





**NÃO APENAS LIVROS, MAS EXPERIÊNCIAS DE LEITURA: anjos,  
zumbis, alienígenas e aventuras de RPG**

**NOT ONLY BOOKS BUT ALSO A READING EXPERIENCE: angels,  
zombies, aliens and RPG adventures**

**NOS OLOS LIBROS, SINO EXPERIENCIAS DE LECTURA: ángeles, zombis,  
alienígenas y aventuras de RPG**

**Arnaldo Pinheiro Mont'Alvão Júnior<sup>1</sup>**

**Resumo:** Este artigo discorre, de forma sucinta, sobre a construção de um nicho literário nerd, promovida pela cultura nerd brasileira. Inserida em um contexto cultural definido por Henry Jenkins (2009) como cultura da convergência, a cultura nerd circula por diversas plataformas de mídia, inclusive pela literatura. O site “Jovem Nerd” foi selecionado para ser o objeto deste estudo, devido a sua atuação no mercado editorial brasileiro com a criação de sua editora, a Nerdbooks. Constatase, então, o surgimento de um nicho de mercado cultural nerd, e, por conseguinte, a formação de um nicho literário nerd. Este texto é parte do estudo realizado durante meu doutoramento em Letras no Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Estadual de Maringá – PLE-UEM sob orientação da profa. Dra. Vera Wielewicki, o qual investigou esta questão: a cultura nerd no Brasil estaria promovendo a construção de um nicho literário? Existe um nicho literário nerd no Brasil?

**Palavras-chave:** Cultura nerd. Nicho literário nerd. Cultura da Convergência.

**Abstract:** This paper briefly discusses the construction of a nerd literary niche promoted by the Brazilian nerd culture. Inserted in a cultural context defined by Henry Jenkins (2009) as the

---

<sup>1</sup> Arnaldo Pinheiro Mont'Alvão Júnior é professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul – IFMS. [z.montalvao@gmail.com](mailto:z.montalvao@gmail.com).

convergence culture, the nerd culture is in different media platforms, including literature. The website “Jovem Nerd” (Young Nerd) was chosen as object for this study considering its presence in the Brazilian publishing market after the opening of its publishing company named Nerdbooks. It is possible to observe then the emergence of a niche of the nerd cultural market and, therefore, the advent of a nerd literary niche. This paper is part of a study carried out throughout my PhD program in Literature at the Post-Graduation Program in Languages of Maringá State University – PLE – UEM advised by Professor Vera Wielewicki. This study tried to answer the questions: would the Brazilian nerd culture be promoting the construction of a literary niche? Is there a nerd literary niche in Brazil?

**Keywords:** Nerd culture. Nerd literary niche. Convergence Culture.

**Resumen:** El presente estudio trata, de forma sucinta, acerca de la construcción de un nicho literario nerd, promovido por la cultura nerd brasileña. Insertado en un contexto cultural definido por Henry Jenkins (2009) como cultura de la convergencia, la cultura nerd circula por diversas plataformas de diferentes medios, incluso por la literatura. La página web “Jovem Nerd” fue seleccionada para ser el objeto del estudio debido a su actuación en el mercado editorial brasileño con la creación de su editorial, la Nerdbooks. De esa forma, se constata el surgimiento de un nicho del mercado cultural nerd, lo que conlleva la formación de un nicho literario nerd. Este texto forma parte de mi tesis de doctoramiento en Letras de la Universidade Estadual de Maringá – PLE-UEM, orientada por la profa. Dra. Vera Wielewicki, en la que investigo la siguiente cuestión: ¿La cultura nerd en Brasil estaría promoviendo la construcción de un nicho literario? ¿Existe un nicho literario nerd en Brasil?

**Palabras clave:** Cultura nerd. Nicho literario nerd. Cultura de la Convergencia.

Ruff Ghanor foi um acidente. Talvez seja a melhor forma de descrever a concepção do personagem, que aconteceu em uma sessão de RPG (Role Playing Game) gravada e publicada em áudio pelo site Jovem Nerd. O nome que deu título à aventura em podcast não foi pesquisado, não constava em nenhum roteiro nem eu o havia visto ou pronunciado antes. “Em que reino nós estamos?” – perguntou um dos jogadores. “Ghanor” – o nome despontou em minha mente sem qualquer explicação.

(Alexandre Ottoni. Prefácio de *A Lenda de Ruff Ghanor*, 2014, p. 6).

Oriunda do contexto cultural estadunidense, há algum tempo a cultura nerd, por meio de uma crescente exploração midiática, insere-se em outros cenários culturais e amplia seu alcance. Produções mais recentes, como os filmes de super-heróis da Marvel e DC Comics ou seriados como “Lost”, “Game of Thrones” e “The Big Bang Theory”, impulsionaram o crescimento de vários sites brasileiros, como “Os Melhores do Mundo”, “Omelete” e o “Jovem Nerd”, que, em princípio, dedicam-se a divulgar o universo nerd, apresentando, analisando e discutindo os

elementos dessa cultura inseridos em diversas artes, principalmente literatura, cinema, televisão e quadrinhos.

Isso sinaliza como os agentes da indústria cultural – diante desse mercado, que é promissor por oferecer várias oportunidades de negócio por meio da exploração de diversas mídias – aproveitam para se dedicar a criar produtos para atender exclusivamente aos desejos desse público nerd. Constrói-se, assim, um “nicho de mercado” nerd: um segmento restrito de mercado formado por um público específico, que sustenta aspectos próprios de práticas culturais nerds.

O comportamento desse nicho cultural nerd expõe um fenômeno de interação entre produtores e consumidores de mídia que resulta em uma transformação cultural, investigada e definida pelo crítico de mídia comparada Henry Jenkins (2009) como “Cultura da Convergência”. A cultura nerd se insere no contexto da Cultura da Convergência, pois agrega os conceitos que embasam essa teoria: convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva.

A afirmação de que a relação entre consumidores e produtores de mídia representa uma transformação cultural se consolida ao se verificar que, dentre as diversas mídias pelas quais a cultura nerd circula, a literatura também passa por transformações e adaptações que a caracterizam conforme as preferências do público nerd. Assim, indaga-se a respeito do surgimento, na literatura brasileira, de um “nicho literário nerd” como uma nova cultura literária hospedada em seu cerne, marcada por seus gêneros textuais, seu processo de editoração, seus próprios conceitos críticos.

