

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional
Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer

DANIELA ITABORAHY DOS SANTOS

NERD TAMBÉM SAMBA?
O LAZER DOS COSPLAYERS DE STAR WARS NO CARNAVAL DE RUA DE BH

Belo Horizonte
2024

DANIELA ITABORAHY DOS SANTOS

NERD TAMBÉM SAMBA?

O LAZER DOS COSPLAYERS DE STAR WARS NO CARNAVAL DE RUA DE BH

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Estudos do Lazer.

Linha de Pesquisa: Identidade, Sociabilidades e Práticas de Lazer

Orientadora: Prof^a. Dra. Christianne Luce Gomes

Co-orientadora: Prof^a. Dra. Denise Falcão

Belo Horizonte

2024

S237n Santos, Daniela Itaborahy dos
2024 Nerd também samba? [recurso eletrônico] : o lazer dos cosplayers de Star Wars no carnaval de rua de BH / Daniela Itaborahy dos Santos. – 2024.
1 recurso eletrônico (106 f. : il)

Orientador: Christianne Luce Gomes
Co-orientador: Denise Falcão

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional.
Bibliografia: f. 103-106

1. Lazer - Teses. 2. Carnaval – Belo Horizonte – Teses. 3. Cultura – Teses
I. Gomes, Christianne Luce. II. Falcão, Denise. III. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional. IV. Título.

CDU: 379.8



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E TERAPIA OCUPACIONAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM ESTUDOS DO LAZER

ATA DA 197ª DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

DANIELA ITABORAHY DOS SANTOS

Às 09h00min do dia 25 de março de 2024, reuniu-se no Auditório Maria Lúcia Paixão da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais - EEFPTO/UFMG a Comissão Examinadora de Dissertação, indicada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer para julgar, em exame final, o trabalho "Nerd Também Samba? O lazer dos cosplayers de Star Wars no carnaval de Rua de BH", requisito final para a obtenção do Grau de Mestra em Estudos do Lazer. Abrindo a sessão, a Presidente da Comissão, Profa. Dra. Christianne Luce Gomes, após dar a conhecer aos presentes o teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final, passou a palavra para a candidata, para apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a arguição pelos(as) examinadores(as), com a respectiva defesa da candidata. Logo após, a Comissão se reuniu, sem a presença da candidata e do público, para julgamento e expedição do resultado final. Foram atribuídas as seguintes indicações:

Membros da Banca Examinadora	Aprovada	Reprovada
Profa. Dra. Christianne Luce Gomes (Orientadora)	X	
Profa. Dra. Denise Falcão (Coorientadora)	X	
Profa. Dra. Elisângela Chaves (UFMG)	X	
Profa. Dra. Sheylazarth Prescília Ribeiro (UEMG)	X	

Após as indicações a candidata foi considerada: *Aprovada*.

O **resultado final** foi comunicado publicamente, para a candidata pela Presidente da Comissão. Nada mais havendo a tratar a Presidente encerrou a reunião e lavrou a presente **ATA** que será assinada por todos os membros participantes da Comissão Examinadora.

Belo Horizonte, 25 de março de 2024

Assinatura dos membros da banca examinadora:

Profa. Dra. Christianne Luce Gomes (Orientadora)

Profa. Dra. Denise Falcão (Coorientadora)

Profa. Dra. Elisângela Chaves (UFMG)

Profa. Dra. Sheylazarth Prescília Ribeiro (UEMG)

A todos os professores e professoras,
verdadeiros mestres e mestras da Força,
que durante a vida me ensinaram com
esperança a encontrar caminhos.

AGRADECIMENTOS

À CAPES pela bolsa parcial que serviu dignidade e autonomia ao final do processo.

Aos colegas do BELA BLOG, LUCE, GESPEL, CENEX FALE, Programa Segundo Tempo Universitário, Dança e Ritmos Sarandeiros e English Food (grupos de estudo, iniciação científica, pesquisa e extensão da UFMG) pelo prazer de compartilhar conhecimento e companhias.

Aos incansáveis Presidente Lula e Presidenta Dilma pelo exemplo de dedicação e persistência no trabalho e na luta contra o fascismo. Pela educação e pela cultura!

À *Turma da Pandemia* pela troca de experiências e desafios frente ao Ensino Remoto Emergencial, em especial aos amigos Gustavo (em memória), Eliane e Stephanie, os quais tive a sorte de abraçar pessoalmente em diferentes momentos afetuosos, marcantes e significativos fora da rotina acadêmica.

Ao professor Rafael Fortes que tão precocemente se uniu à Força... O guardarei para sempre no coração por ter-me aceitado como orientanda. Anotei cada palavra!

Às professoras orientadoras Christianne Luce Gomes e Denise Falcão, expressei minha profunda gratidão pelo acolhimento recebido durante este período. Vocês trouxeram não apenas seriedade, empatia e conhecimento para esta jornada tão sonhada, mas também um apoio que ultrapassou todas as minhas expectativas. Equiparar esta orientação à sabedoria do Mestre Yoda e à grandeza de Darth Vader seria minimizar a preciosidade da contribuição destas mulheres incríveis para minha vida! Muito obrigada, diariamente. Que a Força esteja sempre com vocês!

Aos integrantes do bloco Unidos da Estrela da Morte que gentilmente participaram desta pesquisa, entrando para a história da minha vida acadêmica. Agradecimento extensivo aos componentes, foliões e folionas do Bloco Nerd, aos companheiros da diretoria: Eve, Cezar, Israel, Xikim, Igor e aos nobres guerreiros, Klay, DJ Luis e Adélia que acreditaram na proposta do projeto CJMG Folia resultando neste registro provocativo e sinalizando a importância de seguirmos adiante.

Como deve ser!

“Faça ou não faça. Tentativa não há.”

(Mestre Yoda)

RESUMO

Pensar o lazer como um processo natural de fruição da vida desafia o modo de operação do sistema industrial capitalista contemporâneo que rege, muitas vezes em tons abusivos, até mesmo a produção cultural da sociedade, dentre elas o objeto deste estudo que consiste em um bloco de carnaval de rua. Demanda pensar, também, sobre os grupos e temáticas que compõem o cenário pesquisado: Cosplayers da cultura Nerd, integrantes de um fã-clubê aficionado pela saga Star Wars. Será que estes sujeitos que aparentemente não tinham hábito de frequentar a festa popular pensam sobre o lazer? Sua natureza oriunda da cultura Nerd influencia a sua opção de fruir o lazer num bloco de carnaval? Sensível a estas questões, este estudo parte de reflexões da paradigmática Tríade Lefebvriana que versa sobre o espaço percebido, concebido e vivido. Se apoia em autores contemporâneos como Rey González e suas análises sobre sentidos e significados, dialogando entre o espaço social e o indivíduo. O objetivo é compreender o sentido da presença destes sujeitos durante o cortejo do Bloco Unidos da Estrela da Morte que acontece dentro da programação oficial do Carnaval da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte com recorte no período de fevereiro de 2016 a fevereiro de 2023. Como opção teórica metodológica a pesquisa caracteriza-se em um estudo subjetivo de caráter descritivo e abordagem qualitativa. Através da análise do conteúdo das entrevistas semiestruturadas realizadas com 20 integrantes do fã-clubê Conselho Jedi Minas que participam como Cosplayers do cortejo ficou evidenciado que a concepção desses atores sociais acerca da constituição das representações sociais de lazer é influenciada pela Indústria Cultural que estimula o consumo de experiências e/ou produtos massificados. Essa representação é reforçada pelos meios de administração pública do evento que difundem um novo estilo de vida capitalista do qual o lazer é parte integrante como algo que alimenta a cultura Nerd, o que neste momento guia a experiência dos entrevistados. Ao ser atrelado diretamente ao fator da cultura de massas, os praticantes deste lazer se apropriam da cultura da festa popular adaptando-se para um formato que contempla temática Star Wars e transforma sua experiência de modo a continuar buscando realizações e emoções em níveis elevados de satisfação. As vivências de lazer destes sujeitos em relação ao carnaval se distanciam em partes do caráter popular da festa por se tratar de conteúdo de cultura norte-americana, mas não se distanciam dos objetivos de fruição de lazer durante o carnaval, que chamam legitimamente de carnaNerd, reforçando sua identidade. O estudo colabora para repensar o estigma sobre a presença do Nerd no carnaval, afastando o grupo do quadro de exclusão desta festa e alimenta a expectativa do campo de estudos que busca compreender que o lazer não se restringe a práticas específicas ou eventos com objetivos comerciais pontuais, mas deve ser entendido como uma maneira de assegurar que sua prática esteja presente em todos os aspectos do cotidiano das pessoas, uma vez que é uma necessidade intrínseca à experiência humana.

Palavras-chave: lazer; cosplay; carnaval de rua; cultura nerd; bloco de carnaval.

ABSTRACT

Thinking of leisure as a natural process of enjoying life challenges the operational mode of the contemporary capitalist industrial system, which often governs, sometimes in overbearing tones, even the cultural production of society, including the subject of this study: a Street Carnival block. It demands reflection on the groups and themes that compose the researched scenario: cosplayers from Nerd culture, members of a fan club passionate about the Star Wars saga. Do these individuals, who apparently did not have the habit of attending the popular festival, reflect on leisure? Does their Nerd culture influence their choice to enjoy leisure at a Carnival block? Sensitive to these questions, this study stems from reflections on the Lefebvrian paradigmatic triad concerning perceived, conceived, and lived space. It draws on contemporary authors such as Rey González and his analyses of senses and meanings, engaging in dialogue between social space and the individual. The objective is to understand the meaning of the presence of these individuals during the procession of the Death Star United Block, which takes place within the official program of the Carnival of the Municipal Government of Belo Horizonte, focusing on the period from February 2016 to February 2023. As a theoretical and methodological option, the research is characterized as a subjective study of descriptive nature and qualitative approach. Through the analysis of the content of semi-structured interviews conducted with 20 members of the Conselho Jedi Minas fan club who participate as cosplayers in the procession, it became evident that the conception of these social actors regarding the constitution of leisure social representations is influenced by the Cultural Industry, which stimulates the consumption of massified experiences and/or products. This representation is reinforced by the means of public administration of the event, which disseminates a new capitalist lifestyle, of which leisure is an integral part, as something that nourishes Nerd culture, which at this moment guides the experience of the interviewees. Directly linked to the mass culture factor, practitioners of this leisure activity appropriate the popular festival culture by adapting it to a format that includes Star Wars themes and transforms their experience to continue seeking achievements and emotions at elevated levels of satisfaction. The leisure experiences of these individuals in relation to carnival partially diverge from the popular character of the festival because it involves content from American culture, but they do not stray from the objectives of leisure enjoyment during carnival, which they rightfully call "carnaNerd," reinforcing their identity. The study contributes to rethinking the stigma surrounding the presence of Nerd culture at carnival, moving the group away from the exclusion frame of this festival and fueling the expectations of the field of studies seeking to understand that leisure is not restricted to specific practices or events with specific commercial objectives, but should be understood as a way to ensure that its practice is present in all aspects of people's daily lives, as it is an intrinsic need of the human experience.

Keywords: leisure; cosplay; street carnival; nerd culture; street carnival block.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 - Cosplayers do Conselho Jedi Minas no palco com a Orquestra Sinfônica de Minas Gerais para o concerto Música de Cinema 2019.....	55
FIGURA 2 - Imagem que ilustra reportagem do jornal UOL com o título: Chewbacca e fãs de “Star Wars” pulam carnaval em bloco de BH	56

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 - Características dos participantes	24
QUADRO 2 - Denominação e descrição das categorias por Ala	25
QUADRO 3 - Ano de lançamento, título da obra cinematográfica inspiradora e síntese de cada composição musical autoral do bloco Unidos da Estrela da Morte	49
QUADRO 4 - Cortejos por ano nos quais estiveram presentes os respondentes	85

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BELOTUR – Empresa Municipal de Turismo de Belo Horizonte S/A

BH – Belo Horizonte

CCXP – Comic Con Experience

CJMG – Conselho Jedi Minas Gerais

CMMG – Colecionadores de Miniaturas de Minas Gerais

FIQ – Festival Internacional de Quadrinhos

JEDICON – Convenção Nacional de Fãs de Star Wars

SBT – Sistema Brasileiro de Televisão

SESC – Serviço Social do Comércio

TCLE - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

UDEM – Unidos da Estrela da Morte

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 Objetivos	16
1.2 Justificativa	17
2 CAMINHOS METODOLÓGICOS	19
2.1 Entrevistas	22
2.2 Sujeitos da pesquisa	23
2.3 Movimento de categorização de dados.....	25
3 ESTRUTURA DO TRABALHO.....	26
4 PANORAMA INTERGALÁCTICO: contextualização.....	28
4.1 O Conselho Jedi Minas.....	28
4.1.1 Histórico, fã-clubes e relações de pertencimento	28
4.1.2 Fã da Saga Transmidiática Star Wars	40
4.2 O Bloco Unidos da Estrela da Morte	46
4.2.1 Bloco Nerd: uma galáxia não tão distante.....	46
4.3 Nerd Também Samba?.....	51
4.3.1 Descriptografando sentidos e significados	51
4.3.2 Narrativas de Lazer: o Nerd num novo espaço sideral	54
5 DESFECHO DA JORNADA DAS ESTRELAS	61
5.1 Ala da Identidade: o Sujeito Nerd de Cosplay no Carnaval.....	61
5.2 Ala da Diversão: Perspectivas de Lazer	75
5.3 Ala dos Sentidos: Motivações para o Carnaval de Rua	82
6 CONSIDERAÇÕES QUASE FINAIS.....	96
REFERÊNCIAS	103

1 INTRODUÇÃO

A "cultura Nerd" é, geralmente, entendida como a forma pela qual os adeptos se comportam e se relacionam com uma literatura específica, jogos, temas tecnológicos e científicos. Cada vez mais ela desperta o interesse de várias pessoas ao redor do mundo. Seus elementos distintivos são materializados por meio de filmes, livros, quadrinhos, itens colecionáveis e videogames, entre outros, mesclando a cultura japonesa com variadas culturas. É possível constatar em feiras, eventos, fóruns virtuais, redes sociais e também grupos de fãs a presença de pessoas consideradas Nerd.

Uma definição atribuída ao termo Nerd, de acordo com Yokote (2014), está relacionada com uma gíria universitária que começou a ser usada entre o final da década de 1960 e 1970. A palavra Nerd designava os alunos mais caseiros, aqueles “que nunca iam às festas, preferindo ficar em seus quartos estudando. Nesse contexto, a expressão Nerd seria a representação oral da palavra ‘*drunk*’ (bêbado, em inglês), dita ao contrário: ‘*knurd*’ (com k mudo)” (Yokote, 2014, p.16).

De acordo com a Geek Power 2021¹ do grupo Omelete, que se apresenta como a maior pesquisa sobre o comportamento do Nerd/Geek brasileiro, 84% dos entrevistados acessam conteúdos desta cultura todos os dias. Muitas vezes usado como sinônimo de “Nerd”, o termo “Geek”² aparece neste estudo, por contemplar uma diversidade de elementos distintivos mais abrangentes da cultura Nerd.

Meu envolvimento com a chamada cultura Nerd começou em 2005, quando foi lançado o filme A Vingança dos Sith, episódio III da saga Star Wars. O enredo de

¹A nona edição do Geek Power que se denomina a maior pesquisa sobre o comportamento do Geek brasileiro aconteceu em 2021 e entrevistaram 6,2 mil pessoas. A Omelete Company apresenta os resultados no Unlock CCXP – evento realizado para executivos às vésperas da CCXP. O levantamento conta com dados importantes para diversos segmentos que desejam entender e conhecer o público Geek/Nerd.

²Com o passar do tempo, com as influências da comunicação de massa e com a diversidade de conteúdo cultural, os interesses do Nerd estão se diversificando e um termo para designar hábitos culturais similares de forma mais abrangente foi o termo Geek. A impressão é que o termo Nerd estava tão estereotipado que surgiu o termo Geek para ressignificar esta imagem. O autor de O Mundo dos Nerd (Yokote, 2014) disse que nos Estados Unidos o termo Geek é usado quase como sinônimo de Nerd, porém com foco maior na área tecnológica. Ele afirma que a expressão Geek é “utilizada para retratar os Nerd com especial interesse em tendências tecnológicas, computadores e dispositivos eletrônicos, em geral ligados a áreas de comunicação, ciência e tecnologia” (Yokote, 2014. p.60).

Star Wars gira em torno de uma guerra intergaláctica que envolve um aparato tecnológico e futurista, seduzindo, com isto, o público Nerd interessado nos elementos abordados na história. O filme foi um marco não somente para o entretenimento, mas também para toda a cadeia de produção audiovisual, comunicação, consumo em massa, tecnologia e opções de lazer. Ele foi responsável pela criação de seu próprio sistema de computação gráfica nos primórdios da década de 1980 para criar efeitos visuais revolucionários, técnicas inovadoras de modelagem 3D, dentre outros inéditos no planeta.

Foi também em 2005 que me inscrevi como membro do fã-club de Star Wars chamado *Conselho Jedi Minas Gerais* (CJMG). O grupo foi encontrado por meio de um site de busca na internet que foi acessado visando encontrar mais informações sobre este assunto. Interessada e cada vez mais envolvida com o grupo, poucos meses depois me tornei coordenadora e, na sequência, assumi a presidência do fã-club.

Dez anos depois, com respaldo de alguns membros do *Conselho Jedi Minas*, fundamos, em 2015, o bloco *Unidos da Estrela da Morte*, cujos principais participantes eram os integrantes do referido fã-club de Star Wars que presido ainda nos dias atuais. O nome escolhido para o bloco - *Unidos da Estrela da Morte* - foi uma homenagem a uma estação bélica do filme Star Wars, uma das mais populares sagas do cinema do gênero fantasia e ficção científica.

Como um dos mais destacados elementos da cultura Nerd que o fã-club pratica tem-se o Cosplay, ato de vestir-se e de atuar como os personagens do filme. As aparições do grupo se limitavam, geralmente, a encontros em locais fechados, eventos privados ou shopping centers, ou seja, espaços caracterizados pela segurança, público alvo definido e condições climáticas controladas. Até então, considerava-se que o carnaval não despertaria o interesse daqueles que se autodenominam Nerd. No entanto, a participação de Cosplayers no Carnaval de Rua de Belo Horizonte foi vislumbrada pelo grupo como uma possibilidade de dar mais visibilidade à prática Cosplay.

Assim, os Cosplayers foram às ruas de Belo Horizonte pela primeira vez em fevereiro de 2016, usando trajes que eram réplicas dos originais do filme, concretizando o bloco que é mais conhecido como Bloco Nerd. O sujeito Nerd, até então entendido como caseiro e frequentador de espaços que refletem seus

interesses (eventos de cultura pop, lojas de quadrinhos, de jogos, bares temáticos, *hackathons*³) estava agora na rua, participando de uma festa que tradicionalmente implica multidão, folia, imprevisibilidade e intempéries climáticas. Entretanto, a rua ocupada pela festa de carnaval também pode ser considerada um palco, um espaço para que os sujeitos possam expressar suas fantasias interiores ou como sinaliza Duvignaud (1983) um campo para a experimentação humana do imaginário. E nesta esteira, tem-se agora os Cosplayers desfilando no carnaval da capital mineira, ocupando as ruas com seus trajes.

Apesar do apelido do bloco Unidos da Estrela da Morte ser Bloco Nerd, ele perpassa hoje por toda a cultura Geek e expande o convite à participação para além dos integrantes Cosplayers do CJMG, abrindo espaço para fantasias relacionadas ao tema audiovisual. Cabe destacar que o Carnaval de Rua de Belo Horizonte teve um crescimento vertiginoso nos últimos anos. E hoje, além de ser uma grande festa da cultura popular brasileira, é também um grande negócio para a cidade. O Carnaval de Belo Horizonte atingiu um patamar de movimentação de pessoas que, segundo a Belotur⁴ contabilizou cerca de 5,25 milhões de foliões nas ruas da cidade, entre eles 226 mil turistas, 375 cortejos de blocos de rua cadastrados e uma movimentação financeira de 720 milhões de reais somente na edição de 2023.

Esses números vultuosos alcançados em 2023 são consequência de uma história recente que provocou o reflorescimento do carnaval de rua da cidade. Em 2009-2010 movimentos populares e sociais se mobilizaram em protesto contra o então prefeito Márcio Lacerda, cuja política de gestão tentava cercear o direito da população belo-horizontina de usar um espaço público da cidade, a Praça Rui Barbosa, popularmente conhecida como Praça da Estação, localizada no centro da cidade. Quaisquer atos para realizar encontros e festejos nesta praça estavam proibidos por um decreto municipal⁵. O reflorescimento do carnaval de Belo

³*Hackathons* são maratonas de programação que ocorrem em várias épocas do ano em diversos países. Geralmente são produzidas por grandes instituições de *startups*(modelo de empresa com objetivo de desenvolver inovações tecnológicas) como as realizadas pelo evento Campus Party.

⁴ Dados do carnaval 2023 foram publicados no site da prefeitura através de coletiva concedida pela Belotur intitulada “Carnaval 2023 termina marcado pela segurança, limpeza, diversidade e alegria” disponível em <https://prefeitura.pbh.gov.br/noticias/carnaval-2023-termina-marcado-pela-seguranca-limpeza-diversidade-e-alegria>.

⁵ O decreto nº 13.798 de dezembro de 2009 afirma em seu Artigo 1º: “Fica proibida a realização de eventos de qualquer natureza na Praça da Estação, nesta Capital” sob a justificativa de “considerando a dificuldade em limitar o número de pessoas e garantir a segurança pública

Horizonte impulsionou a formação de alguns blocos de carnaval de rua cujas atividades mesclavam a folia com denúncias políticas e com ações comprometidas com os direitos sociais. Mesmo sem carregar nenhuma destas bandeiras, os sujeitos Nerd envolvidos com o bloco Unidos da Estrela da Morte entraram nesta festa pela brecha da diversidade, do carnaval para todos.

O encontro de duas manifestações aparentemente antagônicas - a cultura Nerd e o Carnaval de Rua em Belo Horizonte - foram o ponto de partida para esta pesquisa. O interesse pelo estudo do tema foi despertado, em especial, por uma matéria publicada em um dos principais periódicos⁶ da capital mineira, o jornal *O Estado de Minas*. De acordo com a referida matéria, publicada no Portal Uai⁷ em fevereiro de 2020, o Nerd, mesmo sendo considerado um "cara caseiro", participou de um bloco de Carnaval de Rua de Belo Horizonte. O "cara caseiro" em questão foi identificado como pertencente a um fã-clubes da cultura Nerd, o fã-clubes de Star Wars, e, desta maneira, a matéria foi iniciada com um instigante título: "Nerd Também Samba"⁸.

Essa afirmativa evocou a curiosidade de pesquisadora pelo aparente paradoxo nela contido pois este sujeito Nerd se apropria das ruas da capital mineira no período do carnaval para desfilar com seus trajes de Cosplay e cantar músicas de outras nacionalidades. Nada de samba é tocado no bloco (sem motivo aparente), a referência é a cultura norte-americana. Mesmo assim, sob o clima da festa, Darth Vaders, Chewbaccas, Yodas, Maces Windu, Leias Organa e tantos outros

decorrente da concentração e, ainda, a depredação do patrimônio público verificada em decorrência dos últimos eventos realizados na Praça da Estação, em Belo Horizonte".

⁶ O Portal UAI foi o primeiro passo do Jornal Estado de Minas na criação de notícias no modo on-line. Lançado em 1997 foi considerado um dos projetos mais importantes da internet, no Brasil. Sob o jargão de ser O Grande Jornal dos Mineiros faz parte dos Diários Associados, terceiro maior conglomerado de mídia do Brasil. Fonte: https://www.em.com.br/app/noticia/tecnologia/2021/08/03/interna_tecnologia,1291370/portal-uai-mais-de-20-anos-de-parceria-com-os-mineiros-e-com-o-mercado.shtml

⁷ Notícia publicada em 22 de fevereiro de 2020 no portal Uai intitulada "Nerd também samba: público do bloco Unidos da Estrela da Morte é o 'cara caseiro'". Unidos da Estrela da Morte levou membros de fã-clubes de Star Wars e games ao Bairro Floresta, Região Leste de Belo Horizonte, na manhã deste sábado (22), pela repórter Deborah Lima. Acesso disponível em <https://www.uai.com.br/app/noticia/carnaval/2020/02/22/noticias-carnaval,256141/Nerd-tambem-samba-do-bloco-unidos-da-estrela-da-morte-cara-caseiro.shtml>.

⁸ Dentro do CJMG os próprios integrantes fazem piadas com tom pejorativo reforçando que "Nerd não namora", "não transa", "não pode ser pobre"... Desta forma os integrantes do CJMG que participam do Bloco Nerd retrucam dizendo que "Nerd também canta", "também samba", "também faz batucadas". Há outra reportagem mais antiga, em vídeo, onde um integrante da bateria (Cezar Rolim, criador do jargão que verdadeiramente me inspirou para esta pesquisa), informou levemente alcoolizado à jornalista que Nerd também dança, samba e toca, publicada em 2016 no site da rede Globo, disponível no link <https://g1.globo.com/minas-gerais/carnaval/2016/noticia/2016/02/folios-pintam-centro-de-bh-de-rosa-e-amarelo-no-sabado-de-carnaval.html>

personagens desfilam arrastando milhares de foliões que, com seus trajes Nerd ou não, compartilham, em alguma medida, a paixão pelo filme cuja história, ironicamente, versa sobre disputas políticas durante todo seu enredo quadragenário.

Os estudos sobre a cultura Nerd geralmente exploram o tema através de diferentes perspectivas, como consumo, fenômenos de entretenimento e estratégias de marketing, especialmente focando nas produções cinematográficas de grande escala. Isso se deve às enormes proporções de influência e alienação que a indústria cultural muitas vezes exerce de forma irresponsável sobre esse público, especialmente através da internet. Será que isto interfere no posicionamento do Nerd enquanto sujeito, a ponto de ele sair de casa para aderir a uma outra manifestação cultural que nada tem de perfil “caseiro”? Será que o Nerd é mesmo, ainda, o sujeito caseiro descrito naquela matéria jornalística?

Feitas essas considerações, para guiar a presente pesquisa foram formuladas as seguintes indagações: *Qual o sentido da participação do Nerd no Carnaval de Rua de Belo Horizonte por meio do bloco Unidos da Estrela da Morte? De que maneira essa participação acontece na festa em termos de expressão cultural e fruição do lazer?*

A relação do sujeito Nerd com o Carnaval de Rua de Belo Horizonte se torna objeto deste estudo à medida que o campo dos Estudos do Lazer se debruça sobre experiências culturais lúdicas que são vividas pelos sujeitos em cada contexto. Neste sentido, o estudo fundamenta-se em Gomes (2014) ao entender o lazer como uma necessidade humana e dimensão da cultura constituída na articulação de três elementos fundamentais: a ludicidade, as manifestações culturais e o tempo/espaço social.

1.1 Objetivos

- a) Investigar os sentidos da presença dos Cosplayers que integram o “bloco Unidos da Estrela da Morte” no Carnaval de Rua de Belo Horizonte.
- b) Compreender as perspectivas de lazer que levaram os sujeitos “Nerd” a participarem deste bloco.

1.2 Justificativa

Os estudos do lazer se preocupam com questões que levam os indivíduos ao bem-estar, à felicidade e à satisfação. Pesquisar a presença do sujeito Nerd no Carnaval de Rua de Belo Horizonte permite compreender qual o sentido deste fenômeno na vida do grupo entrevistado participante desta grande festa popular. Trazer esta discussão para o campo acadêmico é uma provocação para pensarmos a vivência do lazer na cidade em grupos, o que poderá permitir um entendimento dos modos de vida social cotidiana desse público, a ludicidade, os meios ampliados de consumirem tal cultura Nerd e exploração do espaço urbano contemporâneo, onde suas práticas podem ser notadas, percebidas, vivenciadas, fruídas. Ao estudar as manifestações do público Nerd na cidade através de práticas de lazer para compreender o sentido da presença deste público específico no carnaval de rua, a pesquisa busca compreender como as escolhas deste tipo de diversão refletem valores culturais e como contribuem para a construção da identidade individual e coletiva.

Este estudo pode também contribuir para motivar outros pesquisadores a problematizar políticas públicas que visem aprimorar a relação entre as comunidades e setores governamentais engajados nas organizações dos blocos e outras manifestações culturais. Além disso, busca compreender alguns aspectos da diversidade humana e incentiva a promoção da inclusão, com ênfase na formação cultural do indivíduo.

Na análise preliminar dos levantamentos bibliográficos, a temática deste estudo mostrou escassez de publicações que versam sobre a cultura Nerd voltadas para algum aspecto de festas populares e cultura regional, até mesmo por conta do ineditismo do fenômeno no Brasil no que diz respeito a fãs-clubes de cinema levarem seus hábitos e cultura para dentro dos festejos de carnaval. Notei que ainda faltam estudos acadêmicos (como teses, monografias e dissertações) dedicados a esta temática num viés oposto à perspectiva mercadológica, ou seja, direcionada a festas tradicionais se outras correlações para além das que são propostas pelo próprio viés da franquia.

Parece que o campo mais investigado dentro desta cultura Nerd versa com mais ênfase nas análises de interpretações de filmes, seriados, estratégias de marketing, consumo, convergência e mídias em geral, temas comumente publicados pelas áreas da comunicação, como em Silveira (2010) sobre a cultura e convergência e os fãs de Star Wars, Cunha (2015) sobre o marketing nos eventos de Star Wars e Sampaio (2022) com o consumo de Star Wars a partir do olhar de mulheres tocantinenses, por exemplo.

2 CAMINHOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa, de abordagem qualitativa, é exploratório-descritiva. Exploratória porque é dedicada a um tema pouco discutido no âmbito dos estudos do lazer, edescritiva porque busca compreender os sentidos e significados da presença de membros do fã-clubes Conselho Jedi Minas que participaram do Carnaval de Rua de Belo Horizonte especificamente por meio do bloco Unidos da Estrela da Morte.

