do tempo e das transformações da sociedade.

Este texto irá fazer uma discussão sobre as ideias relacionadas à memória tendo em vista os estudos que se referenciam nas abordagens sobre a cultura; e, posteriormente, apresentará um histórico da cultura nerd e de como os seus elementos se transformaram com o passar do tempo, recriando no público o imaginário sobre esse objeto.

## MEMÓRIA E CULTURA

Ao pensarmos inicialmente sobre o tema memória, temos a impressão de falarmos sobre algo ligado aos acontecimentos do passado. A memória aparece sempre como uma realização, uma experiência ou sentimento que ficou para trás numa linha do tempo sempre continuamente em avanço. Porém, esse é uma avaliação inicial. Ao entendermos mais profundamente o tema, podemos nos deparar com uma nova maneira de percebê-lo. Memória, mesmo de fatos que estão no passado, é sempre uma manifestação do presente. Ela se ressignifica a cada momento. A memória retorna como um fato reaprendido no presente. Este movimento é o ressignificado que damos ao passado a partir dos elementos que temos no presente e a partir da perspectiva da atualidade. Não só individual, mas também coletiva, refletindo as práticas sociais, o modo de agir e pensar, do instante em que ela é ressignificada:

No entanto, essas próprias experiências do passado, aparentemente vindas do domínio individual, são construídas na relação com o outro, ou seja, na esfera do social e do coletivo. É nessa interseção e na tensão entre o individual e o coletivo que se reelabora a memória, trazendo elementos dessas duas esferas, bem como do passado e do presente. (AMORMINO, 2007, p. 8)

Dessa forma, podemos dizer que a cultura tem grande relação com a memória, já que é ela a formadora do entendimento, das práticas, dos ritos e das dinâmicas da

sociedade. A definição de cultura proposta por Greame Turner sintetiza o entendimento proposto sobre o tema:

A cultura, conforme pretendo discutir aqui, é um processo dinâmico que produz os comportamentos, as práticas, as instituições e os significados que constituem nossa existência social. A cultura compreende os processos que dão sentido ao nosso modo de vida. (TURNER, 1997, p. 51)

Nesse processo, os meios de comunicação de massa têm grande impacto. Eles distribuem e conservam certas situações. Na mídia de massa um fato, uma ideia ou um sentimento ganha depósito para ser visitado e reaprendido. Le Goff também conceitua memória como “propriedade de conservar certas informações, [...] graças às quais o homem pode atualizar impressões ou informações passadas, ou que ele representa como passadas” (2003, p.419).

A memória é, portanto, um repositório, onde é possível buscar elementos uma nova análise. As relações que são construídas com um objeto não são permanentes, nem imutáveis, mas, ao contrário, se transformam a partir de uma nova realidade. “De acordo com esta perspectiva, a memória fornece referentes de significação constituídos por visões partilhadas do passado que são geradas pelo presente e orientadas para o futuro” (PERALTA, 2007, p. 13).

Desta forma, é possível olhar para as relações que foram feitas sobre um determinado tema ou objeto e perceber que o entendimento acerca daquele assunto se transformou. Mesmo ao buscarmos na memória sabemos que uma nova realidade será usada como base para o seu entendimento. Guarinello reforça essa ideia:

a memória é uma reflexão sobre o passado, um debruçar-se sobre esses vestígios presentes para selecioná-los, agregá-los, condensá-los, destrinchando a espessura temporal do agora, para dar sentido, não tanto ao passado, como ao próprio presente (GUARINELLO, 1993, p. 8-9).

Dar sentido significa perceber, olhar e (re) apreender. Como fonte de formação da cultura, a memória ganha importância para entendermos como formamos nosso imaginário. Um tipo ou personagem, como no caso do Nerd, ganha vida na nossa tradução coletiva e individual do mundo por meio da lembrança que temos dele, a partir de sua apresentação nos meios de comunicação de massa. Entre as razões de entendê-la é preciso perceber que “uma cultura fornece pontos de apoio imaginários à vida prática,

pontos de apoio práticos à vida imaginária; ela alimenta o ser semirreal, semi-imaginário que cada um secreta dentro de si [...]” (MORIN, 2011, p. 5). Essa ideia é importante, pois, a formação do imaginário está intimamente ligada ao conceito aqui entendido como memória.

