

A fila na Comic Con Experience: uma perspectiva etnográfica

The line at the Comic Con Experience: an ethnographic perspective

Leonardo Soares da Silva

*Doutor em Comunicação, na linha de pesquisa de mídias e mediações, pela Escola de Comunicação da
Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).*

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Rio de Janeiro (RJ), Brasil.

Isabel Travancas

*Professora associada do PPGCOM em Comunicação e Cultura da Escola de Comunicação da UFRJ desde
2008 e na graduação leciona disciplinas da área de Produção Editorial. Fez pós-doutorado no
Departamento de Antropologia da Univ. Autónoma de Barcelona em 2013 e em 2017/2018 na Univ.
Abierta de Cataluña.*

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Rio de Janeiro (RJ), Brasil.

Resumo

O artigo apresenta uma etnografia da fila que se formou no estacionamento da Comic Con Experience no dia 6 de dezembro de 2019 para acessar os painéis do auditório *Cinemark*, realizados no dia seguinte. Com base no artigo de Leon Mann chamado *Queue Culture: The Waiting Line as a Social System* (1969) e no livro *Fila e democracia* (2017), de Roberto DaMatta e Alberto Junqueira, este texto define a fila como um espaço público democrático. O estudo entende também que ela consiste em uma prática social que gera sociabilidades, marcadas por um senso de comunidade. O

<https://doi.org/10.46391/ALCEU.v23.ed50.2023.269>

ALCEU (Rio de Janeiro, online), V. 23, Nº 50, p.111-131, maio/ago. 2023

artigo conclui que as referências às narrativas da cultura pop presentes no evento e na fila geram uma anterioridade afetiva que, compartilhada entre os indivíduos, instaura um “comum” que vincula seus comportamentos, emoções e afetos, conforme abordado por Muniz Sodré no livro *A ciência do comum: notas sobre o método comunicacional* (2014).

Palavras-chave: Fila. Cultura pop. Comum. Sociabilidade.

Abstract

The article presents an ethnography of the queue that formed in the Comic Con Experience parking lot on December 6, 2019 to access the Cinemark auditorium panels, held the next day. Based on the article by Leon Mann called *Queue Culture: The Waiting Line as a Social System* (1969) and on the book *Fila e Democracia* (2017) by Roberto DaMatta and Alberto Junqueira, this text defines the queue as a space democratic public. The study also understands that it consists of a social practice that generates sociabilities, marked by a sense of community. The article concludes that references to pop culture narratives present in the event and in the queue generate an affective anteriority that, shared between individuals, establishes a “common” that links their behaviors, emotions and affections, as discussed by Muniz Sodré in the book *The science of the common: notes on the communicational method* (2014).

Keywords: Queue. Pop culture. Common. Sociability.

Resumen

El artículo presenta una etnografía de la cola que se formó en el estacionamiento de Comic Con Experience el 6 de diciembre de 2019 para acceder a los paneles del auditorio de Cinemark, realizados al día siguiente. Basado en el artículo de Leon Mann titulado *La cultura de la cola: la cola de espera como sistema social* (1969) y en el libro *Fila e democracia* (2017), de Roberto DaMatta y Alberto Junqueira, este texto define la cola como un espacio público democrático. El estudio también entiende que consiste en una práctica social generadora de sociabilidades, con un sentido de comunidad y concluye que las referencias a narrativas de la cultura pop presentes generan una anterioridad afectiva que, compartidas, establece un “común” que vincula sus conductas, emociones y afectos, tal como lo plantea Muniz Sodré en el libro *La ciencia de lo común: apuntes sobre el método comunicacional* (2014).

Palabras clave: Cola. Cultura pop. Común. Sociabilidad.

Introdução

As *comic cons*, *comic conventions* (convenções de quadrinhos), são organizadas por fãs para fãs da cultura pop. Ao longo destes eventos, dentre outras práticas, seus participantes podem trocar informações sobre esta cultura, comprar e vender produtos, encontrar grandes nomes dos quadrinhos e participar de atividades como os concursos de *cosplay* e os painéis com diversas celebridades desse universo pop. No Brasil, a *comic con* que mais se destaca é a Comic Con Experience (CCXP). Criada em 2014 pelo site Omelete, juntamente com a Chiaroscuro Studios e a Piziitoys, é considerada a maior *comic con* do mundo. Em 2019, 280 mil pessoas participaram do evento (VITORIO, 2019).

Além de disponibilizar uma área, o Artist's Alley, onde os visitantes podem entrar em contato direto com seus ídolos dos quadrinhos e comprar seus desenhos autografados, um espaço voltado para *games*, um dedicado aos criadores de conteúdo da internet, e outro aos *cosplayers*, ao longo dos primeiros quatro dias de dezembro, a Comic Con Experience também reúne, no Centro de Convenções São Paulo Expo, varejistas que comercializam produtos exclusivos da cultura pop e estúdios de cinema e televisão que, além de montarem estandes onde divulgam suas produções com atrações e atividades para os fãs, realizam painéis com artistas e diretores e exibem trailers inéditos e pré-estreias de filmes, séries e animações no auditório Cinemark, assim denominado a partir da edição de 2015, quando foi feita a parceria entre a Comic Con Experience e a rede de cinemas Cinemark, que ficou responsável pela estrutura e pelos serviços de bombonière.

Considerado o maior cinema indoor da América Latina, o auditório tem uma estrutura de 3.330 lugares e exibe mais de 40 horas de conteúdo exclusivo (A COZINHA, 2019) em uma tela de alta tecnologia, a Severtson SAT 4K (OLIVEIRA, 2019). Nele, os conglomerados de mídia, a plataforma de *streaming* Netflix e os estúdios de cinema trazem artistas, diretores e produtores de suas principais produções e exibem *trailers* inéditos e pré-estreias de filmes.

Na edição de 2019, este auditório “fez história”. No sábado, 7 de dezembro, além de realizar um painel com o CEO da MARVEL Studios, Kevin Feige, esta área da *comic con* recebeu o elenco principal da nova trilogia *Star Wars* (Daisy Ridley, John Boyega e Oscar Isaac) e o diretor do último filme, *Star Wars – A Ascensão Skywalker*, J.J. Abrams. Foi a primeira vez que atrizes e atores vieram ao Brasil para promover um filme da franquia. Como, nesse ano, estávamos fazendo uma etnografia do evento a partir da observação

participante e da realização de entrevistas, era fundamental participar daqueles painéis. Entretanto, tudo indicava que o acesso seria muito difícil. Mesmo em dias com atrações não tão aguardadas, era comum ver em frente à sua entrada uma longa fila que nunca diminuía. Os anúncios das novas séries e filmes da MARVEL Studios, as expectativas geradas com relação à possibilidade de Kevin Feige trazer de surpresa alguém do elenco de um desses filmes, bem como o boato de que *Star Wars – A Ascensão Skywalker* poderia ser exibido na íntegra antes de sua estreia mundial, indicavam que a procura pelo auditório seria ainda maior no sábado.