Gomes e Amaral (2005) esclarecem que a pesquisa exploratória consiste em buscar elementos que visam a uma compreensão geral das características apresentadas pelo objeto de pesquisa e que esse procedimento ajuda na familiarização do objeto ou numa nova forma de considerá-lo na sociedade.

Sobre o caráter descritivo, as autoras ressaltam:

Por possuir um caráter mais descritivo, normalmente quando esta modalidade de pesquisa é utilizada de forma isolada não permite uma elucidação dos motivos e das causas relacionados a determinada característica. Sendo assim, é muito comum que a pesquisa exploratória se constitua no “primeiro passo” para o desenvolvimento de um trabalho que tem um grau maior de aprofundamento (Gomes; Amaral, 2005, p.67).

A estratégia escolhida para a coleta de dados foi a entrevista semiestruturada que, de acordo com May (2004, p. 149), tem um “caráter aberto”, ou seja, o entrevistado responde as perguntas dentro de sua concepção. Devido a seu caráter flexível, este tipo de entrevista permitiu a realização, neste estudo, de perguntas predeterminadas e a adaptação do roteiro de acordo com os diálogos estabelecidos ao longo da conversa. Essa possibilidade de entrevista proporcionou um ambiente mais informal para que os participantes se expressassem com mais liberdade.

Participaram da pesquisa 20 voluntários que aceitaram o convite feito para o grupo por meio do aplicativo WhatsApp do Bloco Unidos da Estrela da Morte, onde estão todos os membros que alguma vez participaram do cortejo. O grupo no aplicativo foi criado em 2017 pelos fundadores e é o meio oficial de organização dos ensaios, informes e desfiles até hoje.

O convite em forma de texto informava que poderiam participar da pesquisa aqueles que fossem membros cadastrados no fã-clubes *Conselho Jedi Minas Gerais* e tivessem participado de pelo menos um cortejo do bloco de carnaval Unidos da

Estrela da Morte realizados durante o período de 2016 e 2023, dentro da programação oficial do Carnaval da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte.

O prazo para aceite do convite foi de 5 a 30 de junho de 2023 e foi acompanhado de um *link* que direcionava os respondentes para o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) contendo todas as informações básicas da pesquisa. Isto garantiu que o voluntário conhecesse cada etapa do processo do estudo e, em seguida, aceitasse o TCLE caso estivesse de acordo em participar da pesquisa.

A transparência do processo também foi explicitada, uma vez que a pesquisa foi apreciada pelo Comitê de Ética da universidade responsável pelo estudo (Processo CAAE 67632822.6.0000.5149). Após o aceite formal, os convidados responderam a mais duas perguntas no mesmo formulário para certificar que se enquadravam nos critérios de seleção.

O grupo do *WhatsApp* do bloco para onde foi enviado o convite, possuía na ocasião 86 integrantes sendo que todos eles já foram alguma vez no cortejo do bloco, pois este é um pré-requisito para estar no grupo do aplicativo. Dentre eles, 26 desfilavam com Cosplay de Star Wars e eram integrantes do Conselho Jedi Minas, atendendo a seletividade. Os demais integrantes - fossem eles cantores, instrumentistas ou coordenadores - são membros adeptos do que é denominado pelo próprio grupo de "Cospobres", ou seja, aqueles que usam trajes construídos de forma alternativa, não somente de Star Wars, pois atualmente são permitidos trajes de diversas sagas.

De acordo com o regulamento interno do fã-clubes Conselho Jedi Minas (Estatuto), são considerados três tipos de Cosplayers: (1) o que usa Cosplay propriamente dito, que consiste na réplica fiel do personagem, (2) o que usa Cospobre, que é uma cópia muito parecida do personagem, porém o traje tem confecção adaptada com material alternativo, muitas vezes material reciclado ou peça de roupa que já tem em casa, de valor mais acessível; e (3) o que usa Cosplay Genérico que é um traje que foi totalmente baseado nos personagens de Star Wars mas o modelo foi criado pelo Cosplayer, inventado por processo criativo para ser um novo integrante do universo Star Wars porém com características, cores, acessórios e histórias próprias.

Dos 26 Cosplayers, 13 não responderam o convite a tempo, restando 13 respondentes que fazem Cosplay com base na réplica do personagem original. 4

fazem Cospobre e 3 que vestem genéricos responderam uma segunda chamada de entrevistas para enriquecer o conteúdo e farão parte dos 20 respondentes. As entrevistas foram agendadas previamente com cada respondente de forma individual e foram realizadas através do *Google Meet*, com duração média de 40 minutos. Foram gravadas e posteriormente transcritas para facilitar a organização do conteúdo e a análise.

A sistematização dos dados coletados foi realizada através da análise de conteúdo, meio pelo qual são realizadas as inferências sobre as mensagens captadas nos processos de comunicação. Essa abordagem, conforme fundamenta Franco (2005), tem como objetivo a obtenção de indicadores que viabilizem o maior aproveitamento da coleta durante o processo de recepção e interpretação das respostas proferidas pelos respondentes, sendo as respostas o ponto de partida.

Toda mensagem falada, escrita ou sensorial contém, potencialmente, uma grande quantidade de informações sobre seu autor; suas filiações teóricas, concepções de mundo, interesse de classe, traços psicológicos, representações sociais, motivações, expectativas, etc. (Franco, 2005, p.21).

Na primeira etapa, o enfoque recaiu sobre a organização do material analisado, seguida pela exploração desse conteúdo por meio de leituras aprofundadas, enquanto simultaneamente se prepara o terreno para as próximas etapas.

Na segunda fase, procede-se à sistematização e codificação dos materiais previamente separados com o intuito de facilitar a interpretação posterior.

Por fim, na terceira fase, emergem as inferências decorrentes da categorização e da interpretação dos resultados obtidos, consolidando, assim, o processo proposto pela autora. Assim, após uma pré-análise das respostas coletadas via leitura flutuante, foram elaboradas unidades de análise que, segundo Franco (2005, p.45) é a menor parte do conteúdo, cuja ocorrência é registrada de acordo com as categorias levantadas (análise de registro) e noutro momento, é a maior parte do conteúdo que deve ser considerada e tratada como a unidade básica para a compreensão da decodificação da unidade de registro (análise de contexto).

Desta forma, as unidades de análise, conforme a autora:

Estão divididas em unidades de registro ou de contexto: as primeiras são as partes do conteúdo registradas conforme categorias, e o segundo grupo é caracterizado como o pano de fundo que dá significado às unidades de análise. As categorias de análise, por sua vez, são definidas pela autora como a “[...] operação de classificação de elementos constitutivos de um conjunto [...] e um reagrupamento baseado em analogias”. É o ponto crucial da Análise de Conteúdo” (Franco, 2005, p. 57).

A autora ressalta que as análises podem ser explicitadas via confecções de quadros e tabelas de caracterização, sendo importante identificar o contexto específico de vivência, no bojo do qual foram construídas inicialmente e com certeza, passíveis de transformações e reconstruções (Franco, 2005, p.45).

2.1 Entrevistas

As entrevistas semiestruturadas foram realizadas entre os meses de julho e outubro de 2023, através de agendamento prévio individual com os membros selecionados do Bloco Unidos da Estrela da Morte. Um roteiro de 10 perguntas foi utilizado para guiar as entrevistas que tiveram duração média de 40 minutos.

O roteiro abordou três áreas temáticas (Identidade, Diversão e Significado), começando com perguntas sobre a maneira como os participantes descobriram o fã-clube/bloco, seguido pela escolha de trajés e, por fim, discutindo as concepções de lazer tanto dentro quanto fora das atividades do bloco/fã-clube. Na etapa da categorização, estas áreas foram designadas de Alas por estarem diretamente relacionadas aos objetivos do estudo, ou seja, discorreram sobre os sentidos e significados da presença de Cosplayers do fã-clube Nerd de Star Wars no Carnaval de Rua de BH.

As entrevistas totalizaram mais de 12 horas de áudio e foram realizadas como se fossem uma conversa informal e, sempre que solicitado, eram feitas eventuais pausas para elaborar a resposta. Recursos tecnológicos como o *Google Meet*, *Camtasia*, *Dictation.io* e o *VB-VoiceMeeter* constituíram-se elementos essenciais para viabilizar a realização das entrevistas *online*.

O uso de registros em vídeo proporcionou uma compreensão abrangente das experiências dos entrevistados, permitindo capturar uma gama de emoções, como segurança, empolgação, desgosto, felicidade e surpresa. Por exemplo, durante as respostas, gestos como a fricção da ponta dos dedos para simular dinheiro, a negação expressa pela movimentação da cabeça ou a cobertura da boca com uma das mãos para demonstrar espanto desempenharam um papel significativo na interpretação, transcendendo as palavras verbais.

Após a gravação das entrevistas foi feita a transcrição do conteúdo na íntegra e arquivamento no meu computador pessoal para análise subsequente.

2.2 Sujeitos da pesquisa

A caracterização dos sujeitos está no Quadro 1 e contém as seguintes informações: (1) número que identifica o respondente na ordem que a entrevista foi concedida; (2) gênero; (3) ano de nascimento; (4) nome do personagem escolhido para Cosplay pelo respondente e; (5) o tipo do Cosplay que foi escolhido para ser usado durante o cortejo do Unidos da Estrela da Morte.

Optei por usar números de identificação ao invés de nome ou codinome para citar os entrevistados a fim de preservar a privacidade e confidencialidade dos participantes deste estudo, embora todos tenham gentilmente consentido ser identificados, caso fosse necessário em algum momento.

A condição de participação, como já mencionado, é que os entrevistados tivessem vivenciado ao menos um cortejo do bloco usando Cosplay, dentro da programação oficial do Carnaval de Rua da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte, no período entre 2016 e 2023.

O Quadro 1 mostra que 13 participantes compareceram ao carnaval com Cosplay propriamente dito, ou seja, réplica do personagem favorito. 4 foram de Cospobre e 3 usaram Cosplay genérico. Foram 15 homens e 5 mulheres com idades entre 29 e 59 anos.

A seguir enquadro características que descrevem estes participantes.

QUADRO 1 - Características dos participantes

Características dos participantes						
Nº de Identificação	Gên.	Nasc.	Personagem	Cosplay		
				Réplica	Cospobre	Genérico
01	M	1975	Mace Windu	X		
02	M	1978	Mandaloriano			X
03	F	1994	Princesa Leia	X		
04	M	1986	Poe Dameron		X	
05	M	1982	Darth Vader			X
06	F	1972	Praetorian Guard	X		
07	M	1986	Princesa Leia	X		
08	M	1980	Stormtrooper	X		
09	M	1976	Baby Yoda	X		
10	M	1965	Ben Kenobi	X		
11	M	1967	Jedi Consular			X
12	M	1981	Darth Vader	X		
13	M	1996	Quinlan Vos	X		
14	M	1964	Darth Maul	X		
15	M	1975	Darth Vader	X		
16	F	1971	Princesa Leia	X		
17	M	1973	Chewbacca	X		
18	F	1972	Senadora Amidala		X	
19	F	1978	Ewok		X	
20	F	1979	Senadora Amidala		X	
TOTAL				13	4	3

Fonte: Elaboração própria.

Para responder ao problema e aos objetivos deste estudo, os dados previamente coletados foram analisados e agrupados por meio da análise categorial. A categorização (Franco, 2005, p.57) é uma operação de classificação de elementos constitutivos de um conjunto, por diferenciação seguida de um reagrupamento baseado em analogias, a partir de critérios definidos. Esta tem sido a alternativa usada quando se deseja investigar valores, opiniões, atitudes e crenças, através de dados qualitativos. Portanto, a interpretação dos dados foi conduzida usando o método de análise categorial, com suporte para transformar os textos recolhidos em contextos na realidade social do fenômeno estudado.

2.3 Movimento de categorização de dados

Com o foco nos objetivos da pesquisa, foi iniciado o processo de codificação e categorização. A codificação manual do conteúdo envolveu a leitura completa de todos os documentos como parte do processo. Diante do material colhido, as unidades temáticas foram classificadas com base nas respostas que foram direcionadas pelo roteiro de perguntas. Para organizar o processo, foram elaboradas planilhas no programa Microsoft Excel.

Foram criadas 3 categorias que receberam, como já dito, o nome de Alas. Cada Ala recebeu uma palavra norteadora, captada pelo direcionamento do questionário alinhado com as primeiras impressões após a leitura flutuante das transcrições. As alas serviram de unidades de contexto que são o tema de cada categoria, sendo este processo de agrupamento importante para juntar unidades temáticas semelhantes.

Para conceber as denominações foi elaborado o quadro a seguir.

QUADRO 2 - Denominação e descrição das categorias por Ala

Denominação e descrição das categorias por Ala		
Ala	Denominação	Descrição
1 Identidade	Sujeito Nerd de Cosplay	Identidade do sujeito que se compreende como Nerd e participa de Cosplay das atividades propostas pelo fã-club de Star Wars
2 Diversão	Perspectivas de Lazer do Bloco Nerd	Atividades de lazer do bloco Unidos da Estrela da Morte na rua sob a ótica do Nerd folião
3 Sentido	Motivações para o Carnaval de Rua	As motivações para experimentarem o carnaval trajados de Cosplay no bloco e o sentido disto nas suas vidas

Fonte: Elaboração própria.

As categorias de contexto que foram definidas nesta metodologia serviram para alimentar a base teórica para o estudo e estão dispostas no capítulo seguinte.

3 ESTRUTURA DO TRABALHO

Após destacar com justificativas a singularidade do tema e após apresentar o formato metodológico definido para iniciar o estudo através de entrevista semiestruturada, tracei o panorama do cenário estudado a fim de contextualizar a temática em três subcapítulos.

O primeiro versa sobre o Conselho Jedi Minas. Desbravo o fã-clubes de Star Wars e como se situa em Belo Horizonte. Apresento desde os métodos de associação de novos membros até as atividades de manutenção do grupo. Busco compreender a relação da saga transmídia com a identidade do sujeito Nerd e faço um breve levantamento de onde o Nerd pode ser mais facilmente encontrado vivenciando lazer em BH. São traçadas reflexões sobre os poderes de uma saga transmidiática como Star Wars e as formas como isto influencia decisões dos fãs. Recorro a Jenkins (2009) e Gomes (2014) para relacionar lazer diante dos aspectos da globalização com a identidade dos grupos. Ao explorar o envolvimento dos fãs com a saga destaco o Cosplay como um dos elementos mais emblemáticos do fã-clubes e chamo atenção para o lado sombrio do fanatismo, que pode culminar em práticas preconceituosas e *bullying* tanto direcionado aos próprios fãs quanto contra os próprios artistas e produtores de Star Wars.

O segundo versa sobre o Bloco Unidos da Estrela da Morte. Busco compreender a relação do surgimento do bloco com as práticas do fã-clubes, já que ele foi fundado pelo Conselho Jedi Minas. Yokote (2014) ilustra comportamentos do Nerd que ajuda a perceber como os mesmos integrantes do fã-clubes que se tornaram componentes do referido bloco se deparam com uma nova realidade cultural que muito se difere dos hábitos e locais vivenciados por este público específico. Tudo isso em busca de diversão e lazer. A discussão encaminha para percepção de elementos da cultura Nerd no carnaval de rua tais quais composições próprias inspiradas em Star Wars, roteiro de performances e adereços diferenciados que se mesclam com a cultura da festa popular.

O terceiro foi uma indagação a partir da frase que intitula este estudo: "Nerd também samba?" Inspirada por Rey González (2007) e Falcão (2013), busco desvendar os

sentidos e significados que o sujeito Nerd pode encontrar ao participar com seu Cosplay no carnaval de rua. Recorro também a Lefebvre (2006) com reflexões sobre o espaço concebido, percebido e vivido, enquanto Gomes (2023) contribui com as perspectivas de lazer dos entrevistados nesse novo contexto de entretenimento em que o sujeito Nerd se encontra imerso, envolto pela ludicidade daquilo que é considerado a maior festa popular da galáxia: o carnaval. Por fim relaciono com os depoimentos dos respondentes às três alas que foram as unidades de contexto metodológico: identidade, diversão e sentido.

4 PANORAMA INTERGALÁCTICO: contextualização

4.1 O Conselho Jedi Minas

4.1.1 Histórico, fãs-clubes e relações de pertencimento

Este tópico discorre sobre alguns aspectos da identidade do sujeito Nerd dentro do fãs-clubes, a partir da exploração da história e rotina do Conselho Jedi Minas Gerais. Afinal, foi desse grupo que surgiu o bloco Nerd, foco deste estudo, do qual os participantes desta pesquisa também fazem parte.

Ser fãs de Star Wars em Belo Horizonte na ocasião do lançamento dos primeiros episódios de Star Wars (1977) consistia em frequentar bancas de revista na busca por notícias sobre os lançamentos, locar fitas VHS para assistir os filmes, torcer para algum amigo ou parente viajar aos Estados Unidos e trazer uma camisa estampada do tema já que a comunicação entre fãs da saga e a realização de encontros não contavam com o acesso facilitado à internet para estreitar os laços. Uma alternativa para os fãs seria adotar uma abordagem semelhante à utilizada no Rio de Janeiro: compartilhar pequenas notas nos jornais, uma vez que a internet não era popularizada na época.

Em 1977 veio a exibição dos filmes em versão remasterizada nos principais cinemas e a vontade de um fãs, Philippe Maia, de se comunicar com mais gente apaixonada pela saga o levou a escrever (uma carta mesmo, de verdade) para uma coluna dizendo que queria fundar um grupo de fãs do Star Wars no Rio de Janeiro. Em 24 de agosto de 1977 o encontro com Brian, que veio daí, culminou na idealização do que viria a se tornar o Conselho Jedi – um grupo nascido da vontade de falar sobre Star Wars com quem, como nós, curti também conversar sobre isso (Moura,Granado, 2015, p.10)

O primeiro fãs-clubes Conselho Jedi do país surgiu no Rio de Janeiro (1997) e posteriormente em São Paulo (1999). O Conselho Jedi⁹ Minas (CJMG) foi fundado em 8 de agosto de 1999 em Belo Horizonte por Humberto Lemos, Marcelo Avelar e

⁹ A expressão Conselho Jedi significa uma organização fictícia do governo, no universo do filme Star Wars (1977), formada por Mestres da Ordem Jedi, uma ordem de cavaleiros e cavaleiras que utilizam a Força (campo de energia) para proteger a galáxia de todas as suas guerras e possíveis ameaças.

Arthur Lopes, sendo a terceira unidade de um fã-clubes dedicado a Star Wars no Brasil. Hoje este modelo de organização dos fãs já existe em 16 Estados¹⁰.

O que possibilitou maior contato entre os estados do Rio de Janeiro, São Paulo e Minas Gerais foi a entrada na era digital, no final da década de 1990. De acordo com as informações apresentadas por Moura e Granado (2015) no Almanaque Jedi, escrito pelos fundadores do Conselho Jedi Rio, a união da comunidade ocorreu por meio da criação do *website* do fã-clubes, salas de bate-papo e troca de e-mails. Esses elementos foram fundamentais para que a Força¹¹ os unisse a ponto de organizarem o primeiro encontro nacional, que aconteceu em 1999 em São Paulo, por iniciativa dos Conselhos Jedi de Rio de Janeiro, São Paulo e Minas Gerais. As atividades rotineiras dos grupos consistiam em encontros periódicos para discutir a saga, jogar, assistir aos filmes juntos e fazer Cosplay. Elas foram implementadas com a Convenção Nacional dos fãs de Star Wars, chamada JEDICON^{®12}, que hoje é itinerante entre os Conselhos Jedi. Belo Horizonte já realizou cinco edições da JEDICON Minas¹³ reunindo cerca de três mil fãs da saga por dia de evento, desde 2009.

Para o alcance dos objetivos deste estudo, é essencial entender o comportamento do sujeito “fã de Star Wars” também nos dias atuais. Considerando o histórico do Conselho Jedi Minas, observo ao longo da gestão do grupo sujeitos caracterizados por adquirir produtos preferencialmente licenciados, pela busca de réplicas de trajes e itens colecionáveis, pelo compartilhamento de informações sobre suas preferências através de tecnologia e anseios por maior agilidade e criatividade no mercado cinematográfico. Identificar esses padrões de comportamento auxilia na compreensão do conceito que influenciou a rotina de hábitos desse perfil de fã.

A maioria dos estudos que investigam fã-clubes versa sobre grupos musicais, e isso fica claro com a fala de Oliveira e Silva (2016, p.88) quando diz que “o surgimento

¹⁰Estados que possuem Conselho Jedi no Brasil: Rio de Janeiro, São Paulo, Minas Gerais, Rio Grande do Sul, Bahia, Paraná, Alagoas, Maranhão, Tocantins, Amapá, Pernambuco, Amazonas, Goiás, Santa Catarina, Ceará e Pará sendo que o de Brasília passou por uma pausa administrativa e encontra-se em processo de reativação. Fonte: www.conselhojedi.com.br

¹¹Força é um elemento sobrenatural em Star Wars que significa poder maior, um campo de energia com poderes que só sensitivos possuem.

¹²Mais informações sobre o encontro nacional de fãs chamado JEDICON em www.jedicon.com.br

¹³Mais informações sobre a Jedicon Minas em <http://www.conselhojediminhas.com.br/p/jedicon.html>

dos fãs-clubes é resultado das modificações ocorridas na cultura da celebridade, que especialmente no século XX se aproxima de seu público por meio de rádio, cinema, televisão, revistas e cartas”. Tal concepção é corroborada por Yokote (2014), autor da obra *O mundo dos Nerds*. A conhecida histeria proporcionada pelos fãs dos Beatles e Elvis Presley da década de 1950 para 1960 que levava as pessoas a perseguirem seus ídolos e até desmaiarem de emoção durante suas apresentações são exemplos de movimentos que transformaram a rotina daquelas pessoas que tinham a música desses artistas como sua maior paixão. Assim existem pessoas que transformam seu jeito de viver, em nome da busca por seus desejos culturais, sejam eles sobre música, itens colecionáveis, literatura, esportes ou outros cuja finalidade é vivenciar o lazer. Esta reunião de pessoas que compartilham intensamente uma mesma paixão é o que possibilita a formação de grupos de fãs denominados fãs-clubes. São consumidores ávidos por um mesmo produto, serviço ou objeto de desejo que proporciona satisfação imediata.

Sobre a estrutura de funcionamento do CJMG, ele é gerido por três hierarquias de cargos fixos: presidente, vice-presidente e um coordenador geral sendo que outros cargos têm suas vagas temporárias preenchidas por ocasião de cada evento. A comunicação com os associados acontece através de Fórum virtual (local aonde chegam avisos e convocações para encontros oficiais além de ser aberto para livre interação entre os membros) e tanto a associação quanto a participação nos eventos são gratuitas. Há cerca de 1300 membros inscritos advindos de diferentes cidades de Minas Gerais. O contato entre os membros é diário nestes meios e redes sociais devido ao fácil acesso à internet por este público nos dias atuais. Os encontros presenciais acontecem por demanda, se tornando quinzenais ou até mesmo semanais em períodos de lançamento de alguma novidade pela franquia, pois isto movimenta todos os eixos da comunidade Nerd. São lançamentos que geram frequentes ações promocionais em shopping centers, cinemas, lojas de brinquedos, e até bares que se adaptam ao tema para atrair mais clientes. Nestas ocasiões também percebo aumento no número de *lives* por *influencers* e geradores de conteúdo. O poder de mobilização da franquia Star Wars é vigente.

A compreensão de Star Wars como um dos elementos da cultura Nerd é também salientada por Yokote (2014, p.21). O autor afirma que por volta da década de 1970 “os atributos do sujeito Nerd estavam relacionados com um conjunto de bens

culturais tais quais produções audiovisuais como séries de televisão, quadrinhos, e filmes”. Justamente no entorno desta época acontecia o lançamento de Star Wars cuja bilheteria rapidamente quebrou recordes de venda. Era o assunto mais falado em todos os lugares, mobilizando cada vez mais fãs, especialmente aqueles que já tinham algum apreço por ficção científica, tecnologia e literatura de quadrinhos. Ou seja, quando o fã de Star Wars surgiu e foi aprimorando seus relacionamentos, criando sua comunidade, já existia um perfil de identidade social no qual eles se enquadraram bem. Seu interesse pelo gênero cinematográfico de ficção científica e fantasia, toda essa cultura de colecionismo, cinefilia, seriados, games, Cosplay, curiosidade sobre os avanços tecnológicos, acabou por enquadrar o fã de Star Wars como o sujeito Nerd e assim ele parece ser visto até os dias de hoje.

Yokote (2014) investigou cenas de séries de filmes como "Star Wars" (1977), "A Vingança dos Nerds" (1984) e "Star Trek" (1966), identificando-os como universos de elementos viciantes. Para o autor essas obras foram capazes de cultivar uma relação visceral e apaixonada com os fãs desse gênero cinematográfico, contribuindo para a concepção do "Nerd" como um entusiasta fervoroso. Ele relaciona a popularização dos Nerd à crescente produção audiovisual de programas como "The Big Bang Theory" (2007), seriado que ainda perpetua uma visão pejorativa dos Nerd. Para o autor "muitos aspectos antes vistos como depreciativos, hoje são mais aceitáveis e até desejáveis" (Yokote, 2014, p.26). Certamente, a série citada é reconhecida pela comunidade de Star Wars por incorporar diversas referências da saga em seus episódios. No entanto, para se tornar membro do fã-clube Conselho Jedi Minas, não é necessário atender a pré-requisitos que demonstre ser um Nerd, como ter itens raros e colecionáveis ou ter lido todos os livros da saga, por exemplo. Não é sequer necessário apresentar evidências de ter assistido a todos os episódios de Star Wars.

Entretanto, concordo com Jenkins (2009) ao afirmar que ser considerado um fã vai além de apenas assistir a todos os episódios e gostar dos filmes:

Não se torna um "fã" apenas por assistir regularmente determinado programa, mas por traduzir esta experiência em algum tipo de atividade cultural, por compartilhar ideias, impressões sobre o programa com os amigos, por ingressar em uma comunidade de fãs que compartilham interesses em comum. Para os fãs, é natural que o consumo deflagre a produção, a leitura gere a escrita, a cultura do espectador se torne cultura participativa (Jenkins, 2009, p. 41).

Uma vez que o cinema está consolidado como um meio global de divulgação da cultura de massa e consumo de entretenimento em diversos países, é um elemento que pode ter servido de impulso para o Nerd buscar o carnaval mesmo não sendo ele um elemento típico de sua cultura, digo isso após um breve levantamento sobre a rotina de atividades externas do fã-clubes desbravado. A agenda do grupo disponível no site do CJMG¹⁴ revela que os membros, trajados com seus *Cosplays*, participam de festivais e convenções que promovem a cultura Nerd de maneira abrangente, não se limitando exclusivamente a Star Wars. Entre esses eventos estão o Anime Festival, Festival do Japão, Jedicon Minas, O Museu é Nerd, SESC Geek, Nerd Experience, Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ), Ostara Festival, Virada Geek, exposições dos Colecionadores de Miniaturas de Minas Gerais (CMMG), Bienal do Livro, apresentações de Orquestras, e assim continuam compartilhando a paixão por Star Wars por onde quer que vão.

Se a preferência do Nerd for mesmo o cinema, em Belo Horizonte há mais de 70 salas de exibição, alguns com frequente programação¹⁵ gratuita¹⁶ como o Cine Belas Artes e o Cine Santa Tereza. Estes dados foram levantados nos estudos de Porto (2021, p.20) sobre a representatividade simbólica de um cinema de rua em Belo Horizonte. O autor destaca características singulares na representação de uma sala de cinema quando está situada em uma rua e observa que, dos 17 espaços cinematográficos na capital, 12 estão situados dentro de shopping centers.

Caso o interesse do Nerd for por games e jogos de tabuleiro, em Belo Horizonte, ele pode sair de casa para se divertir em estabelecimentos como a Garagem do Nerd¹⁷ ou bares temáticos como a Taberna Santê¹⁸ que promove noite de *quiz* com temas Geek. A Funtasy¹⁹, além de disponibilizar aos clientes mais de mil jogos de tabuleiro, permite aos seus usuários jogar enquanto lancham. Há também o Ludo Café²⁰ com cardápios de cafés, *drinks* e sanduíches e uma ludoteca disponível para os clientes

¹⁴Site do fã-clubes CJMG: <http://www.conselhojediminas.com.br> acesso em 07 de setembro de 2022.

¹⁵Página da Prefeitura Municipal de BH dedicada a dados e informações sobre o Cine Santa Tereza: <https://prefeitura.pbh.gov.br/fundacao-municipal-de-cultura/cinema/cinesantatereza#:~:text=O%20Cine%20Santa%20Tereza%20apresenta,ou%20na%20bilheteria%20do%20Cinema>.

¹⁶ Notícia: Cinemas de rua Cine Santa Tereza e Belas Artes reabrem salas para o público em BH [https://g1.globo.com/mg/minas-gerais/o-que-fazer-em-belo-horizonte/noticia/2021/08/04/cinemas-d e-rua-cine-santa-tereza-e-belas-artes-reabrem-salas-para-o-publico-em-bh.ghtml](https://g1.globo.com/mg/minas-gerais/o-que-fazer-em-belo-horizonte/noticia/2021/08/04/cinemas-d-e-rua-cine-santa-tereza-e-belas-artes-reabrem-salas-para-o-publico-em-bh.ghtml)

¹⁷ Localizado no bairro Vera Cruz: <https://garagemdoNerd.com.br/>

¹⁸ Localizada no bairro Santa Tereza: <https://www.instagram.com/tabernasante/>

¹⁹Localizada na região da Savassi: <https://funtasy.com.br/>

²⁰ Localizado no bairro Santo Antônio: <https://ludocafe.com.br/>

que, se preferirem, podem levar seu jogo de casa e usufruir o espaço. Os pioneiros neste modelo de espaço privado voltado para o público Nerd na cidade foram os saudosos Clube Nerd²¹ (casa de jogos de tabuleiros com campeonatos, fundada em 2016 e encerrada em 2020) e o Soho²², que funcionou por 26 anos com jogos de tabuleiro e porções generosas de batatas fritas, encerrando suas atividades em 2018. Posteriormente, surgiu o Pixel E-sport, um bar que operou de 2017 a 2020, proporcionando telões com jogos digitais, torneios e transmissões de *e-sports*. Além disso, houve o The Nerd Café, inaugurado em 2012, que não apenas oferecia lanches em formato de personagens de sagas cinematográficas, mas também proporcionava espaço para a confecção de Cosplays. No entanto, encerrou suas atividades no ano seguinte, transformando-se em uma loja de produtos da cultura pop. Destaco que todos os ambientes citados, que promovem a cultura Nerd, são ofertas privadas, acessíveis apenas para quem tiver condições de pagar pelo serviço ou condições de se transportar até eles, pois como citei no rodapé, a grande maioria se localiza na região centro-sul de Belo Horizonte.