Essa interpretação ganha reforço quando aliado a outra linha de pensamento, que também se debruça a discutir e entender a cultura, e tem origem nos estudos Russos e Soviéticos da Linguística. A Semiótica da Cultura, nascida dos grupos de estudo e debates realizados na década de 1960 entre pensadores soviéticos em Tartu na Estônia, denominados Escola de Tartu-Moscú (ETM), visava encontrar os elementos da cultura que a estruturam, com base no uso dos signos. “Trata-se de um campo conceitual formado pela agremiação de pesquisadores [...] que tomaram por tarefa o estudo da linguagem na cultura” (MACHADO, 2003, p. 25).

Para esses pesquisadores, a cultura organiza a informação em códigos que são absorvidos no cotidiano, sistematizando-os. Esses códigos tem a função de culturalizar o mundo, dar as informações uma estrutura de cultura. “O resultado final é a transformação do não-texto em texto” (MACHADO, 2005, p.39).

Pensar a cultura a partir da ideia de estrutura que organiza diversos outros sistemas de códigos só é possível por entender que cada codificação em cada sistema não acontece independente da sua relação com outros sistemas. O texto garante a noção de uma leitura contextualizada, isto é, relacionada e interdependente de outros sistemas de código. Essa ideia garante um outro aspecto importante da semiótica da cultura, a tradução da tradição.

A tradução da tradição pode ser assim compreendida como um encontro entre diferentes culturas a partir do qual nascem códigos culturais que funcionam como programas para ulteriores desenvolvimentos. Nesse caso, os códigos culturais são fontes de gestação da memória não-hereditária, tal como a entendeu Lótman, que se encarrega de formatar os sistemas semióticos da cultura (MACHADO, 2005, p. 30)

Essa ideia reforça o entendimento de que ao rememorarmos algo estamos fazendo uma ligação de um novo conjunto de dados e conhecimentos que se alimenta de um outro conjunto anterior. Todo lembrar é uma ressignificação, baseado em uma continuação dinâmica da cultura.

Para a ETM, cultura é memória não-genética, um conjunto de informações que os grupos sociais acumulam e transmitem por meio de diferentes manifestações do processo da vida, como a religião, a arte, o direito (leis), formando um tecido, um “*continuum* semiótico” sobre o qual se estrutura o mecanismo das relações cotidianas. A cultura é, na visão ETM, inteligência coletiva, um sistema de “proibições e prescrições” (ÀRAN; BAREI, 2006, p. 46) que molda a dinâmica da vida social, mas leva em consideração não só os aspectos do *socius*, mas todos os fenômenos que incidem sobre a consciência coletiva. São programas de comportamento que permitem converter acontecimentos em conhecimento. (VELHO, 2009, p. 2)

A partir dessa perspectiva, percebe-se que a tradução da tradição cria novos sistemas culturais que não estão submetidos aos prévios, mas apropriam-se deles para gerar novas significações. Assim, tendo discutido essa ideia, vale então inserir o Nerd e o seu histórico dentro da cultura pop.

## O MUNDO NERD

O primeiro uso documentado da palavra foi no ano de 1950, em um livro do cartunista e escritor americano Dr. Seuss<sup>3</sup>, como nome de um personagem considerado estranho/diferente dentro do contexto da narrativa. Existe outra explicação para a expressão, na qual “seu uso como gíria parece datar de 1951, quando a revista *Newsweek* reportou seu uso popular como sinônimo de pessoa ‘quadrada’ ou desinteressante” (FERNANDES; RIOS, 2011, p. 5). Uma outra versão relaciona seu uso a funcionário de um laboratório: “Datam a origem do grupo a partir da década de 1950, com os trabalhadores dos laboratórios do *Northern Electric Research and Development*, cuja abreviação é N.E.R.D.” (SILVA, 2016, p. 20).

Porém, para além da origem do termo, a definição da palavra nerd ganhou novos significados e se transformou com o decorrer do tempo. Entre suas características principais, como o interesse pela ciência e pela tecnologia e o consumo de cultura pop – parecem permanecer. Porém, outras distinções deste grupo como, por exemplo, a marginalidade dos consumidores desses produtos, o comportamento antissocial e atrapalhado, parecem estar se modificando.