11

### **O “JOVEM NERD” e a criação de seu próprio nicho literário nerd – Nerdbooks**

Para esta investigação do nicho literário nerd inserido no contexto cultural brasileiro, elegi o site “Jovem Nerd” como objeto de estudo. O trabalho do “Jovem Nerd” vem alcançando destaque no cenário nacional, e a sua entrada no mercado literário, a exploração de seu nicho de mercado nerd realizada via literatura, foi um fato importante para o crescimento do site. No documentário intitulado “Alexandre Ottoni e Deive Pazos, criadores do Jovem Nerd” (2015), Ottoni e Pazos contam sua história empreendedora e afirmam que foi o lançamento do livro *A Batalha do Apocalipse*, em 2009, do escritor Eduardo

Spohr, e a consequente fundação da “Nerdbooks”, o selo editorial do “Jovem Nerd”, que sacramentaram a independência financeira do site:

E aí a gente lançou o livro *A Batalha do Apocalipse*, do Eduardo Spohr, e o livro foi um enorme sucesso. E esse livro tirou a gente desse sufoco. A gente conseguiu se estabilizar e nunca mais pegar empréstimo com ninguém. Nunca mais vermelho na conta, exatamente. (OTTONI; PAZOS, 2015).<sup>2</sup>

Mesmo com muitos serviços oferecidos aos seus clientes, foi a entrada no mercado literário que decretou a estabilidade da empresa. Assim, o foco desta pesquisa são os trabalhos literários realizados pelo “Jovem Nerd”, considerando a produção da Nerdbooks, que, até o final de 2015, totalizava dez títulos, e o exercício crítico literário realizado no “Nerdcast”, o podcast do site, o qual é organizado por temas, dentre os quais se encontra “literatura”. É possível então considerar que o “Jovem Nerd” exerce uma prática literária direcionada para um nicho de mercado nerd.

Essa prática literária do “Jovem Nerd”, realizada nas discussões e análises críticas de obras e autores nos nerdcasts, foi construída com o provável intuito de convencer o seu público, ou melhor, de emoldurar um retrato do “Jovem Nerd” como um agente literário capaz não só de apresentar, analisar, criticar e indicar, mas também de produzir obras literárias para os nerds. Isso favoreceu a criação da Nerdbooks, que acabou se tornando uma das principais fontes de receita de todas as frentes comerciais do “Jovem Nerd”, mostrando que foi uma ação comercial lucrativa.

No lançamento de *Protocolo Bluehand: Alienígenas* (2011), vendeu-se 2 mil cópias em 24 horas, esgotando a primeira tiragem de 4 mil cópias em apenas 5 dias. O preço dos títulos da Nerdbooks, na época de lançamento, variava entre R\$ 49,90 a R\$ 59,90 mais o custo do frete. Não tenho dados precisos do faturamento da editora, mas a tiragem de 4 mil cópias pode ser uma estratégia de marketing para ostentar o status de *estoque esgotado* em pouco tempo. Isso porque, por acompanhar o trabalho do “Jovem Nerd” durante anos, entendo que suas ações são realizadas com estudos e planejamento. Quando lançaram *A Batalha do Apocalipse*, Spohr, Ottoni e Pazos tinham 8 mil e-mails de pedidos do livro.

---

<sup>2</sup> Transcrição livre do documentário “Alexandre Ottoni e Deive Pazos, criadores do Jovem Nerd”, de 08:25 a 08:41.

Assim, uma tiragem maior de *Protocolo Bluehand: Alienígenas* (2011) poderia ter sido cogitada, reduzindo o preço do livro e ampliando as vendas.

As vendas dos títulos da Nerdbooks e também seus dez títulos publicados até o final de 2015 revelam que esse selo editorial enriquece o acervo literário brasileiro. Sua proposta de oferecer publicações exclusivamente para o público do “Jovem Nerd” atua diretamente na construção de um nicho literário nerd. Basta observar como funciona o sistema de produção e distribuição de seu acervo: os livros são divulgados nos programas e na página do “Jovem Nerd”, são vendidos exclusivamente pela Nerdstore, trazem enredos originais que exploram “mitologias” criadas a partir do Nerdcast e têm sua edição voltada para se reforçar uma atmosfera nerd das narrativas, lançando mão de elementos do universo nerd. Esse nicho literário se constrói desde o processo de formação do nome do selo editorial, que retoma os valores de significado cultural nerd. O símbolo da Nerdbooks revela o perfil nerd da editora – óculos de grau com aros grossos consertados com uma fita adesiva ou um esparadrapo, remetendo ao estereótipo nerd:

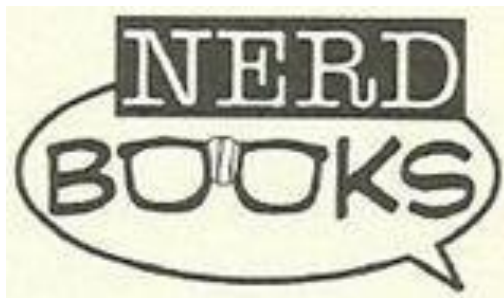


Figura 1 – Símbolo da Nerdbooks

### **AS MITOLOGIAS do “Jovem Nerd”**

A construção desse nicho literário nerd ocorre por meio de um esquema de negócios que é muito bem articulado entre as esferas comerciais do grupo. A publicidade do site exerce a função de imbuir valores culturais nerds nos produtos da Nerdstore para induzir seus fãs a se tornar um público consumidor ativo. Dentre esses produtos, estão os livros da Nerdbooks.

Ocorre que a literatura passa a ser também uma fonte de inspiração para a comercialização de outros produtos. É um ciclo: os elementos que constroem o imaginário do “Jovem Nerd” são cultivados no Nerdcast e retransmitidos em suas demais atrações. Tais elementos são direcionados para a criatividade literária, sendo publicados na Nerdbooks. A divulgação dos livros da Nerdbooks é feita por meio das diversas atrações do site, com destaque para o Nerdooffice, que mostra o processo de produção das publicações, e para o Nerdcast, que permite também uma análise mais acurada das obras. Os livros da Nerdbooks são comercializados exclusivamente pela Nerdstore. Das narrativas da Nerdbooks são extraídas ideias para a criação e a fabricação de novos produtos para a Nerdstore. Ou seja, a atividade literária do “Jovem Nerd” gera receita por outras vias: além de ser comercializada na Nerdstore, é também usada como publicidade de outros produtos, como camisetas com estampas que remetem diretamente ao enredo das narrativas. Essas estampas trazem trechos das narrativas e imagens dos livros, aproveitando o resultado da editoração dos livros. Além de ser mais uma fonte de receita, essas camisetas também agem em favor da publicidade do livro referido na estampa, pois, ao vestir uma camiseta, o nerd acaba divulgando a obra.