Há opções disponíveis para o Nerd que é fã de outras sagas além de Star Wars e busca integrar-se a grupos com interesses similares aos seus. Uma busca através do Instagram e informações prestadas por membros do CJMG evidenciam a existência de alguns grupos ativos que promovem encontros na cidade, sendo eles: fã-clubes Potter Club²³ formado por admiradores e Cosplayers dos filmes de Harry Potter, ESBH - Encontro de Semideuses, formados por fãs de Percy Jackson (série literária) que se encontram devidamente caracterizados para praticar Swordplay²⁴, lutas com réplicas espadas revestidas de espuma. Há grupos com o Graal, surgido em 2003 e precursor em difundir o LARP (Live Action Role-Playing) em Belo Horizonte e o Excalibur²⁵ que se identifica como um grupo de atividades imersivas e temáticas com performances artísticas, incluindo o teatro de aventuras improvisadas. Estes se apresentam em eventos com Anime Festival e Ostara Festival bem como

²¹ Localizada no bairro Caiçara: https://www.facebook.com/clubeNerdbh/?locale=pt_BR

²² Localizado na região da Savassi: <https://soubh.uai.com.br/noticias/gerais/soho-vai-fechar>

²³ Instagram do fã-clubes Potter Club da saga Harry Potter: <https://www.instagram.com/potterclubbh/>

²⁴ Conceito de Swod play de acordo com o site <http://www.swordplay.com.br/o-que-e-swordplay>

²⁵ Instagram do grupo Excalibur: <https://www.instagram.com/excaliburliveaction/>

se alinham com a Liga de Swordplay de Minas Gerais²⁶ que se comunica com outros grupos desta mesma vertente em outros estados do país.

Jenkins (2009) percebeu que os grupos de fãs foram se formando ao longo do século XX como uma resposta à sobreposição da cultura de massa sobre a cultura tradicional ou popular.

Além de toda tecnologia audiovisual, Star Wars é exemplo de sucesso no uso das estratégias de marketing se tornando fenômeno mercadológico também na forma de fazer publicidade. O processo de criação de narrativas onde, por meio da marca a empresa faz seu marketing, consegue seduzir não somente para o cinema, mas também é capaz de contar a história de Star Wars por diferentes produtos como livros, jogos, souvenir e ações promocionais, gerando engajamento e popularidade para chegar ao objetivo final que é a sedução de um cliente fiel e apaixonado pelo produto Star Wars. Além de investimento nestes itens, faz parte da identidade cultural do Nerd fã de Star Wars a prática de Cosplay, cujo preço não custa barato. Esforço legítimo para quem quer se sentir parte da obra e do momento midiático proporcionado pela fantasia do cinema. Ter um traje de Cosplay, inclusive, é uma tarefa bastante difícil, pois envolve pesquisa, precisão e dedicação para encontrar a fantasia pronta (só importada) ou um(a) *cosmaker*, que é a(o) costureira(o) especialista em fazer a vestimenta do Cosplay. A réplica custa tempo, dinheiro e requer testes de funcionalidade. Muitos trajes exigem que o Cosplayer dê conta de realizar movimentos de combate, já que para ser considerado Cosplay é preciso também performar como o personagem da saga e o que mais acontece em Star Wars são cenas de guerra e lutas corporais. O preço de um traje considerado simples, de personagens da ordem Jedi, não custa menos de R\$800,00 sem o sabre de luz e sem a bota longa, considerando o custo médio do traje em Belo Horizonte no ano de 2023. É composto por duas túnicas, *talabard*, cinturão com fivelas, manto com capuz e calça comprida. O sabre de luz de brinquedo retrátil tem um custo em torno de R\$300,00, enquanto o modelo ideal, uma réplica, ultrapassa os R\$600,00, mesmo não sendo original. Uma réplica do sabre de luz oficial pode ser encontrada por aproximadamente R\$4.000,00. Já trajes mais complexos, como as armaduras de Darth Vader, Stormtrooper ou Mandaloriano, excedem o valor de um sabre original,

²⁶ Instagram da Liga de Swordplay de Minas Gerais: <https://www.instagram.com/lms.swordplaymg/>

principalmente devido às tecnologias incorporadas, como ventoinhas para ventilação interna nos capacetes, luzes no peitoral do personagem, caixas de som que emitem sons realísticos e moduladores de voz.

O encantamento de possuir um traje de Cosplay completo pode residir em vasto prestígio. Um importante marcador social de diferença se manifesta diante da capacidade de comprar itens raros, colecionáveis e oficiais da franquia, no entanto a supremacia econômica não se limita à aquisição de novos e numerosos produtos, trajes e acessórios. Ela tem implicações mais profundas quando percebemos que certas aquisições não apenas refletem o status econômico do fã colecionador, mas também podem ser vistas como uma forma de ostentação, reverenciamento e exibicionismo, destacando a disparidade econômica e principalmente a característica consumista-narcisista que envolve o coletivo. Este ciclo de “prestígio” alimenta uma sociedade desigual quando prega nas entrelinhas dos relacionamentos em grupo que só é possível ter algum valor se estiver alinhado com o comportamento daqueles que detêm o poder econômico, colocando os aspectos culturais do cinema noutro plano, alimentando uma identidade forjada pela cultura de massas.

Em reconhecimento aos fãs que sonham em ser Cosplayer mas possuem limitações financeiras, foi criado o termo “Cospobre” que circula de forma natural entre os brincantes, de maneira até humorística, soando com tom inclusivo como quem supera limitações com criatividade para conseguir reproduzir o traje de seu personagem favorito. Essa abordagem romantizada retrata de forma velada a latente discriminação econômica.

O termo Cospobre parece ter surgido nos animencontros, e, de acordo com Machado (2009) a expressão depreciativa varia de acordo com a região do país, podendo ser “cós-pohia” ou “cós-feio” e em ambos os casos recebe esta definição:

São fantasias simples, sem preocupação com detalhes de acabamento e adereços sofisticados ou com gastos maiores; procuram usar roupas ou tecidos baratos e gostam muito de brincar e se divertir (Machado, 2009, p.86).

O autor investigou o comportamento de jovens em eventos de anime, e relatou ter encontrado outras sete classificações para Cosplay sendo algumas também

pejorativas como “Toscopy” que já ouvi durante animes em Belo Horizonte e consiste em um cospobre que excede na irreverência com brincadeiras e atrevimentos sem relação com o personagem. Nos encontros do Conselho Jedi Minas, classificam-se os Cosplayers em Cosplayer, Cospobre e Cosplay Genérico com a finalidade de “controlar a qualidade” de determinadas missões (nome dado a participações especiais dos Cosplayers previamente convidados em eventos). Se o convite para o evento parte de alguma franqueada da Disney, por exemplo, o alistamento dos participantes é direcionado para Cosplayers, pautados no “padrão Disney”, expressão que o grupo usa para dizer que é preciso ter o máximo cuidado com a representatividade, sequer tirar o capacete, ou deixar os espectadores tocarem em suas armas e acessórios para manter a “fantasia, sonho e magia” como nos parques da Disney, distanciando ao máximo os Cosplayers dos trejeitos humanos. Exemplo dessas missões oficiais é quando uma rede de cinema convida os Cosplayers para assistirem fantasiados a uma pré-estreia de Star Wars. Já em eventos não-oficiais como animencontros e bienal do livro, podem participar Cosplayers e Cosplayers Genéricos, devido a semelhança dos trajes e a performance que são focadas nos mesmos trejeitos dos personagens dos filmes. E em missões do fã-clubes que são visitas a museu, *flash mob* (aparições rápidas em público, sem aviso prévio), celebração do dia mundial de Star Wars e próprio bloco de carnaval Unidos da Estrela da Morte, podem participar do encontro todos os estilos, estes sim para Cospobres. A segregação acontece nas missões que possuem um roteiro prévio e muitas vezes lutas coreografadas, marchas que precisam ser ensaiadas e dependendo do tema da missão, somente os personagens que representam o “Light Side”²⁷ são convocados. Num lançamento de livro já aconteceu de apenas os personagens “Dark Side” serem convocados para a missão. No caso de encontros promovidos do CJMG mesmo associados que não tenham Cosplay podem participar, mas nas missões, que são pautadas por Cosplayers há muito regramento em função das performances oferecidas. Existem fã-clubes no Brasil como, por exemplo, o *501st Vader’s Fist* cujo associado precisa possuir uma armadura ou traje completo obrigatoriamente para se associar e é necessário se submeter a avaliação e testes de aptidão. Os fã-clubes brasileiros

²⁷Na saga Star Wars há dois lados da Força em destaque: O Light Side, lado da luz, é caracterizado pela compaixão, bondade, altruísmo, humildade. O Dark Side, o lado sombrio é caracterizado por ódio, raiva, maldade e ganância.

intitulados "Conselhos Jedi" não exigem obrigatoriedade de possuir traje Cosplay. O Cosplayer é o elemento principal que realiza as missões e se a missão for aberta ao público os integrantes do fã-clubes podem participar sem traje assistindo ou até ajudando como staff, fotógrafos ou organizador das filas das performances.

Considerando as conversas informais durante seus encontros presenciais e virtuais, parece que o fã-clubes não se concentra principalmente em análises político-sociais aprofundadas contidas nas histórias do filme. O enfoque é mesmo no colecionismo, na confecção dos Cosplays para participar das missões - foco especial na busca pela fidelidade da semelhança dos acessórios e na troca de links de vendas de produtos licenciados em promoção. O compartilhamento de fotos seguidas de cupons de desconto ou um contra-link mais barato é diário. O jargão que surgiu espontaneamente no CJMG versa: "*zero dias de paz*". Ele é postado como *meme* sempre que aparece um link com desconto tentador.

A franquia gira em torno de superproduções e comercialização, destacando seus frequentes casos de sucesso com merchandising, mesmo estando ciente de que esta prática beira a exploração comercial, tema que abre espaço para discussões mais que complexas mas que não poderiam passar despercebido diante deste minucioso relato da vida dedicada de integrantes de um fã-clubes. Enquanto produto da massificação da indústria cultural, o cinema move paixões e leva pessoas a vivenciarem experiências no mundo da fantasia, muitas vezes sem perceber a realidade capitalista que está os direcionando. Ao mensurar o impacto da midiaticização no fã-clubes, o fã fica com a guerra (gasta, promove, compartilha) e a franquia com as estrelas (lucro, popularidade, domínio de mercado). Como o próprio nome já diz, Star Wars conta uma história de guerra nas estrelas que faz claras referências a questões políticas atemporais. Debate nas entrelinhas questões de autoritarismo, por exemplo, quando retrata a eterna luta dos Rebeldes contra o Império, que pode ser interpretado como uma crítica ao autoritarismo, à resistência, à opressão e aos conflitos sociopolíticos.

Disseminar conteúdo franqueado gratuitamente não parece ser um problema para o fã-clubes, pois ele está visivelmente inserido nesse contexto sócio-cultural-histórico promovido pela saga. As fontes informacionais que constroem esta história de idolatria são de fácil acesso, pois chegam via internet quase que na velocidade da

luz e é neste contexto capitalista que se dá a formação cultural do sujeito Nerd. A globalização tem efeito amplificador sobre as identidades tanto as individuais quanto as coletivas, onde identidade é aquela visão que o sujeito tem de si, sobre características pessoais, culturais, sociais e psicológicas que o definem enquanto sujeito. As redes sociais e a interação digital, especialmente, permitem que as pessoas expressem e construam identidades online de maneira única. E único é também o perfil de cada fã-clube. Gomes (2023) esclarece que o problema em si não é o consumo, tampouco o entretenimento enquanto tal. A preocupação da autora é com o mercado que trata não somente os produtos como produtos, mas trata também as pessoas, “coisificando-as”:

O mercado de entretenimento é movido por essa lógica e seu crescimento tem sido exponencial nos últimos anos graças aos modismos, à massificação cultural e ao consumo descartável de passatempos. Trata-se de um lucrativo negócio que influencia o comportamento das pessoas, tornando-os previsíveis, aumentando assim a captação de consumidores. Em especial, daqueles que buscam válvulas de escape para as tensões, se contentam com superficialidades e, exatamente por isso, ficam mais vulneráveis às artimanhas do mercado (Gomes, 2023, p.51).

Entendo o papel do fã-clube em integrar o lazer na vida cotidiana dos membros, permitindo que eles encontrem satisfação em suas atividades de forma rotineira, diante das possibilidades criadas pelo CJMG, mas também encontram frustrações, como por exemplo, quando não encontram Cosplay do seu personagem favorito à venda no Brasil, ou quando o item de coleção tem preço muito alto inviabilizando a aquisição.

Sobre a presença deste grupo no carnaval de rua, tem-se uma apropriação do espaço, transformando-o em lugar (Gomes, 2014), uma vez que o fã-clube busca diversificados pontos de encontro para interações sociais e experiências de Cosplayer com os colegas. Explorar os diversos aspectos da saga Star Wars permite a apreciação, a criação e a co-criação de momentos imersos nessa cultura. Isso destaca o modo como o lazer está enraizado nas tradições culturais do cinema, que é o que origina a temática do grupo, e como as pessoas exploram e desfrutam dessas tradições adaptando de acordo com seus interesses para aprimorar sua experiência de lazer ao que tudo indica, junto do fã-clube ou em outros espaços culturais.

Embora estejam conectados diariamente dentro de uma mesma comunidade, a maneira como os membros do Conselho Jedi Minas se expressam e organizam difere da abordagem adotada pelos Conselhos Jedi de outros estados. E os Conselhos dos outros estados também diferem entre si, até mesmo porque cada estado tem uma cultura regional a ser adaptada para o gosto do fã. Similarmente, o funcionamento de fã-clubes difere de outras franquias, como os dedicados a Harry Potter e Percy Jackson. Mesmo compartilhando paixões comuns, como o colecionismo e o Cosplay, cada grupo vivencia, escolhe e consome sua saga favorita de maneiras distintas, moldando identidades únicas para os grupos de fãs.

É fundamental ressaltar que a globalização atinge as diferentes partes do globo, mas não significa que todo mundo está fazendo o que foi imposto pela propagação em massa. A globalização não impacta a todos da mesma forma, tomemos, por exemplo, o entusiasmado fã-clubes que mantém viva a saga Star Wars, contrastando com aqueles que nunca tiveram contato com tal obra ou simplesmente não a apreciam. Ou até apreciam, mas não querem fazer parte de grupo algum. Então a homogeneização uma hora ou outra vai fracassar em razão da capacidade dos grupos de ajustar seus contextos conforme as oportunidades se apresentam. Nesse processo, novas identidades culturais podem emergir, mesmo que compartilhem uma temática comum. Assim, somente ao compreendermos a influência da saga transmidiática na construção da identidade do grupo, seremos capazes de desafiar a visão que o mercado tem do sujeito fã. É fundamental que a cultura de massa seja consumida de forma crítica e consciente. Sem este olhar, a massa de fãs pode ser facilmente induzida a reproduzir determinadas relações que em alguns casos podem gerar a manipulação de opiniões, vícios ou alguma dependência. A coexistência de diversas culturas, o multiculturalismo, promove harmonização social ao se deparar com tantas identidades que se mesclam e se evoluem ao mesmo tempo e em velocidades distintas. Elas evoluem ou retrocedem seus costumes, e sem um olhar mais crítico, podem acabar confundindo os menos atentos, os levando a visões rasas, movidos por opiniões de massa ou até, por vezes, preconceituosas.

4.1.2 Fã da Saga Transmidiática Star Wars

Como visto, o sujeito pode se identificar com a franquia transmidiática a ponto de apropriar-se dela para criar suas próprias histórias de vida. A principal diferença entre uma franquia transmidiática e uma franquia de entretenimento tradicional, no entendimento de Figueiredo, Souza e Cabral(2019), pode ser entendida da seguinte maneira:

Enquanto esta (transmídia) mantém seus prolongamentos ligados diretamente ao seu texto-fonte, ou narrativa principal, naquela (tradicional), os prolongamentos, mesmo ligados ao texto-fonte, podem ser únicos e não necessariamente reportarem-se apenas a ele (Figueiredo; Souza e Cabral,2019, p.45).

Os autores comentam o papel ativo do fã que, em contato com a narrativa transmídia, fortalece o universo simbólico do consumo, que é repleto de significados. Eles reconhecem que “esse contato proporciona o aprofundamento nas camadas do universo da narrativa, pode acionar e intensificar o consumo, aumentando o lucro financeiro da franquia” (2019, p. 46). E complementam:

Então, o que nos apontam algumas das referências mais importantes sobre transmídia é, justamente, o envolvimento do consumidor fã nesse agrupamento de sentidos. Sem a sua presença e circulação, bem como consumo de bens dados e produção de novos bens, não há possibilidade de se considerar bem-sucedida uma narrativa transmidiática (Figueiredo, Souza e Cabral, 2019, p.46).

Parece que o fã está inserido na dinâmica da indústria cultural e aceita passivamente essa condição de ser manipulado ou influenciado pelos interesses comerciais dessa indústria, ou seja, o fã quando controlado ou direcionado pela indústria para consumir seus produtos e conteúdos, não questiona criticamente, não reflete sobre as mensagens que estão sendo transmitidas. O fã pode estar consciente desse papel, mas ainda assim participa desse sistema porque é assim que satisfaz seus desejos de entretenimento sem precisar se envolver ativamente na criação ou análise crítica dos produtos culturais que consome.

O termo indústria cultural²⁸ foi cunhado no mesmo ano em que nasceu George Lucas, o criador de Star Wars. Pouco mais de três décadas depois a saga foi uma das precursoras em difundir seu conteúdo para os mais diversos consumidores, alimentando esta indústria. Star Wars acompanhou esta tendência transmídia e alcança até hoje públicos por meio de divulgação em massa desde a periferia à mais alta elite, dentre outras particularidades da população consumidora. O comportamento do fã e as evoluções da mídia foram se tornando cada vez mais interativos.

A transmídia foi explicada por Jenkins (2009) como uma forma de narrativa que é exatamente a que a saga Star Wars adotou, pois é a história contada através de várias mídias, sejam elas filmes, jogos, livros ou outro meio de comunicação. Cada plataforma apresenta sua saga via diferentes possibilidades, e se juntar tudo no final, os contos se completam formando um perfeito arco narrativo. Além disso, caso o produto seja consumido apenas em um destes formatos, ainda assim o consumidor terá uma boa experiência e compreenderá a história, pois ele também foi feito para consumo individual sem que seja obrigatório ter consumido outra sequência anteriormente, do mesmo produto para entender o conteúdo.

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor — a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo (Jenkins, 2009, p.138).

Ainda que a saga transmidiática produza conteúdos em diversos formatos, a produção em massa não se preocupa em diversificar seu produto, ela visa a uniformização da oferta cultural, justamente para homogeneizar e facilitar esta entrega, para que atinja o maior número possível de pessoas, alta audiência em menor tempo, ideal para gerar retorno cada vez mais lucrativo no mundo contemporâneo. O fato destas dinâmicas da área da cultura se envolverem com o

²⁸ Conceito desenvolvido por Theodor Adorno e Max Horkheimer em sua obra "Dialética do Esclarecimento da Escola de Frankfurt publicada em 1944.

consumo não engloba somente Star Wars, mas todo um sistema capitalista no seu nível internacional. O crescimento do capitalismo foi encapsulando a radiodifusão, o cinema e a televisão que também estavam em ascensão na sociedade, transformando os bens culturais em produtos de consumo.

Nesse contexto, a indústria cultural, dentro do cenário capitalista, figura como um elemento de destaque no âmbito do processo de globalização cultural, em que a produção e disseminação de bens culturais são confirmadas primeiramente pelos interesses comerciais e empresariais predominantes, ao consumidor cabe consumir. A distribuição em massa leva à adesão generalizada aos produtos difundidos por pesadas campanhas de marketing e chegam às mãos dos fãs sem que eles façam muito esforço. É preocupante o poder deste processo para levar o fã à homogeneização das vivências culturais, frequentemente eliminando elementos característicos da cultura local em prol de uma cultura mais globalizada. E para além de ser um mecanismo sedutor para venda de produtos culturais, a indústria cultural se destaca por seu poder de influenciar a percepção pública, de moldar atitudes e de construir ou destruir valores de uma sociedade. Essa imersão no farto meio da comunicação de massa, o mercado exerce um impacto significativo na formação da identidade cultural não só do fã-clubes que o consome, mas de toda a sociedade que é convidada e até induzida a consumir por este método. Mesmo sem ser fã de Star Wars, por exemplo, há quem compre a camisa com estampa do filme porque está todo mundo igualmente usando, e assim se sente parte do grupo. Sob estas influências mercadológicas, o pensamento coletivo passa a normalizar que um único filme ocupe todas as salas de cinema ao mesmo tempo desconsiderando outras pessoas que desejam desfrutar outras possibilidades, ou, outro exemplo, normalizar o preço de uma camiseta de malha em 15% ou 20% do valor de um salário mínimo porque a estampa é do filme Star Wars, enquanto a mesma empresa oferece o mesmo modelo da camisa por um preço muito inferior, caso a estampa seja outra. Ainda hoje é possível encontrar um curativo adesivo da marca *band-aid*, que foi lançado com a imagem de Darth Vader, e seu preço, numa caixa de 25 unidades, custa exatamente o preço do mesmo *band-aid* sem personagens numa caixa com 40 unidades. Este fenômeno mercadológico acontece também com outras marcas que atendem as massas, como os heróis das corporações Marvel e DC. Este fato sugere que a presença da imagem do personagem serve como um atrativo de

venda, aumentando o valor percebido do produto. Isso demonstra como a cultura cinematográfica é explorada e comercializada para maximizar os lucros, transformando ícones do cinema em commodities que podem ser utilizadas para impulsionar as vendas de uma variedade de produtos, mesmo que esses produtos não tenham uma ligação direta com o universo cinematográfico.

A influência da cultura norte-americana através de Star Wars - que foi um dos primeiros *blockbuster*²⁹ - é marcante no trajeto do fã-clubes que absorve seus elementos, mas, cria seus próprios formatos de encontros para reproduzir para o fã as sensações que viveram no cinema ou em eventos oficiais da franquia. Usam termos, símbolos, trejeitos, roupas, acessórios, exibem itens de coleção e até se chamam pelo nome dos personagens favoritos, seja nos encontros presenciais ou nas conversas via internet em seu comportamento.

Jenkins (2015), em entrevista publicada pela revista *Época*,³⁰ deixa perceber que a cultura transmídia dá recursos para o fã construir suas próprias produções culturais:

Hoje, há duas gerações que cresceram com Star Wars – não apenas assistindo aos filmes, mas consumindo as muitas formas em que a história se desenvolveu ao se estender numa ampla gama de outras plataformas: jogos, quadrinhos, romances, séries de televisão e figuras de ação. Eles se aprofundaram nesse mundo por meio de sua própria imaginação – de brincar com bonecos a fazer seus próprios filmes; de escrever uma *fanfiction* a vestir-se como um personagem e interpretá-lo em eventos. Com a estreia do novo filme, há a possibilidade de passar esse mundo de fantasia em frente para uma nova geração e diversificar ainda mais as histórias contadas em Star Wars (Jenkins, 2015).

O fã percebe estas estratégias de mercado e sabe que está diretamente conectado com ele quando consome, cria, co-cria, produz, reproduz, espalha boca a boca, curte postagens de artistas do filme em sua rede social e compartilha seus feitos - tudo isso, em nome da paixão por Star Wars. O sujeito se torna uma mídia humana fazendo promoção orgânica gratuita de sua saga favorita. O fã parece ser a melhor vitrine para a indústria cultural. Gomes (2023) destaca que o grupo Disney, justamente o que detém os direitos de Star Wars, confirma que o entretenimento é o lazer mais consumido quando se trata de tecnologia, pois eles trabalham

²⁹ Tubarão seria o primeiro filme a superar os 100 milhões de dólares em bilheteria nos Estados Unidos, marca que seria batida dois anos depois por Star Wars.

³⁰Notícia sob título “Henry Jenkins: Star Wars Sempre foi um universo com infinitas oportunidades de crescimento”, repórter Nina Fico em 15 de dezembro de 2015. Disponível em <https://epoca.globo.com/vida/noticia/2015/12/star-wars- sempre-foi-um-universo-amplo-com-infinitas-oportunidades-de-crescimento-diz-henry-jenkins.html>. Acesso em 03 maio de 2022.

sinergicamente ao congregar estúdios de cinema, filmes, TV aberta e TV paga, parques temáticos, hotéis de lazer, navios de cruzeiros marítimos e licenciamento de produtos comercializados nas lojas Disney e em outros setores do varejo global.

Durante a pandemia de Covid-19 foi possível observar o vertiginoso crescimento do interesse por entretenimento digital, por parte daquelas pessoas que puderam ficar em suas casas. Streamings, jogos digitais, *lives* foram muito requisitados para ajudar a passar com diversão (ou alienação) pelo período pandêmico.

Nesse sentido, o tédio é amenizado enquanto uma revista é folheada, as últimas notícias são verificadas, um painel de LED é visualizado ou um celular conectado à internet é usado para acessar uma infinidade de entretenimentos. Além das redes sociais, o entretenimento online pode ser fruído por meio de podcasts, games, clipes musicais, vídeos de humor e conteúdos produzidos por coaches e “influenciadores digitais” que, frequentemente, vendem ilusões. Entretenimentos como estes distraem a pessoa mesmo que seja por alguns instantes, dando a impressão que o tempo passa mais depressa. Todavia, o consumo automático de passatempos que, supostamente, são inofensivos, pode gerar problemas de diferentes naturezas (Gomes, 2023, p.49).

A mídia de massa mostra a conexão global que estes veículos de divulgação proporcionam ao levar diariamente Star Wars para dentro da casa de cada um, fazendo história com lançamentos e produções que batem recordes de arrecadação, sem se preocupar se está sufocando o espectador com o bombardeio de ofertas de produtos, imagens *de* corpos idealizados e até *cyberbullying*, ainda recorrente nas redes sociais. *Bullying* e discurso de ódio são uma crescente na cultura Nerd facilmente disseminadas junto com esta massificação da mídia.

Yokote (2014, p.15) associa o Nerd com um indivíduo dotado de grande inteligência e o desejo por estes interesses específicos surgiu há algumas décadas sendo popularizada por veículos de mídia sobretudo nos anos de 1980. Junto com estas qualidades, carregou estigmas de representações estereotipadas que contribuem para a percepção negativa de ser Nerd, tornando-os alvo de *bullying* e ridicularização por causa de seus hábitos.

Na década de 1990, quando o Nerd consegue se desvincular um pouco das características pejorativas a seu respeito, ganha destaque na mídia como ambiente masculino devido ao monopólio nos espaços de compartilhamento da cultura Nerd, que excluía (como em vários cenários da sociedade) a presença da mulher. Ao Nerd passa a ser comumente atribuída a autoria de crescentes relatos de mensagens

preconceituosas enviadas a personagens diretores e roteiristas, alimentam o famoso *meme* “*No one hates Star Wars more than Star Wars fans*” que, traduzido, significa: Ninguém odeia mais Star Wars que o fã de Star Wars. Outro *meme* muito usado na comunidade de Star Wars é o que está no título do capítulo: é fã ou *hater*? Significa que o fã de Star Wars tem o hábito de reclamar que, às vezes, não fica perceptível se a crítica dele foi construtiva ou destrutiva. Percebo que na maioria das vezes é crítica depreciativa, mesmo.

Na trilogia mais recente, pelo menos três atores sofreram ataques de fãs de todas as partes do mundo. John Boyega foi alvo de ataques racistas por fãs de Star Wars, o ator chegou a dizer que não voltaria mais para gravar a saga. A própria atriz Daisy Ridley, protagonista, abandonou o Instagram após ataques em uma postagem que não fazia referência a Star Wars, mas, as ofensas usavam Star Wars para degradar a atuação dela enquanto mulher. A atriz Kelly Marie Tran, vietnamita que interpretou Rose Tico em *Os Últimos Jedi*, chegou a apagar sua conta pessoal no Instagram por conta de ataques machistas e xenofóbicos contra seu personagem, dizendo que ela não fez nada pela saga. A conta oficial de Star Wars no Instagram chegou a responder os “fãs” listando os grandes feitos do personagem no episódio, o diretor Rian Johnson e o ator Mark Hamill também saíram em sua defesa.

Ferreira (2018) analisou como os fãs de um fórum específico de Star Wars se comportam em relação à introdução de representações de minorias sociais nos novos filmes pertencentes à franquia, no que tangem o fã engajado, o mantenedor e o preconceituoso e concluiu que são sujeitos preconceituosos neste aspecto:

[...]constituídos por meio de arranjos morais de uma ética voltada à defesa de convicções; por dinâmicas de poder relacionadas a um dispositivo que politiza o fandom³¹ e por campos de saberes que sustentam a produção de verdades e de práticas discursivas organizados em duas epistemes, sendo uma caracterizada como vanguardista e outra como conservadora (Ferreira, 2018, p.4).

É fundamental romper com essa estrutura social que discrimina os indivíduos com base em suas diferenças. Indiferente da tribo a qual pertencem ou de sua identidade, é essencial que todos convivam pacificamente com outras manifestações de diversidade cultural, que compõem uma mesma comunidade, construindo relações sociais baseadas no respeito mútuo.

³¹*Fandom* é o diminutivo da expressão em inglês *fan kingdom*, que significa “reino dos fãs”.

É notável que uma nova abordagem para a diversidade parece ter sido introduzida com o surgimento do bloco Nerd, traçando um perfil mais diversificado do Nerd contemporâneo. No entanto, lamentavelmente, assim como acontece dentro do fã-clube, ainda que em menor percepção, existem também os "haters"³² no bloco.