Na cultura pop é possível perceber essa transformação em produtos que tiveram os nerds e/ou a sua cultura como tema principal. Personagens nerds foram apresentados

---

<sup>3</sup> Theodor Seuss Geisel (1904 – 1991) foi um escritor e cartunista norte-americano, mais conhecido por seu pseudônimo, Dr. Seuss. Lançou mais de 60 livros infantis e ganhou o Oscar de melhor Documentário no ano de 1947.

ao público de televisão nos Estados Unidos pelo programa “*Saturday Night Live*”<sup>4</sup>. Na década de 1980 o ator Bill Murray<sup>5</sup> interpretou em um dos quadros do programa um jovem desajustado que passava por situações constrangedoras. Em “*The Nerds*”:

dois personagens, chamados Todd DiLaMuca e Lisa Loopner, apareceram em diversas esquetes do programa, como “*Nerd Rock*”, “*Nerd Nativity*” e “*Nerds of Seduction*”. A visualização dos personagens fez a ligação com o nome, que, a partir daí, ganhou popularidade (SILVA, 2016, p. 23).

Os atributos físicos e indumentárias característicos dos personagens reapareceram em um filme de 1984, o *Revenge of the Nerds* (A Vingança dos Nerds), que apresentou o mesmo estereótipo inaugurado por Bill Murray. Na narrativa, os calouros da universidade membros da fraternidade<sup>6</sup> *Lambda Lambda Lambda*<sup>7</sup> eram representados com todas as mesmas características físicas e psicológicas e no desenvolvimento da trama eram colocados em conflito com outro grupo de universitários: os esportistas, mais adequados aos padrões de beleza do período, eram os “populares”. “Filmes como *A Vingança dos Nerds* (*The Revenge of the Nerds*, 1984) procuravam enquadrar os nerds no modelo hegemônico de masculinidade da época<sup>8</sup>. Daí o embate constante com figuras como o esportista, o popular ou o valentão” (SANTOS, 2014, p. 27).

A dicotomia a partir desses dois estereótipos formou uma percepção geral sobre o que era ser *nerd*. No filme, os personagens desajustados se destacavam pela inteligência e apresentavam poucos atributos físicos.

Não por acaso, *A vingança dos nerds* é ambientado em uma universidade. Isso porque, nesse momento, a imagem do nerd estava quase que exclusivamente vinculada ao ambiente acadêmico/escolar. Ao longo da década de 1980 e das subsequentes, em quase todos os níveis de ensino, tirar ótimas notas ou ser muito introvertido era, em muitos casos, o bastante para ser visto como um nerd. (YOKOTE, 2014, p. 17)

---

<sup>4</sup> Série televisiva de grande sucesso nos EUA está no ar desde 1975. O programa gira em torno de uma série de sketches parodiando a cultura e a política americana. Diversos atores de Hollywood foram lançados pelo programa. Entre eles: Dan Aykroyd, Jimmy Fallon, Will Ferrell, Eddie Murphy, Bill Murray e Adam Sandler.

<sup>5</sup> William James Murray (1950 – ) é um ator e comediante americano vencedor do Globo de Ouro de 2004 pelo filme *Lost in Translation*.

<sup>6</sup> Fraternidades de estudantes são comuns em universidades e faculdades nos Estados Unidos. As instituições datam de 1770. A mais antiga registrada é a Chi Phi na Universidade de Princeton. Comumente as associações incluem diversas atividades intelectuais, filantrópicas, esportivas e de entretenimento.

<sup>7</sup> A Lambda Lambda Lambda (ΛΛΛ ou Tri-Lambs) foi uma fraternidade fictícia até o ano de 2006, quando foi fundada, inspirada no filme que a deu origem, na University of Connecticut.

<sup>8</sup> Dos jovens fortes, geralmente caucasianos, bem vestidos, bonitos e atléticos.