Isso mostra como o processo de editoração dos livros é um elemento importante na construção das narrativas da Nerdbooks. Além de prover material que pode ser usado na industrialização de camisetas, os elementos construídos na editoração fazem parte da composição da obra, influenciando no contexto narrativo. Pazos, em entrevista ao jornalista Pablo Raphael, elabora um discurso que passa a ser adotado na estratégia de marketing da editora: “Não vendemos livros, mas experiências de leitura. A ideia é que a pessoa mergulhe na história da melhor maneira possível” (RAPHAEL, 2012). Mesmo sendo um discurso mais voltado para o marketing da Nerdbooks, é possível confirmar essa característica da editora quando se analisa suas publicações.

Talvez o livro em que essa característica seja menos evidente é o e-book *T. zombii: gravação dos mortos* (2012), no qual o médico legista Henrique Caravelas narra o drama que a população do Rio de Janeiro vive com uma hecatombe zumbi. Não se vê muitos diferenciais de editoração nessa publicação, mas é importante lembrar que essa narrativa foi concebida como um roteiro para o “Nerdcast 342 – Audio Drama – T-Zombii: A Gravação dos Mortos”. O diferencial, nesse caso, foi construído na edição desse programa, carregada de detalhes para a contextualização da narrativa, reforçando o enredo de uma situação de caos ocasionada por uma hecatombe zumbi.

Outra editoração mais simples ocorreu na edição de *A lenda de Ruff Ghanor: O garoto-cabra* (2014), livro que narra a origem de um herói de um povo reprimido. Ainda sim, a capa traz letras em alto-relevo e no livro há mapas e a ilustração de um emblema que, em uma ação de marketing da Nerdbooks, estampa a caixa que embala o livro para a entrega. Para corroborar o cenário rústico e medieval do enredo, o livro foi impresso em papel pardo, fosco e mais espesso.

Seguindo uma “ordem crescente” de evidências de um trabalho voltado para o processo de editoração, *Branca dos Mortos e os sete zumbis* (2012) é um livro de horror e terror que traz contos e um poema que recontam histórias infantis com novos enredos que pretendem ser assustadores e trágicos. O poema *O Monstro*, por exemplo, reconta a história do *Patinho feio*, remetendo aos clássicos *Frankenstein*, de Mary Shelley, e *O Corvo*, de Edgar Alan Poe. Para inspirar a leitura desses textos, o livro é impresso em um tipo de papel semelhante ao utilizado em *A lenda de Ruff Ghanor* (2014). A capa é dura, preta e não traz ilustrações, remetendo a tomos antigos. A capa traz apenas o título do livro, o nome do autor, o nome do ilustrador dos contos e o símbolo da Nerdbooks impressos em vermelho-metálico com uma tipografia que dá a impressão de que tudo foi escrito com sangue. Para aumentar o grau de obscuridade, a separação de cada conto é feita com ilustrações em preto e branco acompanhadas de páginas pretas. A mesma escrita metálica é utilizada em *Crônicas de Ghanor – Guia ilustrado oficial da primeira trilogia do Nerdcast Especial de RPG* (2013), porém em cor dourada, pois o livro remete à aventura de RPG medieval do Nerdcast.<sup>3</sup> Com capa almofadada, o livro pretende ser um guia da aventura, trazendo ilustrações que retratam as cenas criadas durante a narrativa. O livro narra alguns trechos do enredo ocorridos no Nerdcast, acrescentando informações extras que explicam as cenas retratadas no programa. *As Crônicas de Ghanor* tem um caráter de edição de luxo da Nerdbooks.

Os livros *Protocolo Bluehand: Alienígenas: seu guia definitivo contra a ameaça extraterrestre* (2011) e *Protocolo Bluehand: Zumbis: seu guia definitivo contra os mortos e os vivos* (2012) talvez sejam as publicações que mais

---

<sup>3</sup> “Nerdcast 251 – Especial RPG – o bruxo, a princesa e o dragão”; “Nerdcast 291 – Especial RPG – o duque, a rosa e o Beholder”; “Nerdcast 341 – Especial RPG – o corvo, a perigete e o Bucentauro”.



evidenciam a relevância da participação no processo de editoração da construção das narrativas da Nerdbooks. Vários recursos editoriais são utilizados para corroborar um contexto que age em favor de inserir o leitor mais profundamente na narrativa: são manuais de sobrevivência que orientam as pessoas a lutar contra as ameaças de alienígenas e zumbis, reorganizando a sociedade. Gunther Kress destaca a importância de recursos diferenciados na mídia impressa, que são relevantes para narrativa literária por construírem a tessitura textual:

Not only sight or sound but also the sense of touch could of course be used, as it is in a highly articulated form with braille, or in a less highly articulated form in the multitude of ways in which materials ‘communicate’ to us via our sense of touch – the texture of wooden surfaces, of concrete, of materials, and so on, used to varying degrees and often highly consciously and deliberately for purposes of representation and communication – for example, the lightness and smoothness of silk, as against the weight and roughness of the material of jeans (KRESS, 2000, p. 185).

Esses livros se apresentam como manuais que já foram muito manuseados e utilizados, ou seja, a humanidade já está passando por ataques alienígenas e zumbis. Nesses livros, esses recursos editoriais são bastante explorados. A capa, a contracapa, a lombada e as orelhas são ilustradas e trazem elementos brilhantes como se uma gosma tivesse sido deixada pelo toque de algum ET. Cada página desses livros contém um elemento que reforça o contexto em torno da narrativa: manchas de café, rabiscos à caneta esferográfica azul, destaques de trechos com marca-texto, anotações nas margens, anexos colados com fita adesiva ou grampeados, páginas sujas e amassadas – tudo para retratar um guia, um documento da mais alta importância, que teria sido muito manuseado, lido, relido, estudado e bastante utilizado em situações de conflito.