Essa iniciativa demonstra um esforço para unir diferentes perspectivas dentro do universo de Star Wars, promovendo inclusão e diálogo entre os membros do fã-clube. Dessa forma, levando em consideração o que foi aqui discutido, explorar a conexão entre a cultura do fã em função do consumo da franquia midiática traz à tona que existem diversas formas de ser fã, ou seja, de expressar o fanatismo. Portanto, torna-se evidente que a conexão com a cultura do fã vai além do simples consumo da franquia midiática. Existem diversas formas de expressar o fanatismo e de ser um fã para além do que é demonstrado pela interação dos fãs nas redes sociais, onde protegem seus interesses pela saga, compartilham opiniões coerentes, enriquecedoras, e promovem a diversidade de visões dentro da comunidade.

4.2 O Bloco Unidos da Estrela da Morte

4.2.1 Bloco Nerd: uma galáxia não tão distante

Na ocasião da fundação do bloco Unidos da Estrela da Morte, formalizada em 2 de novembro de 2015, o apelido não era Bloco Nerd mas, sim, era “Bloco dos Cosplayers”. O grupo procurava aumentar sua visibilidade e atrair mais pessoas para prestigiá-los, expandindo além daqueles que já frequentavam os eventos realizados em locais fechados, muitas vezes equipados com ar condicionado e camarins para os Cosplayers se prepararem. Anteriormente, os eventos tinham sempre o mesmo público-alvo, composto por aqueles inseridos na cultura Nerd.

Dentre os elementos da cultura Nerd presentes no bloco, os Cosplayers são o carro chefe, pois é o que leva mais imediatamente ao público um ambiente de sonho e

³²*Hater* é uma palavra em inglês que significa aqueles que odeiam, os odiadores. É um neologismo para pessoas que fazem críticas mal-intencionadas na internet.

fantasia. A sensação remete estar diante do próprio ídolo ou personagem favorito, tamanha a semelhança do traje. Algumas pessoas relatam que a sensação é de estar nos parques da Disney quando se deparam com uma “Invasão”, que é uma espécie de fila com diversos personagens marchando pelo cortejo. Para Nunes (2014),

A cena cosplay revela modos de exercitar a teatralidade pública adensada pelas emoções proporcionadas pelas narrativas midiáticas em sua interface comunicação e consumo. Determinantes para a construção de vínculos entre público e mídia. Fundamentais para o entendimento dos nexos entre cosplayer/cosplay, e entre os membros da própria comunidade cosplay imersa na cultura jovem (Nunes, 2014, p.222).

Os integrantes do Conselho Jedi tem idade³³ média acima de 25 anos e aparentam ser fãs mais contidos nas performances enquanto no Unidos da Estrela da Morte os componentes assumem comportamentos um pouco menos despidos de preconceito, timidez, ou impedimentos morais sem deixar de serem aficionados pela cultura Nerd, ampliada para cultura Geek cujos elementos são encontrados no cortejo. Para muitos aficionados, os personagens do filme possuem uma moral e postura que não pode ser alterada nem mesmo no carnaval, em respeito à saga como algo sagrado.

Enquanto as escolas de samba e os blocos caricatos dedicam toda atenção aos trajes e alegorias para garantir seus pontos e beleza no desfile, os blocos de rua não precisam se preocupar com esta estética devido ao caráter da manifestação, porém, muitos absorveram a vestimenta usada no Carnaval de Rua da Bahia que são as camisetas chamadas de Abadás. Estes consistem em camisas regata personalizáveis que contêm o nome, as cores e os patrocinadores do bloco. Sobre o conceito de Abadá, palavra de origem africana, é o nome dado ao uniforme do capoeirista que com o tempo virou sinônimo de camisa de identificação dos blocos. Eles são usados para identificar os foliões que pagam para acessar os blocos de rua, nos camarotes, nos cordões das micaretas privadas, muito comum no Carnaval de Salvador. Em Belo Horizonte, embora os Blocos de Rua não tenham permissão para delimitar o acesso de foliões aos blocos nem com cordas nem com Abadás, a regata se popularizou. Mesmo sendo considerado um dos carnavais mais democráticos do país, diante do processo de mercantilização da festa, os blocos

³³ Para ser membro do Conselho Jedi Minas é preciso ter mais de 18 anos. Os de menor idade podem se inscrever para participar dos encontros presenciais na companhia de pais ou responsáveis, mas na podem participar do Fórum digital, onde acontecem o planejamento e discussões do grupo.

aproveitam a venda dos Abadás como meio de arrecadar fundos para manutenção dos seus instrumentos, cortejos e demais custos internos, além de ser um símbolo de identificação dos foliões com blocos específicos já que muitas vezes as vendas não são restritas aos integrantes da bateria ou das alas.

Sobre limitar o acesso ao bloco através de cordas, em Belo Horizonte os cordões no entorno da bateria não são obrigatórios, no entanto a maioria opta por eles alegando necessidade de evitar acidentes com os instrumentos e dar espaço para alas de danças coreografadas ou outras performances como pernaltas, algo também muito comum nos últimos anos. Já os blocos que possuem carro de som o cordão de isolamento é obrigatório dentro da programação do Carnaval da Prefeitura Municipal, determinado pelos bombeiros, através da Norma Técnica IT39³⁴ com finalidade de proteger o folião de esmagamento pelas rodas durante o cortejo.

Diversos blocos temáticos em Belo Horizonte também propõem fantasias aos integrantes inscritos em alas, bailarinos, percussionistas de bateria, cantores, corpo de baile e até distribuem cartilha de sugestões do que vestir, para os seguidores ficarem dentro do tema. Para além dos Cosplayers, há o atrativo do cortejo com a proposta de percurso curto e arborizado somado a um repertório musical Nerd (trilhas sonoras de filmes clássicos, seriados, desenhos animados, videogame...), o grupo comprometeu-se a gravar anualmente uma marchinha relacionada à Star Wars, garantindo que o tema principal da proposta do bloco não fosse esquecido, mesmo diante da ampliação do tema de Star Wars para temas de outras franquias. A temática Star Wars entrou no carnaval pela porta de um fenômeno crescente na atmosfera dos desfiles de rua da capital que versa sobre a diversidade e inclusão.

Em 2015 foi criada a primeira composição autoral do bloco: um Grito de Guerra³⁵ para atrair a participação das crianças como componentes da Bateria Nerd. É uma paródia do rock *We Will Rock You* (Freddie Mercury), considerada o marco inicial para a abertura do cortejo. Cada uma das marchinhas autorais anuais faz alusão ao mais recente lançamento da franquia, seja ele filme ou série. Mesmo nos anos de

³⁴A Instrução Técnica número 39 é uma portaria dos Bombeiros de Minas Gerais que versa sobre regras de segurança no carnaval. Disponível em https://bombeiros.mg.gov.br/images/stories/dat/it/it_39_2ed_blocos_de_carnaval.pdf

³⁵ A composição do grito de guerra é de autoria do integrante Iuri Lima e a letra é "Alô galera esperta e inteligente / Se você está triste vai ficar contente / É só entrar no clima pra Millenium decolar / Com o bloco do CJ vamos todos batucar / ES-TRE-LA-DA-MOR-TE (4x).

2021 e 2022 quando a Prefeitura não realizou o Carnaval de Belo Horizonte devido à pandemia de Covid-19 as composições foram feitas com tema de esperança e segurança da saúde ligadas a Star Wars. As marchinhas dispostas no Quadro 3 apresentam uma síntese de cada composição musical autoral do bloco Unidos da Estrela da Morte, todas compostas por Israel Brasiel.

QUADRO 3 - Ano de lançamento, título da obra cinematográfica inspiradora e síntese de cada composição musical autoral do bloco Unidos da Estrelada Morte.

ANO/ FILME	TÍTULO	CONTEÚDO DE CADA MARCHINHA AUTORAL
2016 The Force Awaken	Vem Kyo Ren	Descobriram no Planeta Jakku um droid chamado BB-8 cuja pronúncia em português parece “Bebi Eight”: subentendem-se 8 cervejas: <i>“Pois hoje é Carnaval / Em Jakku é mais legal / já Bebi Five, Bebi Seven, Bebi Eight”.</i>
2017 Rogue One	Nerd com muito orgulho	Roubaram os planos da Estrela da Morte: <i>“Eu só vim aqui pra te chamar pra comigo ir roubar os planos da Estrela da Morte” (...)</i> Sou Nerd com muito Orgulho / Star Wars é minha paixão / É a Força que move meu coração!.”
2018 The Last Jedi	A Primeira Ordem	Anunciaram a existência da Primeira Ordem, enviados do lado sombrio: <i>“A Primeira Ordem que eu te dou / É ir para a avenida desfilar / Junto com o CJMG e o Estrela da Morte a batucar.”</i>
2019 Solo: A Star Wars Story	Nós temos Bisco-itos!	Revelaram a origem do nome Solo que significa sozinho: morte do coordenador Batata (biscoito), alusão do meme “O Lado Negro Tem Biscoitos” e à celebração de 20 anos do CJMG: <i>“Yes, nós temos Biscoitos /E muito mais pra você / Desde 1999 a Força nos move / Somos o CJMG.”</i>
2020 The Rise Of Skywalker	Star Wars é Meu	Surgiu onda de ataque de ódio: <i>“Star Wars é meu/Posso criticar/Star é meu/Posso odiar/Me dá meu sabre aqui que eu vou embora/E se rolar ReyLo, sai fora/O cinema pode incendiar/Sou fã de carteirinha/Dessa saga espacial/Se eu amo ou se odeio/Pra mim é muito natural.”</i>
2021 The Mandalorian	Feliz Como Deve Ser	Auge da pandemia, Mandalorianos usam máscara/capacete: <i>“Temos Cosplay no nosso carnaval/No bloco Unidos da Estrela da Morte/Usando máscara é sensacional/Tudo parado no ano que passou/Mas a recompensa agora já chegou/No carnaval com o CJMG/Seja feliz “como deve ser”.</i>
2022 Obi-WanKenobi	Sou o Obiã	Contaram história de Princesa Leia quando criança: <i>“Toda criança Nerd fantasia com olhos nas estrelas a sonhar/Quer mesmo é ser Jedi e Darth Vader ou mesmo uma princesa estrelar (...)</i> Tome aqui todo o meu dinheiro/ eu gasto tudo com a coleção/ no carnaNerd com meus amigos eu sou Obiã.
2023 Andor	Se me corta-rem a mão	Reabriram cinemas pós pandemia: <i>“Que a força e a alegria / Sempre estejam com você/Abre a porta do cinema / Porque hoje eu quero ver” / Eu quero ver / meu bloco voltar pra avenida enfim / Eu quero ver / um letreiro grande escrito assim/Há muito tempo atrás/Numa galáxia distante / O nosso desfile vai começar.</i>

Fonte: Elaboração própria.

O carnaval de rua representa um espaço de significâncias, onde um ator social influencia e é influenciado pelas diversas formas de se relacionar e de se organizar seja sobre questões econômicas (custo do Cosplay, movimentação da economia da cidade), questões políticas (direitos ao lazer, campanhas por direitos e melhorias) seja músico-cultural (o Nerd, o roqueiro, o sertanejo no Carnaval).

Recentemente o historiador Luiz Antônio Simas (2023) versava sobre o poder pedagógico das escolas de samba.

De certa forma, ao longo da história do Brasil o Carnaval fundamentalmente se manifesta como uma festa de construção de sentido coletivo da vida. Isso é muito importante. Sobretudo numa realidade e em um mundo que nos individualiza cada vez mais (Simas, 2023³⁶).

O Bloco Nerd chegou ao Carnaval de Rua repleto de influências do Carnaval de Passarela. Abre-alas, porta-bandeira e marchinha autorais lançadas anualmente de acordo com o que a franquia lançava no mercado são alguns exemplos do que havia na bagagem dos fundadores e influenciaram a imersão. Sob influência do modelo vigente de Carnaval de Rua adotou o uso de Abadá ainda que somente nos ensaios, já que o bloco se intitula bloco de Cosplayers, ou seja, no dia do cortejo todos estão com Cosplay. É perceptível uma mescla de elementos de diferentes manifestações carnavalescas e absorção de elementos comuns a outros blocos tais quais: carro de som, fumaça colorida e fotografia de imagens aéreas.

Carvalho (2018) reuniu artigos no livro Comunicação e Cultura Geek onde citou bloco Unidos da Estrela da Morte como exemplo de manifestações populares que

(...) bloco Unidos da Estrela da Morte (...) cujas fantasias e músicas tocadas se apropriam de elementos de games como Super Mario e de filmes como aqueles do universo expandido de Guerra nas Estrelas, representando e divulgando uma cultura de fãs pela sociedade. Essas manifestações populares materializam uma cultura de fãs estabelecida sobre apropriações culturais de produtos midiáticos consagrados, permitindo aos foliões ressignificarem os produtos originais e se colocarem no papel de seus protagonistas (Carvalho, 2018, p.18).

Neste artigo ele lembra que no carnaval, qualquer fantasia que o folião escolha pode igualmente, ter influência das mídias de massa, mas seja lá qual for, tem alguma ligação direta com o folião que reflita sua cultura, suas origens, seus hobbies.

³⁶SIMAS, Luis Antônio. Escolas de Samba tem um perfil Pedagógico fundamental. [Site Povir.Org]. Repórter Ruam Oliveira. 17 de fevereiro de 2023. Disponível em <https://porvir.org/escolas-de-samba-tem-um-perfil-pedagogico-fundamental-diz-historiador/>

A presença, cada vez maior e mais constante, de foliões fantasiados de personagens de séries, celebridades e *memes*, e mesmo de blocos de rua com temas midiáticos, indica a hibridação entre o mundo do Carnaval com sua festividade, irreverência e inversão de papéis, e o mundo da mídia, com seus produtos sendo disseminados e cultuados por fãs (Carvalho, 2018, p.18).

Fazer Cosplay no carnaval é um meio de ser seu ídolo por um dia, ou compartilhar tradições às quais, até então, somente os integrantes do bloco imersos na cultura Nerd estavam habituados.

4.3 Nerd Também Samba?

4.3.1 Descriptografando sentidos e significados

O título deste capítulo que também dá nome ao estudo mostra que para compreender cientificamente o fenômeno vivido alimenta-se o pressuposto de que pesquisar é mesmo ter uma interrogação, afinal, ao perguntar se “Nerd também samba?” deixa-se implícita a busca pelo significado de “que samba é este” que o Nerd foi buscar no Carnaval. Mas o que significa este “samba” na pergunta?

Falar de samba com o sujeito imerso na cultura Nerd pode até soar com estranhamento. Quando citei no rodapé da introdução que a expressão Nerd Também Samba foi uma variável que a repórter usou de um *meme* interno do fã-clube CJMG, faltou dizer que ele foi o primeiro sinal de resistência para a criação do bloco. Argumentos dos integrantes do CJMG questionavam o padrão das práticas de lazer inerentes à comunidade Nerd. Contestavam se Nerd ouvia música de carnaval entendida como samba e axé, se Nerd namorava (em alusão ao estereótipo do sujeito Nerd e a imaginados sinais de “libertinagens do carnaval”), se Nerd suportava sol quente, longos percursos e até se Nerd fazia Cospobre.

O samba propriamente dito não está presente nem como gênero musical nem como estilo de dança no repertório do bloco sem justificativa aparente. O Rock, o Heavy Metal e Concertos Sinfônicos, costumam ser estilos mais presentes nos filmes

clássicos de ficção científica e jogos de videogame, exemplos que são entendidos como conteúdo típico da cultura Nerd. Ainda assim é uma pergunta pertinente, pois o samba é uma das grandes referências do brasileiro no Carnaval de Passarela.

O samba parece ter relação direta com blocos de carnaval, mas não se faz coerente se o bloco carregar uma temática específica de outros estilos conforme fenômeno observado em Belo Horizonte onde cada bloco toca um tema, podendo ser exclusivo de axé music, sertanejo, eletrônico, funk, forró, etc.

A relação do samba com o carnaval está no contexto do Bloco Nerd quando a palavra "samba" faz referência à folia, à festa de carnaval, nas quais os blocos de rua estão inseridos. Entendo que o "samba" dito da pergunta não necessariamente significa samba enquanto ritmo ou dança. O repertório do Bloco Nerd se aproxima ao máximo do samba através do estilo samba-reggae³⁷ em versões próprias de músicas como as do filme O Rei Leão (The Lion Sleeps Tonight), do seriado Big Bang Theory (música de abertura) e do desenho A Turma do Chaves (Que Bonita sua Roupa). Já sobre a dança, percebi nos cortejos (que o bloco chama de marcha) é que o molejo dos Cosplayer se aproximou às descrições que o mestre Luiz Antônio Simas, professor e autoridade nos estudos sobre Samba publicou em co-autoria no Dicionário da História Social do Samba (Lopes e Simas, 2015). Ao pesquisar sobre samba urbano do Rio de Janeiro ele descreve assim uma das formas de dançar o estilo:

b) samba de rua, dançando em cortejo, de início com os braços flexionados e em movimento alternado (com as mãos fechadas) na altura do peito, à moda africana: é a "evolução" das antigas escolas de samba, na qual as mulheres caminhavam rodopiando (Lopes e Simas, 2015, p. 89).

Carvalho (2018, p.18) vê o bloco com temáticas Geek como manifestações de uma cultura híbrida característica de uma sociedade globalizada urdida por elementos populares brasileiros (como o samba) e "personagens de uma cultura midiática deslocados do contexto de suas narrativas originais para um cenário de festa e celebração".

³⁷Samba-reggae é uma mistura de samba de roda, um ritmo mais lento e cadenciado que o das escolas de samba do Rio de Janeiro, com o reggae jamaicano. Foi criado por Antônio Luís Alves de Souza (Neginho do Samba), mestre de bateria do Ilê Aiyê e do Olodum. Foi ele quem, em 1996, assinou o arranjo do samba-reggae para Michael Jackson, na música "They don't care about us" que teve o icônico clipe gravado no Pelourinho.

Romper com possíveis preconceitos musicais já delineados parece ser uma das barreiras que os Nerd quebraram para estarem presentes no carnaval, pois a diversidade de estilos musicais é enorme, havendo blocos que tocam todos os estilos misturados. Compreendido o trato linguístico do samba em relação ao Bloco Nerd, busco neste capítulo descriptografar outros sentidos e significados sobre a presença do Nerd *Cosplayer* no Carnaval de Rua. Para isto retorno à metodologia proposta que traça o caminho da reflexão sobre as entrevistas realizadas nesta busca.

González Rey (2007) afirma que as categorias sentido e significado têm sido usadas pela análise do discurso por serem peças do pensamento que tomam significados diversos na história das teorias que as empregam, respeitando seu campo de significação (2007, p.155). As contribuições do escritor cubano Fernando González Rey (2007) são importantes para esta dissertação pois ele dedicou seus estudos à relevância dos significados na experiência vivida, destacando em sua abordagem a ênfase na compreensão da dimensão subjetiva e nos processos de construção de sentido. O sentido, para González (2007, p.175) é um meio de compreender a personalidade humana como sistema que se forma e desenvolve na vida social e cultural do sujeito. O autor investigou ainda o sentido pessoal e o sentido subjetivo na busca de compreender as diversas maneiras pelas quais os indivíduos atribuem significado às suas experiências. Em seus estudos, o autor afirma que a categoria de sentido na perspectiva histórico-cultural foi introduzida por Vygotsky, um psicólogo russo que desenvolveu estudos científicos na linha da educação, do trabalho intelectual e foi pioneiro no desenvolvimento intelectual de crianças a partir da interação com o meio social. Foi a interpretação de González Rey, analisando o assunto com viés ocidental, que a interpretação de sentido subjetivo foi compreendido para além do trato linguístico.

[...] na categoria sentido subjetivo fica enfatizada a relação do simbólico com o emocional, e não apenas entre o intelectual e o afetivo, que tinha sido o foco de Vygotsky (González, 2007, p.170).

Falcão (2013) investigou sentidos e significados em uma dinâmica de lazer na experiência de mochileiros, também sob as premissas de Vygotsky. A autora chama atenção para a necessidade de dedicar mais cuidado para evitar o uso banalizado dos dois vocábulos.

Logo, o significado representa um traço constitutivo indispensável da palavra. Num processo permanente de transformações, o significado anima o pensamento e a linguagem numa relação na qual um depende do outro. O significado de uma palavra é comum, é próprio do signo, participa de certa convenção, por exemplo, o dicionário. Portanto, é mais estável e demonstra certa continuidade. Já o sentido de uma palavra pode ser diferente para cada sujeito que a expresse, dependendo do contexto em que ela se insere. Diferentes contextos apresentam distintos sentidos para uma palavra (Falcão, 2013, p.62).

Desta forma, as pessoas se comunicam com outras e com o mundo não apenas por necessidades físicas, mas principalmente através de ações simbólicas.

A subjetividade social não é reprodução dos diferentes espaços sociais, mas sim produção simbólica e de sentido subjetivo que caracteriza a vida das pessoas que circulam nesses diferentes espaços sociais (González, 2007, p.144).

A festa passa a representar uma extensão de uma cultura de fãs que se baseia em adaptações de produtos midiáticos famosos permitindo que os participantes se sintam como os personagens principais. Assim, o social deixa de ser visto como algo externo ao sujeito e passa a ser tratado como algo que se encontra em constante relação com o sujeito que o constitui e é constituído por ele, num processo permanente (Mori, 2012). É só através da experiência, da vivência, que é possível encontrar o sentido disso tudo.

4.3.2 Narrativas de Lazer: o Nerd num novo espaço sideral

Para interpretar o entendimento de lazer dos entrevistados neste estudo busco respostas na diversidade de práticas que possibilitam transcender as fronteiras na busca por experiências novas, muitas vezes, únicas. Por se tratar de um carnaNerd, os elementos, o lugar, o traje e as músicas aparecem com mais frequência neste capítulo.

O Nerd do Conselho Jedi sequer trocou de roupa para se apropriar dos elementos da cultura de Carnaval de Rua, afinal usar adereços, trajes específicos e fantasias já faziam parte das dinâmicas culturais do grupo.

Em Belo Horizonte uma das atividades de lazer programadas pelo fã-clube Conselho Jedi Minas há alguns anos é comparecer com seus trajes de Cosplay nos teatros onde as suítes de Star Wars estão presentes no repertório.

A Orquestra Sinfônica de Minas Gerais, por exemplo, sob regência do maestro Sérgio Gomes, realiza com frequência o concerto chamado Música de Cinema, dedicado a John Williams, tocando trilhas sonoras de Star Wars, Harry Potter, Indiana Jones, Superman, Jurassic Park e A Lista de Schindler.

Os Cosplayers do Conselho Jedi Minas são sempre convidados para subirem no palco durante a apresentação contracenando com o regente e interagindo com o público, aumentando assim a emoção de quem assiste ao espetáculo e emocionando também os personagens, que são fãs. Dentre estes Cosplayers encontram-se alguns membros do Bloco Nerd, entre eles destaque, na Figura 1, o cantor do bloco, caracterizado como Chewbacca, exatamente como o se veste durante as apresentações do bloco.

Figura 1 - Cosplayers do Conselho Jedi Minas no palco com a Orquestra Sinfônica de Minas Gerais para o concerto Música de Cinema 2019



Fonte: acervo do Conselho Jedi Minas

É notável que os participantes do Bloco Nerd nem mesmo precisaram trocar de traje para vivenciar o carnaval, mantendo assim o elemento distintivo do Cosplay, que é uma parte marcante da cultura Nerd, como ilustrado na Figura 2.

Figura 2 - Imagem que ilustra reportagem do jornal UOL com o título: Chewbacca e fãs de “Star Wars” pulam carnaval em bloco de BH



Fonte: Jornal UOL redação 2018

Parece que se os Nerd não buscavam samba, dançaram e tocaram à sua forma. Deste modo usam Star Wars como ferramenta de sensibilização para motivação da prática do Carnaval de Rua, mesmo sendo Star Wars uma franquia que sempre favoreceu diversão em ambientes privados, dentro de casa (através de streamings) ou em salas de cinema.

A forma como estes atores sociais estão participando, negociando ou até disputando este novo espaço no Carnaval de Rua parece ser o que os levou a encontrar um novo espaço de expressão e diversão em um ambiente antes não considerado como seu, transformando o carnaval em uma nova galáxia de entretenimento. A conexão entre a espetacularização da franquia e a celebração do carnaval pode ser vista como uma manifestação dessa modalidade de entretenimento.

Discutir o lazer na perspectiva de Cosplayers envolve reflexões ainda pouco exploradas pela literatura acadêmica. No entanto, devido a recente pandemia de Covid-19 que nos obrigou a reinventar diversos aspectos da rotina, foi justamente o mercado do entretenimento que apresentou estrondoso crescimento para suprir as angústias e necessidades do planeta quando precisou, para reter o avanço do vírus, restringir o deslocamento das pessoas pelas ruas e mudar formas de acesso aos espaços de suas práticas favoritas de lazer.

Gomes (2023) salientou algumas das opções de lazer que a população preferiu durante o período da pandemia, em que ganham destaque as atividades de entretenimento virtual.

Considerando as opções de lazer buscadas na internet, podem ser salientados os clipes musicais, filmes, séries e outras produções audiovisuais (Gomes, 2023, p.72).

A vida digital, que já era um elemento da cultura Nerd, agora se torna mais requisitada pela população em geral (obviamente àqueles que têm condições de acesso às tecnologias), potencializando um promissor mercado.

O lazer tem sido considerado uma das mais dinâmicas e promissoras atividades econômicas do setor terciário de produção. De fato, diversas experiências de lazer e entretenimento – TV tradicional e sob demanda; filmes, seriados e obras audiovisuais consumidas em plataformas de streaming, mídias e redes sociais; música, rádio e *podcasts*; livros, jornais e revistas; games e *e-sports*, campeonatos, eventos (festas, shows e feiras), e muitas outras – geram um extraordinário impacto na economia mundial (Gomes, 2023, p.84).

Gomes (2023), em sua obra *Fruí Vita*³⁸, reforça que o futuro do lazer não pode restringir ao entretenimento propiciado pelo mercado tecnológico, sem antes compreendermos as consequências do capitalismo neoliberal, pois, mesmo sabendo que as inovações são muitas vezes relevantes, é preciso ressignificar experiências e conhecimentos sobre o lazer com estratégias educativas, movimentos populares engajados a fim de viabilizar este enfrentamento ao livre mercado.

Quando o Bloco Nerd chega na rua, levando sua cultura de base norte-americana, advinda de um produto de massa que é a saga transmidiática *Star Wars*, o sujeito alimenta este ciclo em nome de sua diversão e lazer.

É inegável que o mercado de lazer e entretenimento movimenta consideráveis recursos financeiros, amplia a produção e o consumo de bens e serviços, aumenta a arrecadação de impostos, atrai investimentos e a captação de divisas, gera oportunidades de emprego e renda, além de favorecer novos negócios e empreendimentos que possam expandir oportunidades locais e impulsionar a economia de cada sociedade (Gomes, 2023, p.82).

³⁸Christianne Luce Gomes publicou a obra *Fruí Vita* (2023) cujo título é uma metáfora: ao invés de transformar metais em ouro, a alquimia citada é sobre transformação da lógica hegemônica que sustenta os estudos sobre o tema para que o lazer seja assimilado e desfrutado com outros sentidos. Disponível em <https://atenaeditora.com.br/catalogo/ebook/frui-vita-a-alquimia-do-lazer#:~:text=Publicado%20em%2008%20de%20setembro%20de%202023>.

O Nerd foi para a rua, mas conviver num mesmo espaço com grupos de culturas diferentes não basta para superar a lógica hegemônica social. Em concordância com Gomes (2023) “é preciso transformar/superar a lógica hegemônica que atravessa nossas vivências de lazer, para ajudar na compreensão dos modos de vida da sociedade”, pois como ela afirma, o lazer é uma necessidade humana fundamental, um componente cultural e também um direito social. Esse direito garante não somente que qualquer grupo ou tribo conviva no mesmo espaço, mas que também usufrua dele como sentir que deve.

O fator “espaço” foi objeto de estudo do filósofo e sociólogo francês Henri Lefebvre que desenvolveu reflexões a partir da tríade concebido/percebido/vivido. O autor entende que compreender o espaço implica em fatores da vida, da cultura e do modo de ser urbano (Alves, 2019, p.551).

Sobre dialogar e tecer reflexões acerca de conquistar o acesso ao espaço público, Colosso (2022) observa que a filosofia se realiza na revolução que se enraíza na vida cotidiana na cidade. Ele estudou a vida do autor e diz que Lefebvre mostra como a crítica do cotidiano visa ser uma revolução permanente para os tempos urbanizados. Mas o espaço ao qual Lefebvre se refere não é necessariamente o espaço físico.

Colosso (2022) entende que as obras de Lefebvre mostram que o espaço não é um pano de fundo para a vida social, não é um palco onde as coisas acontecem. Nessa linha, as cidades, também não são um ambiente construído sobre o ambiente natural. O espaço é histórico e socialmente produzido, ou seja, ele traz as marcas de momentos históricos da vida em sociedade. Diz ainda que o espaço:

[...] produz e é produzido por práticas e representações, por valores, crenças e instituições. Isso significa, entre outras coisas, entender o espaço no seio das contradições sociais como uma resultante de conflitos de classes e adicionando nós como dimensões também estruturais de gênero e étnico raciais (Colosso, 2022, informação verbal).

No decorrer dos anos, o campo dos estudos do lazer tem se apoiado, por exemplo, em Magnani (2000) para compreender as metrópoles com base na antropologia urbana, em Milton Santos, (1996) sobre a natureza do espaço e o próprio Lefebvre (1974) versando sobre a produção do espaço. Os autores sugerem trajetórias valiosas para a análise da construção social, com foco no espaço geográfico.

A partir destas percepções, Lefebvre (1974) define estes três momentos na produção social do espaço (concebido/percebido/vivido) como elementos indissociáveis, ou seja, não são passíveis de serem interpretados separadamente. Quero dizer que, embora a gente consiga olhar para a realidade e ver que uma dessas dimensões dará mais impacto, faz-se necessário um novo olhar mais cuidadoso. Entendo que não tem como falar que o espaço compreendido é este, o espaço vivido é aquele e o espaço concebido é aquele outro, pois o espaço social é mutante e dá influência ao mesmo tempo em que sofre influência da sociedade como um todo a todo instante.

