

MESTRADO EM SOCIOLOGIA
[ESPECIALIZAÇÃO EM CONTEXTOS, PRÁTICAS E POLÍTICAS CULTURAIS]

Cenas *nerdcore* musicais contemporâneas: emergência, dinâmica e consolidação no séc. XXI

Paulo Sérgio Gonçalves de Sousa

M

2023



Paulo Sérgio Gonçalves de Sousa

Cenas *nerdcore* musicais contemporâneas: emergência, dinâmica e consolidação no séc. XXI

Dissertação realizada no âmbito do Mestrado em Sociologia, orientada pela Professora Doutora
Paula Maria Guerra Tavares

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

2023

ÍNDICE

Declaração de honra	4
Agradecimentos	5
Resumo	6
Abstract	7
Índice de Figuras	8
Índice de Tabelas	9
Índice de Siglas e Abreviaturas	10
1. A vingança dos <i>nerds</i> e a aparição do <i>geek chic</i> : uma introdução	11
Capítulo 1. O <i>hip-hop</i> no coração da cultura <i>geek</i>	15
1.1. O <i>nerdcore</i> como cena musical	15
1.2. Geek <i>versus</i> nerd	26
1.3. Genealogia do fenómeno <i>nerdcore</i>	35
Capítulo 2. Exploração de uma cena <i>geek</i> ou <i>nerd</i> ?	41
2.1. Descrição metodológica da abordagem exploratória	41
2.2. Considerações e adiantamentos	44
2.3. Os nomes do <i>nerdcore</i> contemporâneo	46
2.4. As lutas das classificações	50
2.5. Obstáculos e limitações	55
Capítulo 3. Poder da música e etc.	59
3.1. Descrição metodológica - Parte II. Experiência	59
3.2. Música mas com M maiúsculo	62
3.3. Catarse & acompanhamento	63
3.4. Escapismo & lúdico	65
3.5. Afetividades & sociabilidades	67
3.6. Multidimensional	69
3.7. Representações em relação ao <i>nerdcore</i>	70
3.8. Representações em relação ao género musical	71
3.9. Representações em relação aos seus consumidores	73
Capítulo 4. O choque	77
4.1. Primeiro momento da experiência	77

4.2. É primeiro uma música, e depois uma referência	82
Considerações finais	87
Referências Bibliográficas	93
Anexos	97
Anexo 1. Consentimento informado - <i>Fandom</i>	98
Anexo 2. Consentimento informado - Experiência	100
Anexo 3. Guião de entrevista semi-estruturada - Experiência	102
Anexo 4. Biblioteca sonora para a Experiência	104
Anexo 5. Informações de Freddy's Pizza Party Presented by NPC	110

Declaração de honra

Declaro que o presente trabalho é de minha autoria e não foi utilizado previamente noutro curso ou unidade curricular, desta ou de outra instituição. As referências a outros autores (afirmações, ideias, pensamentos) respeitam escrupulosamente as regras da atribuição, e encontram-se devidamente indicadas no texto e nas referências bibliográficas, de acordo com as normas de referência. Tenho consciência de que a prática de plágio e auto-plágio constitui um ilícito académico.

Porto, 17 de setembro 2023

Paulo Sérgio Gonçalves de Sousa

Agradecimentos

Os meus sinceros agradecimentos a todos os que me permitiram chegar a esta fase da minha vida, como primeiro licenciado e potencial mestre da minha família, vou começar por aí. Para os meus pais e o meu primeiro melhor amigo, o meu irmão, estou aqui porque nunca me faltou nada, fiz amizades pelo caminho e a vida académica foi suave e divertida por causa disso, aos meus colegas que estão na mesma fase que eu, merecem o mérito das minhas palavras, bem como agradeço por me terem aguentado até ao fim e que me aturem daqui a diante.

Para a minha especial orientadora, que seguiu e orientou o meu percurso como uma segunda mãe assim como me deu a oportunidade de falar e trabalhar o que eu gosto, Professora Paula Guerra, muito obrigado, sou um mestre por sua causa, e a minha família tem orgulho em mim, muito devido ao seu esforço, empenho e saber.

E por último espero que com este trabalho, venha a servir de exemplo para todos os que têm uma certa paixão, mas que não têm confiança para expor ao mundo científico algo de diferente. Como me considero *geek* e apaixonado por tudo o que constitui esta cultura, aqui está o fruto da minha paixão.

Resumo

Tal como o momento histórico do primeiro homem a pisar a lua, esta dissertação nasce pela nossa vontade, que quer pisar uma parte pouco explorada academicamente nas áreas da Sociologia da Música e outras disciplinas que dedicam a sua investigação ao mundo do Social. *Nerdcore* é um movimento cultural e musical, criado, moldado e praticado por *nerds* ou *geeks*, este será o nosso definido objeto de exploração científica, dentro de uma lógica teórica em torno do fenómeno como uma cena virtual e transglobal (Bennett & Peterson, 2004), em particular, na nossa pesquisa queremos ver e analisar, uma seção ainda pouco explorada deste fenómeno, as representações sociais que a audiência constrói quando se confronta com conteúdo *nerdcore* contemporâneo. Optamos pelo uso de uma estratégia de investigação mista, sendo que metade desta é exploratória que diz respeito ao tratamento e recolha de dados quantitativos, recolhidos através das diversas *fandoms* dos artistas da plataforma *YouTube*, para podermos chegar a um quadro de referências simbólico atual da cena constituído pelos nomes dos artistas reconhecidos, e a segunda aponta para a realização de uma experiência que é acompanhada por entrevistas semi-estruturadas a jovens do Norte de Portugal, para chegarmos ao propósito desta investigação, nem mais que a reações genuínas num contexto mais fechado desta potencial novidade para o nosso público alvo. Seria impossível tocar neste assunto, sem envolver conhecimentos e tópicos investigados sobre a cultura *geek/nerd*, a que o fenómeno pertence, bem como chamaremos algumas ideias discutidas na academia e sempre importantes do universo das subculturas, porque o fenómeno não deixa de ser uma também, ainda antes disso trabalharemos os conceitos que definem tanto um *geek* como um *nerd* com alguma contextualização histórica e possíveis conceções atribuídas a ambos. Segue-se depois uma genealogia, que tenta traçar um mapa geral com mais de três décadas sobre a evolução do fenómeno, as causas da sua origem e de que forma a faz solidificar como um local robusto para uma certa comunidade.

Palavras-chave: *nerdcore*, cenas musicais, representações sociais

Abstract

Like the historic moment of the first man to set foot on the moon, this dissertation was born out of our will that wants to step on something that has been little explored academically in the areas of Sociology of Music and other disciplines that dedicate their investigations to the world of the Social. *Nerdcare* is a cultural and musical movement, created, shaped and practiced by *nerds* or *geeks*, this will be our defined object of scientific exploration, within a theoretical logic around the phenomenon as a virtual and transglobal scene (Bennett & Peterson, 2004) , in particular, in our research we want to see and analyze, a still little explored section of this phenomenon, the societal representations that the audience builds when confronted with contemporary nerdcare content. We chose to use a mixed research strategy, half of which is exploratory with regard to the treatment and collection of quantitative data, collected through the various *fandoms* of the artists on the *YouTube* platform, in order to arrive at a current symbolic frame of reference for the scene that is consisted by the names of the recognized artists, and the second points to the realization of an experience of sorts that is accompanied by semi-structured interviews with young people from the North of Portugal, to arrive at the purpose of this investigation, nothing more than genuine reactions in a context closer to this potential novelty for our target audience. It would be impossible to touch on this subject without involving knowledge and topics investigated about the *geek/nerd* culture, to which the phenomenon belongs to, as well as we will call some ideas discussed in the academy, and always important, from the universe of subcultures, because the phenomenon is one also, even before that we will work on the concepts that define both a *geek* and a *nerd* with some historical context and possible conceptions attributed to both. Then we follow up with a genealogy, which tries to draw a general map with more than three decades on the evolution of the phenomenon, the causes of its origin and how it solidifies itself as a robust place for a certain community.