Por se tratar de um enredo que intenta alertar para uma “real” e “iminente” ameaça de ataques de zumbis, a capa do *Protocolo Bluehand: Zumbis* (2012) ainda traz, em baixo relevo no canto superior direito, uma marca representando uma mordida, além de muitas manchas de barro e sangue nas páginas. Interessante é como essas manchas são trabalhadas de forma cuidadosa: uma mancha mais forte se estende por uma página, a mesma mancha se mantém no verso, porém um pouco mais fraca e pela terceira vez ela se repete mais fraca ainda na página seguinte, como se, em algum momento de batalha, sangue tivesse espirrado, manchando as páginas do livro.

Sendo suas publicações obras inéditas e originais, a Nerdbooks se destaca pelo trabalho de editoração e pela diversidade das narrativas, publicando também

histórias em quadrinhos. Apesar de não ser uma produção literária, mas se tratar de outra arte, é interessante comentar sobre *Independência ou mortos* (2012) para concluir a análise sobre o trabalho de editoração da Nerdbooks. Essa graphic novel tem um ar bastante cômico e sombrio ao mesmo tempo, recontando, com seus quadrinhos em preto e branco, a chegada da família real ao Brasil. Nessa narrativa, ocorre uma infestação de zumbis no país trazida pela família real, quando foge da ameaça de Napoleão Bonaparte: nesse enredo, a rainha Dona Maria não era louca, mas veio contaminada de Portugal, transformando-se na primeira zumbi do Brasil e transmitindo sua doença, que acaba infestando a população do Rio de Janeiro. Cabe ao herói Dom Pedro I lutar para livrar o país dessa calamidade. A capa é colorida, com “manchas de sangue” também em vermelho brilhante, retratando uma horda de zumbis cercando Dom Pedro I. Interessante notar as referências utilizadas para a construção dessa capa. *Independência ou mortos* alude a *Independência ou morte*, filme de 1972, estrelado pelo ator Tarcísio Meira, que interpreta Dom Pedro I. Existe uma relação intertextual estabelecida entre as duas obras que é facilmente percebida ao compararmos o pôster do filme e a capa da graphic novel, marcada não apenas pela representação da figura do personagem principal, mas também pelo título das obras, como podemos notar nas imagens a seguir:

17

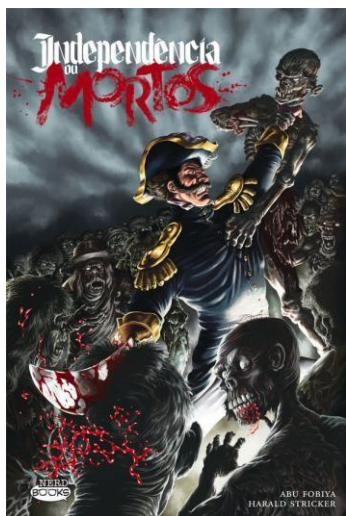


Figura 2 – Capa de *Independência ou Mortos* (2012)



Figura 3 – Pôster do filme *Independência ou Morte*

Essa obra realiza uma releitura da história do Brasil imperial, que se iniciou no “Nerdcast 172 – Histórias do Brasil: Império”, que discute o período por meio de uma visão nerd, desconstruindo a imagem glamorosa da família real – um Dom Pedro I boêmio, que arranjava brigas nas tavernas do Rio de Janeiro é a premissa para a narrativa que o trata como um herói, fato constatado na comparação da capa da história em quadrinhos com o pôster do filme de 1972. O pôster explora uma figura charmosa, montada em seu cavalo, empunhando a espada para o alto. A boca aberta e o olhar direcionado para o lado retratam seu famoso grito às margens do rio Ipiranga, “Independência ou Morte”. Já a visão nerd da mesma história, retratada na capa do livro revela um personagem sem a mesma pompa. Um de seus braços agarra o pescoço de um zumbi e o outro empunha a espada cravada na cabeça de outro zumbi. Os dentes cerrados mostram que *o Dom Pedro I nerd* realmente luta para a libertação do país, mas contra outro inimigo: uma legião de zumbis que o cerca.

Quem já tivesse escutado o “Nerdcast 172 – Histórias do Brasil: Império” antes da Nerdbooks lançar seus quadrinhos teve uma “experiência de leitura” diferente daqueles que tiveram contato direto com *Independência ou Mortos* (2012). Essa obra prova que a Nerdbooks está dentro do nicho nerd, sendo alimentada com as “mitologias” criadas ao longo dos anos no Nerdcast. Quem acompanha os nerdcasts, ou seja, quem faz parte desse nicho, detém o conhecimento dessas “mitologias” e é “premiado” com elementos-surpresa (“easter eggs”) das obras, como a cena a seguir, que retrata a figura do herói de forma mais contundente. Essa cena faz referência a uma piada do “Nerdcast 172 – Histórias do Brasil: Império”, no qual Dom Pedro I pediria para seu amigo, Chalaça, segurar sua camisa porque ele iria “partir para a briga”, ou seja, lutar para conquistar a independência do Brasil. A partir desse momento, a figura do herói nerd é autenticada:



Figura 4 – Página 129 de *Independência ou Mortos* (2012)

Os easter eggs são elementos aderentes no processo de circulação das publicações da Nerdbooks, ou seja, exercem o papel de tornar as obras da Nerdbooks mais atraentes ao público do “Jovem Nerd”, favorecendo o desempenho das vendas dos lançamentos. Tanto que é um recurso bastante explorado na Nerdbooks. Em consequência disso, é mais provável que as obras da Nerdbooks acabem circulando, de um modo geral, no espaço limitado do nicho literário nerd.

O escritor Fábio Yabu, que na Nerdbooks usa o heterônimo de Abu Fobiya, reforça o elo que fortalece o “Jovem Nerd” com seu nicho literário nerd por meio de diversos easter eggs. No início da narrativa de *T. zombii: gravação dos mortos* (2012), o médico legista Dr. Henrique Caravelas faz uma autópsia em um corpo que é descrito com as características físicas do próprio Fábio Yabu:

[O corpo] pertence a um indivíduo do sexo masculino, cerca de 30 anos, identidade desconhecida, feições asiáticas com cabelos negros e barba emoldurando o queixo. Ele veste uma camisa verde com um símbolo geométrico no peito [...]. O porte físico é condizente com sua altura, cerca de 1,81 e peso, 72 quilos (FOBIYA, 2012, p. 24).