A alternativa encontrada foi dormir em uma fila que se formava no estacionamento do evento um dia antes de cada painel. Esta experiência nos mostrou que um dos elementos mais comuns da Comic Con Experience era relevante não apenas por ser um lugar em que pudemos dar continuidade à observação participante e à realização das entrevistas, mas também por promover experiências que vão além do próprio evento.

Deste modo, a fila tornou-se um objeto de estudo à parte e deu origem a este artigo, que, pautado na pesquisa de Leon Mann chamada *Queue Culture: The Waiting Line as a Social System* (1969) e no livro *Fila e democracia* (2017), de Roberto DaMatta e Alberto Junqueira, a define e descreve como um espaço público democrático. Além disso, explica o que proporciona o senso de cooperação e comunidade observados entre os seus integrantes. Antes, contudo, este artigo destaca os principais pontos da etnografia da Comic Con Experience.

A etnografia da Comic Con Experience

É preciso destacar que não entendemos a etnografia como um método. Ela não deve ser separada “das escolhas teóricas no interior da disciplina, nem das particularidades dos objetos de estudo que impõem estratégias de aproximação com a população estudada e no trato com os interlocutores” (MAGNANI, 2009, p. 133).

A etnografia consiste em uma contribuição teórica (PEIRANO, 2014) e, neste estudo, envolve a perspectiva dialógica da antropologia. Esta abordagem é centrada em um processo no qual os informantes assumem o papel de interlocutores que negociam com os pesquisadores uma visão compartilhada da realidade analisada, possibilitando que os paradigmas discursivos sejam pautados em uma relação

comunicativa verbalizada entre todos os que participam do evento, havendo, portanto, uma tessitura textualizada tanto do “outro” como dos pesquisadores no trabalho de campo (CLIFFORD, 2002).

No estudo da fila, o intercâmbio que marca os diálogos permite uma visão compartilhada das experiências vivenciadas ao longo do tempo em que nela convivemos (das 16 horas da sexta até às 8 horas do sábado). Buscamos, assim, dar ênfase às interlocuções e aos contextos em que as interações ocorreram. As declarações e considerações foram transcritas extensa e literalmente. Revelamos nomes dos interlocutores, mas, por questões de confidencialidade, omitimos os sobrenomes. Procuramos considerá-los “pessoas muito concretas, cada uma dotada de suas particularidades e sobretudo, agência e criatividade” (GOLDMAN, 2003, p. 456).

Outro ponto a destacar é o fato de um dos pesquisadores ser um fã de cultura pop que já esteve no evento. Em um primeiro momento, seria possível supor que esta característica dificultaria o estranhamento, considerado muitas vezes condição para a realização de uma boa etnografia (GEERTZ, 2001). Entretanto, as reflexões da antropóloga Janice Caiafa (2019) indicam que isto não é uma constante. De acordo com seu “método-pensamento”, o estranhamento não deve ser visto como algo garantido desde o início ou mesmo condicionado a um objeto. Segundo a pesquisadora, ele é obtido a partir do processo de pesquisa, pautado em agenciamentos e desenvolvido por meio do regime de simpatia, um caminho para evitar que o “outro” seja explicado como frágil, exótico, inferior, em uma pretensão que fomenta uma posição de poder, ao mesmo tempo que evita que haja uma identificação entre ele e o pesquisador.

Assim, por meio deste método-pensamento, os pesquisadores se deixam afetar por tudo que está no campo, estabelecendo uma distância do objeto, em que não fiquem excessivamente longe nem próximos demais. Ele possibilita desenvolver um “ter algo a ver”, uma simultaneidade, que permite um compartilhar de paixões (CAIAFA, 2019).

É importante salientar que a etnografia neste artigo é construída por uma multiplicidade de vozes que permitem tanto o estranhamento quanto a percepção do que de relevante há no familiar, a partir de uma participação e de um engajamento criador no campo. Ela é desenvolvida por meio da observação participante e de entrevistas abertas e em profundidade.

A maior fila da Comic Con Experience

Um dos elementos mais comuns na Comic Con Experience são as filas. Há fila para participar das ativações de marcas¹ realizadas pelos estúdios nos estandes, para entrar nos auditórios, para comprar os produtos da cultura pop, para comprar comida e também para ir ao banheiro. Dentre elas, a que mais se destacava era fila para acessar o auditório Cinemark.

Todo dia, antes de os portões do evento se abrirem, já havia uma fila formada do lado de fora do Centro de Convenções São Paulo Expo que, separada da fila de entrada, levava diretamente ao auditório. Apesar de nossas credenciais nos darem o direito de acessar o evento uma hora antes de os portões se abrirem para o grande público, isso não se aplicava àquela fila. Apenas a credencial Full Experience dava o acesso livre ao auditório e o direito a um lugar reservado.

Cientes da dificuldade que teríamos, enviamos previamente mensagens eletrônicas em que explicamos para a organização do evento a pesquisa e solicitamos acesso livre. Contudo, não conseguimos resposta. Como antes da *comic con* participaríamos de dois dias de ciclo de palestras com empresários do ramo do entretenimento, dentre eles os responsáveis pela *comic con*, decidimos tentar uma abordagem presencial. Após a palestra de Otavio Juliato, CCE da Omelete Company e *Co-founder* da Comic Con Experience, nos dirigimos a ele, explicamos a pesquisa e falamos de nossas necessidades. Ele agradeceu o interesse pelo o evento, mas disse que não seria possível dar acesso livre ao auditório devido às normas da *comic con*.

Paula, uma das participantes, ao ver nossa frustração, perguntou se conhecíamos a fila do estacionamento. Diante da negativa, ela disse: “A gente forma uma fila no estacionamento um dia antes do painel que a gente quer ver. Eles colocam uma pulseira na gente. Só que aí tem que dormir lá!”. Agradecemos a orientação e decidimos que, na sexta-feira, iríamos para a fila para poder ver atrações de sábado.