Lefebvre (2006, p.168) espera que este espaço não seja entendido nem como um “sujeito”, nem como um “objeto”, mas sim como uma realidade social (um conjunto de relações e de formas) onde, sobretudo, os laços entre si, sejam vivenciados com a prática social.

Nesta esfera de compreensão e entendimento do espaço, os eventos através do trabalho e das intencionalidades dos idealizadores dos blocos transformam e influenciam os momentos, atribuindo novas características também a estes espaços. Eles são trabalhos únicos, muitas vezes inéditos, atuais, de alguma forma impactantes e irreversíveis devido à sua espontaneidade. Não ocorrem de modo individual ou isolado, mas em conjuntos de vivências que paradoxalmente podem ser únicas.

Refletindo sobre o espaço percebido (relação do concebido ao vivido), Lefebvre (2006) introduz o espaço social que é um produto social e, portanto, contém relações sociais ou a prática social que engloba:

(...) produção e reprodução, lugares especificados e conjuntos espaciais próprios a cada formação social, que assegura a continuidade numa relativa coesão. Essa coesão implica, no que concerne ao espaço social e à relação de cada membro de determinada sociedade ao seu espaço, ao mesmo tempo uma competência certa e uma certa performance (Lefebvre, 2006, p. 59).

Sobre as representações do espaço concebido, parece estar mais próximo de modelos para organizar, controlar e gerir o espaço urbano.

As representações do espaço, ou seja, o espaço concebido, aquele dos cientistas, dos planejadores, dos urbanistas, dos tecnocratas “retalhadores” e “agenciadores”, de certos artistas próximos da cientificidade, identificando o vivido e o percebido ao concebido (o que perpetua as sábias

especulações sobre os Números: o número de ouro, os módulos e “canhões”). É o espaço dominante numa sociedade (um modo de produção). As concepções do espaço tenderiam (com algumas reservas sobre as quais será preciso retornar) para um sistema de signos verbais, portanto, elaborados intelectualmente (Lefebvre, 2006, p.63).

Já o espaço vivido é a intenção de gerar uma nova proposta de sociedade através de sua vivência, tem a ver com o cotidiano das pessoas, corresponde aos espaços de representação simbólica:

É o espaço de representações através das imagens e símbolos que o acompanham, portanto, espaço dos “habitantes”, dos “usuários”, mas também de certos artistas e talvez dos que descrevem e acreditam somente descrever: os escritores, os filósofos (Lefebvre, 2006, p.67).

Diante desta tríade, o que se percebe de imediato, na vida em sociedade, no cortejo, o que se vivencia ali é o resultado de uma articulação do que foi concebido e o que está sendo vivido numa população.

A emoção de ouvir uma música específica (elemento da cultura Nerd) no Carnaval de Rua que remete a sua infância leva o folião a um satisfatório lugar de nostalgia, e assim ele volta a este Carnaval de Rua no ano seguinte.

Campos (2022) investigou em seu estudo a percepção e sentimentos dos turistas que buscaram conhecer localidades exibidas na tela com vivência de lazer. O “encantamento” foi o mais respondido no questionário e a “nostalgia” aparece como o segundo sentimento mais citado. Estas sensações alcançadas fizeram com que os respondentes se sentissem satisfeitos com o lazer vivenciado nos lugares onde foram gravadas as produções como filmes, novelas, seriados.

Ainda sobre percepção de espaço e seu potencial de despertar nostalgia, Santos (2022) em seu estudo buscou compreender os sentimentos das pessoas que vivenciam lazer em bares boêmios de BH. Através de elementos autênticos como o copo lagoinha, caixa registradora, prateleira de cachaça, comida mineira, estufa, garçom, reforçou que nostalgia é tudo que gera memória, saudade, uma conexão com conteúdos simbólicos relacionados à memória individual, como as lembranças da infância e coletivas, como as lembranças de experiências grupais.

A convivência em sociedade proporciona experiências diversas que conferem significado aos lugares que o sujeito frequenta, habita e molda suas perspectivas. Talvez seja este o caminho que torna o cortejo algo significativo para os Nerd.

5 DESFECHO DA JORNADA DAS ESTRELAS

Este capítulo apresenta os resultados e interpretações das entrevistas realizadas com os Cosplayers do bloco Unidos da Estrela da Morte, que são membros do Conselho Jedi Minas e desfilaram no Carnaval de Rua da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte na programação oficial entre 2016 a 2023.

Em três tópicos busca-se respostas para as perguntas que guiaram a presente pesquisa, de acordo com as categorias de análise (Franco, 2005) a fim de compreender o sentido da presença do sujeito Nerd no contexto do Carnaval de Rua da cidade.

5.1 Ala da Identidade: o Sujeito Nerd de Cosplay no Carnaval

A análise da categoria chamada de Ala da Identidade aponta questões da identidade do sujeito Nerd que participa de Cosplay no Carnaval de Rua. Traz reflexões a partir da cultura Nerd e aponta o Cosplay como um importante elemento dessa cultura reproduzida na rua pelo bloco Unidos da Estrela da Morte.

A partir do conceito de identidade desenvolvido por pensadores das ciências sociais como Stuart Hall (2014) e Kathryn Woodward (2014), sigo a linha de interpretação destes autores que teceram reflexões sobre o sujeito pós-moderno, cuja identidade encontra-se influenciada pela globalização e pela cultura de massa. Partindo do princípio de Hall (2011) onde as identidades são formadas a partir da cultura que o sujeito está inserido, o Cosplay foi apontado pelos respondentes como elemento responsável por manifestações de sensações agradáveis tanto no cortejo quanto nos ensaios bem como foi destacada a vivência em grupo. Ao assumir determinados valores, ao reproduzir práticas específicas do meio Nerd, o sujeito passa a considerar o grupo como seu, ou como meio que ele faz parte.

Um dos dados da pesquisa que merece destaque é o que atesta a forma como os entrevistados conheceram o bloco. Compreender como os integrantes chegaram até o Carnaval de Rua pode ajudar a esclarecer o sentido que viram nesta prática, pois

a tendência é procurar enxergar o ponto de choque cultural entre o sujeito Nerd e o folião por serem adeptos de práticas culturais diferentes.

Neste momento, oito entrevistados informaram que se inscreveram primeiro como integrantes do fã-club, para depois participarem do Bloco Nerd, ou seja, já possuíam uma bagagem da cultura Nerd antes de serem apresentados à proposta de carnaval. Outros 12 entrevistados responderam que conheceram primeiro o bloco Nerd para depois se inscrever como membros do CJMG – lembrando que não é quesito obrigatório esta opção de integrar os dois grupos. Dentro destes 12 respondentes, 4 relataram que se inscreveram primeiro no bloco mas ficaram sabendo da existência dele através de publicidade feita pelas mídias digitais do CJMG ou de eventos do próprio CJMG – antes de se tornarem integrante dele – e isto se justifica pois o CJMG é um grande divulgador do Bloco Nerd. Essa divulgação se dá através de publicações no site oficial, nas redes sociais e no fórum do CJMG bem como nos eventos que o fã-club participa ao longo do ano como, por exemplo, festivais de Anime e feiras de cultura.

Como o Bloco Nerd recebe auxílio financeiro da Prefeitura através do edital específico para Carnaval de Rua, a divulgação de publicidade na mídia que a própria Prefeitura realiza já é considerada o suficiente pela gestão do bloco, sendo desnecessário o investimento em publicidade extra. Ou seja, as postagens do bloco em suas redes sociais somadas à campanha oficial da Prefeitura pelo carnaval da cidade são suficientes para o bloco, não sendo necessária a divulgação em outras mídias (até porque não se almeja crescimento do bloco). O noticiário que surge é espontâneo.

Embora os respondentes afirmem que são Nerd, alguns entrevistados relataram que não se identificavam como Nerd porque sempre tiveram hábitos de adorar livros, games, jogos, cinema, mas agora que convivem com outros Nerd, se consideram como tal.

Eu sou Nerd, assim... depois que... Eu nem sabia que era Nerd. A vida inteira eu era Nerd até sem saber. Eu adorava desenhar, eu fazia quadrinhos próprios, fanzine. Eu tinha personagem próprio desenhado, pintava, fazia o caramba a quatro! Jogava muito videogame. (09)

Nunca me identifiquei como Nerd, nunca. Pelo contrário, porque sempre fui da área da Educação Física, do esporte, da dança durante muito tempo. Depois virei *personal trainer*. Mas sempre tive uma paixão enorme

por todos os super-heróis, esse conteúdo Nerd. Mas sempre tive vergonha. Uma vez eu disse: “Gente, como é que eu não fiz isso antes na minha vida?” E aí...aquela bobeira...o auto preconceito... Eu ficava: “Ah, não, isso é coisa de criança! Isso é coisa boba, né?” Foi aí que eu me descobri Nerd. Ler os livros? Se perguntarem “você já leu algum livro de Star Wars?” Antes? Não! Eu estou lendo agora. Eu fico prestando atenção no que vocês falam no grupo (WhatsApp) e estou descobrindo isso agora. (06)

Pelas próprias respostas percebem-se sinais de outras identidades presentes no sujeito pesquisado quando cita a paixão por super-heróis. É visível o grande número de pessoas que seguem o bloco e fantasiam principalmente suas crianças com super-heróis mostrando também a multiculturalidade vigente. A amplitude que o termo Nerd abarca neste período pós-moderno e a facilidade de acesso aos elementos dessa cultura podem levar uma pessoa a se identificar como Nerd apenas por assistir a seriados, por exemplo.

Como afirma Hall (2011) dentro do contexto multicultural e de mudanças dinâmicas que vivemos,

A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente (Hall, 2011, p. 13).

Ao recolher a percepção que cada um tem sobre se considerar ou não um Nerd, fica esclarecido o motivo do apelido do bloco Unidos da Estrela da Morte ser “Bloco Nerd”. O reconhecimento do significado do termo Nerd ajuda a compreender o senso da própria identidade, através da sensação de pertencimento.

Enquanto 17 entrevistados se consideram Nerd, os dois que se consideram Geek justificam preferir esta denominação por entender a expressão Geek como uma palavra mais abrangente, ou seja, abrange mais elementos de outras culturas. Yokote (2014, p.35) cita um caso datado de 2012 para apontar o período que o termo Geek ganhou mais expressão no Brasil. Ele conta que diversos veículos de imprensa ao mesmo tempo fizeram a cobertura quase que sensacionalista do lançamento de uma loja em São Paulo, filial da Livraria Cultura, pelo motivo dela ser especializada em conteúdo Geek. A temática entrava em foco desde então.

Considerando que escolher participar de um bloco Nerd pressupõe estar envolvido ou gostar da cultura Nerd, percebi que as respostas sugerem que esta não é

necessariamente uma condição. Compreender esta identificação do integrante do bloco com o meio Nerd, ou Geek ou outra nomenclatura, pode ajudar na compreensão do que os levou a participar de um bloco Nerd. No entanto, como afirma Hall (2016) o significado das coisas não está necessariamente na palavra: "O sentido não está no objeto, na pessoa ou na coisa, muito menos na palavra. Somos nós quem fixamos o sentido tão firmemente que, depois de um tempo, ele parece natural e inevitável" (Hall, 2016, p.08).

E o entrevistado que se considera fã de ficção-científica, ao invés de se denominar Nerd ou Geek, explica porque prefere esta classificação. Relata que em sua infância essa nomenclatura Nerd e a expressão Geek não existiam. E se esses grupos existiam eram compreendidos com outra coisa, pois sequer existiam computadores potentes ou *streamings* na ocasião de sua infância, a ponto dele se dizer aficionado por tecnologia.

A primeira ideia que eu tenho de Nerd foi coisa para mim que surgiu de uma nova geração. Eu já tenho 58 anos. Me identifico mais com o termo ficção-científica, sabe? Eu acho que foi com a galera da década de 90 para cá que surgiu os Nerd, né? Porque na minha época, assim, os jogos do computador da minha época, eram uma porcaria, né? Era muito ruim, né? Então eu não me sinto esse Nerd assim... assim... Não sei definir exatamente o que é. Eu sou fã de ficção-científica e às vezes me arrependo muito de não ter na escola uma base boa de física e matemática. Porque eu fico olhando assim...essas coisas que eu descobri depois de velho. Fico vendo essas coisas fantásticas, ouvindo físicos e astrofísicos, de quântica e coisas assim, aí eu vou dar uma lida, assim...leioalguma coisa e entendo a base, mas aprofundar fez falta... demais! (10)

De repente tem gente que me descreve como Nerd, mas de um jeito que eu não sou, tipo: "Nossa deve ser fã de jogo!" Isso aí não, cara. Eu tenho a cara de Nerd e eu gosto de entender as coisas a fundo e isso para muita gente é suficiente para me caracterizar como Nerd. Depende do assunto.Quando eu gosto do assunto eu me aprofundo. Se isso é ser Nerd, eu sou Nerd, entendeu? Agora o Nerd pelo estereótipo, de cultura, de gostar do estereótipo? Ah...por exemplo...eu acho que... na nossa geração quando começaram a enxergar como consumidores e quiseram o nosso dinheiro, foi quando emplacou The Big Bang Theory (série com temática Nerd). Eu acho que foi mais ou menos esse *time*. Era aquela coisa extremamente estereotipada. Eu não me identifico com aquilo de jeito nenhum. Pode chamar de Nerd, beleza. Mas assim...aquilo lá eu não me identifico de jeito nenhum. Eu detesto aquela série! (07)

Quando o respondente 07 cita que detesta a série The Big Bang Theory, relaciono a reflexão com o capítulo 1 deste estudo, onde cito exatamente este seriado como exemplo de mídia que foi responsável por perpetuar o estereótipo do sujeito Nerd a ponto de transformá-lo em produto rentável através da criação de sátiras com o cotidiano dos sujeitos Nerd. A série é uma comédia que realça o alto nível intelectual

dos personagens principais ao mesmo tempo em que o retrata como o sujeito caseiro, antissocial e que não consegue namorar. No Brasil foi lançado em 2011 e seu último episódio foi em 2019, mas até em 2021 ainda era transmitido nas madrugadas do canal aberto da rede SBT. O bloco Nerd perpetua o legado do seriado quando busca tocar duas músicas da trilha sonora dele em seu repertório: a canção de abertura (*The History Of Everything – Barenaked Ladies*) e o *Warm Kitty* (poema musicalizado de Edith Newlin), cuja tradução das letras não soa de forma pejorativa e estão presentes nos ensaios. Com o passar das temporadas, os próprios personagens do seriado foram sendo naturalmente remodelados a ponto de casarem entre si, de ter amenizada a relação conflituosa de uma não-nerd com os amigos Nerd, colocando por água abaixo a teoria de que Nerd não namorava. Entendo que esta estereotipação foi proliferada por meio de processos midiáticos, e que muitas vezes não é percebida pelos espectadores.

Em linhas gerais, podemos definir a midiatização como a articulação entre o ambiente das mídias (televisão, redes sociais, *smartphones*, cinema) com nossas práticas sociais (estudar, viajar, namorar). Essa articulação está presente em nosso cotidiano, das ações mais simples às mais complexas – só percebemos a força da midiatização quando estamos fora dela, por exemplo, quando esquecemos nosso *smartphone* em casa (Martino, 2018, p. 13.).

Os relatos que percebem os seguidores do bloco também como Nerd lembram que inicialmente a temática do bloco focava exclusivamente na temática Star Wars, mas que novos membros trouxeram novas propostas de vestimentas atraindo curiosos ou pessoas nem tão aficionadas a ponto de se denominarem Nerd ou Geek. É importante destacar que, ao contrário de atrizes, atores, ou até mesmo animadores culturais, a vestimenta assume um papel crucial na construção da identidade desses indivíduos, seja através do Cosplay, cospobre ou mesmo de trajes genéricos.

O respondente 09 relatou que, durante o cortejo, aparecem até mesmo fantasias de “palhacinho”, “marinheiro” ou “bailarina”, fato que é possível se observar também através das fotos nas redes sociais.

As vestes, no carnaval, têm algum efeito sobre a identificação com o meio social. Para Woodward (2014) “a representação inclui as práticas de significação e os sistemas simbólicos por meio dos quais os significados produzidos, posicionando-nos como sujeitos”. Ou seja,

É por meio dos significados produzidos pelas representações que damos sentido à nossa experiência e àquilo que somos. Podemos inclusive sugerir que esses sistemas simbólicos tornam possível aquilo que somos e aquilo no qual podemos nos tornar. A representação, compreendida como um processo cultural estabelece identidades individuais e coletivas e os sistemas simbólicos nos quais ela se baseia fornecem possíveis respostas às questões: Quem eu sou? O que eu poderia ser? Quem eu quero ser? (Woodward, 2014, p.17).

Os respondentes relatam compreender o bloco como uma opção de diversão em grupo. Dificilmente percebem alguém completamente sozinho no cortejo e acreditam, que, diante da presença de famílias, um familiar mais engajado com a temática Nerd convida amigos e leva a família mesmo eles não se declarando Nerd, a título de se divertir entre amigos e fazerem parte do carnaval da cidade.

O bloco é Nerd, é de Star Wars. Eu acho que os agregados... eles estão chegando agora e trazendo essa coisa de outros temas, né? Outros desse mundo Geek, outras alas, eles estão chegando agora porque no ano que eu fui lá igual tiete, tirando foto com Darth Vader, com Chewie, todo mundo que estava lá na frente era só Star Wars, que eu me lembre. Fora desse tema não tinha ninguém. E no ano que eu desfilei eu comecei a ver outros personagens de outros mundos, não só do tema do Star Wars. (20)

Acho que o nosso bloco é Nerd sim. Tem pessoas Nerd sim. Tem gente curiosa também. Tem gente que não tem nada a ver com isso, mas vai lá do mesmo jeito. Ser Nerd hoje é forma de vida de cada pessoa. Hoje você sofre menos preconceito, mas ainda tem muito preconceito. Ainda é pejorativo para algumas pessoas ser chamado de Nerd. (08)

Eu acho que a temática visual do bloco é Nerd, mas o bloco em si mesmo, o cortejo do bloco eu não acho assim, tão... tão Nerd não, sabe? Tá mais para um bloquinho assim... mais infantil, mais em família, que um bloco Nerd, verdadeiramente. Eu acho que agrega muita coisa, você vê ali que não é só temática de Star Wars, ou tipo temática de quadrinho. Mas você vê família mesmo, pessoal levando criança, às vezes fantasiados de palhacinho mesmo... de coisa própria do carnaval. Mas é bem família. Isso é bem legal no bloco. (09)

Olha eu percebo que alguns outros blocos não são um ambiente tão favorável, propício para famílias, para crianças, para *pets*. Eu percebo isso muito forte no UDEM (Unidos da Estrela da Morte). Ele é um bloco bem democrático, ele é para todos, ele é para bebezinho, até idoso e também para animaizinhos, né? De estimulação. Para pessoas de todos os jeitos, de todas as idades. Inclusive ele abraça muito bem todo tipo de Nerd, né? Você pode ir com qualquer manifestação Nerd, não tem que ser necessariamente Star Wars. Inclusive tem Trekkers, tem a galerinha que gosta de Star Trek e são todos muito abraçados, muito bem recebidos. A gente adora, a gente se diverte com essa...né? Essa suposta concorrência, né? Com essa suposta rivalidade entre as sagas que não existe na verdade. Somos fascinados com esse universo! É tudo muito legal. (18)

Acho o nosso bloco Nerd, sim. Pela cultura das pessoas, acho que... assim. Pela base do bloco, né? As pessoas que... eu não tô falando só da liderança, eu tô falando da base mesmo, do pessoal que vai e toca frequentemente. Você vê que eles são Nerd mesmo, que eles gostam de questões aprofundadas de filmes, de séries, de livros, né? Eu acho que o clima é muito, muito, familiar, muito mesmo, viu? (15)

Uma observação que merece destaque é a reincidência da expressão “bloco familiar” nas respostas. Quando perguntado aos entrevistados sobre os atrativos do bloco o fator “clima familiar” é unânime. A percepção do espaço público como ambiente propício a encontros, conversa Nerd e de fácil interação com o bloco, possibilita muitas fotos e descontração. Percebe-se como o bloco é um espaço de socialização, de vivência de compartilhamento, reavivando as funções sociais dos foliões, seja ele Nerd ou um amigo/parente acompanhante de folião/foliona Nerd.

A expressão “bloco familiar”, no entanto, sugere um ambiente onde a ordem, harmonia, aconchego e intimidade prevalecem, criando um contraste com a ideia de bagunça e desordem. Sugere ainda que os outros blocos do “carnaval da cidade” são regidos pelo caos e que somente o Bloco Nerd não tem sequer empurra-empurra ou registros em boletins de ocorrências policiais. De fato não há, no período que abrange este estudo, nenhum boletim de ocorrência ou acidentes no percurso do bloco, porém é importante ressaltar que o uso da expressão “bloco familiar” pode implicar uma visão idealizada da família e de seus encontros.

A realidade das relações familiares é frequentemente complexa, e nem sempre os momentos de encontro são livres de tensões, discordâncias ou imprevistos. A começar pela saga Star Wars, tema do bloco, onde os personagens principais vivenciam conflitos emocionais e morais diante de uma das revelações mais impactantes do cinema³⁹: a declaração da paternidade de Darth Vader diretamente para seu filho, ocorrendo segundos após ele cortar a mão direita dele com seu sabre de luz vermelho. Ou, ainda, o clássico episódio do quase-beijo na boca entre os irmãos Luke e Leia, uma vez que eles não tinham conhecimento de seu parentesco devido ao fato de que amigos e familiares dos personagens mantiveram essa informação em segredo desde o nascimento, por razões de interesses políticos. E, recentemente, KyloRen mata com um sabre de luz o próprio pai, cujo personagem Han Solo é interpretado por Harrison Ford (ator de carreira famosa marcado também por Indiana Jones), ídolo da trilogia clássica da saga, chocando a comunidade Nerd. Existem diversas outras “desordens familiares” em Star Wars para exemplificar relações familiares caóticas.

³⁹Alerta de spoiler! Spoiler é uma informação que revela partes importantes do enredo de um filme e pode estragar a experiência de quem ainda não assistiu a saga.

A fascinação relatada pelos respondentes deste estudo diante do carnaval aponta que a festa preenche vazios vitais e são capazes de conduzir os foliões a elevados níveis de satisfação especialmente quando participam trajados com seus Cosplays. Vestir-se e interpretar personagem, conforme Yokote (2014), evidentemente não é a única maneira de se expressar, de demonstrar afeto ou fidelidade à saga através do Cosplay, mas é o nível mais profundo de identificação do Nerd com seu personagem favorito tamanha imersão no mundo da fantasia.

Para Hall (1997), as nossas identidades são construídas no interior das representações culturais.

Elas são o resultado de um processo de identificação que permite que nos posicionemos no interior das definições que os discursos culturais (exteriores) fornecem ou que nos subjetivemos (dentro deles). Nossas chamadas subjetividades são, então, produzidas parcialmente de modo discursivo e dialógico (Hall, 1997, p. 26).

A escolha do Cosplay normalmente requer semelhança fisionômica e afinidade com a personalidade do personagem que será representado nas ruas. Alguns entrevistados parecem ter mesmo levado isso em consideração. O respondente 17 é professor de história e fala sobre uma escolha de representatividade porque o personagem que ele escolheu é negro, como ele. O mesmo para o entrevistado 01 que também é negro.

Já o respondente 12 diz que sua altura favorece o Cosplay que ele escolheu – Darth Vader, mas que não foi só este o motivo, uma vez que o personagem Chewbacca tem também sua altura, mas ele não se identifica em absolutamente nada com este. O Darth Vader é um vilão com paixões latentes e o Chewbacca é conhecido por sua lealdade e humor peculiar, ao mesmo tempo sério e explosivo.

No entanto, foi possível perceber outras vertentes da escolha do personagem. O respondente 02 escolheu um personagem Mandaloriano por vários motivos, dentre eles, ter a possibilidade de cobrir o rosto tímido com um capacete. A respondente 06 relatou encantamento pela beleza da performance da Guarda Pretoriana no filme, cuja armadura cobre completamente o corpo numa única cor, a vermelha. Ela queria performar como eles para se sentir realizada. A cultura cinematográfica (desde o enredo, a fotografia, o movimento e outros) ditou através de seus elementos o caminho para a escolha dos personagens. Segundo Hall (1997), “toda prática social

depende e tem relação com o significado: consequentemente, a cultura é uma das condições constitutivas de existência dessa prática, que toda prática social tem uma dimensão cultural” (p.33).

O meu primeiro Cosplay foi de Lando Calrissian por causa da causa Negra, né? Eu já militava nestas questões nas escolas e na sociedade. Esse foi o primeiro, o do Lando. Depois fiz o Chewbacca por causa da minha altura e aí parecia bastante. Etive um cospobre, o Vader de E.V.A. (material emborrachado). E o que o público gosta mais? Sempre falei que é a fantasia. A nossa música nunca foi um primor. Nunca. A gente sempre toca ali para o gasto. A fantasia, o Cosplay é que é o negócio. Sabe... Já mandara meu parar de tocar para vestir o Chewbacca de novo! Então o Chewbacca é uma preferência. Entre eu cantar e vestir o Chewbacca, o Chewbacca é a preferência. Eles falam: “ah, moço, pelo amor de Deus... volta, coloca a roupa de novo?”. (17)

Lando Calrissian, interpretado pelo ator Billie Dee Williams, foi o primeiro negro com destaque na saga Star Wars (1980). Por muitos anos, durante mais de uma década, foi o único ator negro de destaque na saga. Há um aspecto recorrente na prática do Cosplay: as características físicas do personagem. Para realmente performar, eles sentem necessidade não apenas se assemelhar ao personagem fisicamente, mas se ver nele, encontrar uma conexão entre sua própria identidade e a do personagem, destacando-se características comportamentais.

Escolhi o Mace Windu! Ah...porque eu achei que eu conseguia fazer algo mais semelhante a ele, fisicamente falando mesmo. Ele é Mestre Jedi. Um grande Mestre Jedi. E... eu achei que fisicamente, dos personagens dos Jedi, acho que o que era eu conseguiria aparecer mais, por ser negro. Daí o motivo da escolha. Pensei fazer outros Jedi mas, fisicamente, eu não ficaria parecido. Poderia usar uma roupa parecida, mas eu não pareceria.(01)

Refletir sobre a demanda por igualdade de gênero e questões raciais na indústria cinematográfica é fundamental, pois isso reflete nas escolhas e representações dos Cosplayers, especialmente quando alguém escolhe vestir o traje específico de seu personagem favorito para se identificar ao máximo com ele. É mais uma maneira de celebrar e valorizar a diversidade.

Na hora que eu comecei ver o bloco, eu cheguei lá e aí eu vou ser bem sincero... as armaduras, né? Dos Stormtrooper! Foi uma das que mais me chamaram atenção. No mesmo dia já fui no Mercado Livre para ver quanto que era e pensei: "Eu quero uma, eu quero uma! Na próxima eu vou ter que fazer!" Mas acabei não fazendo nem comprando, nem nada... Mastá ainda na cabeça. Eu gostaria de fazer um Jedi, mas eu teria que trabalhar um pouco mais da timidez em mim. Teria que trabalhar. Porque o Mandaloriano você colocou o capacete aí beleza! Você cria seu mundo ali. (02)

Quando eu vi aquele filme eu fiquei louca com aqueles personagens (Guarda Pretoriana). Eu fiquei doida. Eu falei: "Gente eu amo vermelho!" E aquela coisa da coreografia deles, da luta, né? Eu presto muita atenção nisso, uma coreografia bonita, uma plasticidade bonita. Eu falei: "gente, eu queria tanto aprender a fazer esses movimentos"! Já quis fazer uma Leia e depois a Rey. A Rey é uma gracinha! Muito bonitinha. Mas depois que veio este filme eu não consegui pensar em nenhum outro personagem, só pensava nele. (06)

Me identifico com muitos personagensmas eu não caibo em muitos personagens (altura). Todo mundo fala: "Você podia fazer o Chewbacca!" Realmente podia fazer o Chewbacca, mas ele é um personagem que eu não me identifico. Nunca me identifiquei com o Baka, gosto dele...muito! Mas eu não tenho a afinidade que eu tenho com Vader. E assim, por mais que eu seja uma pessoa muito extrovertida... eu sempre fui uma pessoa muito sozinha. Eu acho que isso me... me identifica com Vader porque o Vader tem um sentimento de si, uma espécie de sofrimento silencioso. E esse ponto que me identifica nele...muito! Não que eu sofri em silêncio, de jeito nenhum. E isso me ajudou muito tempo a me identificar com ele e eu fui gostar mais dele. Gostei mais e mais depois de velho. Quando criança eu gostava do Obi-Wan. (...) Eu lembro que eu subi a escada do Pátio Savassi pra gente chegar no cinema e virei a esquerda e dei de cara com os personagens do CJMG, aquela coisa toda! E vi o Darth Vader! E aí eu lembro que o meu rosto deu uma fechada assim (expressão facial). Minha esposa perguntou: "O que é que foi?" É que... falei: "nossa eu sou muito maior do que o Darth Vader que está aqui!". Ali eu tive o clique. Eu quero ter um Cosplay, eu quero ter uma armadura do Darth Vader que seja minha. (12)

Cosplay é uma coisa que eu gosto de fazer. Antigamente, fantasia era para euir na igreja para fazer papel de Rei Davi e outras coisas assim. Aí quando eu entrei no meio Nerd eu comecei a gostar de Cosplay de Elfo. Passei a fazer Cosplay de Elfo o tempo todo praticamente, no dia a dia. Único cosplay não-de-elfo é o de Jedi Consular que no final é Elfo do mesmo jeito, porque tem as orelhas pontudas. Eu sou o Elfo Jedi Consular do Conselho Jedi, é uma coisa que eu gosto muito.E do bloco Unidos da Estrela da Morte também. Mas sempre faço cosplay de Elfo, só de Elfo, ou Elfo negro, ou Elfo comum, mas tudo Elfo. (11)

Ser Cosplayer envolve a adoção do traje específico e também a interpretação de um personagem se expressando através de posturas e sentimentos, logo a experiência pode ser nostálgica. O respondente 10 retomou uma lembrança de vinte anos atrás para contextualizar sua paixão por fantasias dentro desta nova experiência com Cosplay, de poder desfilarmos com seu traje completo pela rua, ao ar livre.