Keywords: *nerdcare*, musical scenes, social representations

Índice de Figuras

Figura 1 Esquema teórico e representação das dinâmicas nerdcore contemporâneo	16
Figura 2 Thumbnail do vídeo Epic Rap Battle - Nerd vs Geek de Rhett & Link	30
Figura 3 Link fazer o papel de nerd com circuitos eletrônicos no fundo	31
Figura 4 Rhett a assumir o papel de geek com uma loja de banda-desenhada no fundo	32
Figura 5 Rhett no papel de geek a fazer cosplay de Gandalf, uma personagem principal da franquia de Tolkien, na sua obra Senhor dos Anéis	33
Figura 6 Rhett no papel de geek a demonstrar uma atividade recorrente em certos círculos, cosplay	33
Figura 7 Método de seleção para amostra exploratória	42

Índice de Tabelas

Tabela 1 Ranking de top vinte artistas nerdcore consoante o número de vezes que os seus nomes são referenciados pelos participantes	48
---	----

Índice de Siglas e Abreviaturas

LARP - Loser and Reject Party

FLUP - Faculdade de Letras da Universidade do Porto

NPC - Nerdcore Party Convention

MIT - Massachusetts Institute of Technology

G.E.E.K - General Electrical Engineering Expertise

DYI – Do-It-Yourself

DIT – Do-It-Together

DIV – Do-It-Visibly

1. A vingança dos *nerds* e a aparição do *geek chic*: uma introdução

As motivações que nos levaram à seleção do tópico desta tese são variadas, sendo as mais determinantes as que se prendem com questões de individualidade e de subjetividade face ao tópico, e por isso, considerando a nossa posição como *insider researcher* (Hodkinson, 2005) face à cultura *geek*, que será colocada em prática, como também pelo facto de existir uma parca preponderância académica no tocante ao conhecimento ou literatura científica sobre o nosso objeto de investigação. Introduzindo agora o nosso objeto de estudo, utilizando um excerto de entrevista que foi realizada ao realizador de um filme/documentário sobre o *nerdcore*, lançado em 2008, por Charles Monroe-Kane no programa *Director's Cut*, que se intitula *Nerdcore for Life*:

Nerdcore é *hip-hop* feito por *geeks* e *nerds* autoproclamados sobre coisas que eles gostam e passam. Então é como *hip-hop* através de um prisma *geek*. Às vezes pode ser muito sério, os *geeks* são naturalmente muito sarcásticos, então muito disso é meio engraçado e sarcástico. Os *geeks* passam por muitas coisas deprimentes. Tu podes ter dificuldades se fores um *geek*. E então eles escolhem expressar a sua dor e os desafios que passam através da música com a qual cresceram, que é o *hip-hop*¹ (Lamoureux, 2012: s/p).

O que Lamoureux está a detalhar, no sentido pleno, é uma cena musical ainda nos seus primeiros tempos, limada a um determinado público, mas também partilhada entre membros da mesma camada social da sociedade, nomeadamente os intitulados *nerds/geeks*. Desde as primeiras fases que estamos perante um fenómeno extremamente complexo de hibridação cultural, pois, como argumenta Paula Guerra (2010: 583), que a música é um território de imagem, onde esta ideia se faz pelo hibridismo o que, “por consequência, acarreta um universo musical marcado por esse hibridismo”, pois, os polos que estão na génese do *nerdcore* não podiam ser mais dispersos: por um lado, temos a cultura *hip-hop*, etnicamente dominada por negros e que o conteúdo musical vai de encontra a tópicos musicais como: infligir danos aos adversários, fazer sexo com muitas mulheres e também o acesso a determinados recursos materiais por meio do crime”

¹ Todos os excertos de fontes a partir de agora citados e originalmente escritos em inglês são tradução nossa.

(Ronald, 2012: 30-31). Resumidamente a cultura *hip-hop* promove uma certa cultura do “cool”, daí ter sempre existido um constante fascínio da cultura caucasiana com a cultura negra, principalmente, em faixas etárias mais jovens. Mas depois temos o outro lado da moeda, a cultura *geek/nerd* como Ronald também aponta (2012), que o ser nerd é algo que é etnicamente dominado por caucasianos, e ao contrário da cultura *hip-hop*, o *nerdcore*, nas primeiras fases, não faz conteúdo sobre violência, não faz conteúdo sobre sucesso sexual, muito pelo contrário, o insucesso sexual e as dificuldades do dia-a-dia de ser um *geek/nerd*, são o que capta a atenção do público, na parte final do excerto de entrevista citado de Lamoureux (2012). Portanto temos dois paradigmas culturais opostos, que cristalizaram uma forma de coexistirem com sucesso, o paradigma do “cool” (*hip-hop*) e do “uncool” (*geek/nerd*). O *nerdcore* é um exemplo de um fenómeno que teve um ritmo de crescimento e transformação muito rápido, mais ou menos em duas décadas, devido aos avanços tecnológicos, de comunicação e também devido à globalização.

Com isto, a missão principal desta tese almeja procurar - através do contexto em que a investigação foi aplicada - destacar as figuras mais influentes na cena virtual atual, a partir das diversas *fandoms*, recorrendo a uma abordagem qualitativa exploratória, com o intuito de avaliar as subjetividades relativas às reações e representações sociais, face ao conteúdo *nerdcore* por parte da população jovem portuguesa, localizada na região norte do país. Para chegar a esse efeito recorreremos, em termos práticos, a uma experiência social que se pautou pela aplicação de um guião de entrevista semiestruturada, que será devidamente explicado posteriormente, bem como serão apresentados discursos de indivíduos participantes nessa cena. Concomitantemente, o objetivo central da nossa pesquisa centrou-se na averiguação do tipo de representações sociais/impressões/sensações que, a audiência jovem do norte de Portugal, construiu quando é confrontada por conteúdo *nerdcore* nos dias de hoje. Este objetivo-âncora desdobrou-se nos seguintes objetivos específicos: avaliação das reações e das representações sociais ao *nerdcore* por parte da *fandom* com uma abordagem exploratória da população jovem portuguesa do Norte do país; desenho de um esboço de um espaço relacional e cenático do *nerdcore*, na sociedade portuguesa; delineamento de um panorama sócio-histórico do *nerdcore* em particular, à sua génese, às suas dinâmicas e à sua consolidação desde o início do milénio; e finalmente, explicação e compreensão da (sub)(pós)cultura do *nerdcore* numa lógica transglobal, situada numa cena local (Guerra, 2021b).

A tese encontra-se dividida em quatro capítulos, sendo que no primeiro, podemos obter um enquadramento teórico do fenómeno do *nerdcore* e avaliamos os aspetos que o caracterizam, relacionando-os com o conceito de cenas musicais. Alguns pontos abordados por autores que trabalharam as subculturas também será enfatizados, complementando-os com outros conceitos trabalhados por autores como Giddens (2002), que trabalha as questões da auto-identidade, ou Hennion (2001), a fim de tentar condensar todo o nosso esforço teórico elaborou-se um esquema (ver Figura 1), baseado no nosso trabalho preliminar publicado sobre as cenas *nerdcore* (Sousa, 2022), que ilustra muito dos elementos identificados para o que levou à emergência e destaca-se algumas dinâmicas do processo a que o *nerdcore* contemporâneo se caracteriza também trabalhado na nossa obra. No último subcapítulo destacaremos alguns momentos importantes para a cena, a fim de traçar um panorama sócio-histórico desta e de como ela tem vindo a evoluir graças a esses acontecimentos. É também importante, durante este capítulo as referências à cultura a que a cena está inserida, mais especificamente à cultura *geek/nerd*, sendo a mesma ilustrada num exemplário muito relacionado com esse tema, *geek versus nerd*. Além disso, a consolidação da cena, será trabalhada no panorama sócio-histórico.

Nos capítulos seguintes, isto é, no dois, três e quatro, entramos na nossa incursão empírica, sendo aqui determinante a explanação do processo que fez com que a nossa metodologia adotasse um caráter misto (qualitativo e quantitativo). No capítulo dois, em detalhe, localiza-se a nossa abordagem exploratória da cena, sendo que aqui se propõe uma exploração do tema e uma averiguação em termos simbólicos de quais os nomes que a lideram, olhamos de igual modo para as *fanbases* de artistas contemporâneos que conhecemos e recolhemos listas de nomes de artistas que eles consideram fazerem parte da cena. Isto será mais bem explicado na breve descrição metodológica, na qual também partilhamos os desafios que nos foram colocados e algumas considerações quanto aos dados. Note-se que estes foram discutidos à luz das nossas hipóteses teóricas sobre o que potencialmente caracteriza o *nerdcore* como cena, porém esses aspetos serão melhor salientados no capítulo seguinte, onde podemos encontrar o cerne do nosso trabalho. No capítulo três, mostramos a outra metade do nosso plano metodológico, nesta parte mais qualitativa, realizamos a apresentação de uma experiência acompanhada social que foi acompanhada de entrevistas semiestruturadas, o nosso plano aqui era chegar às representações dos nossos entrevistados em relação ao *nerdcore*, em termos de

conhecimento geral sobre a cena, enquanto gênero musical e as percepções dos seus consumidores. Neste capítulo falamos mais sobre a forma como eles se relacionam com a música em geral, fora do *nerdcore*, visto que obtivemos uma miríade de percepções sobre ela, algo que acabou por ser o grande destaque e que nos permitiu criar uma tipologia específica de análise.