Como o filme reforçava, esse grupo sempre apareceria com destaque negativo, pouco interessante socialmente, marginalizado pelos colegas e buscando identificação nos pares. Na sequência, ainda nos anos de 1980, entre outros filmes, algumas produções procuraram dar destaque à figura do nerd e ao seu embate com os estudantes “populares”, se opondo a eles ou tentando um espaço junto ao grupo.

A trama do filme *Gatinhas e Gatões* (*Sixteen Candles*, 1984) gira em torno justamente dessas tensões. Não por acaso o filme retrata o aniversário de 16 anos da personagem principal (a idade das debutantes na cultura norte-americana), além das constantes tentativas frustradas do grupo de nerds, liderados pelo personagem apelidado de “*The Geek*”, em ter contato com garotas e com o mundo adulto. (SANTOS, 2014, p. 22)

Em *Weird Science* (*Mulher Nota 1000*, 1985), outro filme de sucesso nesse período, “dois garotos sem amigos e nenhum traquejo social, humilhados pelos valentões da escola e ignorados pelas garotas decidem criar sua própria mulher ideal com a ajuda de um programa de computador” (SANTOS, 2014, p. 23).

O tema tecnologia, relacionamentos e deslocamento social se repetia nos filmes da década de 1980. Na película *Can't Buy me Love* (*Namorada de aluguel*, 1987), um nerd tenta ascender ao grupo de destaque na escola alugando a garota mais popular como namorada. Em *Three O'Clock High* (*Te Pego Lá Fora*, 1987), o personagem principal, Jerry Mitchel, tem que enfrentar o *bully* da sua escola que agendou para o fim da aula uma briga.

Entre outros exemplos, os filmes representavam personagens que passavam pelos mesmos problemas, com aparência e gostos semelhantes, repetindo os mesmos rituais que se destacam no sistema de *High School* americano tão popularizado pelo cinema de Hollywood.

O cinema, juntamente com a televisão, serviu com grande força para difundir essa referência pelo mundo. A figura do nerd não emergiu no cinema ou na televisão, mas esses dispositivos ajudaram a propagar amplamente as suas características, criaram memória, cristalizaram uma lembrança daqueles personagens e tipos. Os meios de comunicação de massa têm a força para criar e distribuir esses conteúdos.

A imagem em movimento acompanhada por música e efeitos sonoros, além de uma indústria de entretenimento, pode ser entendida como uma prática social, formadora de identidades. Esses meios constituem uma força capaz de emergir a imaginação em um mundo novo. Segundo Edgar Morin, “abarca o real, o irreal, o presente, o vivido, a recordação e o sonho, a um nível mental comum” (MORIN, 1970, p. 242).

Anos depois, no começo deste século, outras figuras apareceram evocando algumas características difundidas pela idiossincrasia desse grupo e ampliando a imagem e tipos que compõem a figura nerd. Como produtos de grande repercussão midiática podem-se destacar duas obras: a série de televisão *The Big Bang Theory* (TBBT) e a franquia de cinema – baseada em obras de história em quadrinhos – Universo Cinematográfico Marvel (UCM). TBBT é uma *sitcom*<sup>9</sup> americana de grande sucesso.

Com média de treze milhões de expectadores nos Estados Unidos, sendo também exibida em outros setenta países, incluindo Brasil, Albânia e Venezuela (BEAHM, 2011, p.17). A série é também sucesso de crítica, está confirmada na grade da emissora CBS até a décima temporada e acumula quarenta e cinco prêmios, entre os quais um Globo de Ouro. (OLIVEIRA, 2016, p. 1)

A série apresenta o dia-a-dia de quatro cientistas da *Calltech*<sup>10</sup> (Sheldon Cooper<sup>12</sup> é físico teórico, Leonard Hofstadter<sup>11</sup> é físico experimental, Rajesh Koothrappali<sup>12</sup> é astrofísico e Howard Wolowitz<sup>13</sup> é engenheiro e astronauta) que têm uma vida mergulhada em elementos populares da cultura nerd - tecnologia, história em quadrinhos, ficção científica, fantasia -, possuem carreiras de sucesso em seus respectivos campos, mas tentam se encaixar numa vida social ordinária, com problemas de relacionamento, família e atividades sociais em geral. Fato interessante sobre a série é a expressão “Bazinga!”. A palavra não tem tradução, surgiu como uma onomatopeia no episódio “The Monopolar Expedition<sup>14</sup>” o último da segunda temporada, exibido em maio de 2009. Posteriormente “Bazinga” passou a ser incorporado ao vocabulário de Sheldon, com uma expressão que significava algo como “te enganei”. Porém, o mais interessante no fato, é que a expressão se tornou uma referência na cultura nerd do século XXI.