Eu já fiz fantasias próximo da realidade, né? Mas nem conhecia essa palavra Cosplay antes. Conheci quando conheci o pessoal Nerd, né? Do Conselho. Tinha fantasia muito bem feita, caprichada no bloco (UDEM) que ficaram bem perfeccionista. Mas eu já fiz várias fantasias de vários Cosplay. Assim... de Anthony Hopkins fazendo Hannibal. Fiz aquele do Monty Python em Busca do Cálice Sagrado. Eu sai todo ensanguentado com uma marca do coelho de Caerbannog! Fiz pro Carnaval mesmo. E teve uma vez em Brasília, eu morava lá e tinha uma festa à fantasia que o tema era cinema. Aí foi gente lá vestido de... um casal foi de O Vento Levou, outro foi de Harry Potter! Foi a primeira vez que eu vesti o Obi-Wan Kenobi e foi o primeiro

sabre de luz que eu fiz de lanterna, né? Isso faz uns 20 anos, mais ou menos. Hoje eu tenho 58. (10)

Yokote (2014, p. 57) tece reflexão sobre a relação afetiva com determinado elemento ficcional, diante de diversas possibilidades interpretativas, visto que se estabelecem relações particulares com os bens culturais, a ponto de o sujeito Nerd atribuir significados às coisas, a ponto do sujeito Nerd criar seu jeito de consumi-las, o que aponta que o mercado não é o determinante nas formas de consumo. Ele precisa dialogar com o consumidor.

É difícil olhar o Carnaval de Rua de BH hoje em dia sem ver nele a possibilidade e interação com outros grupos culturais nunca antes imaginados, tamanha diversidade na qual ele tem se apresentado. Foi essa diversidade do carnaval que abriu as portas para a Saga Star Wars e levou para as ruas os Cosplayers que, assim como as tradicionais fantasias de carnaval, permitem que as pessoas se desconectem temporariamente de suas vidas cotidianas e mergulhem em um mundo muitas vezes irreal, de diversão, encenação e de livre imaginação. Essa diversidade não é exatamente o conceito de diversidade que está popularizado nos discursos de carnaval presente nas ruas nos dias de hoje que versa sobre inclusão de raça, gênero, sexualidade, liberdade corporal, do fácil acesso popular. Esta diversidade que aqui aponto é a que tange o multiculturalismo imposto pela cultura de massa, onde quanto mais diversa as possibilidades do mercado, maior é o campo para que a cultura de massa se prolifere. Então se antes o fã-clubes conseguia espaço para consumir Star Wars em shopping centers e espaço privado, agora estão em um novo espaço expandindo a forma de consumi-lo e perpetuando a cultura que trazem em suas experiências de lazer. Como afirma Woodward:

A identidade, tal como a diferença, é uma relação social. Isso significa que sua definição – discursiva e linguística – está sujeita a vetores de força, a relações de poder. Elas não são simplesmente definidas, elas são impostas. Elas não convivem harmoniosamente, lado a lado, em um campo sem hierarquias; elas são disputadas (Woodward, 2000, p. 81).

O relato a seguir, do respondente 01 que é guia turístico, evidencia que pertencer ao grupo é um elemento relevante em sua identidade, por suscitar um sentimento de comunidade, identidade coletiva e satisfação até mesmo compartilhar a paixão pelo tema com outros indivíduos.

Já teve vez de o bloco estar ensaiando da Praça da Liberdade e eu passar fazendo um *CityTour* (passeio pela cidade) contornando a Praça. Mas eu não desci na praça e eu falei com eles (clientes de seu *CityTour*) sobre o Bloco Nerd! Que eu faço parte daquele bloco ali. E mostro as fotos. Quase todos os grupos que eu trabalho eu sempre mostro as fotos do bloco, do Conselho, do Cosplay... quase todos. Esse mês, os de Aracaju... eles já estão sabendo! Já estão sabendo do desfile deste ano! E sempre tem algum fã também no grupo, independente de idade, sempre tem um fã de Star Wars no *City Tour*. (01)

A distinção entre os trajes da cultura Nerd e os trajes do carnaval tradicional pode ser interpretada como uma disputa de poder. Embora durante o carnaval todos tenham a oportunidade de se expressar livremente, essa possibilidade de ocupar o espaço de licenciosidade nunca foi previamente considerada pelos Nerd entrevistados e tampouco foi observada em outros fã-clubes da cultura Nerd no Brasil. Esta "ocupação" das ruas com seus melhores trajes dentro da corda do carnaval faz sentido para eles. No entanto, vale ressaltar que os Cosplays, característicos da cultura Nerd, são frequentemente caros e inacessíveis para muitos. Aqueles que têm acesso a Cosplays podem se sentir mais poderosos e superiores, o que acaba se tornando um marcador de diferença social durante o carnaval, já que a maioria não tem a capacidade financeira para investir nesse tipo de vestimenta. Essa dinâmica reflete não apenas uma diferenciação estética, mas também uma hierarquia de poder e status dentro do contexto do carnaval, onde a posse de determinados trajes pode influenciar a percepção de pertencimento e posição social.

São representações de relações de poder a partir do momento em que um dos elementos do par tem mais legitimidade ou valor que o outro. “Nesses dualismos um dos termos é sempre valorizado mais que o outro: um é a norma e o outro é o ‘outro’ – visto como ‘desviante ou de fora’” (Woodward, 2000, p. 51).

O respondente 07 desfilou pela primeira vez com um cospobre imitando um droid chamado BB-8, mas este ano sentiu necessidade de aprimorar seu traje que estava “muito simples” e optou por alugar uma fantasia. Ainda que tenha encontrado um vestido como o da Princesa Leia para desfilar no bloco Nerd – feito raro, pois é muito difícil encontrar traje de Star Wars em lojas de fantasias em Belo Horizonte, foi preciso exercer suas habilidades de *cosmaker* para fidelizar ainda mais o traje. Ele comprou uma peruca e fez nela o penteado tal e qual do seu personagem, mas não abriu mão do tênis em detrimento a bota branca de cano alto da princesa, o que é completamente compreensível visto que no carnaval há deslocamento pelo asfalto

quente, mas que configuraria uma grande descaracterização do traje se fosse um evento do Conselho Jedi Minas, por exemplo, pois sem a bota não será mais um Cosplay com toda fidelidade requerida.

Especialmente nos Cosplayers estilo cospobres e genéricos destaca-se uma característica dos Nerd: a dedicação em aprofundar-se no assunto a fim de conhecer os mínimos detalhes de cada centímetro do seu traje. Isso fica evidente quando os respondentes relatam que já encomendaram peças em impressão 3D, como capacetes, para complementar os trajes feitos manualmente. Essa abordagem é frequente até mesmo no aprimoramento de cospobres, que apesar de usar material alternativo, a meta ainda é ser o mais parecido possível do traje do personagem oficial. É onde a criatividade leva a buscar soluções acessíveis, como o uso de interruptores de parede, para imitar com precisão os detalhes de um peitoral, especialmente quando as peças originais ou réplicas são financeiramente inacessíveis.

Eu nunca tinha feito nenhum Cosplay e este foi o primeiro, um mandaloriano genérico. Na época a gente tava aquela questão da pandemia. Ainda a gente não tinha conseguido se reunir. Ficou naquela... vai ou não vai reunir na casa do Eve? Acabou que você me indicou e eu procurei o clã mandaloriano do CJMG (Beskar'Ade) para eu ter uma base. Eu fui fazendo. Aí só o capacete e a manopla que eu consegui com um colega, ele fez em impressão 3D para mim. Mas eu nunca tinha feito. Fiz ela sozinho, na mão mesmo. (02)

A questão das fantasias de Cosplay, do Cospobre... fui descobrir tudo isso com vocês nos ensaios do bloco Nerd porque não fazia parte, assim, do meu mundo essa questão de Cosplay. E são fantasias muito caras, muito lindas! Eu vejo que é muita dedicação, é muito amor mesmo aos personagens! Estar fantasiada e fazer alegria de alguém através de uma fantasia parecia algo incrível! Pra mim, eu não tinha decidido ainda o que eu faria, porque não tinha dinheiro para comprar um Cosplay original e eu precisava de um. Eu queria me sentir parte estando fantasiada junto com vocês! Aí um belo dia eu sonhei, assim, eu acordei no meio da noite e pensei nos Ewoks! É isso, Ewoks! Vou fazer pra mim e pra minha família! (19)

A música Nerd que o bloco toca em seu repertório é música que muitas vezes remete momentos de infância, pois foram ouvidas provavelmente em momentos de descanso e lazer. Contempla músicas de cinema, clássicos de filmes e seriados, trilhas sonoras de videogames, desenhos animados, ou seja, costumam ser assistidos em algum local confortável remetendo ao aconchego de casa ou cinema. Parece fazer todo sentido participar de um bloco com um repertório do grupo que você pertence repleto de sentimentos confortáveis e lembranças.

Eu cheguei no bloco e gostei porque eu acho ele bem Nerd. As questões das músicas eu fiquei...Na primeira vez que eu fui, já no primeiro ensaio fiquei muito impactado! Muito contente, muito feliz pela recepção, e também pelas músicas que tocaram. Eu lembro que o luri (trompetista) me mostrou uma. Tocou Flintstones, tocou a música da Cantina, né? Lá do Star Wars. Vi tocar a Marcha Imperial e tocamos várias músicas que eram do bloco que eu aprendi no dia. Músicas (próprias) do bloco, mas também músicas Nerd. Então o primeiro impacto foi muito legal. Foi muito bom, muito bom mesmo. Eu não consigo esquecer. Eu sempre falo sobre o luri tocando Flintstones e a gente tocou Família Adams também! Tudo no meu primeiro encontro! (15).

O grupo, igual você disse, era pra ser uma Escola de Samba do CJMG, não era Bloco de folião. O nosso bloco tinha samba-enredo. Na verdade a gente toca samba-enredo, a gente não toca "marchinha do ano". Samba-enredo porque conta a história dos filmes, né? E todo ano aparece o samba-enredo daquele filme ou série recém lançado, e as alegorias são sobre aquele filme. Então o dia que teve o despertar da Força, tinha Phasma, tinha o Finn, tinha esse pessoal que ia aparecendo. Quando lançou The Mandalorian, teve o Baby Yoda. Então é enredo, todo amarrado. Não é um bloco todo solto, tem coerência. Então a cada filme ou seriado é uma música nova e vem com surgimento de personagens novos. (17)

No ano passado, então, na hora que nós tocamos a música do Rei Leão, gente, eu só arrepio! A gente tava, eu e o Paulinho, a gente tava tocando surdo e o surdo fica bem atrás. Cara, nossa, muita emoção! E... assim, o bloco atrai muitos curiosos. Acho que inicialmente, de público, foram realmente os Nerd, depois o público infantil e agora essa galera que vai lá ver como é, de curiosidade. Vai lá, gosta e fica. Eu adoro as nossas paródias! Eu só queria... não é uma coisa fácil... Realmente não tá no nosso alcance, mas é que se mais pessoas conhecessem as nossas paródias... Porque elas são geniais! Nós temos que dar um jeito das pessoas aprenderem isso! (20)

Dessa forma, seguindo a visão de Woodward (2014) a discussão de identidade sugere o aparecimento de novas perspectivas de identidades geradas através e das relações culturais, econômicas, sociais, pois os grupos vão adaptando suas identidades às mudanças das formas de consumir cultura (mesmo que tais mudanças sejam manipulações da indústria de massas).

Somos posicionados de forma diferente em diferentes momentos e em diferentes lugares, em acordo com os diversos comportamentos sociais que estamos nos propondo a vivenciar. Isso quer dizer que "Diferentes contextos sociais nos envolvem em diferentes significados sociais (Woodward, 2014, p. 31).

Quando os respondentes se declararam Nerd, afirmaram fazer parte de um bloco Nerd e concordaram em participar de uma manifestação cultural ainda incomum em toda a comunidade Nerd, evidencia-se a existência de elementos Nerd como instrumento de fortalecimento de sua identidade, neste caso, vangloriada pelos trajes de Cosplay, clima familiar, ambiente seguro entre amigos e demais conteúdos Nerd como, por exemplo, o repertório musical totalmente voltado para esta cultura.

5.2 Ala da Diversão: Perspectivas de Lazer

O lazer aqui compreendido como dimensão da cultura e necessidade humana (Gomes, 2014) é aquele enraizado na ludicidade e

constitui uma prática social complexa que abarca uma multiplicidade de vivências culturais situadas em cada contexto – e não somente nas chamadas sociedades modernas, urbanizadas e industrializadas (Gomes, 2014, p.9)

Neste contexto em que os respondentes já estão envolvidos há alguns anos com práticas lúdicas provenientes do fã-clube de Star Wars ou do Bloco Nerd, os perguntei quais eram seus hábitos de lazer especificamente no período do carnaval de BH, antes de conhecer o Bloco Nerd. Metade dos entrevistados mencionou que preferia passar o período do carnaval de BH longe da cidade, viajando para lugares distantes que não apresentavam as características típicas do carnaval o associando a festa, conforme suas próprias palavras, à bagunça, confusão, muvuca e fuzaca. Em seguida, muitos responderam que percebem o cortejo do bloco Unidos da Estrela da Morte como espaço de diversão.

Os destinos de viagem relatados foram para cidades do interior, sítios, retiro religioso e a conhecida fuga para o Espírito Santo, uma tradição entre os mineiros, possivelmente devido à acessibilidade do litoral, já que Minas Gerais não possui mar.

Os que responderam que ficavam em casa (não viajavam) relataram que ficavam descansando, trabalhando, assistindo filmes e seriados, ou ainda iam a clubes, em churrascos ou jogar RPG e Larp com os amigos. Somente três entrevistados, sendo duas mulheres e um homem, compartilharam experiências de imersão no carnaval antes de conhecer o Bloco Nerd. Como eles precisavam viajar para vivenciar o carnaval, percebe-se que o relato precedeu 2010, ano que marcou o reflorescimento dos blocos de rua em BH, deixando, após esta data, de ser imprescindível programar alguma viagem para participar da festa.

Eu viajava. Meu pai, ele trabalha com viagens então eu costumava viajar junto com ele. Eu sempre estava numa praia diferente na época do carnaval. Aí eu peguei várias fases. Peguei aquela fase do “Bom xibom,

xibom, bombom” que tocava em todos os lugares o tempo inteiro num *loop* infinito. E aí todo mundo fazia as coreografias. (03)

Eu chapava todas em Ouro Preto. Eu participava muito do bloco da Diretoria e teve até um ano que o bloco tava quase se extinguindo, mas ele era muito tradicional lá. E uma galera, minha turma mais a galera que era tipo a resistência do bloco saiu para rua com o que tinha! Fui porta bandeira do bloco, segurança, toquei também... sem saber nada e fazendo a festa, subindo as ladeiras de Ouro Preto! (04)

Todo carnaval eu ia pra Serra do Cipó.. Todos os carnavais. Todos, todos, todos. Porque, né, também em Belo Horizonte não tinha bloquinho. E eu ia, em carnaval, para Ouro Preto! Mas assim... quando eu tinha 20 anos de idade (...) passei 5 anos de carnaval em Ouro Preto. Eu gosto, sempre gostei de carnaval, mas aqui em casa, quase ninguém gosta. Eu devo ter sangue da minha avó porque minha avó era muito festeira, isto é o que contam aqui. (16)

Os integrantes que nunca olharam para o carnaval com outros olhos, agora percebem as suas atividades sociais de lazer realizadas no Carnaval de Rua ligadas à palavra "diversão". Através dela expressam como se sentem em relação ao carnaval no bloco Unidos da Estrela da Morte, evidenciando que a diversão é uma das principais razões pelas quais participam e desfrutam dessa festa hoje em dia.

Naquele momento está ali o interesse em comum que é o lazer, é a diversão. A memória afetiva que faz daquele momento o momento tão grandioso... às vezes faltam palavras, mas por isso, por muito mais, é que vou no da Estrela da Morte. (01)

E eu me divirto com as pessoas, não é? Eu me divirto e o outro também se diverte. É uma diversão coletiva, não é? Então eu demorei um pouco para assimilar que eu estou triste porque eu não vou no bloco ano que vem. Eu não estou triste porque eu não vou estar aqui no Carnaval. Eu estou triste porque eu não vou ao bloco. É que ano que vem eu vou à Disney na época do Carnaval. (12)

Primeiro, o bloco é muito importante. Eu acho ele importante pra minha família pra divertir, pra poder encontrar os amigos, pra fazer novos amigos, né? Fazer e continuar com esses grandes amigos, né? É uma forma de agrupar, porque eu fui pro bloco e minha família também veio junto. Foi eu e a Tati! A família veio toda juntoe, além disso, foram muitos amigos também, então a gente lembra. É muita gente da nossa amizade aqui da nossa família da nossa Equipe L.O.U.C.A. (da gincana de Contagem). Então vai muita gente. Para mim o bloco ele é... é muito importante na questão de amizade. E de diversão também. Então, é isso aí. (15)

Já tinha anos, a gente só viajava e a gente resolveu dar uma chance para o Carnaval de Belo Horizonte para poder se divertir um pouco. É... fazer amigos, e é isso que o bloco tornou pra gente. Não só um bloco de carnaval. Tornou um grupo de amigos que a gente tem hoje! Essa é minha visão hoje com relação ao bloco. E aí nesse meio tempo a gente viu que poderia se divertir tocando. (16)

No bloco é diversão mesmo. Eu sou mais um folião ali, né? Eu gosto muito de divertir. Tanto para você ver que meu momento máximo não é nem tocando, o que eu faço até bem. É vestir de Chewbacca, porque eu fico dividido ali ...entre divertir vestido de Chewbacca e tocar. Tocar é

legal...vestir de Chewbacca e legal. Então é pela diversão! Eu não vou nunca por obrigação. (17)

A maioria dos entrevistados não enxergava diversão no carnaval de BH (pelo menos no período de 2009 a 2015 entre o reflorescimento do Carnaval de Rua na capital e a fundação do Bloco Nerd) provavelmente porque nenhuma temática os atraía. Mas, também, esta percepção da festa demanda certo olhar crítico porque muitas vezes os sujeitos não percebem a realidade da cidade e a própria cidade muitas vezes não está “aberta” para o olhar, por exemplo, daquele que está com hiperfoco numa franquia transmidiática, seduzido e bombardeado diariamente pela indústria de massas, como o caso da abordagem de Star Wars.

Além do mais, como já relatado, o crescimento dos blocos neste período foi vertiginoso e exigiu mudanças bruscas também na relação espacial, no que tange o uso e gestão das vias públicas, do espaço construído da cidade e do espaço como produto. Neste entendimento, a metáfora até hoje muito usada como elemento de legitimação do carnaval sobre “ocupar” as ruas faz refletir sobre a ideia do lugar como processo geográfico civilizatório (Lefebvre, 2006) por vezes percebido como espaço físico que por vezes acaba se contraponto ao carnaval que o Bloco Nerd se propõe. Não se percebe na fala dos respondentes a necessidade de criação de novos lugares qualificados, lugares de simultaneidade e de encontro, onde a troca não esteja subordinada ao comércio e ao lucro. Os entrevistados parecem estar presentes no Carnaval de Rua por motivo para além da temática que abrange a segurança, as cordas, a tranquilidade relatada.

Henri Lefebvre (1991) versa em seus estudos que a cidade foi, na linha do tempo de nossa história, um espaço ocupado pelo trabalho produtivo, pelas obras e também pela festa, com sua capacidade de ser reveladora da dimensão cultural de uma cidade. Esse formato privilegiado de festejar o carnaval na rua no que tange a relação com as cordas de segurança, o policiamento, a sensação de liberdade para diversão familiar relatados pelos respondentes é o que vai estabelecer a noção de lugar, de fazer parte do processo do Carnaval de Rua, sabendo-se que o Carnaval de Rua pode nos levar a perspectivas revolucionárias ou apenas anular todas elas em nome apenas do simples aproveitamento do momento, do prazer, de convivência, sorrisos, das fotos - como é o caso do Bloco Nerd.

E isto acontece independente de qualquer questão urbana ou proposta de ocupação. Por isto a ideia de reconhecimento do lugar que o Nerd ocupa no Carnaval de Rua está mais relacionado a esta percepção que temos dentro deste contexto: reconhecer, neste posicionamento dos corpos, quais os sentidos e significados da presença do Cosplayer Nerd num carnaval que acontece na rua, dentro deste processo todo. O urbanista Edward T. Hall (1977) em suas reflexões sobre proxemia (estudo do espaço de proximidade ou distância entre indivíduos, nomeadamente do ponto de vista comportamental, cultural ou social) afirma que “através destes meios ambientes alterados pelo homem é possível descobrir como povos diferentes usam seus sentidos” (Hall, 1977, p. 14).

Diante dos relatos onde os respondentes informaram ter encontrado diversão no bloco, foram incluídos momentos de diversão ocorridos também durante os ensaios, especialmente entre aqueles que desempenham funções específicas no Unidos da Estrela da Morte que acontecem igualmente num local seguro na região centro-sul da capital com moradores de alta renda *per capita*: a Praça da Liberdade. Como os membros do fã-clubes têm responsabilidades pré-definidas para contribuir com o grupo, os relatos que mencionam o prazer em ajudar o bloco podem refletir a influência dessa cultura de trabalho em equipe. Eles valorizam a colaboração e o trabalho coletivo como parte integrante de sua experiência no fã-clubes. O envolvimento de cada um fortalece sua identidade com o grupo e pode ser um dos elementos que determinam os rumos da diversão.

Lazer para mim, hoje, é participar do Unidos da Estrela da Morte, preparar pro cortejo, ir lá, participar do ensaio e tudo. Eu sou radialista, então sempre trabalho no carnaval e tive que adequar meu horário ao cortejo. Eu sou um cara muito intenso então eu gosto de participar mesmo, gosto de ser útil ao Conselho Jedi Minas Gerais, então estou no bloco também. (14)

Eu ajudava muito no bloco do Unidos da Estrelinha, também nas oficinas para poder confeccionar os instrumentos, né? A gente tinha o lanche coletivo, tem o pré-carnaval infantil e depois a gente fazia o dos adultos! Sempre foi muito importante participar junto, sempre gostei de ajudar. (03)

Eu procurei o bloco por causa do negócio que chama prática de conjunto. É um negócio que eu super curto. Eu acho que é muito prazeroso, que é muito relaxante pelo contato com as pessoas, pelas amizades que você faz e porque também tem uma coisa que eu gosto, assim, não só em prática de conjunto mas como várias coisas da vida, é ver as coisas tomando forma, sabe? Então você vê ali a música, a marchinha sendo construída, sendo aprimorada, até que aquilo fica apresentável. Eu acho isso muito bom, eu gosto muito dessa sensação de estar construindo coisas. E por que o bloco em particular? Como já disse, Cosplay foi uma coisa que nunca pensei na vida, mas eu já lembrava do grupo por ter também participado da Jedicon

Minas, então já existia uma simpatia, né? E como eu falei antes eu achei que essa junção entre Star Wars e carnaval... a princípio...ela é inesperada, né? Então justamente por isso seria muito divertido. Então foi por isso que eu procurei o bloco. (07)

Estou desde o primeiro ano. Eu só não profilei em todos, mas eu ajudei a organizar lá o Abre Alaspelo Sabres da Velha República (projeto de lutas coreografadas do CJMG). Eu tô na organização do Abre-Alas desde que o bloco existe. Mesmo não estando em todos os ensaios da Bateria Nerd, meu dedinho tá ali, pois crio e ensaio todo mundo separado. Olha outro nosso diferencial: vamos pegaraí... desde 2016 até hoje. Eu sempre vou para ajudar e como base nesse período, que foi o último antes da pandemia se eu não me engano, nós tivemos até aquela menção honrosa na Polícia Militar de zero ocorrências no cortejo. Muito tranquilo. (13)

Como as colaborações supracitadas são por meio de voluntariado, é importante esclarecer que o Unidos da Estrela da Morte segue o modelo de bloco aberto, o que significa que qualquer pessoa pode se tornar integrante sem a necessidade de comprovar um número mínimo de ensaios. É comum que foliões apareçam apenas no dia do cortejo para participar. Além disso, sendo um bloco gratuito, que não cobra mensalidades em dinheiro, há um número significativo de colaboradores nas atividades organizacionais. Os membros que ocupam cargos, incluindo cantores e cordeiros, também não recebem remuneração pelo seu trabalho, pois todo recurso que eventualmente apareça como o auxílio da prefeitura é usado para as despesas com sonorização, hidratação e segurança do bloco, apenas. Uma grande mobilização com comprometimento de passar dois longos dias nas ruas da cidade.

Ao ampliar o olhar do fenômeno estudado percebe-se, na fala dos respondentes suas múltiplas manifestações e significados externados, focando primeiro na experiência vivida, que representa uma das tríades lefebvrianas. O desejo, a empolgação, o sentido coletivo tão presentes em Lefebvre (1991) são incorporados à preparação para a festa na cidade, e assim constituem elementos do próprio "direito à cidade" a que ele se refere na obra "Le droit à la ville" onde ele defendeu que a população deveria ter acesso à vida urbana (Lefebvre, 1968).

Fato do bloco não exigir "cobranças" para participação dos ensaios ou outras despesas tornou mais fácil o acesso à participação prazerosa de cada um com seus filhos misturados com amigos e familiares.

Nós temos zero ocorrências e isso é a primeira coisa que eu falo quando chamo alguém pro bloco: "Ó, você quer ir num lugar para curtir sossegado? Um lugar que você quer levar... que você pode levar sua família e não

precisa de pagar? Que você pode levar meu filho sua esposa sua mãe?"É certo que vai ter coisa a ver com todas as gerações de Star Wars. Esse filme atravessa gerações. Desde a década do final da década de 70 até hoje você tem material que pega desde criança ao avô. (13)

A diferença de outros blocos é que quando você chega, você não é recebido, né? Você vai e você participa lá e pronto. Já no Unidos da Estrela da Morte, não. É uma família, somos uma família que respeitamos além de tudo os fãs. Entendeu? Há uma interação muito grande. Cada membro do grupo tem o seu, a sua coisa (função) pra fazer, entendeu? Uns cantam, uns tocam, uns vestem Cosplay. No meu caso eu visto Cosplay e fico lá na comissão de frente recebendo os fãs e agitando o carnaval. E o argumento que eu uso para convidar pessoas para o bloco: "Ô, gente! Vamos lá, o grupo é legal, tá tudo tranquilo, tem segurança, tem tudo aqui. O cortejo a gente faz, vai lá curtir com a gente lá! Vá de qualquer fantasia que você quiser!" Já que aceitamos qualquer Nerd e não tem mensalidade, né?Qualquer Cosplay vai lá e conta pra família ...e assim vai mais pessoas, sim, tá? (14)

Antes de escolher cargos e funções no bloco, quem está ali escolheu desfilar num bloco de carnaval através da representação de Cosplay. Os caminhos percorridos apontam que algumas escolhas tiveram por base as emoções e sensações que remetem prazeres de infância que ali conseguem ser vivenciados com encontros e fantasias.

O bloco no que diz respeito ao lazer é muito significativo para mim por que ele nasceu de um fã clube de Star Wars nasceu do Conselho Jedi de Minas Gerais e a temática de Star Wars me desperta o interesse desde a infância... e o bloco consegue agregar uma série de fatores marcaram a minha infância a adolescência e agora marca uma fase adulta. Quantas vezes que eu já vi ali o avô, o filho, o neto e eles contando para as crianças como que era, né? Chama para tirar uma foto, vibra com aquilo e vem com aquela famosa frase: "Ah porque no meu tempo... porque... quando eu era pequeno tinha Star Wars!" (01)

A questão é a descontração ali, de estar com as pessoas que a gente gosta e fazer um som que agrada a todos! Então.cada dia mais, a gente recebe notícias do tanto que o bloco faz bem, aí, pras pessoas. E é fruto desse lazer que a gente tem esse retorno tão positivo. E a questão do filme, o que me motiva é ver as crianças tudo alegre,né? Tipo, como se tivessem se realizando. É como se estivesse realizando o sonho de ver aquele personagem de Star Wars ali próximo dela! Apesar de meu cospobre ser piloto e poucas pessoas conhecem, poucos vêm para tirar foto (risos)! Mas é gratificante, né? Estar em conjunto com os demais se formando, aí, o bonde! O grupo dos Cosplayers! Então, eu fico muito feliz, assim. Quando se faz algo, né, que pode propiciar alguma felicidade para uma outra pessoa, essa felicidade acaba de alguma forma depois retornando para você. (04)

O bloco hoje representa para mim, assim, o meu lazer mesmo, sabe? É o lazer das coisas que eu mais gosto! Os assuntos da gente no grupo do WhatsApp, conversando, são os assuntos de Nerd que surgem do nada! É tudo que eu gosto! E faz com que a minha vida seja mais leve. Lazer é para isso, né? Pra aliviar, desestressar, e o Bloco, ele faz esse papel muito bem na minha vida. E eu tô aqui, com o dedinho do pé... eu consegui quebrar ele na base! Ele tá há 4 meses que não cicatriza e dói muito! O médico falou que não tem como imobilizar porque já é um lugar que não tem o que

fazer, é uma trinca! Então eu sinto dor o dia inteiro, não desço escada, acordo de madrugada com dor. Aí eu ri ontem, com minha irmã, falei, que fui para nosso evento mancando, cheguei lá vesti o Cosplay, andei na Praça e não senti dor nenhuma! Em momento algum eu lembrei do pé doendo! (06)

As respostas predominantes versaram sobre terem escolhido vivenciar o lazer no carnaval porque se identificam com as pessoas que estão ali, cercadas de elementos da cultura Nerd que apreciam.