No entanto, no próximo capítulo estaremos a trabalhar as reações dos sujeitos à experiência, e daqui o nosso foco principal está direcionado para as impressões que eles tiveram sobre o gênero musical antes e depois de verem o videoclipe, para manter o exercício uniforme, todos os participantes só puderam ouvir a mesma música três vezes no máximo, mínimo de duas. O que queremos ver é a reação das duas versões, o que eles extraem sem contexto, e depois quando esse contexto lhes é fornecido sobre a forma de videoclipe. No capítulo conclusivo, é relatado se o devido cumprimento dos objetivos, as hipóteses teóricas e a sua validação e os resultados da nossa incursão empírica, mas menos densa, com todos os condimentos teóricos.

Capítulo 1. O *hip-hop* no coração da cultura *geek*

1.1. O *nerdcore* como cena musical

No que tange à crítica cultural, a cena musical tem sido apropriada como ferramenta conceitual em substituição às proposições dos estudos subculturais mais tradicionais, apresentando uma interpretação mais consistente e, ao mesmo tempo, dinâmica, sobre práticas sociais, econômicas, tecnológicas e estéticas estruturadas em torno do consumo da música popular massiva nos ambientes urbanos (Oliveira, 2018: 1).

Se quisermos falar de *nerdcore*, temos que admitir, em primeiro lugar, que é um tipo de subcultura com características talvez mais de “nicho” do que outras, mas que não deixa de ser um espaço (invisível ou não) em que membros desta comunidade arranjam e desenvolvem atividades e interesses que são partilhados no nível coletivo, que é harmonioso (sociabilidade) e ao mesmo tempo intenso (identidade). Aliás, “O conteúdo do *nerdcore* diferencia-se do *hip-hop mainstream* por falar ao coração da cultura “geek”, mas utiliza a capacidade do *hip-hop* para expressar as experiências oprimidas da juventude de hoje” (Ronald, 2012: 46). Nós, ao longo deste capítulo, teremos a intenção de aplicar uma miríade de conceitos e enquadrá-los em relação a este fenómeno e, para tal, tocaremos nos aspetos que desenvolvem o processo do *nerdcore* e de que forma o podemos estudar. A base do nosso enquadramento teórico gira em torno do conceito de cena musical; conceito proposto por Bennett e Peterson (2004), mas também nos apoiamos nos modos como podemos classificar o *nerdcore* nas diversas tipologias e características desenhadas pelos autores mencionados, veremos também de que forma isso pode ter sido um fator de consciencialização da cena.

De forma a sistematizar o nosso enquadramento teórico-conceitual, desenvolvemos um esquema teórico (ver Figura 1) que ilustra e inclui outros contributos compatíveis, esta versão do esquema contém um relacionamento teórico. A fim de desenvolver as dinâmicas superficiais do fenómeno, temos também em consideração que o propósito desse trabalho serve como um ponto de partida introdutório ao mundo do *nerdcore*, mas também de preparação para esta dissertação que estamos agora a redigir. Queremos voltar a mencionar,

ainda neste momento, as dinâmicas do *nerdcore* contemporâneo (Sousa, 2022) e de que forma tudo acaba por contribuir para que esta cena maioritariamente urbana, virtual, translocal e afetiva se destaque em relação ao *mainstream*. Para fechar este capítulo é do nosso entendimento desenhar o panorama sócio-histórico do processo de evolução do *nerdcore* e do que consistia antes e o que consiste agora.

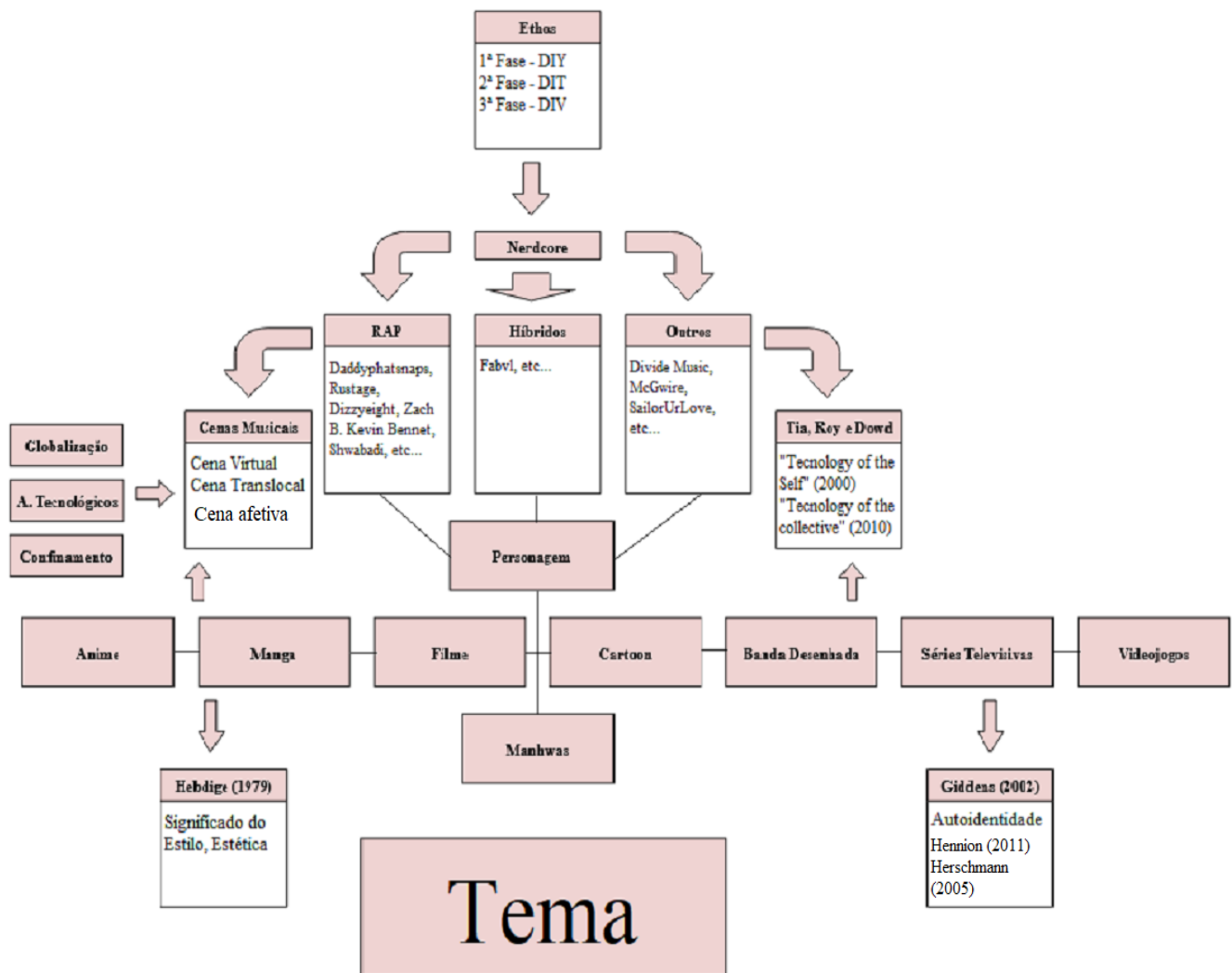


Figura 1 Esquema teórico e representação das dinâmicas nerdcore contemporâneo

Fonte: Sousa, 2023.