¹ Consistem em ações que buscam determinadas respostas dos consumidores por meio da promoção de experiências e de interações específicas. Seu objetivo é gerar conexões emocionais entre empresa e cliente a partir de experiências extraordinárias capazes de fazê-los adquirir um produto ou serviço (WONDERS, 2018). Um exemplo de ativação de marca feita na Comic Con Experience foi o estande montado pela Disney para divulgar o filme *Mulan*. Nele, havia uma tirolesa pela qual os participantes podiam cruzá-lo de ponta a ponta e, em determinados horários do dia, um grupo de lutadores de Kung Fu caracterizados como guerreiros chineses simulava batalhas.

O principal propósito da fila é receber uma pulseira que dá acesso ao auditório. Contudo, o participante não poderia deixar o estacionamento. Para que a espera ocorresse da melhor forma possível, além de o local ser coberto e ter banheiros, a organização permitia a instalação de estandes de marcas de lanchonetes, como Bob's e Casa do Pão de Queijo.

Na sexta-feira, às 16 horas, fomos para o estacionamento. Quando chegamos, descobrimos, por meio de um dos funcionários do evento, que já havia 500 pessoas em várias filas, separadas por gradis. Depois de conferir nossas credenciais, ele pediu que entrássemos em um dos corredores. Assim que entramos, uma menina que estava na nossa frente nos cumprimentou: “Oi! Sou Giovana! Quem são vocês?”. Apresentamo-nos. Depois que nos sentamos, ela nos fez um pedido: “O Uber chegou com as minhas coisas de dormir. Vocês podem tomar conta das minhas bolsas, por favor?”. Concordamos. Enquanto isso, observamos o cenário: pessoas de todas as idades e gêneros chegavam e se instalavam em um pedaço das filas formadas. Traziam várias bolsas, colocavam seus colchões no chão e estendiam lençóis. Depois de dez minutos, Giovana retornou segurando um travesseiro, um colchonete e um cobertor. Assim que arrumou suas coisas, retomamos a conversa. Ela logo contou que era a primeira vez que estava na Comic Con Experience CCXP. “Estou histérica e emocionada!”, disse. “Tinha que vir nessa CCXP²! Na outra, eu não quis, mas, quando vi que o Tom Holland³ tinha vindo, chorei. Chorei muito!”. Ela confessou que tinha a esperança de que o ator retornasse naquela edição, durante o painel com Kevin Feige. Giovana explicou que o gosto pela cultura pop veio do pai: “Meu pai é fã de quadrinhos. Pego muita coisa dele”. Ela mostrou ser muito fã de alguns elementos clássicos da cultura pop: “Quando eu tinha cinco anos e fomos à Disney, em todas as minhas fotos eu fazia pose de Homem-Aranha!”.

Enquanto conversávamos com Giovana, no corredor ao lado, três jovens chegaram. Assim que armaram seu “acampamento”, iniciamos uma conversa. O rapaz se chamava Kelvin, uma das moças era sua namorada, Laura, e a outra, sua amiga Rafaela. Falamos da nossa expectativa para os painéis de sábado. Giovana e um dos pesquisadores estavam ansiosos pelo painel da MARVEL. Os outros três estavam ávidos pela participação do elenco de *Star Wars*. Kelvin contou que ele e Rafaela são de um fã-clubes de *Star Wars* no Sul. “*Star Wars* é identidade. Eu não sou o Kelvin sem SW”, disse.

² CCXP é uma sigla que faz referência à Comic Con Experience.

³ Tom Holland é um ator britânico que interpreta o Homem-Aranha no Universo Cinematográfico da MARVEL.

De repente, uma menina passou por nós com uma espécie de colchão inflável nas mãos. Suas coisas já estavam na nossa frente. Depois que se instalou, fomos entrevistá-la. Ela se chamava Jeane e tinha vindo de Brasília. Disse-nos: “É minha primeira vez! Estou louca para ver os painéis! Gosto muito de *Star Wars*! Acho que eles vão passar o filme! Se eles passarem, eu vou chorar! E a Scarlet Johansson? Se ela aparecer, meu coração vai parar⁴!”.

Agradecemos a Jeane e voltamos para nossos lugares. Kelvin nos perguntou: “Vocês conhecem o Hugo?”. Não o conhecíamos. Ele contou que, em 2017, Hugo foi o primeiro da fila do dia do painel da MARVEL no auditório Cinemark e, por conta disso, acabou ganhando um convite para assistir à *première* do filme *Pantera Negra* com o elenco. Pedimos que ele nos levasse até o rapaz, que era novamente o primeiro da fila. Ao chegarmos onde ele estava, observamos que, além de bolsas, colchões e travesseiros, havia também um *cooler* com bebidas não alcoólicas e aproximadamente 30 metros de extensão, em que vários carregadores de celular estavam ligados. Cumprimentamos Hugo, explicamos a pesquisa e pedimos que contasse sobre a experiência de ganhar o convite para a *première*.

Eu sabia o que era o Omelete e a CCXP. Aí, sabendo do auditório, decidi dormir na fila para vivenciar a experiência de ficar no papelão em 2016. Foi quando conheci a galera. Em 2017, decidi ser o primeiro. O auditório Cinemark é a atração principal do evento. Aí, quando começou tudo, o Kevin Feige perguntou quem era o primeiro da fila, e a menina do Omelete já estava do meu lado. Contou que eu tinha ganhado convite.

Perguntamos o que sentiu. Ele nos surpreendeu com a resposta: “Alegria imensa, na hora só!”. Questionamos por que a alegria tinha sido só na hora.

Eu não estava numa fase muito boa. Desempregado. Aí tinha que tirar o visto, comprar roupa. Não tirei o visto e não pude ir para os Estados Unidos. Fui para o evento da Inglaterra. Aí lá não fiquei perto do elenco, só vi de longe. E levei o segundo da fila comigo. O cara ficou comigo o tempo todo. Além do mais, ninguém que eu conhecia poderia ir, tive que prestigiá-lo.

Depois do papo com Hugo, Kelvin e um dos pesquisadores decidiram ir ao banheiro. Na fila, conheceram Adilson Júnior e conversaram sobre os painéis de sábado. O rapaz também estava ansioso pela MARVEL e por *Star Wars*. Ao descobrir o nosso pouco preparo para passar a noite, ele nos surpreendeu: “O quê? Você só tem uma toalha e uma almofada? Você vai morrer de frio! Eu tenho uma manta sobrando! Depois que você sair do banheiro, me espera! Vamos lá onde estou acampado, e te dou uma!”. A oferta foi aceita e a manta, entregue.