Além das características físicas, o público do Nerdcast reconhece o próprio escritor sendo descrito como personagem porque sabe que a “camisa verde com um símbolo geométrico no peito” é uma referência a “Lanterna Verde”, personagem da DC Comics, do qual Yabu é fã.

No “Nerdcast 105 – Fábio Yabu, o homem que matou o Jovem Nerd”, Fábio Yabu conta um trauma que teve na adolescência por ter matado uma galinha por acidente, ao bater na cabeça dela com uma vassoura. Devido aos espasmos, a galinha ficou girando em torno do próprio eixo, com o pescoço quebrado. Yabu bateu com uma pá no pescoço da galinha para tentar decepá-la, mas não conseguiu, e, em ato de desespero, jogou a galinha em um buraco e ateou fogo. Essa cena é contada em três obras como um recurso narrativo para criar a atmosfera de terror e horror do enredo.

No roteiro de *Independência ou Mortos* (2012), a cena tem uma entonação mais cômica, que acaba corroborando a proposta dessa história em quadrinhos. Mesmo assim, o ar sombrio de Dom João VI, alimentando sua mãe zumbi com uma galinha, sustenta o terror e o horror da trama:

20



Figura 5 – Página 51 de *Independência ou Mortos* (2012)

Em *Protocolo Bluehand: zumbis* (2012), uma explicação sobre como abater galinhas para consumo alerta: “O ideal é que você o faça de maneira rápida, golpeando com força o pescoço e decepando a cabeça o mais rápido possível. Do contrário, ela ficará girando ao redor do próprio eixo, uma imagem bem perturbadora” (FOBIYA, 2012, p. 180). Em *Branca dos Mortos e os sete zumbis* (2012), no conto *A Confissão*, a confissão do próprio autor é mais evidente:

“Sim! Mas, antes disso, resolvi roubar todo o ouro que o desgraçado possuía!” Ele mal cabia em si. “Depois roubei sua galinha que botava ovos de ouro. Preciso dizer o que eu fiz com ela?”

“Maldito, a galinha era um presente dos céus para os homens, que poderia pôr fim à fome que há anos assola nosso reino! O que tua mente deturpada fez? Tu a abriste querendo os ovos?”

“Abrir? Mas é claro que não! Desde quando me importo com ouro? Primeiro, eu quebrei-lhe o pescoço, e deleitei-me ao vê-la girar desesperadamente no chão ao

redor do próprio eixo. Depois, enfiei-a num buraco e, em seguida, ateei fogo, ha, ha, ha!” (FOBIYA, 2012, p. 150-151).

As “mitologias” criadas no Nerdcast são suprimentos para a produção da Nerdbooks e, como easter eggs, acabam reforçando a condição dessas obras de elementos culturais próprios do nicho literário nerd, como os livros da série “Protocolo Bluehand”. Bluehand é um nerdcaster que se tornou um ícone devido a suas exibições de domínio de diversos temas. Criou-se uma “mitologia nerd” em torno de sua “destreza”: os nerds deveriam salvá-lo e protegê-lo caso alguma catástrofe viesse assolar a humanidade, pois seus conhecimentos seriam essenciais para a sobrevivência e a condução da sociedade. Portanto, Bluehand, no universo do “Jovem Nerd”, passou a ser o símbolo que representa a resistência da cultura nerd. Em *Protocolo Bluehand: Alienígenas* (2011), encontra-se a seguinte explicação sobre o termo “Bluehand”: “O codinome Bluehand nasceu no site Jovem Nerd como sinônimo de uma pessoa curiosa e interessada, o típico nerd, aquele sujeito que, por sua inteligência e sapiência, tornar-se-ia indispensável em uma situação de emergência” (SPOHR, et al., 2011). Essa informação é muito restrita aos fãs do “Jovem Nerd”. Portanto, torna-se uma explicação necessária para “orientar” prováveis leitores que não estão familiarizados com o universo do “Jovem Nerd”, ou seja, uma forma de conquistar um público que está fora do nicho literário nerd.

22

Vários exemplos são encontrados nas obras da Nerdbooks que reforçam a utilização dos easter eggs como agentes que privilegiam o nicho literário nerd. *Branca dos mortos e os sete zumbis* (2012), uma releitura dos contos de fada como uma versão bastante grotesca, remete ao “Nerdcast 66 – Era uma vez um Nerdcast...”. A partir de uma trilogia do Nerdcast especial de RPG, a Nerdbooks lançou dois livros: *Crônicas de Ghanor* (2013), um guia ilustrado, e *A Lenda de Ruff Ghanor* (2014), que narra o passado do reino de Ghanor, cenário do especial de RPG do Nerdcast.

## **A ESTRUTURA NARRATIVA DO RPG – o processo de composição inserido no contexto da Cultura da Convergência**

Henry Jenkins (2009), ao tratar sobre as narrativas transmídias – “histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas de mídia, cada uma delas contribuindo de forma distinta para nossa compreensão do universo” (JENKINS,

2009, p. 384) – ressalta a importância da criação de universos, pois, assim, abrem-se diversas possibilidades de expansão das narrativas. Algo semelhante ocorre no “Jovem Nerd”, que desenvolve possibilidades narrativas a partir das “mitologias” criadas no imaginário de seu próprio universo. Conforme explica Jenkins,

Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções. Como me disse um experiente roteirista: “Quando comecei, era preciso elaborar uma história, porque, sem uma boa história, não havia um filme de verdade. Depois, quando as sequências começaram a decolar, era preciso elaborar um personagem, porque um bom personagem poderia sustentar múltiplas histórias. Hoje, é preciso elaborar um universo, porque um universo pode sustentar múltiplos personagens e múltiplas histórias, em múltiplas mídias” (JENKINS, 2009, p. 161- 162).