<sup>9</sup> Abreviatura da expressão inglesa *situation comedy* (“comédia de situação”, tradução livre), é usado para designar uma série de televisão com personagens comuns onde existem uma ou mais histórias de humor encenadas em ambientes comuns como família, grupo de amigos, local de trabalho. São comuns e de grande sucesso da grade televisiva dos EUA. Tem duração média de 30 minutos. Exemplos recentes incluem *Friends*, *Two and a Half Man*, *How I Met your Mother* e *Modern Family*.

<sup>10</sup> Instituto de Tecnologia da Califórnia (*California Institute of Technology*) é uma universidade privada norte-americana, localizada em Pasadena na Califórnia. Comumente citada como uma das melhores universidades na área de tecnologia do mundo. Entre seus alunos, ex-alunos e professores constam 34 ganhadores do Prêmio Nobel. <https://www.caltech.edu/content/caltech-glance>, acessado em 09/12/2016 <sup>12</sup> É vivido pelo ator Jim Parsons (1973 – ) que venceu 4 premiações do Emmy e um Globo de Ouro por interpretar o personagem.

<sup>11</sup> Interpretado pelo ator belga-americano Johnny Galecki (1975 – ).

<sup>12</sup> O personagem indiano é vivido pelo ator britânico Kunal Nayyar (1985 – ).

<sup>13</sup> Simon Helberg (1980 – ) é uma ator de televisão e comediante do gênero *stand up*.

<sup>14</sup> <http://www.imdb.com/title/tt1426233/>

Na série, os personagens representam uma evolução nos estereótipos, se comparados aos filmes dos anos 1980, sobretudo na indumentária. Mas a maior quebra com as primeiras representações se dá com a fase da vida exposta na tela. Agora não são mais adolescentes na escola ou universidade. Os nerds da série são adultos de sucesso (há menção a grandes feitos na área da física e engenharia de todos eles nos episódios) que, em certa medida, representam o futuro que os personagens de 30 anos atrás buscavam em suas carreiras profissionais.

Outra mudança proposta para a identidade nerd pela série de televisão está ligada aos relacionamentos sociais e amorosos dos membros do grupo. A quinta protagonista do seriado é Penny<sup>15</sup>, único personagem sem um nome, já que Penny costuma representar um diminutivo, e sem sobrenome.

Penny é loira, bonita, usa roupas provocativas e tem uma fala suave, traços que a colocam em contraste direto com seus vizinhos. A personagem não tem nenhum tipo de familiaridade com o mundo nerd em que seus vizinhos estão inseridos. Ela, na verdade, encarna, em muitos episódios, o papel da “loira burra”, com sua falta de adequação ao universo no qual os outros personagens estão inseridos. (SILVA, 2016, p. 89)

A garota loira gera um contraste com seus interlocutores. Ela não faz parte daquele universo e representa uma massa de espectadores que também não tem relação com o mundo nerd, mas que com o passar do tempo começaram a adotar, mesmo que sem total entendimento do tema, aquele universo. No decorrer da narrativa, os personagens de Penny e Leonard iniciam e terminam diversas vezes um relacionamento amoroso que culmina com o casamento no final de 8ª temporada.

Essa relação representa a mudança de paradigma tão almejado pelos personagens nerds da cultura pop do cinema e da televisão. Penny se interessa pelo nerd, apesar de sua estranheza social. Um cartaz de divulgação do seriado mostra no topo da arte, a frase: “*Smart is the new sexy*”<sup>16</sup> (Inteligência é o novo sexy, trad. nossa). *The Big Bang Theory* dá um novo espaço ao nerd. Eles são estranhos e desajeitados, mas respeitados profissionalmente e interessantes sexualmente. Essa uma nova imagem que busca novas identificações.