⁴ Scarlet Johansson é a atriz que interpreta a personagem Viúva Negra do Universo Cinematográfico da MARVEL.

Por volta das 20 horas, as pulseiras foram distribuídas, o que significava que, naquela fila, já havia 3.300 pessoas. Aos poucos, fomos ficando quietos. Contudo, por volta da meia-noite, percebemos que as pessoas começavam a se levantar e a guardar suas coisas. Recebemos a notícia de que estava ocorrendo uma confusão na entrada do estacionamento. Aqueles que chegaram mais tarde para entrar na fila se revoltaram ao saber que as pulseiras estavam esgotadas. De repente, o *staff* da Comic Com, sem nos dar nenhuma explicação, nos retirou do estacionamento. Achamos que iríamos entrar e passar o resto da madrugada dentro do evento, mas acabamos dormindo embaixo de uma marquise, na entrada do auditório. A insatisfação dos participantes era grande. As pessoas reclamavam principalmente da falta de informação e não entendiam por que não poderíamos ficar dentro do evento.

Aos poucos, nos acalmamos e dormimos. Às 8 horas, finalmente entramos. Gritos, assobios e muita vibração. Parecia final de Copa do Mundo com o Brasil campeão. Tudo indicava que a insatisfação tinha sido esquecida. Como DaMatta e Junqueira (2017) relatam, a fila só é fila temporariamente. Ela nasce e morre com a mesma simplicidade.

Um olhar sobre a fila

Leon Mann, em seu artigo *Queue Culture: The Waiting Line as a Social System* (1969), define a fila como um conjunto de pessoas que aguardam por sua vez para serem atendidas, de acordo com a ordem de chegada. Nas filas formadas no estacionamento do Centro de Convenções São Paulo Expo um dia antes de cada painel do auditório Cinemark, a espera era por uma pulseira que garantiria o acesso no dia seguinte. No livro *Fila e democracia* (2017), Roberto DaMatta e Alberto Junqueira complementam este conceito com uma definição extraída da tese de Doutorado “Comportamentos em filas de espera: uma abordagem multimétodos”, de Fábio Iglesias. Segundo o pesquisador, as filas são fruto de uma demanda maior que a oferta. Apesar de haver 3.330 lugares no *Cinemark*, a edição de 2019 teve um total de 280 mil pessoas presentes e uma média de 70 mil pessoas por dia.

Mann (1969) destaca que há uma relação direta entre o tempo em que ficamos esperando na fila e o resultado esperado. Segundo o autor, quanto mais horas passamos nela, mais nos sentimos merecedores daquilo que aguardamos receber. Este comportamento denota o princípio do “primeiro a chegar, primeiro a ser servido” (HOMANS, 1961) e deriva da justiça distributiva.

A justiça é bastante relevante no estudo das filas. A justiça universal, tomada como virtude completa, é o que define a justa medida do prazer que guia as escolhas, as decisões e as buscas (FERREIRA, 2021). Apesar do desejo de participar dos painéis de sábado, os participantes sabiam que não podiam agir apenas pelo impulso da paixão pelos elementos da cultura pop que estariam naquele dia no auditório. A vontade de cada um não deveria se sobrepor à dos outros.

Contudo, para que a ação humana seja racional, é preciso que exista, além desta justiça tomada como medida de todas as virtudes que controlam desejos e paixões, também outra que garanta uma virtude em particular, a virtude da distribuição, capaz de “dar a cada indivíduo o que é seu” (FERREIRA, 2021). A partir desta justiça particular, chamada de justiça distributiva, os indivíduos recebem os benefícios, as honrarias e as riquezas que lhes são devidos.

Por esta razão, a justiça distributiva explica a relação que Mann (1969) estabelece entre o tempo de espera e o resultado alcançado: quanto mais tempo uma pessoa passa na fila, maior é o seu mérito em obter o que busca. Na Comic Con Experience, os participantes sabiam que suas chances de conseguir a pulseira seriam maiores quanto mais cedo chegassem à fila, pois era justo que os que estivessem há mais tempo no estacionamento do evento as recebessem primeiro.

Um ponto a ser destacado nesta reflexão é que a igualdade proporcional propiciada pela justiça distributiva é fruto do que afirmam DaMatta e Junqueira (2017, p. 486)⁵: “todos são iguais perante a fila”. Os autores consideram que a fila apresenta um aspecto de humildade, um nível de igualdade e uma isonomia idealizada que a torna desejada em espaços coletivos, além de obrigatória em espaços públicos. Destacam que ela é marcada pela igualdade de condições, pois as mesmas regras valem para qualquer indivíduo. “Nas filas, o pobre, o marginal, o estrangeiro, o velho, o transexual e o negro podem estar em primeiro lugar não por lei ou quota, mas porque chegaram primeiro e, com isso, conquistaram o direito pelo lugar que ocupam” (p. 124).

Hugo e Giovana, por exemplo, pertenciam a classes sociais diferentes. Em sua declaração sobre o prêmio que ganhou em 2017, ele indica que nunca havia viajado para os Estados Unidos e que, na época, não conseguiu tirar o visto, pois estava desempregado. Giovana, pelo contrário, declarou já ter viajado

⁵ No E-book, as páginas são “posições”. Deste modo, toda vez que as referências ao livro *Fila e democracia* citarem um número, ele vai se referir às posições.

para a Disney com apenas cinco anos. Entretanto, naquele dia, Hugo era o primeiro da fila, e Giovana estava além da posição 500. O esforço dele para chegar antes foi determinante para conseguir a posição, o que também poderia ter sido feito por ela. Nem mesmo as credenciais, com exceção da Full Experience, influenciam a posição na fila. Enquanto nós pagamos R\$ 2.000,00 pela Unlock, mais do que dois salários mínimos na época⁶, ele pagou R\$ 590,00 reais pelo ingresso social⁷ da credencial de quatro dias. Mesmo assim, estávamos muitas posições atrás dele.

Outro ponto a observar é que o fato de haver igualdade nas filas reflete o conceito de hierarquia estudado pelo antropólogo francês Louis Dumont em seu livro *Homo Hierarchicus: o sistema de castas e suas implicações* (1992). Para ele, nas sociedades hierárquicas, chamadas tradicionais, a hierarquia não existe como racionalização política para a exploração de uma enorme parcela da sociedade como minoria (DAMATTA e JUNQUEIRA, 2017). De acordo com o antropólogo, sociedades cujas relações sociais são organizadas pela força da hierarquia caracterizam-se pelo holismo e são pautadas em “uma ideia coletiva de homem” (DUMONT, 1992, p. 56). “A grande maioria das sociedades valoriza, em primeiro lugar, a ordem, portanto, a conformidade de cada elemento ao seu papel no conjunto, à sociedade como um todo; chamo esta orientação geral dos valores de ‘holismo’” (DUMONT, 2000, p. 14). Em oposição, explica que “outras sociedades, como a nossa, valorizam, em primeiro lugar, o ser humano individual: cada homem é uma encarnação da humanidade inteira e, como tal, é igual a qualquer outro e livre. É o que chamo de individualismo” (p. 14).

