

## A CIÊNCIA DOS SUPER-HERÓIS E A CULTURA POP

### ❖ Introdução

Continuando o projeto do ano de 2015, sobre a ciência dos super-heróis, falaremos este ano sobre um assunto mais abrangente, a cultura pop que engloba, entre outros, os já citados super-heróis. O foco, neste ano, não será a ciência, mas em as questões relacionadas a cultura pop e arte e a influência da cultura pop (ou cultura *nerd*) na nossa sociedade contemporânea. Já foi dito no trabalho anterior um pouco sobre o que é ser *nerd*, além de como isso, unido à questão da ficção guiando a realidade, pode revolucionar a maneira como interagimos uns com os outros. No projeto, serão levantadas questões como “o que é cultura?”, “o que caracteriza um *nerd*?” e “como o consumismo altera as definições de cultura e de cultura pop?”.

### ❖ Objetivos

o objetivo de mostrar como a cultura pop tem transformado a sociedade atual e os modos de ser jovens, criando novas identidades e os levando ao consumo desta cultura. Também serão abordados temas referentes ao cinema, quadrinhos, literatura e arte. O objetivo principal desta pesquisa sobre cultura pop é “abrir mentes” quanto ao que acontece ao redor do mundo, trazendo à tona questionamentos que proporcionam evolução intelectual e novos conhecimentos, tendo como base filosófica os movimentos ocorridos em tempos passados, como o Renascimento e o Iluminismo.

### ❖ Metodologia ou Material e Métodos

No tema da inteligência artificial, por exemplo, assim como em todos os outros tópicos, serão apresentados os pontos positivos e negativos, e a influência disso na sociedade. Tendo como núcleo as histórias em quadrinhos, também realizaremos um infográfico sobre o super-herói que, acreditamos ser perfeito para os dias de hoje, analisando os problemas da população hoje em dia para concluir a tarefa.

### ❖ Referências Bibliográficas

FORMAGLIO, Marina. **Garotas Geek**. Disponível em: <<http://www.garotasgeeks.com/vem-ai-a-virada-nerd-35-horas-de-muita-nerdice/>>. Acesso em: 15 set 2015.

GRESH, L.; WEINBERG, R. **The Science of superheroes**. New Jersey: John Wiley & Sons, 2002.

GIZMODO. Disponível em: <<http://gizmodo.com/tag/pop-art>>. Acesso em: ago. 2016.

HOLZNER, S. **Physics for Dummies**. Indiana: WileyPublishing, 2009. 2 v.

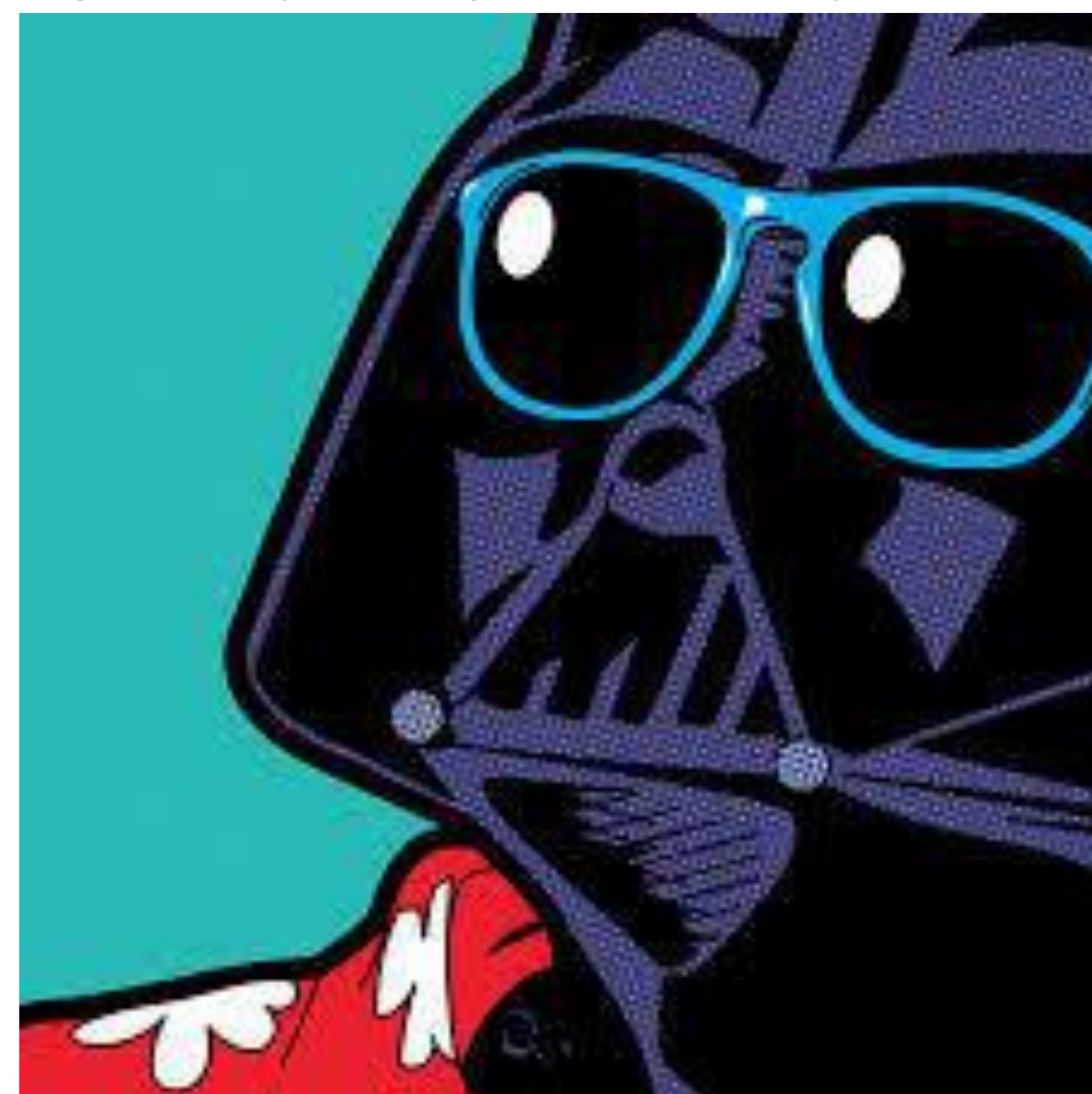
WEB Groove. **Star Treke suas tecnologias**. Disponível em: <<http://www.webgroove.com.br/star-trek-tecnologias/>>. Acesso em: 14 set 2015.

Cristhian Pinheiro Ponce; Diego Reis do Lago; Guilherme Soares Rodrigues; João Carlos Martini de Vargas.

Guilherme Menezes de Amorim

**Unidade de Ensino São João (Canoas/RS)**

Figura 1: Representação da Cultura Pop



Fonte: GIZMODO  
Acesso em: ago 2016.

Figura 2: Elementos da Cultura Pop



Fonte: FORMAGLIO.  
Acesso em: set. 2015.

Endereço eletrônico do autor principal: lokohotinho.soares@gmail.com