Na leitura deste esquema, seria talvez mais importante começarmos pela nossa asa esquerda, devido ao facto de acharmos que pelo menos dois destes aspetos foram dos maiores condutores para a difusão tanto a cena *nerdcore* como a cultura *geek* a que esta

pertence. Os primeiros dois conceitos que evidenciamos são o de globalização e o dos avanços tecnológicos. Estes dois, foram uns dos principais fatores que contribuíram para as sociedades modernas e para o desenvolvimento do setor terciário, o que fez chegar às populações uma maior quantidade de serviços como também diferentes tipos de mudança social, cultural e económica. A globalização, como é argumentado por alguns teóricos, surgiu como uma resposta dos Estados Unidos da América, durante o período da Guerra Fria, para tentar bloquear o avanço ideológico da União Soviética. A história, enquanto disciplina, diz-nos que o bloco americano triunfa na sua agenda, e efetivamente responsabiliza-se pela divulgação da cultura americana. As novas tecnologias e os avanços dos meios de comunicação, estabeleceram um padrão *standard* nos modos de vida afetos às sociedades e que, até os dias de hoje, se mantêm importantes e norteadores de lógicas de ação, de consumo e de comportamentos. Apesar disso, também sabemos que vieram a complexificar a forma como as sociedades se encontram organizadas e a forma como os indivíduos se relacionam, no que toca, sobretudo, às questões de identidade tal como Manso (2020: 17) aponta: “Com a evolução da sociedade os limites identificativos das comunidades foram quebrados, abrindo espaço para o crescimento dos limites das referidas identidades individuais”.

A principal mercadoria que os Estados Unidos da América tentaram espalhar foi a ideologia e a fantasia do *American Way of Life*, uma máxima que poderia garantir a sua supremacia face ao bloco comunista (Manso, 2020). Em suma, com isto podemos perceber que a primeira forma de cultura pop que originou e influenciou outras subculturas, incluindo a *nerd*, foi a cultura pop americana e aqui estamos a falar de meios de difusão culturais como a rádio, o cinema, a televisão e a própria imprensa. De que forma isto veio a ser possível? Podemos ver o conceito do Capitão América (super-herói da *Marvel*), por exemplo, que antes de ser uma personagem de propriedade intelectual da *Marvel Comics*, era um personagem que foi criado pelo governo americano com o intuito de travar a propaganda comunista. Só depois quando o personagem começou a perder alguma relevância, devido às mudanças geopolíticas que o mundo estava a sofrer, em favor dos Estados Unidos, só aí então a *Marvel* tomou posse desta figura e agora é um dos super-heróis mais populares de todos os tempos, sempre amado pelas comunidades *geek*.

Para além desse fator, a globalização também é responsável pela movimentação de larga escala de produtos e mercadorias culturais, como o setor terciário foi fortemente

desenvolvido, também os mercados (nacionais e internacionais) vieram a ganhar com o volume e a diversidade de produtos, algo que ainda hoje se verifica em variadíssimas lojas, direcionadas para esse tipo de materiais, onde podemos ver montras cheias de produtos que são alvos de consumo entre *geeks/nerds*. Leiamos o excerto abaixo,

Outras sagas marcantes do cinema como: Star Wars, Guardians of the Galaxy, Lord of the Rings; Harry Potter, e de televisão como: Star Trek, X Files, Friends, Game of Thrones, Walking Dead, American Horror Story, advêm deste movimento e ajudaram a enraizar a popularização da Cultura Pop americana. Estas deram ao longo do tempo origem a inúmeras atividades do Fandom como, por exemplo, as convenções Comic Con, realizadas em diversas cidades por todo o mundo. É esta capacidade ilimitada de criar universos fantásticos e a constante capacidade de reinvenção que mais parece cativar os fãs de Cultura Pop. Também a música pop americana, as histórias de banda desenhada, o cinema e as séries televisivas que projetam uma forma de vida harmoniosa ou fantástica que levam à produção e ao consumo em larga escala deste tipo de produtos, tornando-os uma presença comum nas casas das famílias um pouco por todo o mundo. (Manso, 2020: 18).

Do outro lado da moeda, também foi a cultura pop americana o principal responsável pela difusão dos estereótipos e associações, pejorativas ou não, dos *nerds/geeks*, através dos mesmos meios de difusão. Principalmente a televisão/cinema:

A conhecida saga de filmes *The Revenge of the Nerds* (Kanew, 1984), consolida a presença do estereótipo Nerd nos adolescentes até à década de 90. Na descrição do clássico pode ler-se que “O enredo do filme satiriza um grupo de Nerds que tenta acabar com os abusos por eles sofridos, da perseguição de que foram alvo por parte de membros da república Alpha Beta, sociedade modelo de atletas machistas.” (IMDB, 2020). O quarto filme foi lançado em 1994, tendo todos eles sido sucessos de bilheteira nos Estados Unidos da América (Manso, 2020: 20).

Terminámos, então, que a cultura *geek*, metaforicamente falando, é filha da cultura pop e do mundo moderno globalizado. Continuando o nosso esquema, entramos para o setor principal deste universo teórico, nomeadamente o conceito de cenas musicais, e definimos principalmente a cena *nerdcore* como sendo virtual, translocal e afetiva, acrescentamos nós. A cena *nerdcore*, primeiramente, era uma cena exclusivamente virtual, o que faz com que possamos identificar que a mesma contém uma dimensão translocal; isto porque uma cena translocal – ao diferir-se de uma cena local - não está limitada a um local,

ou seja, pelo contrário, interliga-se com outros pares com quilómetros de distância (Bennett & Peterson, 2004), e a cena designada virtual, em teoria, está em todo o lado desde que haja acesso à Internet. Então, “Embora exista online há mais de uma década, só recentemente o *nerdcore* deixou de ser uma moda da Internet para se tornar um fenómeno cultural underground” (Ronald, 2012: 45), como veremos mais adiante no capítulo dedicado ao panorama sócio-histórico da cena, no qual serão identificados os momentos que levaram esta cena a passar de algo amórfico para algo que veio a instalar-se, em termos físicos, como uma rede de apoio e de comunidade para os *nerds/geeks* que é muito intensa nos dias de hoje.

Segundo Bennett e Peterson (2004: 11): “a cena virtual envolve comunicação direta entre fãs, mediada pela Internet, e a cena está, portanto, muito mais sob o controle dos fãs”, esta expressão factualiza-se no *nerdcore*, visto que a cena deu os seus primeiros momentos de vida na Internet e assim se manteve durante a sua infância, onde os artistas e estes fãs - seguramente *geeks/nerds* que congregavam continuamente nas novas tecnologias e Internet -a encaravam como um sistema que só quem estivesse na condição de *nerd* é que sabia que existia esse tipo de conteúdos e se interessava por eles. Não foi uma única pessoa que começou a *trend* e quando o termo foi aplicado pela primeira vez já tinha uma espinha dorsal, uma comunidade *underground* constituída por artistas e os fãs.

Isto fez-nos lembrar os contributos de Howard Becker (1982) e a sua obra relativa ao mundo das artes, em que essencialmente ele exprime que os cânones do mundo artístico, fizeram perder muita coisa pelo caminho, porque só aquilo que é canonizado é que pode ser ensinado nas escolas e instituições culturais, logo, todos os outros artistas, nas diversas áreas, que não caem nesta canonização, perdem-se. Também argumenta que para um mundo artístico se concretizar tem que haver “um conjunto de pessoas cujas actividades são necessárias para a produção dos trabalhos que aquele mundo, e talvez também outros, definem como arte” (Becker, 1982: 34). Assim, os fãs operam duplos papéis, são fãs e são criadores, e muitos dos criadores são fãs da cultura *geek* que, por seu turno, envolve uma miríade de tópicos e matéria-prima que faz a máquina funcionar e nunca se desligar. O que o *nerdcore* precisava para começar era um nome, porque como disse anteriormente, esta cena não tinha um nome próprio - o que veio a ser evidente na nossa incursão empírica -, isto porque havia um desconhecimento total sobre este nome no contexto português, que está muito atrasado em relação a outros contextos – tais como o norte-americanos, ou mesmo o

britânico, por exemplo -, porque fora do nosso contexto nacional, o *nerdcore* é um fenómeno internacional. Retomando a expressão citada de Bennett e de Peterson (2004) - que é algo que está destacado no topo do nosso esquema - estamos a referenciar a lógica do *Do-It-Yourself* sobre a sigla de DIY. Durante muito tempo, o *nerdcore* vivia sobre esta lógica, em que se destacava este padrão no conteúdo que era partilhado entre os envolvidos na cena, era todo ele produzido pelos próprios e partilhado de forma gratuita pela Internet, seja em blogs para *nerds/geeks* ou no *YouTube*². O que é bastante comum em cenas *underground*.