Algo bem marcante nesse sentido, que integra o acervo da Nerdbooks, são os livros *Crônicas de Ghanor* (2013) e *A Lenda de Ruff Ghanor* (2014). Por ser um elemento importante no nicho cultural nerd, naturalmente o RPG foi um dos primeiros temas a serem debatidos no Nerdcast. Para o 251º programa, a intenção era encenar apenas algumas situações que mais ocorrem em narrativas de RPG, como clichês, conforme explica Alexandre Ottoni em *Crônicas de Ghanor* (2013):

com o passar do tempo e dos episódios, nossa cota de histórias relacionadas a anos de sessões de jogo estava se esgotando. Então a ideia surgiu: “E se, em vez de contarmos histórias de RPG, nós a gravássemos jogando?”. [...] Foi somente em março de 2011 que, estimulados por uma campanha publicitária no Jovem Nerd para o lançamento de um videogame de RPG, decidimos fazer mais um episódio sobre o assunto. Como nossas conversas estavam exauridas, determinamos intercalar o papo com pequenas dramatizações clássicas de cenários medievais estilo Dungeons & Dragons. [...] Então, em vez de começar o Nerdcast da maneira tradicional, resolvemos gravar antes uma cena típica de taverna, só para sentir o gostinho da coisa. Quem disse que conseguimos parar? (OTTONI, 2013, p. 9).

A ação de marketing se tornou uma trilogia de Nerdcast Especial de RPG, e acabou criando essa nova categoria no Nerdcast. A segunda trilogia terminou no final de 2015, e resultou em outra obra: *Ozob: Protocolo Molotov* (2015). Mais um universo está construído por meio de uma estrutura que já está armada, funcionando em uma primeira instância – a mídia em podcast – e pronta para



iniciar a sequência de outras produções da Nerdbooks. Jenkins explica esse fenômeno, que é característico das produções de narrativas transmídia:

Sejamos claros: há fortes motivações econômicas por trás da narrativa transmídia. A convergência das mídias torna inevitável o fluxo de conteúdos pelas múltiplas plataformas de mídia. [...] Tudo sobre a estrutura da moderna indústria do entretenimento foi planejado com uma única ideia em mente – a construção e expansão de franquias de entretenimento. [...] há um forte interesse em integrar entretenimento e marketing, em criar fortes ligações emocionais e usá-las para aumentar as vendas (JENKINS, 2009, p. 148).

Um dos pontos destacados por Jenkins, integrar entretenimento e marketing, parece ser a intenção do “Jovem Nerd”. A publicidade da Nerdbooks também segue o mesmo rumo, lançando mão de diversas formas de propaganda para divulgar as suas publicações. Os nerdcasts especiais de RPG foram criados a partir de uma estratégia de se integrar produção de entretenimento com ação de marketing, resultando na construção de um universo que permite a expansão do enredo com a continuidade de outras narrativas: uma amplitude de trabalho significativa para a renda do grupo “Jovem Nerd”. Observa Jenkins que “estamos descobrindo novas estruturas narrativas que criam complexidade ao expandirem a extensão das possibilidades narrativas, em vez de seguirem um único caminho, com começo, meio e fim” (JENKINS, 2009, p. 170).

O universo criado nos nerdcasts especiais de RPG, além da receita com publicidade, gera lucro também com as publicações da Nerdbooks. A primeira trilogia de nerdcasts especiais de RPG – o guia ilustrado *Crônicas de Ghanor* (2013) – e a trilogia de *A Lenda de Ruff Ghanor* (2014) constituem um exemplo de narrativa transmídia: “uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2009, p. 138). Não se trata de se contar a mesma história do nerdcast nos livros, como uma versão adaptada para outra mídia. *Crônicas de Ghanor* (2013) é uma expansão da narrativa do nerdcast. O diferencial do livro são as ilustrações e explicações do narrador do jogo sobre as diversas situações ocorridas durante a trama, de como se construíram e se resolveram os conflitos do enredo, e diversas informações extras sobre a história de cada personagem.

Não se limitando a isso, *Crônicas de Ghanor* (2013) é uma expansão que ainda abre diversas possibilidades para outras narrativas, pois cada personagem descrito pode ter seu passado mais explorado pela criatividade dos autores e,

assim, originar uma nova obra. Foi dessa forma que surgiu a ideia para *A Lenda de Ruff Ghanor*, como explica Alexandre Ottoni no prefácio do livro:

O nome que deu título à aventura em podcast não foi pesquisado, não constava em nenhum roteiro nem eu o havia visto ou pronunciado antes. [...] No fim da sessão, Ghanor não era apenas um reino, mas também o nome de seu fundador, um antigo herói, uma figura lendária conhecida e venerada por todos, de nobre a aldeão. Nada disso fazia parte da aventura que vinha sendo narrada. [...] Ruff Ghanor era um detalhe secundário, uma vírgula narrativa para dar alguma profundidade histórica àquele universo fictício, protagonizado por um grupo de aventureiros. [...] A aventura em podcast ganhou uma expansão na forma de guia ilustrado, intitulado “Crônicas de Ghanor”. Em uma página dedicada ao herói, Ruff ganhou um resumo mais detalhado de sua história e uma forma visual concebida pelo ilustrador Andrés Ramos, que fez com que ele deixasse de ser apenas um fantasma do passado (OTTONI in CALDELA, 2014, p. 6).

Concebido como solução narrativa, Ghanor se torna não apenas um elemento importante para o universo da narrativa, mas também um material para a tessitura de um enredo capaz de sustentar uma saga. O passado de um personagem lendário, que acaba dando nome a um reino, é o elemento fundamental para a construção da trilogia *A lenda de Ruff Ghanor*. Portanto, as narrativas que fluem por três plataformas de mídia diferentes (podcast, guia ilustrado e saga literária) constroem essa narrativa transmídia pautada em um universo criado dentro do contexto do “Jovem Nerd”.

Essa narrativa transmídia expõe que Ottoni e Pazos trilham o caminho analisado por Jenkins:

Na forma ideal de narrativa transmídia, [...] 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. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia. Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor (JENKINS, 2009, p. 138).