Essa diferenciação faz parte do processo de cultura. Ela não é estanque. E os produtos culturais, principalmente dos meios de comunicação massivos, mesmo que por interesses ligados ao capital, exprimem esse dinamismo.

<sup>15</sup> Interpretada pela atriz Kaley Cuoco (1985 – )

<sup>16</sup> Pode ser visualizado em: <http://migre.me/vIzbq>, acessado em: 09/12/2017

As expressões culturais e os fenômenos comunicacionais se misturam, transformando e convergindo a cultura e a comunicação em uma só conexão. Se acrescentarmos a esta perspectiva a de Thompson (2001), na qual comunicação é ação, inserida no contexto da vida social e parte integrante desta, percebemos o dinamismo das áreas, que vivem em constante mudança, acelerado especialmente nas últimas décadas com o desenvolvimento e consolidação dos meios de comunicação de massa e das novas tecnologias de comunicação. (SILVA, 2016, p. 47)

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

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

Outro exemplo desta mudança da identidade nerd que foi impulsionada pela produção industrial do cinema e da televisão está presente no Universo Cinematográfico Marvel.

Em 2008, a empresa iniciou o MCU (Universo Cinematográfico Marvel) com o filme Homem de Ferro (Jon Favreau, 2008), a proposta era de que todos os filmes da empresa a partir de então estivessem conectados em um mesmo universo cinematográfico. As histórias eram entrelaçadas, como por exemplo, em um filme do Homem de Ferro, sempre tinha referências ao filme Thor, obedecendo uma linha do tempo bem definida. Todos os filmes se interligavam de algum modo. Até que houve o estopim, quando foi lançado o filme Os Vingadores (Joss Whedon, 2012) onde todas as histórias se ligavam em um único longa, com os superheróis de todos os outros filmes lançados avulsamente. (GOMES; THEORGA; COSTA, 2016, p. 10)

Além da novidade no que diz respeito às técnicas narrativas do cinema, da mobilização financeira criada pelos filmes, e na disponibilização para um grande público, por meio da principal máquina de produção cultural – o cinema –, de um dos objetos mais representativos do universo nerd, os heróis de histórias em quadrinhos, o MCU apresentou ao mundo um novo perfil de nerd, o personagem Tony Stark.

O herói Homem de Ferro/Tony Star é representado por Robert Downey Jr.<sup>17</sup> desde seu primeiro filme em 2008. O ator interpretou o personagem em diversas outras películas do Universo Cinematográfico Marvel: O Incrível Hulk (2008), Homem de

---

<sup>17</sup> Robert John Downey, Jr. (1965 – ) é um ator e músico americano. Venceu o Globo de Ouro de 2010 pelo filme Sherlock Holmes e foi indicado ao Oscar de melhor ator em 1992 ao interpretar Charlie Chaplin no drama de Hollywood “Chaplin”

Ferro 2 (2010), Os Vingadores (2012), Homem de Ferro 3 (2013), Vingadores: A Era de Ultron (2015) e Capitão América: Guerra Civil (2016).

O personagem carismático trouxe o ator de volta ao estelato tornando-o a principal referência no MCU. Entretanto, por mais que não seja o foco da narrativa, Tony Stark é um nerd. Seus problemas antissociais, manias e compulsões que tendem ao transtorno obsessivo compulsivo (TOC), o amor pela tecnologia e elementos da cultura pop como *rock n' roll*, por exemplo, apresentaram no cinema um novo perfil de nerd. O personagem representa a nova versão, nova imagem refletida no cinema e na TV, ou seja, do deslocado socialmente, sobretudo por causa da dedicação, estudo e inteligência, é agora a figura de destaque. “Ele representa, assim, o ‘sonho’ daquele que se imagina como sendo o estereótipo do nerd: ser reconhecido por suas capacidades intelectuais, ter habilidades de relacionamentos sociais e amorosos e ser admirado pela sociedade”. (SILVA, 2016, p. 43).