Na fila, os indivíduos prezam o coletivo da mesma forma que nas sociedades hierárquicas. Dumont (1992) apresenta a Índia como exemplo de sociedade tradicional. Nela, pelo sistema de castas, as posições sociais estão além da existência de cada um. Tanto quem nasceu brâmane, a mais alta casta, como quem nasceu dalit, a mais baixa condição social, manterá a mesma posição na sociedade e suas prerrogativas até a morte. Já a fila envolve a submissão coletiva de indivíduos livres, iguais e autônomos a uma ordem. De modo bem semelhante à sociedade indiana, a posição assumida quando da chegada na fila permanece assim até o fim. Esta característica relaciona-se com seu papel. Segundo Milgran et al. (1986), a função da fila é regular à sequência pela qual as pessoas conseguem acessos, a partir de uma ordenação estabelecida

⁶ De acordo com matéria do site G1, publicada em 4 de janeiro de 2019, o salário mínimo nesse ano era de 998 reais.

⁷ A Comic Con Experience faz um preço diferenciado, com um desconto, para quem doar livros em bom estado.

como forma espacial distributiva, cuja manutenção depende de um conhecimento compartilhado dos padrões de comportamento apropriados a determinada situação.

Na fila do estacionamento, não havia uma regra explícita ou prevista em lei, mas comportamentos regulados por normas socialmente compartilhadas pelos participantes a partir de questões culturais relativas à justiça. Por exemplo, caso alguém quisesse ir ao banheiro, o integrante mais próximo guardaria não apenas o lugar, mas também suas coisas. Isso aconteceu logo no início, quando nos encontramos com Giovana pela primeira vez. Mesmo sem nos conhecer, ela pediu para cuidarmos de suas bolsas enquanto ia buscar o que o motorista de aplicativo havia trazido. Mann (1969) já havia destacado este comportamento ao relatar que, mesmo em filas em que não há grupos tão integrados, as pessoas tendem a fazer negociações pautadas em uma confiança mútua que lhes permite pedir para “cuidar da minha posição”.

Apesar de a fila da Comic Con Experience se aproximar do conceito de hierarquia de Dumont (1992), é preciso ressaltar que, quando Hugo ganhou o prêmio de assistir à *première* do filme *Pantera Negra* (2018), no painel realizado pela MARVEL na edição de 2017, o indivíduo se destacou, pois o participante foi reconhecido pelo seu esforço. Neste momento, o holismo desapareceu, e o individualismo tomou o seu lugar. De acordo com Dumont (1992), o individualismo é estabelecido quando há a valorização do indivíduo como unidade social fundamental, à qual se subordina a totalidade social. Como ele chegou antes dos demais e ficou mais tempo na fila, recebeu um prêmio. Graças a esta experiência, Hugo repetiu a prática nas edições seguintes.

Outra característica identificada foi que a fila observada não seguia nenhum critério (DAMATTA e JUNQUEIRA, 2017). Não havia um agendamento prévio, senhas nem separação por prioridades. Bastava chegar e assumir sua posição. O único contato com a organização do evento era por meio de funcionários que recebiam os participantes no fim de cada gradil, durante o dia, e à noite colocavam pessoalmente as pulseiras. Ao chegarmos ao estacionamento, os funcionários conferiram nossas credenciais e depois pediram que seguíssemos em frente. Conforme nos aproximamos dos integrantes à nossa frente, paramos e, então, começamos a nos instalar para passar a noite. Depois de instalados, estabelecemos uma organização espacial a partir da qual delimitamos um espaço que, durante todo o tempo que observamos, era respeitado pelos demais. O único momento em que presenciamos alguém furando a fila foi quando uma *cosplayer* passou por nós para encontrar seus amigos à nossa frente. Quando comentamos sobre o episódio com Hugo, ele respondeu: “Não vi furarem a fila. Se tivesse visto, teria denunciado”. A resposta

do participante revela que o ato causaria indignação e que a denúncia seria uma reação natural ao que DaMatta e Junqueira (2017) consideram imoral, tendo em vista que a fila é um sistema igualitário e que furá-la é passar à frente, tomar o lugar do outro.

Observamos também que, ao contrário do que afirmam os autores, os participantes não pareciam estar insatisfeitos na fila. De acordo com Pedro, “a fila é maravilhosa, é num espaço coberto, nivelado, temos acesso à tomada, à Casa do Pão de Queijo, à segurança”. Não havia um mal-estar ou reclamações. Tudo parecia fazer parte de uma grande “festa do pijama”. Colchões, travesseiros e cobertores preenchiam os espaços dos corredores formados pelos gradis, enquanto a conversa e a cantoria ecoavam pelo lugar. Ao redor, era possível comprar lanches nos pequenos estandes. As pessoas demonstravam gostar da reunião e da experiência de estarem ali. Ao perguntarmos se a fila era desagradável, o participante Kennedy respondeu:

Pelo contrário. O estacionamento é um excelente lugar. Oferece um ótimo espaço, vários banheiros, é um local coberto. Indo preparado, você não passa perrengue nenhum. Nos últimos anos, passei a levar colchão inflável, cobertor, tapa olho. Às vezes até esqueço que estou na fila. Parece um grande salão com os amigos.

Fica evidente o desejo de estar ali. Georg Simmel, em *Questões fundamentais de sociologia: indivíduo e sociedade* (2006), aborda este aspecto a partir do conceito de sociabilidade. Definida como uma “forma lúdica da sociação”, a sociabilidade “é o modo pelo qual os indivíduos constituem uma unidade no intuito de satisfazer seus interesses, onde forma e conteúdo são na experiência concreta processos indissociáveis” (p. 65). O principal não é o fim pelo qual o grupo foi formado, mas o desejo e o prazer presentes na reunião dos indivíduos, resultantes principalmente do sentimento de pertencimento ao grupo, independentemente do objetivo de sua formação (QUEIROZ, 2017).