O conhecimento prévio dos fãs do Nerdcast, possibilidade que, como veremos na citação a seguir, foi levantada por Ottoni, é o elemento motivador de consumo apontado por Jenkins. O público formado por leitores que desconhecem as narrativas do Nerdcast será conduzido à busca de conhecimento pelas outras mídias configuradas no podcast e no livro ilustrado. Quando contrataram Leonel Caldela para desenvolver o enredo da história de Ruff Ghanor, uma recomendação dos editores da Nerdbooks ao escritor foi a de que o conhecimento da trilogia do

nerdcast deveria ser prescindível para que qualquer leitor pudesse se interar da história:

Um de nossos pedidos mais veementes ao autor era que o leitor não precisasse ter prévio conhecimento do universo Ghanor para ler esta história. É claro que os fãs do podcast reconheceriam personagens, lugares, acontecimentos, mas tudo isso deveria ser apresentado de uma forma que o mais leigo dos leitores pudesse compreender a trama por completo (OTTONI in CALDELA, 2014, p. 7).

Os editores da Nerdbooks se preocuparam em não limitar a venda do livro ao público do Nerdcast e ainda tornar *A lenda de Ruff Ghanor: O garoto-cabra* (2014) um meio de divulgação de *Crônicas de Ghanor* (2013). A obra de Leonel Caldela cria uma porta de entrada para o “Jovem Nerd”: “Se este livro caiu em suas mãos por acaso e você não faz ideia do que estou falando, escute a trilogia Ghanor, um divertidíssimo jogo de RPG em podcast” (OTTONI, 2013, p. 9), indica Ottoni em *Crônicas de Ghanor* (2013). Caldela, um escritor já consolidado e experiente em transformar sistemas de RPG em narrativas literárias, representa também uma estratégia interessante de marketing para o “Jovem Nerd”, pois poderá atrair seus fãs para as obras da Nerdbooks.

Nesse ponto, há um aspecto interessante de se observar: com exceção de Leonel Caldela, que foi um escritor convidado para desenvolver a trama de Ruff Ghanor, os demais escritores publicados pela Nerdbooks já faziam parte do meio do “Jovem Nerd”. Em 2013, houve uma tentativa de se receber originais para análise, que ocorreu com uma parceria com a editora Arte & Letra. Segundo a declaração de Ottoni para a Revista *Pequenas Empresas & Grandes Negócios* ainda em 2010, “pela Nerdbooks tentamos mostrar uma porta aberta para novos autores conseguirem publicar seus livros, desde que achemos que vale a pena; estamos ainda no comecinho, mas sabemos que temos um grande negócio nas mãos” (PILLEGGI, 2010). A Nerdbooks se mostrava interessada em novos talentos, porém, até o fim de 2015, não houve publicações de novos escritores na Nerdbooks. Parece que o grande negócio que os sócios da Nerdbooks têm nas mãos fica assegurado quando se mantém o controle de sua produção dentro desse nicho literário nerd.

A produção da Nerdbooks representa uma transformação cultural, já que, por produzir livros exclusivamente para o seu público, o “Jovem Nerd” contribui para uma nova linha de produção literária, a qual é voltada para o nicho literário nerd – uma literatura nerd. A literatura brasileira é enriquecida com a consolidação dessa literatura essencialmente nerd: uma nova cultura literária

hospedada em seu cerne, marcada por certa especificidade em seus gêneros e tipos textuais, sua tessitura textual, seu processo de editoração, seus conceitos críticos e seus meios de circulação. O trabalho literário do “Jovem Nerd” não se restringe apenas à Nerdbooks, mas o Nerdcast realiza apresentações de livros e autores, promove análises e discussões críticas de obras do universo nerd, constrói enredos dramatizados, culminando nas publicações de livros de sua própria editora.

Dois livros da Nerdbooks chamaram a atenção do mercado editorial e acabaram publicados por grandes editoras: *Branca dos mortos e os sete zumbis e outros contos macabros* (2013), pela Editora GloboLivros, e *A Batalha do Apocalipse* (2010), pela Verus, tornando reconhecida a carreira de Eduardo Spohr como um escritor de literatura fantástica. Quando Spohr não conseguiu aceite de nenhuma editora para publicar *A Batalha do Apocalipse*, foi a fundação da Nerdbooks a forma encontrada para publicar sua obra e vendê-la na Nerdstore. Apostaram no nicho cultural nerd para lançar sua carreira de escritor. É relevante citar a declaração de Spohr, que resume a passagem de *A Batalha do Apocalipse*, saindo do nicho nerd para figurar no cenário da literatura brasileira:

Só comecei a vender em 2007, depois que ganhei um concurso de uma gráfica pequena, que me deu como prêmio uma tiragem de cem exemplares do livro. Eu os coloquei à venda no site e foi um sucesso: os cem foram vendidos em menos de cinco horas! Logo depois fiz uma tiragem de 400, que também se esgotou rápido. Em 2009 resolvi pôr a mão no bolso e imprimir 4 mil exemplares para vender no mesmo site. A edição se esgotou em menos de 5 meses. Isso chamou a atenção das editoras grandes, e acabei recebendo um convite da Record, que publicou o meu livro com o selo Verus. Logo me disseram que queriam lançar o livro com uma tiragem inicial de 10 mil exemplares. Eu fiquei um pouco assustado. Pensei que seria uma tiragem menor, de uns 3 mil exemplares, porque assim o risco seria menor. Mas o livro foi lançado em junho e em menos de dois meses os 10 mil exemplares já estavam esgotados (SPOHR, 2010).<sup>4</sup>

A Nerdbooks apresenta a sua linha editorial como um trabalho que acaba contribuindo para a literatura brasileira, por direcionar seu foco a determinados gêneros literários, cujas prateleiras das livrarias brasileiras eram dominadas por escritores estrangeiros. Dessa forma, a Nerdbooks se apresenta como uma editora

---

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,ERT161543-15220-161543-3934,00.html>>. Acesso em 19 fev. 2013.

de nicho, sustentando uma imagem de que visa à construção de um nicho literário nerd. Isso pode ser observado na proposta da editora, publicada no seu site:

A Nerdbooks é uma editora especializada em obras de fantasia, ficção-científica, terror, humor e quadrinhos, primariamente focada em descobrir novos autores. Nasceu dentro do Grupo Jovem Nerd com o lançamento do romance "A Batalha do Apocalipse", de Eduardo Spohr em 2007. É uma editora de nicho, com grande influência no público nerd e geek, vendendo seus produtos exclusivamente pela Nerdstore, a loja online do site Jovem Nerd. Outros sucessos são a Graphic Novel "Independência ou Mortos", o livro de contos "Branca dos Mortos" e a série de livros de sobrevivência "Protocolo Bluehand", chegando a 4.000 cópias vendidas em sua semana de lançamento.<sup>5</sup>

O foco da Nerdbooks em descobrir novos autores se refere à intenção de se abrir para receber originais para análise. Também há referência ao lançamento da carreira de Eduardo Spohr e dos próprios donos do site "Jovem Nerd", Alexandre Ottoni e Deive Pazos. Ottoni escreveu *Crônicas de Ghanor* (2013). Pazos e Ottoni têm autoria conjunta com Abu Fobiya e Eduardo Spohr em *Protocolo Bluehand: Alienígenas* (2011) e *Protocolo Bluehand: Zumbis* (2012). Pazos é coautor do *Ozob* (2015) com Leonel Caldela. Como também se nota nessa citação, a Nerdbooks se afirma como sendo uma editora do nicho cultural nerd, cuja linha editorial está voltada para fantasia, ficção-científica, terror, humor e quadrinhos.