Gostaríamos ainda de falar sobre o aspeto caracterizador das cenas afetivas e a razão pelas quais achamos que estas definem este movimento, seja no contexto da sua génese ou ao momento em que o *nerdcore* contemporâneo se encontra, do ano de 2012 em diante (Sousa, 2022), a paixão por tópicos mais *geek* – a cultura pop ilustrado no esquema na linha dos videojogos, filmes, séries, etc. – ou mais *nerd*, como é o caso da informática, código, etc, que correspondem a uma associação identitária, baseada nos gostos e em interesses que transcendem a necessidade de estar presente nela, mas refletem antes uma vontade de continuar em espírito a pertencer nela. Podemos nos oferecer como exemplo disso, visto que não foi a primeira vez que nos tínhamos cruzado com este tipo de conteúdo musical, aliás, nós estávamos inseridos na cultura *geek*, bem como temos um interesse forte na cultura pop e isso faz com que só pelos nossos interesses -mesmo nunca tendo assistido a um concerto ao vivo *nerdcore* - gostemos e nos identifiquemos com a cena, até porque,

Ser *geek* é estar envolvido, fascinado por um tópico e agir de acordo com esse envolvimento. Os *geeks* reúnem-se com base em conhecimentos comuns sobre um determinado assunto. Esses grupos podem-se identificar como *geeks* de computador, *geeks* de *anime*, *geeks* de curiosidades, jogadores, *hackers* e vários outros identificadores específicos. Independentemente da classificação, estes *geeks* partilham a experiência de serem especialistas (McArthur, 2009: 62).

A ideia do *geek* como especialista, é uma ideia relativamente recente, como os pensamentos acerca do grupo são frutos da geração em que vivemos, o contexto das novas tecnologias e o desenvolvimento de novidades são ofícios muito ligados ao imaginário do *nerd*, quando o mundo é confrontado com a realidade de que as coisas novas estão nas

² Mas só a partir de 2005, que é quando a plataforma é fundada, antes do YouTube havia muitas poucas formas de culturas virtuais fazer post e visionamento de vídeos sobre categorias específicas

mãos dos *geeks*, então se calhar os *nerds* não são tão maus quanto isso (Yankovic, 2018), é muito mais fácil hoje em dia estudar estas práticas e estas cenas, devido à conciliação da cultura *geek*, *nerd* e em consequência disso, do *nerdcore* em comparação com o que era no tempo da sua emergência, pois este fenómeno já não é invisível ou *underground*.

Mas continua a ser uma subcultura? Em grande parte, podemos dizer que sim, tem a sua própria estética. No esquema (Figura 1) incluímos Hebdige (1979) quando relacionamos a cena com os tópicos da cultura pop. O vestuário de um *geek* faz referência à cultura pop, a atividades como o *Cosplay*, ou ao interesse por línguas orientais (nomeadamente japonesa devido ao fenómeno do *anime*). E daí, depois, temos o imediato consumo de conteúdos musicais que incorporam essa estética, essa identidade, como o *nerdcore*, *nightcore*³, *OSTs*, *nintendocore*, etc:

Em consequência do modo activo de consumir, geram-se novas formas de comunicação na *cultura comum*, as mensagens criadas, juntamente com as estéticas fundamentadas, dão corpo a protocomunidades onde se partilha uma identidade construída pelos seus membros a partir do quotidiano (Guerra & Quintela, 2018: 30).

De igual modo como é complementado partilhando a ideia de que:

O gosto ainda condiciona e é condicionado por signos sociais, por diversas origens históricas e culturais, por pretextos contextuais e rituais de prazer e felicidade, que se articulam ao estilo demarcando individualidades e formas de autoexpressão a partir de uma “consciência de si estilizada (Oliveira, 2018: 8).

O consumo de cultura pop é essencial para a subcultura, de facto gira tudo em torno disso, sendo algo que depois impacta os laços sociais entre os diversos grupos e conversas, daí que existam segregações como se vê em alguns médias americanos, apesar de ser exagerada nesses contextos, continua a ser algo que existe na realidade e é algo que é referenciado por Tocci (2009). Paralelamente, também se distingue quanto às suas dinâmicas, no caso do recurso a videochamadas ou *group chats* em plataformas sociais como *Discord*, *Skype*, para jogar um videojogo, sendo estas essenciais para a quotidiano social desta camada societal, contribuindo para um bem-estar individual.

³ Género musical virtual que consiste numa música original um pouco acelerada, quase sempre acompanhada com uma imagem de fundo, correspondente a arte japonesa, de anime.

Tipicamente, os jovens tornam-se membros de (sub)culturas juvenis, que podem ser vistas como comunidades de significado e de identidade e que dão a um indivíduo uma sensação de pertença, lhe providenciam um reconhecimento de si próprio, uma sensação de empowerment e lhe suavizam as inquietações (Guerra, 2013: 127).

E um outro aspeto que queremos corroborar para o sentido de subcultura, a cultura *nerdcore*, também ela contém uma característica transgressiva e de resistência se quisermos colocar nestes termos (Guerra, 2019b). Está integralmente ligada à cultura *geek* e *nerd*, aliás podemos dizer da forma como evoluiu que o *nerdcore* começou por ser mais *nerd* agora aparenta-se ser mais *geek*, pela mudança de foco temático que tomou, de preocupações dos *nerds* para música baseada em cultura pop.

No que toca à parte da resistência, “este universo e expressão musical tende a manifestar-se, assim, em diversas configurações sociais de crítica, descontentamento, mudança política, resistência, proposta, ação e luta” (Guerra & Januário, 2016: 204), como mencionámos no final do parágrafo anterior e com menção aos autores agora citados, descontentamento, resistência e de alguma forma, ação e luta estão na base da criação do fenómeno, se calhar algumas destas questões têm-se vindo a perder, o que podemos associar ao fenómeno do *hip-hop* na forma como quando se transferiu para o *mainstream*, alguns dos princípios do movimento *rap* foram moldados mais para uma vertente lúdica e não tanto para um género rico em crítica social.

O que o *nerdcore* tentou exprimir eram *performances* temáticas alternativas do rapper caucasiano dentro de uma cultura, o *hip-hop*, que não se identificava com aquilo, mas é a qual muitos destes músicos cresceram a ouvir (Lamoureux, 2012), consequencialmente tornando-se *outsiders* no género:

Nerdcore desafia a construção tradicional misógina e hipermasculina associada às masculinidades brancas e negras e oferece um espaço seguro para apresentar *performances* alternativas de género. A masculinidade *nerdcore* abrange as *performances* “malsucedidas” de masculinidade tipicamente associadas à identidade “geek”, falta de capacidade atlética, inépcia social, falta de assertividade, falta de esforços sexuais, comportamento emocional, etc. (Roland, 2012: 46).

E não é pelo facto de se terem tornado *outsiders* que a cena ficou por aí, os seus gostos são a sua tecnologia de apresentação de eles próprios enquanto *nerds* (Hennion, 2011) é algo que o *hip-hop* reconhece, Hess diz: “A *hip-hop realness*, então, é transmitida quando um artista atua como um indivíduo único e mantendo uma conexão com a cultura original do *hip-hop*” (2005: 374), e completando o nosso argumento através deste excerto de Ronald retirado do filme/documentário *Nerdcore for Life* (2008):

A entrevista de Ultraklystron do *Nerdcore For Life* falou sobre um senso de “realness” ou autenticidade vista através de uma perspectiva nerd: “Se vou fazer rap sobre algo, posso muito bem ser autêntico sobre isso, e para mim isso é fazer rap sobre desenhos animados, *animes* e quadrinhos e computadores e cultura nerd... A honestidade faz grande parte do Nerdcore (2012: 60)

Além disso vemos de que forma isso era concretizado:

O traje de palco de MC Frontalot apresenta uma aparência nerd estereotipada - uma camisa de botão de manga curta, uma gravata colorida e incompatível e um protetor de bolso. Nursehella e Ultraklystron geralmente atuam em trajes com tema de *anime* ou de jogo, enquanto The Lords of the Rhymes se vestem com fantasias de hobbit para se correlacionar com suas letras com temas de Tolkien. Esses trajes distanciam ainda mais os rappers *Nerdcore* da aparência e apresentação da masculinidade normativa e do *hip-hop* (Roland, 2012: 51).