De acordo com Hugo, a fila do estacionamento da Comic Con Experience é diferente das demais graças às “companhias e às amizades que se fazem”. Quando sociabilidades são instauradas, as interações são marcadas por “um sentimento e por uma satisfação de estar justamente socializado, pelo valor da sociedade enquanto tal” (SIMMEL, 2006, p. 64). No caso de Hugo e seus amigos, esta satisfação ultrapassou a fila, pois eles formaram um grupo no WhatsApp chamado FILA CCXP 4EVER, do qual um dos autores faz parte e no qual interage diariamente.

Para Kenedy, “ultimamente a fila tá mais divertida que a feira”. Ele acrescenta que, na fila, “a galera faz de tudo, joga, canta, a zoeira nunca falta. Na última edição, levei meu notebook pra assistir a alguma

coisa na espera, e acabou que eu nem cheguei a ligar. Papo é o que não falta, e os assuntos são quase infinitos”. A atmosfera era muito próxima do observado por Leon Mann (1969, p. 342, tradução nossa) nas filas dos jogos de futebol do estádio de Melbourne:

Fora dos estádios, prevalece uma espécie de atmosfera de carnaval. Os devotos cantam, bebem bebidas quentes, jogam cartas e se amontoam em volta dos grandes braseiros de carvão. Se ele veio como parte de um grande grupo ou de uma torcida, o aficionado desfruta de um breve gostinho da vida em comunidade e tem a chance de discutir e debater interminavelmente os pontos mais delicados do jogo.

É preciso ressaltar que a fila, apesar de ser constituída por várias pessoas estranhas entre si, forma, mesmo que temporariamente, um sistema social (MANN, 1969). Segundo Parsons (1951), sempre que duas ou mais pessoas entram em alguma forma de interação padronizada e estabilizada, um sistema social se desenvolve espontaneamente. De acordo com o autor, este sistema tem três características: (a) é formado por dois ou mais atores com status ou posições distintos, desempenhando funções diferentes – na fila havia os participantes, os funcionários do evento e os atendentes dos estandes de comida; (b) tem algum padrão que governa as relações entre os membros, definindo direitos e deveres – o principal padrão era o de tomar conta do lugar e das coisas daqueles que se afastavam; e (c) tem algum conjunto de normas, valores e símbolos culturais compartilhados – a norma era respeitar a ordem de chegada.

Além dessas características, havia também um senso de solidariedade. Mann (1969, p. 351, tradução nossa) afirma que, “à frente da fila, o grupo assume as características de uma comunidade. Grandes grupos familiares compartilham alimentação, descanso e recreação, e os momentos juntos servem para fortalecer os sentimentos da comunidade”. Mas o que estabelecia este comportamento cooperativo?

A fila e a cultura pop

Segundo Mann (1969), a explicação para o comportamento cooperativo organizado em filas não depende apenas de questões relativas a valores culturais de igualitarismo e ordem. Como Iglesias (2002, p. 27) destaca, as filas não devem ser encaradas como “um conceito abstrato de representação de pessoas esperando por um atendimento”. Há uma riqueza de detalhes da vida de cada um que nela se revela ao longo dos contatos que proporciona. A fila pode ser considerada uma prática social pela qual as pessoas passam a se relacionar a partir de pontos em comum, de afinidades que podem evoluir para uma parceria,

fundamentada em interesses comuns, estabelecidos fora dos laços de parentesco, amizade e classe social (DAMATTA e JUNQUEIRA, 2017).

Durante a observação participante, pudemos notar que muito do que é vivenciado não apenas na fila para o auditório, mas também em toda a Comic Con Experience, está relacionado ao conhecimento de narrativas oriundas da cultura pop. A declaração de Hugo a respeito do evento expressa bem esta questão: “É grandioso. Um lugar onde pessoas iguais se encontram. O bom é a interação das pessoas! Ah! E aqui você tem várias coisas: Harry Potter, Cavaleiros do Zodíaco, DC, MARVEL, Star Wars!”.

A Comic Con Experience é, por definição, um evento de cultura pop. O professor e pesquisador Thiago Soares define a cultura pop como:

o conjunto de práticas, experiências e produtos norteados pela lógica midiática, que tem como gênese o entretenimento; se ancora, em grande parte, a partir de modos de produção ligados às indústrias da cultura (música, cinema, televisão, editorial, entre outras) e estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante (SOARES, 2013, p. 1).

Quando o pesquisador relaciona esta cultura a uma “lógica midiática”, ele destaca a conexão que ela tem com a mídia. É a partir do cinema, da televisão, dos livros, dos quadrinhos, dos *streamings* e dos *games* que suas narrativas são disseminadas e integradas ao imaginário popular (REBLIN et al., 2017). As conversas que escutamos na fila da Comic Con Experience giravam em grande parte em torno dos filmes e das séries a que os participantes assistem fora do evento.

A cultura pop é uma cultura de consumo não apenas de produtos, mas de significados; envolve não somente a produção de conteúdo, mas de formatos, e possibilita a “comercialização de narrativas, imagens, sons e símbolos que estimulam sentidos e emoções transformados em franquias” (REBLIN et al., 2017, p. 7).

Esta admiração apresenta um caráter cosmopolita (SOARES, 2013). Segundo Pereira de Sá (2019, p. 25), a cultura pop é “uma ‘estrutura de sentimentos’ que permeia as identidades na modernidade, permitindo que se construam redes cosmopolitas de afetos que não dependem da comunidade local”. É possível observar esta característica no grupo que formamos na fila. Kelvin, Rafaela e Laura eram do Rio Grande do Sul; Giovana e Pedro, de São Paulo; Jeane e Kenedy, de Brasília; Hugo, de Minas Gerais; e nós, do Rio de Janeiro. A cultura pop, portanto, aproxima indivíduos de localidades distintas. Esta aproximação

é fruto do reconhecimento dos elementos de suas narrativas, responsáveis por gerar afetos que criam, como define Soares (2013, p. 1), “certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades”. Contudo, toda a afetividade gerada é anterior ao evento. Kelvin e Rafaela, por exemplo, fazem parte de um fã clube de *Star Wars*; Giovana é fã do Homem-Aranha desde muito nova graças ao pai; Jeane adora a atriz que faz a Viúva Negra nos cinemas. Há, assim, uma anterioridade afetiva que é levada pelos participantes e que podia ser identificada na fila.