Dentre os escritores da Nerdbooks, somente Caldela não era um nerdcaster. Os outros autores há tempos estão envolvidos mais ativamente com as atividades do "Jovem Nerd", ou seja, já estão inseridos nesse nicho cultural nerd. Existe certa variação da editora em gêneros textuais, mas o suporte principal é o livro impresso, tendo apenas um e-book. Fato curioso, pois a cultura nerd está intimamente conectada com o mundo digital, inerente ao nicho cultural nerd. Talvez, para a editora, o lucro da comercialização de e-books não seja tão interessante ou ela preze por certos recursos táteis que podem se perder em versões digitais. Outra questão: por que não optaram por uma versão impressa de *T. zombii: gravação dos mortos* (2012)? Poderia ser uma edição bem próxima dos livros da série *Protocolo Bluehand*, com recursos de editoração interferindo na construção do enredo da narrativa. Seria por causa de sua publicação original, que se deu de forma gratuita, distribuída em formato de áudio no Nerdcast? Talvez

---

<sup>5</sup> Disponível em: <<http://jovemnerd.com.br/nerdbooks/sobre>>. Acesso em 21 fev. 2015.

consideraram o fato de o seu público já conhecer a narrativa, o que atrapalharia a ação de despertar o interesse de se adquirir o livro impresso, justificando o investimento em uma versão de livro digital, pois se trata de uma publicação de menor custo.

O ano mais produtivo da Nerdbooks foi 2012, com quatro publicações, sendo todas de Abu Fobiya. Assim, terror e horror foram os gêneros mais publicados até 2015, ano que o acervo da editora é ampliado com uma obra de fantasia e outra de ficção científica *cyberpunk*. Considerando que todas as obras de fantasia surgiram a partir do imaginário construído em narrativas de RPG e que representam o gênero mais explorado da linha editorial da Nerdbooks, ao final da pesquisa, investiguei como essas obras reiteram práticas do RPG, bastante representativo no nicho nerd. Por essa perspectiva, analisei a obra *A Batalha do Apocalipse* (2010), identificando algumas características específicas do Role- Playing Game como uma exemplificação da literatura nerd. Não caberá aqui apresentar essa análise, pois, como já informado, este texto é parte de um projeto maior.

29

## REFERÊNCIAS

ALEXANDRE OTTONI E DEIVE PAZOS, *criadores do Jovem Nerd*. Produção: MeuSucesso.com, 2015. Documentário, 17'33". Disponível em: <<https://meusuccesso.com/conhecimento/cursar/insight-lite-19/?aula=157>>. Acesso em: 16 jul. 2015.

CALDELA, Leonel. *A lenda de Ruff Ghanor: O garoto-cabra*. Curitiba: Nerdbooks, 2014.

\_\_\_\_\_. *A lenda de Ruff Ghanor: O herdeiro do leão*. Curitiba: Nerdbooks, 2015.

CALDELA, Leonel; PAZOS, Deive. *OZOB: Protocolo Molotov*. Curitiba: Nerdbooks, 2015.

FOBIYA, Abu. *Branca dos Mortos e os sete zumbis*. Curitiba: Nerdbooks, 2012.

\_\_\_\_\_. *Independência ou mortos*. Curitiba: Nerdbooks, 2012.

\_\_\_\_\_. *T. zombii: gravação dos mortos*. Curitiba: Nerdbooks, 2012.

FOBIYA, Abu; OTTONI, Alexandre; PAZOS, Deive. *Protocolo Bluehand: Zumbis: seu guia definitivo contra os mortos e os vivos*. Curitiba: Nerdbooks, 2012.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. Trad. Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KRESS, Gunther. Multimodality. In: COPE, Bill; KALANTZISIS, Mary (org.). *Multiliteracies*. Literacy Learning and the Design of Social Futures. London and New York: Routledge, 2000.

OTTONI, Alexandre. *Crônicas de Ghanor* – Guia ilustrado oficial da primeira trilogia do Nerdcast Especial de RPG. Curitiba: Nerdbooks, 2013.

PILLEGGI, Marcus Vinicius. Amigos lançam selo de livros e faturam R\$ 220 mil com apenas uma obra. *Pequenas Empresas & Grandes Negócios*, 10 mar. 2010. Disponível em: <<http://revistapegn.globo.com/Revista/Common/0,,EMI126091-17385,00-AMIGOS+LANCAM+SELO+DE+LIVROS+E+FATURAM+R+MIL+COM+APENAS+UMA+OBRA.html>>. Acesso em: 02 jan. 2014.

RAPHAEL, Pablo. “Não vendemos livros, mas experiências de leitura”, diz editora de livros para nerds. *UOL Entretenimento*, 17 ago. 2012. Disponível em: <<http://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2012/08/17/nao-vendemos-livros-mas-experiencias-de-leitura-diz-selo-independente-de-livros-para-nerds.htm>>. Acesso em: 17 ago. 2012.

SPOHR, Eduardo; OTTONI, Alexandre; PAZOS, Deive. *Protocolo Bluehand: Alienígenas: seu guia definitivo contra a ameaça extraterrestre*. Curitiba: Nerdbooks, 2011.

SPOHR, Eduardo. *A Batalha do Apocalipse: Da Queda dos Anjos ao Crepúsculo do Mundo*. Curitiba: Nerdbooks, 2009.

**30**

Artigo recebido em: 16 de julho de 2016

Artigo Aprovado em: 23 de fevereiro de 2018.