## A RECRIAÇÃO DO NERD

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

Esta perspectiva permite enfatizar a dimensão social da memória sem, contudo, esquecer a sua dimensão individual. A memória é social porque nela influem os constrangimentos sociais próprios de determinado grupo. A memória é social porque pressupõe sempre uma relação de partilha cultural no seio do grupo social. Mas a memória é social principalmente porque é um sistema de organização e mediação cultural do acto mental de recordar. (PERALTA, 2007, p. 15)

Para isso, o cinema é um mecanismo poderoso. Por meio de sua ação, a imagem em movimento reflete a troca mental entre o público e o mundo. Uma assimilação intelectual de conhecimento, informação e consciência.

Tudo, efetivamente, penetra em nós, se conserva se antevê e comunica por meio duma série de imagens impregnadas de imaginário. Este complexo imaginário, que assegura e ao mesmo tempo perturba as participações, produz uma secreção placentária, que nos envolve e nos alimenta. Mesmo em estado de vigília, e mesmo fora do espetáculo, o homem caminha, solitário, envolto por uma nuvem de imagens, pelas suas “fantasias” (MORIN, 1970, p. 247)

O “homem real” não pode ser separado do imaginário. Essa matéria-prima fornecida pelo cinema funciona como base para a construção deste homem. As imagens refletidas na tela constroem no público sua própria realidade. “É o verdadeiro alicerce de projeções-identificações, a partir do qual o homem, ao mesmo tempo que se mascara, se conhece e se constrói” (MORIN, 1970, p. 250).

Ao entender a formação da cultura nerd, é possível perceber que ela existe baseada em uma variedade de sistemas culturais, que estabelecem um movimento paradoxal de concretizar a figura do sujeito definido como nerd, e, ao mesmo tempo, chocar as estruturas desse sistema com outros que o ajudam a construí-lo e defini-lo. O seu dinamismo se dá no choque entre as estruturas. “Tomado por separado, ninguno de ellos tiene, en realidad, capacidad de trabajar. Sólo funcionan estando sumergidos en un *continuum* semiótico, completamente ocupado por formaciones semióticas de diversos tipos y que se hallan en diversos niveles de organización” (LOTMAN, 1996, p. 11). Além disso, Lótman (*apud* NUNES) define a cultura:

Como semioticamente não-homogênea, composta pela diversidade de sistemas sógnicos que modelizam os textos: texto cultural com funções de comunicação, de geração de sentido e de memória, porque o texto condensa informações, não só recebe informações de fora dele, mas também as ocasiona, e, assim, adquire memória. Na heterogeneidade da semiosfera, o intercâmbio entre os diferentes textos pode ser concebido como dialógico. E é neste trânsito que ocorrem as confluências imprevisíveis, criando novas organizações de linguagem, novos textos de cultura. (LOTMAN, 1996, *apud* NUNES, 2014, p. 11)

Todo esse processo ocorre da irradiação de diversos textos mediatizados da cultura convergindo numa nova esfera. A cultura nerd é, entre outras coisas, o resultado desse *continuum* semiótico, em que signos ganham nova codificação, e se transformam em um novo texto da cultura, repleto e reabastecido por outros sistemas. Uma hibridação, ou tradução para criar essa estrutura, que e si mesma, ganha reorganização através do tempo. “La reserva de textos, códigos y distintos signos que se precipita de la vieja cultura a la cultura nueva, más joven [...] se deposita en la memoria cultural de la colectividad como un valor auto-suficiente.” (LOTMAN, 1996, p. 36).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A renovação do caráter explícito da figura do nerd é sinal da evolução e do dinamismo que a cultura. Sua aproximação de outras estruturas que criam

ressignificações da visão sobre essa identidade é uma demonstração desta dinâmica. Os dispositivos de criação na memória coletiva incluem, entre outros, os códigos e textos midiáticos, como no caso da cultura nerd, para se estabelecer como um texto comum.

Pelo corpo, o texto narrativo midiático cresce por si mesmo, transformado pela invenção dos materiais e de outro tempo que o condiciona. Feito de novas materialidades, propulsor de novos sentidos, torna-se, então, texto-memória expandindo-se no espaço semiótico (NUNES, 2014, p. 15).

Além disso, ainda é possível aliar a essa ideia o posicionamento de memória como uma abstração pessoal de um dado passado. A leitura conflitante que fazemos entre o que memorizamos e o que recordamos faz parte desta dinâmica.