Contudo, mais do que uma coincidência de gostos, ela é responsável por construir um vínculo a partir desta anterioridade afetiva e assim instaurar um “comum” entre os integrantes da fila. Este comum se aproxima do conceito de Muniz Sodré em sua definição de comunicação no livro *A ciência do comum: notas sobre o método comunicacional* (2014). De acordo com o autor, a comunicação é um conjunto de comportamentos, afetos e vínculos profundos ligados a um território (que pode ser físico ou simbólico) responsável por completar grupos sociais e possibilitar a existência da “comunidade”.

A cultura pop é este território. A partir dela, o evento constrói um espaço físico ritualizado onde várias mediações são produzidas por referências a diversos elementos oriundos de suas narrativas. Ao mesmo tempo, ela atua como uma dimensão cultural, um território topológico que possibilita que, entre os participantes, ocorra um “agir em comum”, um “partilhar”, um “pôr-se em comum” no sentido de vincular, de relacionar, de concatenar ou de deixar-se organizar por uma dimensão constituinte, intensiva e pré-subjetiva do ordenamento simbólico. Uma das respostas de Kennedy exemplifica bem esta questão. Quando lhe pedimos para diferenciar a fila do estacionamento da Comic Con Experience das demais filas em que esteve, ele respondeu:

Acho que o fato de as pessoas ali terem muito em comum, as mesmas admirações e paixões, torna muito fácil fazer novas amizades, reencontros, e cria um senso de comunidade muito legal. No meu primeiro ano, eu não conhecia ninguém; em um momento, eu tava dormindo, e uma pessoa me acordava dizendo que um deles tava indo no Habib's e perguntando se eu queria alguma coisa. Na época, não tinha iFood, e eu tava morrendo de fome. Quase chorei de emoção (risos).

Deste modo, mais do que justiça e igualdade, a cooperação e o senso de comunidade presentes na fila que se forma no estacionamento do Centro de Convenções São Paulo Expo são fruto também do comum entre os participantes da Comic Con Experience instaurado a partir da cultura pop.

Considerações finais

A pesquisa nos permitiu fazer duas considerações importantes a respeito da fila para o auditório Cinemark da Comic Con Experience. Primeiramente, da mesma forma que DaMatta e Junqueira (2017), entendemos que o ato de perfilar representa um dos níveis mais triviais de igualdade de uma sociedade democrática. Os integrantes da fila que entraram no auditório não conseguiram seu acesso por meio de vantagens conferidas por ingressos, tampouco por privilégios de classe social. Assistiram aos painéis de sábado porque atenderam a uma condição imposta a todos os que não tinham a credencial Full Experience: ser um dos 3.330 participantes a nela chegar antes da distribuição das pulseiras.

Todos os que compraram ingressos para o dia de sábado tinham a mesma chance, desde que entrassem na fila com o máximo de antecedência possível. Isto ocorre porque ela obedece ao princípio do “primeiro a chegar é o primeiro a ser atendido”, o que possibilitava uma igualdade de condições proporcional aos seus integrantes e lhes conferia um senso de justiça: não apenas de justiça como soma das virtudes (virtude completa), capaz de dosar impulsos de desejos e paixões, mas também de justiça distributiva, responsável por uma virtude em particular, que dá a cada indivíduo o que ele merece. Os participantes que entraram no auditório chegaram ao estacionamento na sexta-feira e permaneceram em seus lugares até a manhã de sábado. Era, portanto, justo que os primeiros a chegar fossem os primeiros a receber as pulseiras e assim a garantir o acesso.

A igualdade e a justiça observadas na fila demonstravam que nenhum integrante se destacava mais que outros. Estávamos submetidos voluntariamente a uma hierarquia, definida pela ordem de chegada. Prevalcia o holismo. O indivíduo não era mais valorizado que o grupo. Havia um forte senso de coletividade.

A segunda consideração é que a fila representa também uma prática social. Os participantes interagiam e se tornavam afins, construindo laços de amizade que ultrapassavam o próprio evento. Grupos formados na fila de uma edição mantinham contato fora da Comic Con Experience, após o fim do evento, e se reencontravam nas filas das edições seguintes. Ligavam-se durante a experiência compartilhada no estacionamento e estabeleciam um senso de cooperação. Esta interação resulta de afetos gerados antes mesmo do evento por narrativas oriundas da cultura pop conhecidas a partir de séries, filmes, *games*, quadrinhos e livros; ou seja, havia uma anterioridade afetiva que, identificada em todas as áreas da Comic

Con Experience e compartilhada pelos participantes, se manifestava também na fila e promovia uma aproximação que ia além de gostos iguais.

A cultura pop estabelece na *comic con* um partilhar expresso por uma relação viva e recíproca entre as áreas do evento e os participantes. Ela constrói um vínculo entre eles e atua como um território simbólico que concatena comportamentos e emoções, instaurando um “comum”. Foi graças a este “comum” que, em vez da impaciência e irritação, observamos o prazer e a satisfação com aquela reunião e um senso de comunidade entre os participantes.

Percebemos que, ao contrário das outras filas, esta não tinha apenas a função de controlar a sequência pela qual os indivíduos conseguiriam seus acessos. Mais do que o agrupamento ordenado de pessoas que esperavam sua vez para receber a pulseira que permitiria o ingresso no auditório Cinemark, ela era um local de encontro, onde os participantes podiam falar sobre filmes, séries, quadrinhos, livros e *games*, compartilhar gostos e impressões sobre os elementos das narrativas da cultura pop e dividir as expectativas e emoções referentes às atrações dos painéis a que iriam assistir no sábado.

Assim, além de ser uma representação simbólica da democracia, por possibilitar a seus integrantes uma igualdade de condições, pautada na justiça distributiva e moderada pela justiça social, a fila formada no estacionamento da Comic Con Experience envolvia os participantes em uma forma lúdica de interação, responsável não apenas por promover sociabilidades, mas principalmente por fazê-los vivenciar experiências. Deste modo, atuava como mais uma das atrações do evento, pois nela eles riam, cantavam e também vibravam com as referências aos elementos oriundos das narrativas da cultura pop que surgiam ao longo das conversas e interações. A fila também era um elemento comunicante da Comic Con Experience.

Leonardo Soares da Silva

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1122-2007>

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Rio de Janeiro (RJ), Brasil

Doutor em Comunicação pela UFRJ

E-mail: lss_ufrj@yahoo.com.br

<https://doi.org/10.46391/ALCEU.v23.ed50.2023.269>

ALCEU (Rio de Janeiro, online), V. 23, Nº 50, p.111-131, maio/ago. 2023

Isabel TravancasORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4467-0626>*Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Rio de Janeiro (RJ), Brasil**Doutora em Letras pela UERJ**E-mail: isabeltravancas@gmail.com*

Recebido em: 26 de janeiro de 2022.