Eu vou porque me identifico muito com... com as pessoas, por querer estar junto, né? Na medida do possível. Mas é isso, é a sinergia mesmo, do bloco, das pessoas que compõem o bloco, entendeu? Todo mundo ali é bem... bem receptiva, é bem simpática, né? Porque eu... eu sou muito fechado, também. Fico na minha, né? Eu não sou muito de chegar chegando, não, né? Eu sou bem tímido e foi tranquilo o bloco. Eu fico mais na minha. Isso de ser Nerd e fazer Cosplay ...é gostar do que nos leva a sair um pouco de seguir essa rotina de preocupação, né? Nos leva para o outro mundo! E ajuda a gente a sonhar mais! Então acho que...acho que basicamente isso. (05)

O que me fez procurar o bloco por lazer foi ter acesso a cultura Nerd, a cultura Geek. Podemos usar um Cosplay, literalmente temos um lugar para usar uma fantasia, né? Fantasia entre aspas, um Cosplay! E no final conhecer pessoas, fazemos amizades. É isso. Assim, este bloco para mim foi... (voz emocionada) eu acho que tô até falando algumas coisas que o Ronaldão fala! Foi assim ...não é só...acabou que, pra mim, esse bloco é diferente dos outros blocos. Pra mim, que já toquei em muitos blocos, que eu ia, assistia os ensaios dos outros, fazia algumas amizades, tocava... Sei que tem muitas pessoas que são "seus conhecidos do carnaval" né? Seus conhecidos de naípe, né? Que você vai conhecendo no carnaval e só. Esse bloco para mim tem uma conotação completamente diferente porque nós ficamos amigos! Então ir para o ensaio do Estrela da Morte não é só meramente tocar um instrumento e ir embora. Pra mim é um prazer muito grande porque eu vou rever e reencontrar meus amigos, né? E quando tem o Star Bar, Jesus (risos)! Então assim, a gente fica ansioso. E, curiosamente, eu tenho dois grandes amigos que foram para o Bloco Nerd por causa da temática de Star Wars. Porque eu descobri o bloco falei com eles! Eles eram Nerd também e eles foram para o nosso bloco! (20)

Ficou perceptível um lazer romantizado⁴⁰ em algumas falas, que apontam que há indivíduos que buscam o lazer não apenas pelo seu próprio prazer, mas também pelo impacto positivo que percebem em si mesmos e nos outros. Essa busca não se restringe apenas ao prazer pessoal, mas é motivada pela sensação de contribuir para o bem-estar coletivo e para uma atmosfera de harmonia e felicidade.

⁴⁰A compreensão do lazer aparece descrita como romantizada, pois, na entrevista, ficou implícito o aspecto da estranheza que os Nerd sentem ignorando ou minimizando potenciais desafios, dificuldades ou consequências negativas associadas ao participar de uma atividade social que contrasta com a realidade ou com a experiência típica dos Nerd entrevistados.

Por coincidência eu tava com a minha irmã minha sobrinhas em casa passando o carnaval em casa. Fomos procurar um bloquinho divertido e passou uma propaganda no jornal, falando sobre o bloco que tinha o tema Star Wars e a gente achou muito diferente! Chegando lá, aquela diversidade de personagens, aquele tanto de fantasias! Um tanto de gente diferente, realmente muito diferente do que eu já tinha visto até o momento! A hora que vocês começaram a tocar aquela... sabe? (fez o som com a boca “taca taca tá”) Que arrepiou o dedo do pé até o fio de cabelo? Foi a sensação que eu tive. Meu olho acho que brilhou na hora eu falei assim para o meu marido: Eu vou tocar nesse bloco o ano que vem! Eu já vou me inscrever! E foi então que me inscrevi no bloco Eu e meu marido, meus filhos. E também nos inscrevemos também no CJ, né? No Conselho Jedi! Somos membros também. Se é pra fazer parte, vamos fazer parte de tudo! E desfilamos com vocês pela primeira vez esse ano e foi assim, perfeito! (19)

Eu procurei o bloco para ficar perto de pessoas que compartilham comigo do mesmo gosto, carinho, admiração, divertimento. Que trata de assuntos que eu gosto como o mundo Geek, o mundo Nerd, o mundo dos filmes, o mundo da música e o mundo das séries que alegra tanta gente! Normalmente vivemos em ambiente fechado o dia todo. Esses momentos em especial o de ler revistas, jogos, filmes, a gente normalmente vive esses momentos no ambiente privado em casa, né? Num ambiente íntimo que é na sua maioria das vezes limitado a um grupo pequeno de pessoas, né? Só as pessoas mais próximas a você sua irmã, seu pai, sua mãe, seu namorado sua namorada, seu companheiro, companheira, né? Filho, filha, os maridos, um amigo mais próximo, né? Eu acho que o prazer que eu encontro no bloco é poder encontrar com tanta gente simultaneamente com o interesse em comum, buscando um mesmo tipo de divertimento! Envolve o que a gente gosta, ou seja, indo ao bloco eu vejo muita gente legal, um ambiente muito gostoso, porque ele é muito familiar! Ele é claramente com esse objetivo, de Star Wars! Ele não é um bloco que você sai para gandaia, digamos, sai para pegar mulher, sai para pegar homem, essa coisa toda. Não é esse o objetivo do bloco. Isso torna o bloco ainda melhor! Então eu me divirto indo lá, tendo esse momento coletivo que expande o meu momento íntimo. (12)

Nesta ala foram observados os elementos constitutivos referentes ao que eles próprios chamaram de diversão envolvendo sentimentos, experiências, expectativas, interação e satisfação com o espaço físico corroborando com os autores que compreendem que a necessidade de vivenciar o lazer pode ser satisfeita de múltiplas formas, desde valores de interesses e autopromoção dos sujeitos ou grupos em diferentes contextos e de momentos históricos, sociais e culturais.

5.3 Ala dos Sentidos: Motivações para o Carnaval de Rua

A presença dos Cosplayers do CJMG no Carnaval de Rua provocou uma mudança significativa em suas rotinas. Integrados à programação oficial do Carnaval de Rua de Belo Horizonte desde 2016 a demanda por mais meses de ensaio aumentou

gerando novos formatos de encontros (ensaios virtuais, por exemplo), e a frequência semanal passou de duas horas para duas horas e meia, desde 2020, exigindo maior comprometimento dos participantes.

Mesmo atuando como voluntários, eles têm o compromisso de desfilarem no dia, horário e local pré-estabelecidos, uma vez que o desfile está sujeito à regulamentação da Prefeitura através de contrato, ou seja, a não realização do desfile pode acarretar sanções jurídico-administrativas para os organizadores do bloco. Sendo assim, o cortejo parece ser compreendido como uma apresentação artístico-cultural onde a rua é o palco e os foliões e folionas são a plateia que aplaudiu os Cosplayers no final de uma festa repleta de exigências organizacionais e limitações de tempo e outros regramentos abafados pelo espetáculo, pela alegria e por muitos flashes fotográficos.

Lembrando que este formato se dá por motivo do bloco estar inscrito na programação do carnaval oficial da Prefeitura, e isso o difere de manifestação cultural espontânea que simboliza o Carnaval de Rua brasileiro tradicional onde dia, hora, rota do trajeto, e qualquer outra decisão é tomada pelos integrantes do bloco e não por algum órgão público.

Esta visão da rua como palco contrapõe a passagem onde Lefebvre, em sua obra *O Direito à Cidade* (1968), espera que cidades sejam encaradas não apenas como palco para as pessoas, mas sim como objeto destas ações das pessoas, como aliada da construção de um marco. Com esta afirmação o autor queria legitimar as ocupações (passeatas, manifestações, barricadas...) que historicamente aconteciam em sua cidade francesa na ocasião da publicação do livro.

No entanto, este sentido de ocupação não cabe na proposta do Bloco Nerd que como citado ao longo do estudo, participa do carnaval dentro de uma proposta temática, que inclui não somente elementos de sua cultura favorita como também só está ali porque a rua está cercada, protegida, delimitada e amparada por instituições reguladoras.

Os participantes mencionaram que um dos principais motivos de sua preferência pelo bloco Nerd é o fato de que, estando ali, não é necessário sequer sair de dentro das cordas espaçosas, pois encontram tudo o que basicamente precisam para

performar: segurança e um ambiente familiar. Fora das cordas (“fora do palco”) há, de acordo com dados do último cortejo, cerca de 5 mil pessoas em cada dia de desfile os seguindo, os aplaudindo, os fotografando e cantando as músicas que eles gostam e compõem, bem pertinho uns dos outros.

Afinal o que Lefebvre nos convida a refletir ainda nos dias atuais é sobre quantos entendimentos podemos ter sobre o espaço urbano, sobre a cidade.

Assim como pode ser desafiador compreender a variedade de maneiras de ocupar as ruas em uma sociedade multicultural, percebo que até mesmo o bloco Nerd enfrenta dificuldades para representar completamente sua cultura no desfile. Isso se deve ao fato de que cada indivíduo interpreta de maneira única o que está contido no roteiro do cortejo do Unidos da Estrela da Morte considerando o trajeto, o espaço, o local escolhido para o desfile.

Neste ponto, a cidade é percebida pelos cidadãos não apenas como palco para atrações artísticas, mas também como objeto negociável sujeito a novas regulamentações, adaptações e até mesmo intervenções de obras para que apoiadores e patrocinadores possam explorar a festa, tornando-a tanto um evento tão grandioso quanto lucrativo e altamente divulgado na mídia.

Esse formato de uso da cidade resulta em aumento do prestígio da cidade no cenário carnavalesco do país, no aumento de dinheiro circulando na cidade, desenvolve a economia criativa, traz geração de empregos, aumento do turismo e resulta num constante aumento de público que bate recorde ano após ano, desde 2015, quando a Prefeitura/Belotur assumiu a direção e a contabilidade do evento.

O cortejo do bloco Nerd exige preparação e também performance, já que a finalidade é desfilar beleza dos Cosplayers e musicalidade para milhares de pessoas.

Para ajudar na compreensão da motivação que levou o Nerd a se sujeitar a uma rotina pesada de dedicação para aprender um instrumento musical, investimento em trajes cada vez melhores, ensaios com duração crescente dentre outros, faz-se necessário conhecer com que frequência os entrevistados participam do desfile do bloco Nerd.

O Quadro 4 apresenta, ano a ano, aqueles que participaram de pelo menos um dos dois dias do desfile. A frequência média apontada foi de pouco mais de três cortejos por respondente nos últimos seis desfiles.

QUADRO 4 - Cortejos por ano nos quais estiveram presentes os respondentes.

Cortejos por ano nos quais estiveram presentes os respondentes							
Nº de identificação	Carnaval Oficial da Prefeitura de Belo Horizonte						
	2016	2017	2018	2019	2020	2023	TOTAL
01			X		x		2
02					x	x	2
03			X	x	x	x	4
04	x	x	X	x	x	x	6
05					x	x	2
06					x	x	2
07					x	x	2
08	x	x	X	x	x	x	6
09					x	x	2
10	x		X	x		x	3
11			X	x	x	x	4
12					x	x	2
13	x	x	X	x	x	x	6
14				x	x	x	4
15			X	x	x	x	4
16			X	x	x	x	4
17	x	x	X	x	x	x	6
18					x		1
19						x	1
20			X	x	x	x	4

Fonte: Arquivo da autora.

Os participantes enfrentam uma apresentação dividida em dois episódios, ou seja, dois desfiles, um no sábado e outro na segunda-feira, em um ambiente de improviso, com o mínimo de estrutura se comparado ao ambiente que costuma realizar suas atividades com o fã clube Conselho Jedi Minas.

Nas ruas, os banheiros são químicos, o teto é o céu, que pode estar claro ou chuvoso, e um vento característico do verão traz o calor dos dois sóis de Tatoonie (planeta famoso por essa característica em Star Wars), refletidos no asfalto quente sobre os trajes de Cosplay. Mesmo assim, nesse cenário inédito para muitos, encontram alguma motivação que gera diversão para participar da festa. Toda essa relação conflituosa entre o espaço físico, o simbólico e o emocional parece dar sentido à presença do Nerd no Carnaval de Rua. Compreender a dinâmica simbólico-emocional elucidada a busca deste estudo, pois aponta elementos que dão significado à prática de acordo com a vivência de cada um. Dessa forma, a motivação do sujeito Nerd para o carnaval parece ultrapassar o mero significado do desfile, no que tange ao elemento da cultura Nerd. Ele encontra sentido naquilo que é formado por elementos simbólicos que o afetam emocionalmente, criando um sistema de relações inseparáveis. Como afirma González Rey (2005):

O carácter relacional e institucional da vida humana implica a configuração subjetiva não apenas do sujeito e de seus diversos momentos interativos, mas também dos espaços sociais em que essas relações são produzidas (González, 2005, p. 24).

As razões internas que impulsionam os sujeitos a participar e se dedicar a uma atividade, como o sentimento de pertencimento, a expressão criativa através dos Cosplay, a busca por diversão e a conexão com a cultura que ele é fã, dão sentido à prática escolhida por ele. Colabora a reflexão de González Rey(2005):

Os sentidos subjetivos constituem verdadeiros sistemas motivacionais que permitem representar o envolvimento afetivo do sujeito com uma atividade (González Rey, 2006, p. 34).

Percebe-se que a descoberta do carnaval para alguns, transcendeu e se integra à realidade, onde a emoção permanece diretamente associada aos benefícios da prática do Cosplay.

A saída do nosso bloco é uma saída mais específica. Tá todo mundo de Cosplay e... Todo mundo da mesma forma. Olha... Emociono, né? Emociono. Você está fazendo uma coisa que gosta e você curte. (01)

Meus pais me levavam quando eu era criança na Afonso Pena para a gente ver as escolas de samba e os blocos caricatos, então assim minha mãe sempre gostou muito de carnaval. Então isso é uma coisa que me levou também. Fora isso, não fazia. Ia para o clube eu ficava em casa... dormia... Não fazia, não fazia nada. Carnaval para mim era uma coisa completamente sem sentido. Eu queria carnaval para dormir, para comer, carnaval pra mim era completamente sem sentido. Agora não! (20)

Assim, eu vou falar de uma experiência que foi do carnaval que eu fui de Mandaloriano. Tímido, né? Bem tímido ali, bem quietinho, escondidinho. E e todo mundo mandando: “vai lá pra frente!” E não sei o quê, e tudo mais. Principalmente crianças pedindo pra tirar foto, os paizinhos pedindo pra tirar foto, porque: “Meu filho quer tirar foto com você, vem cá!” E tal, não sei o quê! Aí você acaba sentindo vontade de tirar as fotos! E lá são músicas de desenho. São músicas que relembram nossa infância. Nem tanto a infância dos meninos que tem agora. Começa a tocar Balão Mágico, He-man Cavaleiros do Zodíaco. A minha campanha quando eu falo pro pessoal ir pro bloco é porque eu falo que é um bloco família: “Tem cerveja, tem tudo, gente!” Este ano eu fui na corda (ajudando a segurá-la). O fato de eu estar ali na corda, toda hora chegava um! Passava um, me abraçava! Passava outro, me cumprimentava, brincava ali. Toda hora minha esposa levava um copo de cerveja para mim (risos)! Bom demais para mim, que não sou daquele cara de ficar pulando, não gosto de muvuca. Eu acredito muito que as pessoas que frequentam ali, eu acho que tem um pouquinho mais de discernimento, né? De educação. Então acho também que facilita. Facilita um pouco a organização e diversão. (02)

A ludicidade, como afirma Gomes (2014) é um elemento fundamental do lazer. Percebe-se que ele segue presente no bloco, no relato dos respondentes sob o cenário de um carnaval hegemônico.

E foi nesta categoria, investigando a motivação para participar do cortejo do bloco e o envolvimento simbólico-emocional que levam o sujeito Nerd ao desfile, que surgiram respostas mais provocativas, pois aferiram um grau de superioridade ao Bloco Nerd, como se ele não fosse parte do carnaval que acontece na cidade e como se, eventualmente, “não fazer parte” fosse uma vantagem.

Durante a entrevista, aqueles que manifestaram sua falta de afinidade com o Carnaval propriamente dito, afirmaram, no entanto, que gostam do cortejo do Bloco Nerd, chamando-o de “CarnaNerd”. Esta expressão teve seu surgimento no terceiro ano de desfile, quando a popularidade do bloco nas redes sociais teve um aumento significativo, impulsionada pelo crescimento do carnaval na cidade, e trouxe com ela uma série de eventos de conotação tendenciosa. O perfil do bloco Nerd no Instagram passou a ser marcado em *memes* que comparavam, de forma irônica, o “carnaval tradicional” com o “cortejo do Unidos da Estrela da Morte”, ilustrando de maneira satírica os estereótipos associados ao Carnaval de Rua, ou seja, enquanto as imagens de representações do “carnaval tradicional da cidade” frequentemente mostravam cenas de desordem e excessos, como pessoas embriagadas caídas no chão ou urinando em vias públicas, o “CarnaNerd” era retratado de forma distinta, com figuras emblemáticas da cultura Nerd, como Darth Vader e Cosplayers impecavelmente caracterizados, distanciados, sorrindo, portando acessórios

colecionáveis, sabres de luz, sem os elementos mais característicos nas imagens publicadas pela mídia do Carnaval de Rua assumindo para si este cenário como realidade.

A realidade é que o carnaval de BH não pode ser avaliado usando os mesmos critérios que o Bloco Nerd usa para compreender um carnaval, pois cada carnaval é único. Assim como cada bloco é único e faz seu carnaval, cada um vê um sentido em sua prática, seja individualmente ou em grupo, como afirma González Rey(1996).

O sentido que cada momento tem para o sujeito individual é um elemento dinamizador, permanente, dos distintos sujeitos sociais em um momento histórico concreto (Gonzalez Rey, 1996, p. 104).

Ao adotar o termo "CarnaNerd", o Bloco Nerd se distancia da representação estigmatizada que associa ao Carnaval tradicional da cidade e abraça uma expressão que fortalece sua identidade, encontrando ressonância entre os seguidores da cultura Geek.

Alguns dos entrevistados que afirmaram que o desfile do bloco Nerd não se enquadra na definição de carnaval, e que o carnaval não representa sua atividade de lazer preferida, ainda assim afirmaram que participam do "carNaNerd" devido à sua semelhança com um grande encontro de sagas ou festivais como animencontros, por exemplo. Aproveitam, de certa forma, o encontro proporcionado pela festa de carnaval para se envolver nas atividades que mais apreciam.

Já fui em outro bloco e aquilo não é um bloco que representa... que tem apresentação de personagens. A pessoa fica lá pra ouvir, curtir, mas sem... não tem uma caracterização. E no nosso bloco, os personagens de Star Wars são muito icônicos. Todo mundo quer fotografar.(01)

Não, eu não gosto de Carnaval, eu não bebo, eu não gosto de muvuca. Ele é num calor intenso, as pessoas ficam aglomeradas e isso me incomoda. Mas então você me pergunta: "Mas por que você vai noda Estrela da morte?" Eu gosto do Unidos da Estrela da Morte e não necessariamente eu gosto do Carnaval, eu gosto do bloco desse bloco. Eu não gosto de carnaval mas eu gosto do bloco. Basicamente eu gosto de Star Wars, então assim eu abro mão ambiente quente muvuca coisas que eu não gosto para quer dizer que ele proporciona o divertimento que ele proporciona é muito maior do que esse desgosto que eu tenho pelo calor e pela muvuca, né? Então acho que é nessa linha isso é que me faz procurar o bloco, né? É ter essa oportunidade e, claro, tem um lado criativo de ouvir as músicas, cantar as músicas inéditas que a gente mesmo criou, né? Que o bloco criou. Ou cantar músicas que me remetem a momentos muito legais, seja na infância, seja na adolescência e que eu posso compartilhar com outras gerações. E também é um momento para fechar com chave de ouro, que eu posso me

vestir de um dos meus personagens favoritos! Meus atributos físicos, que eu ainda posso usar para fazer isso e agradar as pessoas. Para agradar, não! Para alegrar as pessoas, em especial as crianças já que, até onde eu saiba, eu sou o único Darth Vader com a altura original dele no país. Então tem que aproveitar esse momento e essa interação é algo que eu gosto muito! Desgasta, mas no final das contas vale a pena! (12)

Os Cosplays de Star Wars é o que mais chama atenção porque aquilo ali remete àquelas pessoas lá no passado, igual no meu caso. Hoje eu tô com 51. Então, tipo assim, me remete àquela infância que eu tive naquele passado! Então tem muitas pessoas ali mais ou menos da minha idade, 45 ou 50 anos que pegaram um pedacinho disso! E aquelas que são mais velhas mesmo. Então, tipo assim... Aí você vê aquelas senhorinhas assim: "Nossa, a Leia!" E também a abordagem das crianças me emociona muito! (16)

O simbolismo do Cosplayer no carnaval retrata sujeitos que usam a experiência prática de lazer existente num fã-clubes sem fins lucrativos e a utilizam como elementos na dinâmica social do carnaval, vivenciando na rua as atitudes e emoções percebidas nas relações dos sujeitos com o bloco temático de sua saga favorita.

Apenas dois entrevistados mencionaram ter participado de outros blocos utilizando trajes de Cosplay. Ambos, que escolheram vestir-se como o personagem Darth Vader, observaram uma abordagem distinta dos foliões para com eles, notando uma atenção diferenciada durante as fotografias, por exemplo. No bloco Nerd, os foliões pareciam ter mais cuidado com a armadura e, mas em ambos os blocos o personagem que é clássico do cinema era reconhecido.

Todos os entrevistados revelaram que nunca tiveram experiência em participar de outros blocos de carnaval com temática Nerd. No entanto, aqueles que já haviam explorado ou começado a frequentar novos blocos, nos últimos 6 anos (período que compreende este estudo) mencionaram outras temáticas como motivo de sua participação, sendo elas: Bloco dos Camisa Preta e Bloco do Bigode (tocam parados), Angola Janga, Tábua de Passar, Pacato Cidadão, Baianeiros, Axé das Antigas, Baianas Ozadas, Monobloco, Faraó, Lavô tá Novo, Bloco da Calixto, Chega o Rei, Corte Devassa, Bateria da L.O.U.C.A., Queimando o Filme, Samba Queixinho, Bloco do Zodíaco, Mama na Vaca, Bloco Fúnebre, Então Brilha, Batuque Coletivo, Acorda Amô!, Românticos São Loucos e Alcova Libertina. De acordo com a Belotur, em 2023 foram cadastrados 476 blocos no site da Prefeitura, cada um com um tema diferente, ricos em diversidade musical e temática.

Os entrevistados apontam sensações prazerosas quando perguntados sobre o significado do bloco em suas vidas. Afirmativas que destacam esta percepção relatam alegria, divertimento, beleza dos Cosplayers, felicidade das pessoas que acompanham o cortejo, satisfação em tirar fotos e geração de muitas memórias.

A sensação de quando a gente tá fantasiado dentro do bloco e enorme! Ver a alegria de quem tá de fora, vendo a nossa alegria! Ah! Isso é muito bom! Essa reciprocidade, assim... Isso é muito bom! Isso esquentava a alma. Isso na minha rotina mudou demais! Eu não consigo mais imaginar sem... sem o carnaval junto de vocês! E, assim... confesso que os primeiros meses pós-carnaval são muito vazios sem ensaios. Sem... sem a nossa rotina, sabe? De preparo para carnaval. Porque, embora o nosso grupo (no WhatsApp) seja bem movimentado, a gente conversa bastante mas sinto falta dos fins de semana, dos ensaios, daquela correria pré-carnaval. Aqueles meses pós-carnaval eu sinto falta. Eu já vi que aquilo ali na minha vida já mudou, eu sinto falta do que não sentia, ó que coisa! Isso já mudou. (19)

Eu gosto muito do cortejo, da gente andando no cortejo. Porque ali eu acho o seguinte: nós estamos ali é para poder estar divertindo e para dar diversão para outras pessoas e nem todo mundo tem condições de chegar a ir num parque temático. Isso é uma coisa... beleza? Então e o nível das nossas fantasias são muito, são muito boas, né? O nível dos nossos Cosplays são muito, muito bons. Então, por exemplo, eu vou de Darth Vader. Apesar que você, tem hora que você puxa minha orelha pra eu acelerar! Mesmo assim eu paro toda hora para tirar foto e não ando rápido. Por quê? Porque eu acho que a gente tá ali para poder... é um sonho da pessoa tirar uma foto com a gente ali, entendeu? É um ídolo pra eles. (15)

A sensação de estar no bloco é que o repertório é uma festa de... bem estilo Carreta Furacão! Bem estilo de aniversário de crianças, cheio de paródias ligadas à ficção-científica! E... eu me divirto muito! (10)

Apesar da maioria dos entrevistados relatarem plena satisfação pessoal em fazer parte do cortejo, percebe-se uma relação de forte afinidade com os objetivos do fã-clubes CJMG. O respeito com os Cosplayers, o trabalho em equipe, a tratativa da espetacularização da festa, que no fã clube chamamos de “Padrão Disney” de qualidade é reproduzida no cortejo, tamanha seriedade com que tratam o desfile. É mais uma exibição, uma apresentação do que uma manifestação natural espontânea visto que apesar de certa liberdade, os personagens idolatrados da saga seguem os trejeitos exigidos pelas performances dos Cosplayers com toda responsabilidade de não descredibilizar o personagem original nem tampouco desrespeitá-lo nas letras das marchinhas autorais ou mesmo das paródias. Em função da expressão “Dark Side” representar os personagens malignos de Star Wars e a tradução tenha vindo para o Brasil como Lado Negro, o bloco usa a expressão Lado Sombrio para não dar brechas para o racismo, bem como está atento a questões referentes à capacitismo já que decepar partes do corpo com sabres de luz é algo corriqueiro em

praticamente todos os episódios da saga deixando vários personagens com deficiências físicas em função das batalhas. A paródia “O Luke é Maneta” foi uma das que precisaram de revisão do grupo e processos de conscientização para que a letra não deixasse arestas para nenhum tipo de preconceito.

Os entrevistados recomendam o bloco em quaisquer lugares que frequentam. Cobram da gestão do bloco maior visibilidade do cortejo, apontam sugestões na busca de patrocínios e respeitam os direitos autorais da franquia, tal qual se faz no fã-clubes CJMG. Ainda que o cortejo do bloco sugira um roteiro para a realização de performances típicas dos Cosplayers (onde o Cosplayer segue o tom do personagem, seja sério ou extrovertido), a “fantasia do momento” permite tamanha abstração que torna o CarnaNerd auto suficiente de forma a encorajar até mesmo o Darth Vader, mais imponente dos personagens, a arriscar reproduzir a coreografia da Wandinha⁴¹, cena de um seriado tocada no ato do cortejo de 2023, arrancando muitas fotos, sorrisos e aplausos dos que presenciaram a dança improvisada de última hora. Algum Nerd raiz certamente vai achar que a performance atípica soa desrespeitosa com o maior vilão da saga interestelar da história e com a própria franquia. Ao mesmo tempo, o acontecido dá ainda mais sentido para perpetuar a presença dos Cosplayers no Carnaval de Rua do bloco Unidos da Estrela da Morte por eles se identificarem com o que presenciaram. Teoricamente, ao menos em Belo Horizonte, “é só ali” que Darth Vader dançará a música da Wandinha.

Percebe-se certa formalidade do CarnaNerd quando só a direção do bloco planeja um itinerário para o desfile, define toda a proposta temática, repertório e *flash mobs* (performances curtas e repentinas) que acontecem durante o cortejo, para garantir a representação mais fidedigna possível da cultura Nerd, mas, no entanto, dentro desse mesmo espaço, há muito mais possibilidades além das previstas no roteiro programado, porque cada um dá um significado para o festejo à sua forma e estão todos ali dentro e fora da corda, sujeitos à imprevisibilidade da manifestação cultural.

E, novamente, o espaço aqui tratado, foge da perspectiva de Lefebvre (2012) se o entendimento da rua findar-se no trajeto do bloco porque o espaço é muito maior

⁴¹ Em 2023 o seriado Wandinha teve uma cena de dança viralizada pela atriz mirim que interpretou a personagem Wandinha, da Família Adams, ao som da música Goo Goo Muck da banda The Cramp.

que o próprio cortejo. O espaço é a bagagem que cada um leva para rua, e também a bagagem que ainda não tem e certamente irá adquirir durante a vivência neste fenômeno.

Cabe ainda dizer que o espetáculo proporcionado por esta infinidade de elementos do carnaval somados à cultura Nerd é capaz de inverter o mundo real pela contemplação da festa, refazendo ali mesmo que cada um contemple de forma positiva e fantasiosa, pois está no seu meio de conteúdo favorito.

O escritor francês Guy Debord (1997) traça reflexões sobre a espetacularização, se tornando referência na teoria crítica acerca da sociedade do espetáculo, nome traduzido da sua obra *La société du spectacle* publicada originalmente em 1967 que traz reflexões sobre consumo, sociedade e capitalismo:

Não se pode contrapor abstratamente o espetáculo à atividade social efetiva; este desdobramento está ele próprio desdobrado. O espetáculo que inverte o real é produzido de forma que a realidade vivida acaba materialmente invadida pela contemplação do espetáculo, refazendo em si mesma a ordem espetacular pela adesão positiva. A realidade objetiva está presente nos dois lados. O alvo é passar para o lado oposto: a realidade surge no espetáculo, e o espetáculo no real. Esta alienação recíproca é a essência e o sustento da sociedade existente (Debord, 1997, parágrafo 8).

Usar o carnaval como palco para desfilar seus melhores Cosplays é o reflexo da espetacularização da sociedade projetada por Guy Debord que afirma que “O espetáculo não quer chegar a outra coisa senão a si mesmo”. Diz ainda

O espetáculo apresenta-se como algo grandioso, positivo, indiscutível e inacessível. Sua única mensagem é «o que aparece é bom, o que é bom aparece». A atitude que ele exige por princípio é aquela aceitação passiva que, na verdade, ele já obteve na medida em que aparece sem réplica, pelo seu monopólio da aparência (Debord, 1997, parágrafo 12).

A produção artística (imagem) se tornou produto do capitalismo e encontrou no carnaval fãs de uma saga transmídia com performances transformadoras, gerando ainda mais exposição e visibilidade para a cultura Nerd na qual está inserido, ao mesmo tempo que serve de vitrine gratuita para a indústria cultural. Contudo,

Nestes “corpos mídias-multiplataformas” dos jovens Cosplayers, excessos de sentido escapam a lógicas simplistas que insistem em ver ali apenas repetição e alienação, expressando práticas comunicativas, culturais e de consumo que restituem passados distantes ou recentes e salientam os

sentidos e articulações de temporalidades na atualidade (Nunes, 2014, p.59).