A memória deverá, portanto, ser entendida como o resultado da intersecção de histórias pessoais e sociais, concebendo o indivíduo enquanto agente interpretativo autónomo, embora sempre sublinhando que o acto de interpretação individual está sempre relacionado com o universo cultural no qual o indivíduo está inserido (PERALTA, 2007, p. 16)

A figura do nerd não tem lugar estático, ela se reconfigura e ganha novas roupagens, por meio desse mecanismo, interpela linguagens de outras esferas. “Tal como o diálogo, a assimetria é um mecanismo da cultura que diz respeito a esta circulação de textos, ao traslado de um sistema de codificação a outro” (NUNES, 2014, p. 11). Desta maneira, a concepção que se tem sobre a cultura pode modificar-se estruturalmente, ganhando nova aparência, e, posteriormente, repete essa ação, a partir de novos textos, experiências, tempos.

A referência que criamos do passado não é estanque, ela ganha novos significados e se recria no presente. A forma de olharmos e enxergarmos o mundo são transformadas, semelhante ao aforisma proposto por Heráclito de Éfeso, nunca seremos os mesmos. As leituras que fazemos do passado carregam sempre a seletividade da lembrança e a interpretação que fazemos do mundo “o passado – tendo por base a nossa própria experiência e no contexto de quadros culturais de significação que são profundamente mediados por leituras idiossincráticas” (PERALTA, 2007, p. 17)

## REFERÊNCIAS

FERNANDES, Luis Flávio; RIOS, Rosana. **Enciclonérdia**. São Paulo: Panda Books, 2011.

GOMES, Carolina de Oliveira; THEORGA, Fernando Didio Silva; COSTA, Rafael Rodrigues da. **A Invasão Das HQ's No Mundo Televisivo e Cinematográfico** – Uma Análise Culturológica e Transmidiática Das Produções De Super-Heróis Da Marvel e DC. *In: XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. São Paulo – SP, 2016.

GUARINELLO, Roberto Luiz. I Congresso de Ciências Humanas das Universidades Federais de Minas Gerais, São João del Rei, 1993.

HOBBSAWM, Eric. **A invenção das tradições**. Rio de Janeiro Ed. Paz e Terra, 1997.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia** - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e pós-moderno. Bauru, SP: Edusc, 2001.

LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. 5. ed. Campinas: Editora UNICAMP, 2003.

\_\_\_\_\_ **História e Memória**. V. 1. Lisboa: Lisboa, 2000.

\_\_\_\_\_ **História e Memória**. V. 2. Lisboa: Lisboa, 2000.

LOTMAN, Iúri M. **La semiosfera I: semiótica de la cultura y del texto**. Tradução de Desiderio Navarro. Valência: Frónesis Cátedra, 1996.

MACHADO, I. **Escola de semiótica: a experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura**. Cotia: Ateliê Editorial; São Paulo: FAPESP, 2003.

MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no Século XX**. Vol 1: Neurose. 10 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.

\_\_\_\_\_ **O cinema ou o homem imaginário**. Lisboa: Moraes Editores, 1970.

NUNES, Monica Rebecca Ferrari. **A Emergência da cena cosplay nas culturas juvenis**. Significação: Revista de Cultura Audiovisual. São Paulo, v. 41, n. 41, 2014.

PERALTA, Elsa. **Abordagens teóricas ao estudo da memória social: uma resenha crítica**. Arquivos da Memória: Antropologia, Escala e Memória. N 2, 2007.

SANTOS, Patrícia Matos dos. **O Nerd Virou Cool: consumo, estilo de vida e identidade em uma cultura juvenil em ascensão**. Dissertação (Mestrado em

# TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA

Comunicação). Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, Niterói-RJ, 2014.

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

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. São Paulo: Summus, 1997.

VELHO, Ana Paula Machado. **A Semiótica da Cultura**: apontamentos para uma metodologia de análise da comunicação. Rev. Estud. Comun., Curitiba, v. 10, n. 23, p. 249-257, set./dez. 2009.

YOKOTE, Guilherme Kazuo Lopes. **O mundo dos nerds**: imagens, consumo e interação. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.