Aprovado em: 25 de agosto de 2023.

Referências:

A COZINHA. CCXP2019, Tudo o que você precisa saber sobre o evento. **Omelete**, 2019. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/ccxp/ccxp19-ingresso-convidados-atracoos-horario-local#4>. Acesso em: 02.04.2021.

CAIAFA, Janice. Sobre a etnografia e sua relevância para o campo da comunicação. **Questões Transversais – Revista de Epistemologias da Comunicação**, v. 7, n. 14, 2019. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/questoes/article/view/19775/pdf>. Acesso em 08.08.2021.

CLIFFORD, James. **A experiência etnográfica**. Rio de Janeiro. Ed UFRJ. 2002.

DAMATTA, Roberto; JUNQUEIRA, Alberto. **Fila e Democracia**, 2017. Disponível em: <https://ler.amazon.com.br/?asin=B06XTMTC6M&language=pt-BR>. Acesso em 07.09.2021.

DUMONT, L. **Homo Hierarchicus: O Sistema de Castas e Suas Implicações**. EdUSP, 1992

_____. **Homo aequalis: Gênese e plenitude da ideologia econômica**. Trad.: José L. Nascimento. Bauru: EDUSC, 2000; primeira edição: 1977.

FERREIRA, Adriano. Aristóteles: justiça universal e particular. **Direito e Legal**, 2021. Disponível em: <https://direito.legal/filosofia-do-direito/14-aristoteles-justica-universal-e-particular/>. Acesso em 11/01/2022.

<https://doi.org/10.46391/ALCEU.v23.ed50.2023.269>

ALCEU (Rio de Janeiro, online), V. 23, Nº 50, p.111-131, maio/ago. 2023

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

GOLDMAN, Márcio. “Os tambores dos mortos e os tambores dos vivos. Etnografia, antropologia e política e, Ilheús, Bahia”. **Revista de Antropologia**, v.46, n.2, 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ra/a/ZbLf7Zpb9rXF7bqdnd56GPd/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 09.08.2021

HOMANS, George C. **Social Behavior: Its Elementary Forms**. New York: Harcourt,1961.

IGLESIAS, Fabio. **Comportamentos em fila de espera: uma abordagem multimétodos**. 2007, 148f, Tese (Doutorado em Psicologia), Instituto de Psicologia, universidade de Brasília, Brasília, 2002.

MAGNANI, João Guilherme C. Etnografia como prática e experiência. **Horizontes Antropológicos**, v.15, n.32, 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ha/v15n32/v15n32a06.pdf>. Acesso em 23.04.2021

MANN,L. Queue Culture: The Waiting Line as a Social System. **American Journal of Sociology**, vol. 75, n. 3, 1969, p. 340-354. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/2775696>. Aceso em 07/12/2021.

MILGRAN, Stanley; LIBERTY, Hilary; TOLEDO, Raymond; WACKENHUT, Joyce. Response to intrusion into waiting lines. **Journal of Personality and Social psychology**, 1986.

OLIVEIRA, Jéssica. Auditório Cinemark XD amplia tecnologia e imersão para CCXP2019. **Propmark**, 2019. Disponível em: <https://propmark.com.br/anunciantes/auditorio-cinemark-xd-amplia-tecnologia-e-imersao-para-ccxp-2019/>. Acesso em: 02.04.2021.

PARSONS, Talcott. **The Social System**. New York: Free Press, 1951.

PEIRANO, Mariza. Etnografia não é método. **Horizontes Antropológicos** (UFRGS. Impresso), v. 20, p. 377-391, 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ha/v20n42/15.pdf>. Acesso em 23.04.2021

PEREIRA DE SÁ, Simone. Cultura Pop a construção de uma rede de sentimentos. In: MACHADO, R Cultura Pop na dobra do óbvio. A emergência de um mundo complexo. **Revista Instituto Humanitas Unisinos**. 2019. Disponível em: <http://www.ihu.unisinos.br/78-noticias/594430-cultura-pop-e-tema-na-ihu-on-line>. Acesso em: 15 jun.2020.

QUEIROZ, Glalber. Sociedade e Sociabilidade Segundo Georg Simmel. **Jusbrasil**, 2017. Disponível em: <https://glalberqueiroz.jusbrasil.com.br/artigos/361834236/sociedade-e-sociabilidade-segundo-georg-simmel>. Acesso em 12/01/2022.

<https://doi.org/10.46391/ALCEU.v23.ed50.2023.269>

ALCEU (Rio de Janeiro, online), V. 23, Nº 50, p.111-131, maio/ago. 2023

REBLIN, Iuri Andréas.; SILVA, Ruben Marcelino Bento.; ALMEIDA, Paulo Felipe Teixeira. Apresentação In: _____ (Org.). **Vamos falar sobre cultura pop?** Leopoldina: Aspas, 2017.

SALÁRIO MÍNIMO EM 2019: VEJA O VALOR. **G1**, 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/noticia/2019/01/04/salario-minimo-em-2019-veja-o-valor.ghtml>. Acesso em 11/01/2022.

SIMMEL, Georg. **Questões fundamentais de sociologia: individuo e sociedade**. Tradutor Pedro Caldas. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

SOARES, Thiago. Cultura Pop: Interfaces Teóricas, Abordagens Possíveis. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 36, 2013, Amazonas. **Anais Eletrônicos...** São Paulo: INTERCOM, 2013. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/R8-0108-1.pdf>. Acesso em: 15 jun.2020.

SODRÉ, Muniz. **A ciência do comum: notas sobre o método comunicacional**. 1ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes; 2014.

VITORIO, Tamires. CCXP bate recorde de público e se torna a maior do mundo. **Exame**, 2019. Disponível em: <https://exame.com/negocios/ccxp-bate-recorde-de-publico-e-se-consolida-como-a-maior-do-mundo/>. Acesso em 06/07/2020.

WONDERS, Alice. Ativação de marca: tudo o que você precisa saber para inovar. **The Future of Retail**, 2018. Disponível em: <http://alicewonders.ws/blog/2018/12/11/ativacao-de-marca-tudo-o-que-voce-precisa-saber-para-inovar/>. Acesso em 10/01/2022.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Attribution Non-Commercial (CC-BY-NC 4.0), que permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, e embora os novos trabalhos tenham de lhe atribuir o devido crédito e não possam ser usados para fins comerciais, os usuários não têm de licenciar esses trabalhos derivados sob os mesmos termos.