Para completar esta parte, queremos fazer menção a Tia DeNora (2000) como também Roy e Dowd (2010), ilustrados no esquema na asa mais à direita (Figura 1) e os conceitos associados respetivamente à *technology of the self* e à *technology of the collective*. Estes dois conceitos são sinónimos de alguns dos pontos que foram tocados ao longo desta parte, de DeNora (2003) argumenta que a música para os indivíduos é utilizada para conetar momentos-chave das vidas delas e moldando as suas identidades, Roy e Dowd (2010) no entanto, destacam o potencial divisor social que advém de criação de identidades grupais em torno da música, porque exige distinção, autenticidade, apesar de ser mais pela criação da comunidade com base nos mesmos gostos e práticas semelhantes (Guerra & Januário, 2016: 205).

Por último queríamos fechar este ponto, a questão situada na última vertente exposta na asa esquerda da Figura 1, importa referir que o confinamento que diz respeito à situação pandémica do covid-19 e na cabeça do esquema, os termos *Do-It-Together* (DIT) e

Do-It-Visibly (DIV) (Guerra *et al.*, 2021). A questão da pandemia não foi necessariamente umas das razões do surgimento do fenómeno, mas teve um efeito causal que fez com que esta cena ganhasse força. Vejamos o que nos dizem Paula Guerra *et al.* (2021) a este respeito:

No quadro das inesperadas mudanças impostas pela pandemia e pelas medidas de controlo da mesma, o setor musical e todos os atores que o compõem viram-se forçados a reconfigurar-se. Procurando evitar concentrações de um grande número de pessoas, e também na sequência das restrições à circulação nacional e internacional de pessoas, muitos concertos e festivais de verão foram cancelados. Em Portugal, só em junho algumas salas de concertos (...) puderam reabrir, tendo de assegurar a existência de planos de contingência e garantir a higienização completa das salas, antes da abertura de portas e logo após o final de cada sessão. A capacidade máxima das salas foi substancialmente reduzida, o que por si só tem efeitos nos cachês dos músicos e outros profissionais. É ainda necessário garantir o distanciamento físico dos espectadores durante o espetáculo, mas também nas entradas e saídas, que devem ter circuitos próprios e diferenciados (2021: 177).

Mesmo sendo as pessoas forçadas a estar em casa em *lockdown*, para os artistas *nerdcore* isto fazia pouca ou nenhuma diferença, no período do primeiro confinamento em 2020, e como a cena era maioritariamente virtual, continuaram a fazer os seus conteúdos musicais na plataforma onde os faziam previamente ao confinamento, ou seja, em casa, nos seus escritórios ou estúdios domésticos e não perderam força, não tiveram de cancelar concertos, espetáculos, pois dentro da cultura *geek*, esta ainda se passa na Internet e noutras plataformas informáticas como referimos anteriormente. Em suma, os artistas independentes/*YouTubers* apenas continuaram a limar os seus talentos ao ponto de se tornarem mainstream e ganharem cada vez mais uma audiência variada que, quando as coisas começaram a abrir outra vez, toda aquela energia acumulada transcreve-se numa nova onda de músicas praticamente associadas ao género.

As siglas de DIT e DIV, são intrínsecas ao cenário *nerdcore* contemporâneo (Sousa, 2023), sendo que aqui vemos que ele se encontra dividido em três momentos, mas momentos muito próximos uns dos outros, por poucos anos, a primeira fase diz respeito à fase “Wikipidiática⁴”, em que os conteúdos que eram expostos virtualmente entre os anos de 2012 e 2016, faziam referências à cultura pop em que a música era baseada, por exemplo

⁴ Ver Sousa (2022).

de um *anime* e a história desse personagem. Nesta fase, a ética de trabalho dos artistas era DIY, eram eles que editavam os seus vídeos, produziam as suas canções, desenhavam as suas *thumbnails*, depois tudo muda em 2017, sendo que consideramos que o *nerdcore* entrou numa fase mais dita “relacional”, onde pode-se chegar a um padrão nos letramentos em que o artista propõe relacionar-se com a personagem e não apenas cantar sobre o personagem.

Nesta fase, com o crescimento da cena e as expectativas estarem sempre a serem excedidas, alguns artistas tiveram um momento de expansão nas suas carreiras e começaram a incluir outros profissionais, mais especificamente outros artistas e editores de vídeo, como também passaram a desenvolver uma rede de suporte e entreaajuda, o que nos leva a uma lógica DIT. Finalmente, nos anos de 2018 e de 2019 em diante, o *nerdcore* entra numa fase “universal”. Notam-se aqui aspetos que perduram das fases anteriores, mas pode-se afirmar que as músicas *nerdcore*, deixam espaço de manobra para interpretações subjetivas, até porque foi a experimentação deste fenómeno que nos levou dar início a esta tese, ou seja, as canções sejam elas *rap*, *rock* ou outro género de base, quase de certeza que para o ouvinte não vão perspectivar aquilo como uma música para *nerds/geeks* e então leva-nos à questão do DIV, uma vez que estamos a aplicar esse aspeto a uma prática artística de música *nerdcore* que pode ser vista como nicho, mas também como universal, dado que transcendem barreiras temáticas. Apesar de terem uma estética *geek*, e chegarem a uma maior audiência, é neste sentido que aplicamos o termo de universal, algo que é potenciado com o uso do *facecam* ou *live-action* do artista. É importante e começa a aparecer para além da estética audiovisual, o efeito de associar o nome à cara dos artistas, ou da canção ao artista.

E por fim é também aqui que começamos a assistir à realização de tours de *nerdcore*. Uma das primeiras situações acontece no fenómeno britânico, em 2021 *Shao Dow Tour* - também conhecido por *Enter the Shao-Dojo*⁵, um evento de parceria de quatro artistas britânicos, nomeadamente Shao Dow, Rustage, Shwabadi e Connor Quest, aqui começaram os primeiros passos para acabar com o sentido puro e apenas virtual da cena. Na América, o fenómeno também é extenso, visto que no ano seguinte criou-se – potencialmente - a maior organização para celebrar o fenómeno, *Nerdcore Party Con* ou simplesmente NPC, agrupa mais um agente que veio expor e consciencializar o fenómeno.

⁵ Mais informações sobre os concertos disponíveis aqui: <https://www.concertarchives.org/bands/rustage>

1.2. *Geek versus nerd*

Queremos agora dedicar este capítulo a um longo debate que vem a prolongar-se no meio académico, como também a questões de diálogo e identidades individuais. A atribuição dos termos *geek* ou *nerd* que conhecemos na atualidade nem sempre foram assim, aliás ambos os termos têm um percurso que atravessa diferentes atribuições, mas que eventualmente se vêm a convergir e tornarem-se em conceitos sinónimos para caracterizar indivíduos com certas características ou hábitos de comportamento, consumo e tópicos de interesse. Pizzol (2017:22) remota para esta questão, destacando esta divisão semântica: “Os próprios especialistas divergem sobre qual seria a diferença dos termos, geralmente o termo *geek* seria ligado a pessoas mais sociáveis do que os *Nerds*, mas sem se desligar dos assuntos característicos que permeiam a cultura *Nerd*”, ou seja, o próprio autor admite que o *geek* está envolvida na cultura *nerd* e vice-versa, mas destaca um ponto que um dos lados potencialmente falha, o lado social. Se quisermos admitir que os *geeks* são mais sociáveis que os *nerds*, com certeza que podemos referenciar o fator de união que a cultura *geek* desenvolve por todos os membros que a navegam, partilham quase sempre algo em comum e daí desenvolvem diferentes territórios de socialização. Tal como Pizzol continua:

O resultado: “*Nerd*” é mais relacionado a estudos, enquanto “*geek*” aparece mais ligado à cultura pop. Ainda que a pesquisa não sirva para classificar um *nerd* ou um *geek*, ela mostra como é, em geral, a visão popular sobre os dois. O *geek* está mais ligado a tecnologias recentes (Pizzol, 2017: 23).