É preciso estar atento para os perigos da espetacularização, pois são capazes de manipular os menos atentos a ponto de convencê-los de que faz sentido consumir o lazer na escala por eles propostas, muitas vezes abusivas, em nome do espetáculo. Como já alertava Dias (2018, p.369) “não houve um momento preciso em que o lazer se tornou uma mercadoria, simplesmente porque o lazer sempre foi uma mercadoria”, ou seja, algo suscetível à compra, à venda, passível de troca e negociações, por exemplo.

O Carnaval de Rua demonstra que as atividades de lazer têm sido vendidas em forma de experiências específicas, padronizadas, calculadas, produzidas e comercializadas por determinado produtores e determinados tipos de público dentre os quais estão público Nerd.

Inspirada nas teorias de Guy Debord percebe-se como essa estética intergaláctica influencia a experiência do carnaNerd e a maneira como ele se apresenta no universo da espetacularização sendo facilmente perceptível a recorrente satisfação dos Cosplayers em interagir e fotografar com os foliões e folionas.

Então, para mim, aquela parte ali de interagir e tirar foto com quem está no cortejo é a parte mais legal. Não é só cortejo, é muito bom toda hora você tem que tirar foto com alguém, pra mim é o mais emocionante. Mas por que? Porque as pessoas ficam feliz de mais da conta. A pessoa chegar do seu lado e quer tirar uma foto, então, eu acho aquilo ali incrível, entendeu? (15)

Retomando esta colocação, o respondente sinaliza a força da mídia transmidiática, onde o fã reconhece o significado dessa relação ao mesmo tempo em que aponta que não faz sentido para ele usar Cosplay de Star Wars em outros blocos, mesmo a saga sendo mundialmente conhecida.

Os personagens de Star Wars são muito icônicos. Todo mundo quer fotografar. Se nos outros blocos eu fui de Cosplay? De Cosplay não. Porque, assim... eu adoro Cosplay, mas... A saída do nosso bloco é uma saída mais específica. (01)

Eu não vou de Darth Vader em outros blocos porque eu acho que tem que ser exclusivo só nosso, mais nosso. Então não vou. (15)

No outro bloco (que participo) nós temos um Abadá somente. Nós não vamos de fantasia. Fantasiados mesmo, só no Unidos da Estrela da Morte. E, assim, eu particularmente, acho incrível. Nunca fui fantasiada em outros blocos. Nos outros que eu fui, no Bloco dos Baianeiros, eu só coloquei maquiagem, um *glitter*, um brilho. Mas, fantasiada? Nunca tinha ido e eu acho que dá uma magia toda diferente. Mas nosso bloco... tem esse clima parece que... que o bloco Nerd pede uma fantasia, sabe? Então assim eu fico super à vontade fantasiada de Star Wars no nosso bloco. (19)

Parece que o Cosplayer que participa do bloco Nerd vivencia diversos modos de sociabilidade e se depara com suas implicações subjetivas, éticas, estéticas e até mesmo políticas. Seu bloco fecha quarteirões com o claro e simples objetivo de desfilarmos a cultura Nerd, sem levantar bandeira político-partidária, mas exalando identidade e significado, pois o que de fato dá sentido àquilo são os Cosplayers e outros elementos em torno de personagens que nunca faltam como Darth Vader, Chewbacca, Stormtrooper e princesa Leia. As relações que estabelecem entre si os ajudam na construção de suas individualidades, pois o grupo serve como local de acolhimento e de referência.

Ao final de cada cortejo a expectativa é ver quais foram os Cosplayers que desta vez apareceram na capa de algum jornal digital ou vídeo jornalístico, já que a publicação é certa. A temática e a qualidade dos personagens atraem muitas curtidas e mesmo fora da época do carnaval algumas mídias usam as fotos geradas no cortejo do Unidos da Estrela da Morte para ilustrar suas reportagens, certos de que “todo mundo” conhece Star Wars e sempre repercutirá bem uma imagem da saga.

Eu sou porta bandeira, eu desfilo carregando a bandeira e interagindo com os foliões que estão ali envolto do nosso cordão. Então às vezes estou com a bandeira, tem hora que eu não estou com ela, mas estou com os itens das campanhas (prevenções sugeridas pela Prefeitura), e converso com o pessoal. Bato uma foto aqui, tiro foto pra todo mundo também. Praticamente todo ano eu estou em foto na capa dos jornais. (03)

Realmente você quer que eu responda essa pergunta? Um momento especial marcado até hoje na minha vida, você mesmo fala nisso até hoje, e foi o bloco que marcou! Foi marcante não só para mim, mas pra um monte de gente que nem esperava. Meu noivado! Meu pedido de casamento na frente de todo mundo num corredor de sabre de luz, no meio do cortejo! E viralizou, deu capa de jornal, e foi parar até lá em Portugal. (13)

O Chewbacca é muito grande, vistoso, peludo... desperta nostalgia e ainda canta e toca no bloco. Todo mundo tem foto com o Chewbacca! Faço questão de tirar foto com todo mundo no intervalo. Foi no desfile... acho que em 2018 que apareceu uma Leia desconhecida, você lembra? Que me deu a medalha de Yavin (que o Chewbacca não recebe injustamente no filme) tenho até foto disso, nunca vou esquecer! Coisa do nosso bloco. E tem também aquela cena clássica com os braços pra cima. Todas as fotos dos jornais postam minha foto do Chewbacca com os braços pra cima, e ainda

faço grwhhhwwwwrrrr(o grunhido do personagem). Este ano mesmo já postaram umas três reportagens, só muda o ângulo (risos). (17)

E embora seja muito significativa e essencial a presença dos Cosplayers representando com fidelidade os personagens de Star Wars, que são o destaque principal e imprescindível ao desfile, eles também funcionam como marcadores sociais de diferença. Como já dito, os trajes que usam são praticamente inacessíveis para a maioria do público atual. Se o desfile se limitasse apenas a eles, certamente seria esvaziado.

Então o próprio fato de ampliar a temática do bloco para Geek ampliou também o significado de haver Cosplayers no cortejo, o que atraiu mais pessoas que passaram a ver sentido na sua presença ali, também de Cosplay, cospobre ou genérico, diante da temática de Star Wars. Os seguidores podem não ser fãs da forma que um fã-clube espera, com suas réplicas e conhecimento detalhado de toda a história cinquentenária, mas são pessoas que tem alguma identificação, que assistiu ou que apenas acha aquilo bonito. Que se lembra de sua infância enquanto segue o bloco despertando o prazer da nostalgia. Parece ser este o universo acessível, repleto de sentidos e significados é o que liga as pessoas durante o Carnaval de Rua.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações finais deste estudo proporcionaram observações sobre o sentido da presença dos Cosplayers do fã-clubes Conselho Jedi Minas que integram o “bloco Unidos da Estrela da Morte” no Carnaval de Rua de Belo Horizonte. Compreender as perspectivas de lazer que levaram os sujeitos “Nerd” a participarem deste bloco representou um desafio, especialmente considerando-se que, por fazer parte da programação oficial da Prefeitura, o bloco se insere em uma certa homogeneidade de ações. Tal dinâmica é influenciada pelo caráter capitalista da festa, uma vez que é a Prefeitura que regula o ciclo produtivo do Carnaval, e não uma iniciativa espontânea de fãs que desejam celebrar a festividade de maneira autêntica, onde todas as decisões organizacionais são repletas de liberdade ou escolhidas por eles, como muitas vezes se idealiza sobre o Carnaval.

Sem esse discernimento, os grandes grupos de fãs podem facilmente ser levados a reproduzir dinâmicas que, em alguns casos, podem resultar na manipulação de opiniões, na criação de vícios, na dependência e até mesmo na descaracterização de sua identidade especialmente quando se trata de temas como Star Wars originado de um fã-clubes, frutos de uma cultura de massa.

Logo nas primeiras reflexões, ao desbravar a rotina de integrantes do fã-clubes que participam do Bloco ficou posto que o estereótipo do Nerd como sujeito caseiro ou bitolado não é generalizado como ensejava o noticiário jornalístico de 2020. Fato é que o próprio bloco condiciona esta percepção, uma vez que até na descrição de suas atividades publicadas no texto da história do site e em diversas publicações nas redes sociais aparecem citações com visão pejorativa do sujeito Nerd.

A partir das reflexões sobre os depoimentos, é possível fazer uma breve reflexão final em torno da questão investigativa elaborada para guiar a pesquisa. Antes de tudo, é importante ressaltar pontos cruciais discutidos nos capítulos anteriores que reforçam o delineamento dos caminhos adotados aqui: a análise centrada nos depoimentos dos integrantes do fã-clubes mineiro da franquia Star Wars. Diante dessa abordagem, torna-se evidente que os posicionamentos assumidos pelos membros dessa comunidade de fãs se manifestaram através de produções discursivas, que funcionam como artefatos complementares de uma materialidade

particular. Essa materialidade é viabilizada por um cenário tecnológico e cultural, que amplia nosso entendimento sobre as noções de lazer e cultura Nerd.

Para quem espera um bloco subversivo, o carnaval por si só nega e afirma a subversão, não precisa colocar os Nerd na rua pra ser subversivo. O carnaNerd é um modelo de representação do carnaval hegemônico de BH contado na versão da cultura Nerd pelos Nerd que já tradicionalmente atualizam suas fábulas e fantasias, para fazer de palco a avenida para seus Cosplayers.

Os Cosplayers desempenham um papel peculiar na festa, muitas vezes proporcionando entretenimento e interação direta com os espectadores. Por outro lado, os espectadores têm uma participação indireta na festa, pois observam e desfrutam as performances dos Cosplayers. Eles podem ser mais ou menos afetados pela experiência, dependendo do quanto se envolvam e se identifiquem com os personagens e a atmosfera da festa.

Além disso, é fundamental considerar a presença de um perfil de consumidor participativo, que se mostra alinhado com o atual cenário do Carnaval de Rua de Belo Horizonte. Essa conexão entre os universos do *fandom* de Star Wars e o contexto cultural e social mais amplo, como o Carnaval de Rua, revela a complexidade das interações entre cultura popular, lazer e participação comunitária.

Portanto, os resultados da pesquisa sugerem não apenas uma compreensão mais profunda da dinâmica interna da comunidade de fãs de Star Wars em Belo Horizonte, mas também apontam para a influência e interconexão desses grupos com outros eventos e movimentos culturais na cidade. Essa interseção entre o universo ficcional de Star Wars e a realidade cultural local ressalta a importância de considerar as práticas de fãs não apenas como atividades isoladas, mas como parte integrante de um ecossistema já incutido na indústria cultural da capital.

De maneira geral, o sujeito deste estudo, geralmente denominado Nerd, encontra sentidos na sua participação no Carnaval de Rua por ser o bloco Unidos da Estrela da Morte também, um produto resultante de ações do próprio fã-clubes que ele faz parte, o Conselho Jedi Minas. Percebem o festejo como algo previsível, assim como são os encontros do fã-clubes: um ato teatral de começo, meio e fim. No caso do

Unidos da Estrela da Morte, o começo é cronometrado pelos fiscais da Belotur, pontualmente, como definido pelo regulamento da Prefeitura.

Por mais que o carnaval aconteça na rua, os Cosplayers estão dentro de um ambiente regrado, seguros dentro de cordas que os separam da multidão de foliões e policiamento desde a concentração à dispersão. Este e outros privilégios como a grande disponibilidade de banheiros químicos⁴² pelo trajeto são motivos que levam o sujeito Nerd a seguir participando do carnaval.

O foco deste estudo foi compreender o sentido da presença dos Cosplays de Star Wars num bloco de Carnaval de Rua, integrantes do fã-club de cultura Nerd e fica claro de que são os próprios sujeitos que apontam o significado disso tudo, para eles.

Na história deste fã-club de foi possível compreender que trata-se de um grupo seletivo, existente em outros estados mas com forte representação em Minas Gerais. Em conversas online com todos os Conselhos Jedi do Brasil, até dezembro de 2023, foi observado que o CJMG foi o único fã-club de que se propôs a desenvolver um bloco de carnaval com a mesma temática do seu fã-club de se tornando instigante pesquisar mais profundamente a opinião dos demais grupos sobre o fenômeno que acontece nesta comunidade Nerd.

O fim, o objetivo, a legitimação oficial desta sociedade é a satisfação. As necessidades de lazer estipuladas pela cultura de massa serão satisfeitas sempre que um grupo cultural se sucumbir à indústria do entretenimento, por este motivo é necessário manter uma visão crítica do cenário do carnaval na cidade de Belo Horizonte cujo avanço vertiginoso está correndo o risco de se tornar um “carnaval de camarote”, nos moldes que já assolam Salvador, onde a valoração maior é na precificação do acesso aos cordões para os foliões participarem da festa de forma paga. A existência de cospobres no cortejo sinaliza, no entanto, uma ampliação do acesso aos que desejam experimentar as sensações de ter um traje cujas

⁴²Foliões de outros blocos frequentemente apontam o número de banheiros químicos como um dos problemas mais significativos enfrentados durante todo o período festivo. O cortejo do Unidos da Estrela da Morte tem sua concentração e dispersão localizadas na privilegiada região centro-sul, passando pelos chamados Pontos Fixos de Banheiro, como na rua Assis Chateaubriand, onde o bloco realiza uma parada para acesso a banheiros e água. Para o carnaval de 2023, foram disponibilizados 90 desses pontos fixos, totalizando 1500 cabines, conforme divulgado no site oficial da Prefeitura, acessível em <https://prefeitura.pbh.gov.br/noticias/pbh-disponibiliza-90-pontos-fixos-de-banheiros-para-o-carnaval-2023>. Acesso em 14 fev. 2023.

experiências começam a se aproximar das vividas pelos Cosplayers mais elaborados.

Algumas questões merecem ser pesquisadas com mais profundidade, em uma amostra maior no que tangem os marcadores de diferença social devido ao perfil da festa na cidade: (1) se o cortejo fosse em outra regional teria a mesma adesão do público Nerd? (2) se o bloco não tivesse Cosplayers teria a mesma adesão dos Nerd? (3) se o nível de exposição por fotos e noticiários não fosse satisfatório o bloco teria tantos Cosplayers? (4) se o cortejo fosse um evento com cobrança de entrada teriam público? (5) Se houvesse cobrança de valor mensal para ser integrante da bateria Nerd o bloco teria tantos membros? Abordar questões político-sociais na relação do público Nerd com o carnaval da cidade pode colaborar ainda mais com a investigação do modo de vida destes sujeitos.

A percepção apontada sobre a diferença entre o bloco Nerd e o “carnaval da cidade” tem embasamento encontrado na obra *Identidade e Diferença*, onde os autores Silva, Hall, Woodward (2014) conversam sobre como a identidade e a diferença são construídas, vivenciadas e interpretadas em contextos culturais diversos. Woodward afirma que a identidade surge das relações e dos símbolos que vão se tornando significativos para os indivíduos, e a partir daí vai-se tecendo essa construção identitária. A diferença é sustentada pela exclusão, porém não é considerada oposta a identidade, mas sim dependente, por ser considerado, de acordo com Silva (2014), como um produto derivado da identidade. Isto é, “a diferença é aquilo que separa uma identidade da outra, estabelecendo distinções, frequentemente na forma de oposição” (Woodward, 2014, p. 42). Logo, para um grupo ou comunidade ser diferente, é preciso se encontrar em posição oposta a outro. Hall (2014) argumenta que as identidades são formadas por meio de processos sociais, culturais e históricos, e elas estão sujeitas a mudanças à medida que os indivíduos interagem com diferentes contextos e culturas. As pessoas muitas vezes têm múltiplas identidades que podem ser acionadas em diferentes contextos. Diz ainda na obra *Identidade e Diferença*, que a identidade que contempla o sujeito pós-moderno aponta dois caminhos interpretativos:

(...) o primeiro “consiste em observar a existência de algo que distingue a crítica desconstrutiva à qual muitos conceitos essencialistas têm sido submetidos”. (...) O segundo caminho “exige que observemos onde e em relação a qual conjunto de problemas emerge a irredutibilidade do conceito de identidade (Silva, 2014, p.103).

Este estudo evidenciou a existência de um movimento em busca do lazer que partiu da mudança de hábitos e paradigmas de um grupo Nerd, com a finalidade de satisfazer a necessidade humana retratada no conceito de Gomes (2014) sob relatos de prazer e experiências únicas, individuais e coletivas.

O bloco representa uma continuação das propostas do fã-club e não alterou a forma do fã-club vivenciar seu lazer nos espaços por eles culturalmente escolhidos. É evidente que as funções do Conselho Jedi Minas não foram alteradas em decorrência da criação deste novo projeto, denominado bloco Nerd, e ambos seguem, em seus formatos iniciais de funcionamento, propiciando lazer e divulgando a cultura Nerd ao seu modo.

Pode-se dizer que os dados empíricos apontam que o Nerd encontra sentido em participar do Carnaval de Rua de Belo Horizonte porque o bloco temático propicia uma vivência do bloco Unidos da Estrela da Morte como catalisador da diversão, emoção e alegria dos que se permitiram viver a diversidade proposta pelo festejo que se dá de forma individual mesmo sendo uma prática do grupo.

O conceito de sentido subjetivo permitiu uma compreensão mais profunda do indivíduo em diferentes contextos e períodos nos quais ele reside e interage. Isso permitiu enxergá-lo como parte de um fenômeno que não pode mais ser dividido e fragmentado, mas sim como um sujeito ativo e complexo, capaz de gerar significados subjetivos diretamente relacionados ao ambiente social no qual está inserido.

Fato é que determinadas atividades de lazer estão reproduzindo a característica do próprio trabalho e isso criaria também um público ávido por desejos e atrações espetaculares que visam suprir suas necessidades por experiências. Lembrando que de fato o lazer é uma necessidade do ser humano.

O público está sempre ansioso por viver sensações, ter sua experiência marcada por algum tipo de atividade que se enquadre no seu estilo de vida. Isso gera uma

pressão social, uma ansiedade para que o sujeito demonstre que está se divertindo, ou que está em momento de lazer.

Dentro dessas atividades se encontram momentos legítimos de sensações e experiências que contribuem para a formação da pessoa não somente enquanto fã da cultura Nerd como também em sua formação para uma vida social, para a vida enquanto cidadão que tem direito à cidade e ao lazer.

A mera necessidade de postar o que está sendo vivenciado, preferencialmente em tempo real (realidade muito presente no Carnaval de Rua) já é sintoma de uma sociedade que precisa provar que está consumindo lazer. Então procura-se uma série de sensações que despertam elementos, façam sentir vivos, uma vez que a rotina do trabalho muitas vezes esgota e afasta dessa sensação que normalmente demandam alto valor em dinheiro para ser realizada.

Aqui é relevante ponderar sobre a aparente gratuidade do carnaval. Na prática, participar envolve custos com transporte para os locais festivos, predominantemente centralizados na região centro-sul, despesas relacionadas a vestimentas e adereços, além de existirem gastos com bebidas e alimentação, elementos típicos que colaboram com a qualidade da imersão na festa.

Para seguir as reflexões, a estetização da nossa vida cotidiana, o lazer está cada vez mais associado a uma experiência específica. Atividades de lazer são vendidas como experiências específicas, padronizadas, calculadas, produzidas e comercializadas por determinado produtores e determinados tipos de público.

O contexto global contemporâneo nos leva a uma análise profunda das culturas e seus modos de manifestação, que não apenas representam formas de resistência subcultural contra a cultura hegemônica, mas também incorporam elementos conflitantes de performatividade, estetização, consumo, entretenimento e práticas diversas.

Dentro dessas dinâmicas, alguns sentidos e significados são questionados e desafiados, revelando novas maneiras de viver e de ser, seja o sujeito Nerd ou não. Essas culturas interligadas ou não se tornam espaços de negociação e contestação, onde diferentes identidades e expressões se entrelaçam, criando rico e diverso

cenário de lazer. Assim, ao examinarmos esses fenômenos, somos levados a refletir sobre as complexas interações entre resistência cultural, consumo, identidade e transformação social nos contextos que vivemos neste momento.

O que se conclui, também, é que o que se observa é uma prevalência da lógica do espetáculo, que frequentemente se torna uma estratégia legítima para afirmar e reconhecer identidades. As emoções, a felicidade e a diversão estão se tornando cada vez mais formas de experiência, experimentação e situação “sensorial”, sendo mercantilizadas especialmente diante de temáticas que envolvem a cultura de massas.

Até mesmo no Carnaval de Rua, o qual muitos entendem como manifestação popular, a vivência do lazer está cada vez mais ligada a momentos emocionais sujeitos a roteiros pré-programados, seja em shopping centers ou carnaval de rua, pois tem sempre seu tempo para começar e tempo para terminar.

Desta forma resta ao participante aproveitar este tempo lúdico ao seu máximo, pois quando acabar o Carnaval, apenas as recordações permanecerão para serem lembradas durante o retorno à rotina de trabalho.

REFERÊNCIAS

- ALVES, G. A. A produção do espaço a partir da tríade lefebvriana concebido/percebido/vivido. **Geosp – Espaço e Tempo** (Online), v. 23, n. 3, p. 551-563, dez. 2019, ISSN 2179-0892. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/geosp/article/view/163307>.
- CAMPOS, João. L. A. **Além das telas: práticas de lazer de turistas motivados pelo audiovisual**. 110 f. Dissertação (Mestrado em Estudos do Lazer) - Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2022.
- CARVALHO, Eric de. **Comunicação e cultura Geek**. São Paulo: Cásper Líbero, 2018. Disponível em <https://static.casperlibero.edu.br/uploads/2018/11/Comunica%C3%A7%C3%A3o-e-Cultura-Geek-CIP.pdf>. Acesso em 23 de outubro de 2022.
- COLOSSO, Paolo. **Quem foi Henri Lefebvre? Parte II**. YouTube, 13 de setembro de 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=tqBSYBM_R74 Acesso em 03 nov. 2023.
- CUNHA, João Marcelo Borges. **O Marketing dos eventos de Star Wars e sua relação com os fãs**. TCC - Produção em Comunicação e Cultura da Universidade Federal da Bahia - UFBA, 2015. 72p.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. 237p.
- DEBORTOLI, J. A. Verbete Lúdico. In: GOMES, Christianne L. (Org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2004.
- DIAS, Cleber. Mercantilização do Lazer no Brasil. **Revista Licere**, Belo Horizonte, v.21, n.2, jun/2018.
- DUVIGNAUD, Jean. **Festas e civilizações**. Fortaleza: Edições Univ. Fed. Ceará, Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1983.
- FALCÃO, D. **Experiências de mochileiros: sentidos e significados em uma dinâmica de lazer na sociedade contemporânea**. 164 f. Dissertação (Mestrado em Estudos do Lazer) - Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2013.
- FALCÃO, D.; ISAYAMA, H. F. Carnaval de Rua em Belo Horizonte: interstícios de insurgências sociais e de apropriações do mercado cultural (2010 a 2020). **Licere**, Belo Horizonte, v. 24, n. 2, jun. 2021.
- FERREIRA, Bruno Rafael Torres. **Fãs do universo narrativo de Star Wars: subjetivação a partir de representações de minorias sociais na nova fase da franquia**. 2018. Tese (Doutorado em Administração) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2018.
- FIGUEIREDO, D.; SOUZA, A. C. A.; CABRAL, F. A. R. Pensando o fã e o consumo: dinâmicas e relações em franquias transmidiáticas. **Signos do Consumo**, v. 11,

n.2, p. 40-51, 2019. Disponível em:
<https://www.revistas.usp.br/signosdoconsumo/article/view/150767>. Acesso em: 10 out. 2023.

FRANCO, Maria L. P. B. **Análise de conteúdo**. 2. ed. Brasília: Líber Livro, 2005.

GOMES, C. L. (Org.). **Dicionário crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p.119-126.

GOMES, C. L.; AMARAL, M. T. M. **Metodologia da Pesquisa Aplicada ao Lazer**. 1. ed. Brasília: SESI/DN, 2005. v.1. 89 p.

GOMES, C. L. **Fruí Vita - a alquimia do lazer**. Ponta Grossa /PR: Atena, 2023.

GOMES, C. L. Lazer: necessidade humana e dimensão da cultura. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, v.1, n.1, p.3–20. 2014. Disponível em
<https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbell/article/view/430>. Acesso em 23 agosto 2023.

GONZÁLEZ REY, F. **Pesquisa qualitativa e subjetividade**: os processos de construção da informação. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

GONZÁLEZ REY, F. **Sujeito e subjetividade**: uma aproximação histórico-cultural. São Paulo: Thomson Learning, 2003.

GONZÁLEZ REY, F. As categorias de sentido, sentido pessoal e sentido subjetivo: sua evolução e diferenciação na teoria histórico-cultural. **Revista Psicologia educacional**, n.24, 2007.

Gonzalez Rey, F. L. O sujeito que aprende: desafios do desenvolvimento do tema da aprendizagem na psicologia e na prática pedagógica. *In*: M. C. V. R. Tacca. **Aprendizagem e trabalho pedagógico**. Campinas, SP: Ed. Átomo e Alínea, 2006.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções do nosso tempo. **Educação & Realidade**, v. 22, n.2, p.15 – 46. Porto Alegre/RS: UFRGS/FACED, jul./dez. 1997.

HALL, Edward T. **A dimensão oculta**. Rio de Janeiro: Francisco Alves Editora, 1977.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2011.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Organização e Revisão Técnica: Arthur Ituassu; Tradução: Daniel Miranda e William Oliveira. Rio de Janeiro: Ed. PUC- Rio: Apicuri, 2016. 260 p.

HALL, Stuart. Quem precisa da identidade? *In*: SILVA, T. T.; HALL, S.; WOODWARD, K. **Identidade e diferença**: a perspectiva dos estudos culturais. Vozes, 2014. p. 103-133.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

LEFEBVRE, Henri. **A produção do espaço**. Trad. Doralice Barros Pereira e Sérgio Martins, 2000. (do original: *La production de l'espace*. 4e éd. Paris: Éditions Anthropos, 1974).

LEFEBVRE, Henri. **A vida cotidiana no mundo moderno**. São Paulo: Ática, 1991.

LEFEBVRE, Henri. **Espaço e política**. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2008.

LEFEBVRE, Henri. **O Direito à Cidade**. Edição Original: *Le Droit à la Ville* (1968). Tradução de Rui Lopo. 1.ed. Lisboa. Estúdio: Livraria Letra Livre, 2012.

LOPES, Nei; SIMAS, Luiz Antonio. **Dicionário da história social do samba**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2015.

MACHADO, Carlos A. **Processos sócio-educativos dos animencontros**: a relação de grupos juvenis com elementos da cultura midiática japonesa. Tese de Doutorado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. 2009.

MAGNANI, José Guilherme. TORRES, Lillian de Lucca (org.). **Na metrópole**: textos de antropologia urbana. São Paulo: EDUSP/FAPESP, 1996. 319p.

MARTINO, Luís Mauro Sá. Prefácio. *In*: **Comunicação e cultura Geek**. São Paulo: Cásper Líbero, 2018. Disponível em: <https://static.casperlibero.edu.br/uploads/2018/11/Comunica%C3%A7%C3%A3o-e-Cultura-Geek-CIP.pdf>. Acesso em 23 out. 2022.

MAY, Tim. **Pesquisa social**: questões, métodos e processos. Porto Alegre: Artmed, 2004.

MORI, Valéria Deusdará; REY, Fernando González. A saúde como processo subjetivo: uma reflexão necessária. **Psicologia Teoria e prática**. São Paulo, v.14, n. 3, p. 140-152, dez. 2012. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S151636872012000300012&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 05 dez. 2023.

MOURA, B.; GRANADO, H. **Almanaque Jedi – Guia do Universo Star Wars feito por fãs para fãs**. São Paulo: Ed. Leya, 2015. 112p.

NUNES, M. A Emergência da Cena Cosplay nas Culturas Juvenis. Significação. **Revista de Audiovisual**, v.41, n.41, Junho 2014.

OLIVEIRA, C., & Silva, R. **Cultura da celebridade, fãs e a nova mídia**: um estudo sobre a promoção da imagem e trabalho de Justin Bieber. Vale do Itajaí, 2016. Disponível em <https://siaiap32.univali.br/seer/index.php/vd/article/view/8589>. Acesso em: 8 jan. 2020.

PORTO, Santos Rogério. **Representatividade simbólica do cine Santa Tereza**: investigando as marcas distintivas de um cinema de rua de Belo Horizonte. Dissertação (Mestrado em Estudos do Lazer). Escola de Educação Física,

Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2021. 104p.

SAMPAIO, Victória Feitosa. **Cultura participativa: o consumo de Star Wars a partir do olhar de mulheres tocantinenses.** Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação de Estudos em Cultura e e Território - PPGCULT. Universidade Federal do Tocantins, Araguaína/TO. 2022. 106p.

SANTOS, G. C. O. **Autenticidade percebida em bares e botecos de Belo Horizonte Cidade Criativa da Gastronomia.** Tese (Doutorado em Administração) - Centro de Pós-Graduação e Pesquisas em Administração da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, p. 252. 2022.

SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço.** Técnica e tempo, razão e emoção. São Paulo: Editora Hucitec, 1996. 260p.

SILVA, Tomaz Tadeu da; HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn. **Identidade e Diferença.** 15. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

SILVEIRA, Stefanie Carlan da. **A cultura da convergência e os fãs de Star Wars: um estudo sobre o conselho Jedi RS.** Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul — UFRGS, 2010. 205p.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. *In:* SILVA, Tomaz Tadeu da (org). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais.** Petrópolis: Vozes, 2000.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. *In:* SILVA, Tomaz Tadeu da; HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn. **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais.** 15. ed. Petrópolis - RJ: Editora Vozes, 2014. p. 7-20.

YOKOTE, Guilherme Kazuo Lopes. **O mundo dos Nerds: imagens, consumo e interação.** Orientador: Rose Satiko Gitirana Hikiji. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8134/tde-19052015-133604/pt-br.php>. Acesso em: 08 jan. 2020.