O *nerd* estudioso, o *geek* apaixonado pela cultura pop, são a alta tendência discursiva que propaga estas associações, sendo que aqui destacamos mais uma vez o papel dos media americanos e da sua cultura hegemónica. Tocci (2009: 133), no seu estudo sobre a cultura *geek*, conta uma história com alguma graça, viu-se numa situação de explicar a um grupo de estudantes portugueses o seu objeto de estudo, ou seja, *geeks* e *nerds*, com o receio de que o seu objeto de estudo fosse uma novidade ele chega a perguntar aos estudantes se já tinham ouvido falar dos termos, do qual a resposta de uma das professoras foi: “Oh, nós sabemos disso através da televisão americana!”, algo que Tocci confirma como sendo a realidade do imaginário português, e daí colocaram a questão de como se a forma como a escola americana é retratada nos filmes fosse fiel à realidade, e do qual este responde que é uma versão comédica exagerada daquilo que realmente existe (Tocci, 2009: 133). Algo que

podemos refrisar com o uso de um dos excertos de entrevista desta pesquisa, quando um dos nossos participantes Joana (nome fictício) comenta:

Acho que é uma questão de nuances em que a cultura americana contribuiu muito para reforçar estereótipos, ou seja, tu quando pensas em xadrez tu não pensas naqueles senhores “russos” que dão uma abada a toda gente e que são pessoas intimidantes, tu pensas naquele puto *nerdy* que vai para a biblioteca no intervalo sozinho para jogar xadrez. E lá está para mim isso é fruto de uma geração... (Entrevista Joana, 22 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Viana do Castelo)

Não só o comentário de Joana veio reforçar esta ideia da influência mediática, como também veio a questão do *nerd* sozinho, do *outcast*, do *loner*, do inadequado social. Kendall (2007: 18) no seu trabalho confirma mais uma vez quando apresenta os estereótipos recorrentes associados aos *nerds*:

O estereótipo *nerd* reúne cinco afirmações: (1) Os computadores são um tipo de tecnologia importante, mas problemático. (2) Nerds entendem e gostam de computadores. (3) Aqueles que entendem e gostam de computadores são nerds. (4) Nerds são socialmente ineptos e indesejáveis. (5) Nerds são homens brancos.

Porque ser *nerd* ou *geek* representa uma contestação às normas hegemónicas, tanto de estilo ou moda, comportamentos sociais ou de masculinidade (e em contrapartida feminilidade, o fenómeno de *Maria-Rapaz*) ou também nos seus interesses, o que os coloca em risco de serem rejeitados pelos outros grupos tipicamente “normais” o que leva a um certo exílio e procura de conforto social na cultura pop, na Internet, e em outros pares similares.

O termo “geek”, tratado ao mesmo tempo como sinónimo e categoria distinta de *Nerd*, mais ligado à tecnologia e na maioria das vezes, encarado como mais social e “descolado”. A ascensão do termo “geek” é interessante por enfatizar o quesito tecnologia do estilo de vida *Nerd* e por servir, em alguns contextos, para retirar a aura de rejeição dos *Nerds* (Matos In Pizzol, 2017: 23).

Por último, gostaríamos de seguir o exemplo de alguns autores e partilhar algumas documentações que dizem respeito aos conceitos tanto do *geek* como do *nerd*. Segundo Tocci (2009), antes dos conceitos sequer estarem relacionados com os média e tecnologias os termos eram vistos como caracteres de personalidade negativa, no qual ele próprio faz o

rastreio do termo *geek* até 1876 para designar alguém como um “tolo” com referências diversas a contextos de horrores de circo no início do século XX (McArthur, 2009), entre outras referências mas tanto ele como McArthur (2009) consolidam que os termos estavam a surgir praticamente em simultâneo e estavam a desenvolver-se para o mesmo significado, contudo também conseguimos perceber nos seus trabalhos pelo menos três momentos que podem ser cruciais para rastrear cronologicamente a evolução destes termos, exemplificando um desses momentos através de uma citação de Manso:

O primeiro acontecimento é marcado pela primeira referência à utilização do termo Nerd que remonta aos anos 50, referindo-se a um departamento de uma empresa canadiana, a Northern Electric Research and Development, cuja sigla é N.E.R.D. O termo surgiu porque os colegas de trabalho da empresa em questão, começaram por descrever os membros daquele departamento como indivíduos pálidos e franzinos, que se dedicavam excessivamente às atividades laboratoriais e que se revelavam pouco sociáveis em relação às pessoas dos outros departamentos (2020: 20).

Segundo a mesma autora, devido a esta situação, começou-se a verificar uma atribuição do termo para identificar jovens que partilhavam estas parecenças: óculos grandes, pálidos, obcecados por computadores e pouco associados a atividades ao ar livre. Uma outra questão atravessada por Tocci (2009: 18), é o destaque do uso do termo *nerd* numa obra em 1950 escrita por Dr. Seuss, na qual ele transcreve a sua caracterização como um adjetivo para descrever uma criatura fantástica e temida no livro como: “uma criatura humanóide pequena e desleixada, com uma cabeça grande e uma expressão comicamente desaprovadora.” Como as palavras estavam a começar a difundir-se, Tocci (2009) deparou-se com mais referências para a designação da palavra *nerd*, sendo este o termo *knurd*, o que representa a palavra *drunk* escrita ao contrário. Manso (2020: 20) esclarece “a palavra *drunk* ao contrário, como forma de estereotipar os alunos do MIT que não bebiam muito e que eram muito introvertidos.” E por último temos a versão do acrónimo militar que se refere a “general electrical engineering expertise (G.E.E.K)”. (Tocci, 2009: 18).

Atendendo a estas informações compiladas, nos tempos modernos, os conceitos evoluíram para uma conotação pejorativa, sendo transportados e incutidos na sociedade contemporânea pelos média americanos, o mundo muda e o tempo moderno é corrido pelas novas tecnologias e outros avanços na comunicação e redes sociais, se é verdade ou

não que os termos começaram com uma conotação insultuosa não podemos saber, contudo sabe-se que ao estado de como as coisas estão, a cultura *geek* proliferou e as ideias e preconceitos quanto aos termos foi ganhando uma luz mais do “cool” do “chic” que acaba por ser um indicador próprio da própria cultura:

Dada a ascensão do *geek chic*, a questão da definição de *geek* é de grande importância para este estudo. Sugarbaker (1998) afirma que “talvez um dos traços identificadores da cultura *geek* seja o facto de seus participantes serem ativos e não passivos”. Esta afirmação diz muito sobre a cultura *geek*. O *geek* é aquele que se torna especialista num assunto por vontade e determinação (McArthur, 2009: 62).

E a comunidade *geek/nerd*, na mesma lógica com os movimentos *queer*, desenvolve esse sentido de pertença e comunidade, os termos que estão associados a estas palavras agora são razões de orgulho, ou até mesmo de retrato de uma identidade coletiva (Tocci, 2009: 20). Atrevemo-nos a entender isto como o prelúdio para o fenómeno *nerdcore*. Em estilo de demonstração, deparamo-nos com um vídeo de *YouTube*, onde conseguimos extrair algumas imagens, tiradas por *printscreen*, de uma música de estilo rap, em que se foca numa disputa do tipo *rap battle* entre dois indivíduos que representam a imagem e a caricatura do *nerd*, protagonizado por Link, e do seu adversário *geek*, protagonizado por Rhett. Este exemplário foi lançado a uma década atrás em comparação com o tempo em que estamos a redigir este trabalho, no ano de 2013, os *YouTubers*: Rhett e Link (2013), desenvolveram um projeto que consideramos *nerdcore* não necessariamente contemporâneo - porque aqui não estamos a falar de música baseada em *anime* -, mas sim música em que tanto um como o outro atacam o adversário com pontos estereotipados relacionados com eles. E atravessam essencialmente muitos dos pontos que já mencionamos ao longo deste capítulo.



Figura 2 Thumbnail do vídeo Epic Rap Battle - Nerd vs Geek de Rhett & Link

Fonte: disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=2Tvy_Pbe5NA

Começamos por olhar para a thumbnail do vídeo em si, que diferenças podemos encontrar nos protagonistas desta canção, para além do aspeto físico que diz respeito aos *performers*? Não existe muito destaque num aspeto em detrimento de outro, o que se calhar joga com a ideia de os termos serem intercambiáveis e não se distingue muito facilmente um do outro, contudo mais adiante nas seguintes figuras, que segue alguns momentos da música e alguns letramentos onde, optamos por não traduzir, fomos tomando nota de alguns destes aspetos diferenciadores se tornarem mais óbvios.



Figura 3 Link faz o papel de nerd com circuitos eletrônicos no fundo

Fonte: Printscreen do autor, *Epic Rap Battle: Geek vs Nerd*

“Yes I am a nerd. Bookworm, I'm studious from my cerebral cortex to my gluteus. Back in kindergarten I aced my college entrance exam. Now, I'm not a rocket scientist, oh wait I am!” (Link, 2013)

Neste simples verso de abertura e mudança de cenário, estamos a presenciar o tal relacionamento do *nerd* e a associação à sua inteligência assim como também podemos avistar na imagem o uso de circuitos eletrônicos no fundo do nosso protagonista, mais uma fez a forte simbologia do amor dos *nerds* aos computadores referenciados anteriormente por Kendall (2007). Também conseguimos ver com mais atenção o vestuário do nosso artista. A camisa dentro das calças, as canetas no bolso e o corte de cabelo assim como os óculos, pintam a caricatura célebre do média americano.

“Go back to Reddit and type things no one will see, you are a Geek that means you are just a hipster wannabe!” (Link, 2013)

O ataque à ideia do *geek* querer ser um hipster também já foi referido em aspetos anteriores, quando mencionamos no conceito de resistência ao normativo social, e deles próprios adotarem estilos e maneiras de ser próprios e fora do normal, chamando os contributos de Hebdige (2018) e a sua noção do uso do estilo numa subcultura como um modo de resistência. Também é mencionado a questão do *Reddit*, que vem associar a antes mencionada questão do exílio para a Internet e de outros fóruns online que como McArthur vem a reconhecer os contributos de Hesmondalgh (2005) dizendo:

A sua investigação sugere que a Internet, tal como a música, cria um ponto de encontro para grupos de jovens com ideias semelhantes. A sua afirmação de que “os fóruns da Internet funcionam simultaneamente como um recurso subcultural, uma forma de expressão subcultural e um meio de existência subcultural para jovens fora do cenário musical” é digna de estudo continuado (2009: 60-61)

Pizzol oferece de forma muito clara a definição de *hipster* para complementar o nosso argumento sobre a estética *geek*:

Hipster é uma palavra inglesa para descrever um grupo de pessoas com estilo próprio e que eventualmente inventa moda, determinando novas tendências alternativas. O *hipster* segue o conceito de *non-mainstream*, evitando o que está

em alta nas tendências, porém, quando necessário, mesclando com algo de outras décadas, misturando tendências. (2017: 24)



Figura 4 Rhett a assumir o papel de geek com uma loja de banda-desenhada no fundo

Fonte: Printscreen do autor, *Epic Rap Battle: Geek vs Nerd*.

“That's right I am a geek, I got brains and a personality. I wear my glasses sincerely and my T-shirts ironically.

“You're just so early 2013, I was the cool form of uncool before uncool became a thing.” (Rhett, 2013)

No lado do *geek* temos um set que se destaca logo onde mostram propositalmente um local muito simbólico para a cultura e para quem gosta e se identifica com ela. Não só a questão da banda desenhada, mas as T-shirts que normalmente mostram um certo humor, lá está, tal como Lamoureux (2012) na sua entrevista sobre o documentário que fez, remota para o sarcasmo que faz parte da cultura *geek*. Só para contextualizar a T-shirt faz referência à célebre obra de Tolkien (ver Figura 5), e por falar nessa obra mais adiante o próprio *geek* faz *cosplay* de uma figura herói da série (Gandalf, ver Figura 6) e usa a linguagem fictícia de Tolkien para incorporar nos seus *raps*. Isto é puro e simples *nerdcore*.



Figura 5 Rhett no papel de geek a fazer cosplay de Gandalf, uma personagem principal da franquia de Tolkien, na sua obra Senhor dos Anéis

Fonte: Printscreen do autor, *Epic Rap Battle: Geek vs Nerd*.



Figura 6 Rhett no papel de geek a demonstrar uma atividade recorrente em certos círculos, cosplay

Fonte: Printscreen do autor, *Epic Rap Battle: Geek vs Nerd*.

“Doesn’t LARP stand for “loser and reject party”? I rather cosplay with hotties than play fake army.” (Rhett, 2023)

“Mario Party’s the only one you get invited to. Your life is like Skyrim, an endless quest of solitude.” (Rhett, 2023)

Não seria *geek* se não tivesse *cosplay*, uma atividade popular dentro da cultura, normalmente isto abrange desde personagens de super-heróis, videogogos e séries tanto de *anime* como algumas televisivas, também filmes, sendo que o uso de palavras como *Skyrim*, *Mario Party* (duas franquias de videogogos diferentes) são incluídas no verso, destacando a ligação do *geek* com os videogogos. Também reparamos o contra-ataque do *geek* dirigir-se ao *nerd* como um *LARP*, o que em retrospectiva toda esta música acaba por se tornar

bastante irônica, seguramente isto sendo o plano dos artistas porque tanto um verso como do outro acabam por ser algo que também lhes diz respeito. Como podemos ver nos versos seguintes:

“Hold on a second let me tweet this infographic I made that illustrates the fact that you will never get to procreate (Rhett, 2013)

“I just haven’t met a woman of a high enough caliber, the only dates you have are on your google calendar.” (Link, 2013)

Ironia, sarcasmo, consciência tanto de um como do outro, como tanto de um para o outro. A ironia faz parte do humor e da forma como a audiência se relaciona com algumas das questões que foram mencionadas na canção, daí relacionarem-se existir diferentes níveis de intensidade afetivas com o gênero e com os artistas que partilham estas características nas suas canções.

O movimento *nerdcore* vocalizou em diferentes níveis uma consciência social que argumentei ser crucial para uma autêntica performance branca de *hip-hop*, e há reconhecimento dentro do movimento para mostrar como o *nerdcore* está a tentar negociar uma consciência racial da música (Ronald, 2012: 60)

Sem esquecer a grande referência ao padrinho do *nerdcore* - MC Frontalot - que não foi o primeiro artista na cena, mas foi o primeiro a utilizar esse nome para a cena e embora a cena esteja diferente quando ele começou, não impediu a germinação do que o *nerdcore* se veio a tornar. Nas palavras do artista: "Tenho muita sorte com o construído *in 'nerd' support system*, fui capaz de desenvolver material que é interessante para mim sem nunca ter que fingir" (Ronald, 2012: 56). O que em poucas palavras é isto que o *nerdcore* se veio a tornar, um sistema de suporte para tanto *geeks* como *nerds*.

1.3. Genealogia do fenómeno *nerdcore*

Às vezes a ideia é a coisa mais importante, então se for uma ideia realmente divertida, que se presta à comédia, que é mais importante do que qualquer outra coisa, acho que o mais importante foi em 2006 quando isso foi lançado, acho que foi meio que um certo ponto de reviravolta para os *nerds*, de certa forma, porque quando eu estava no ensino secundário tu não querias ser um *nerd*, quero dizer, tu sentaste na mesa dos *nerds* e é ridicularizado e levas uma pancada no recreio, isso não foi uma coisa fixe. E a partir de 2006 as pessoas pensavam... “Tu sabes que mais... *nerds* não são tão assim tão maus, eles fazem todos os brinquedos fixes e todas as coisas brilhantes com as quais gostamos de brincar...” e as pessoas começam a argumentar que obtiveram “crédito *nerd*”, que tu nunca ouvirias quando eu estava no secundário, isso não era uma coisa. Então, na época em que fiz *White and Nerdy*, aquela onda era como se as pessoas estivessem no topo, de repente, “sim, sim, *nerds*, whooo! (Yankovic, 2018: s/p).

Finalmente, antes de saltarmos para a parte metodológica da nossa pesquisa, falta-nos fazer o desenho da forma como o fenómeno evoluiu nestas duas últimas décadas, ou seja, desde o início do milénio. O excerto de abertura é uma citação de um dos ícones mais influentes da história da cena, essencialmente visto como uma celebridade nos dias de hoje, Alfred Matthew Yankovic⁶ ou apenas conhecido como “Weird Al” Yankovic, é uma das mais destacadas influências não só para a cena *nerdcore*, mas como para o movimento *geek/nerd*. Que rastreia a sua carreira musical desde 1983, no entanto só depois do lançamento da sua *magnum opus* “White and Nerdy” lançada em 2006, uma música de estilo rap, como paródia de “Ride and Dirty” por Hakeem Temidayo Seriki⁷ um rapper conhecido por *Chamillionaire*, começou a existir uma metamorfose dentro do imaginário social relativo à imagem dos *nerds/geeks*. E até os dias de hoje a sua música é uma das grandes bandeiras de conquistas para uma comunidade até ao momento prejudicada por preconceitos e estereótipos com conotação negativa, que como ele confessa no excerto também ele as ultrapassou.

Apesar de termos dado primazia a este momento conquistado por Yankovic, porque não deixa de ser um momento que tal como ele responde, num contexto de entrevista não

⁶ Mais informação disponíveis aqui: [https://pt.wikipedia.org/wiki/\"Weird_Al\"_Yankovic](https://pt.wikipedia.org/wiki/\)

⁷ Mais informação disponíveis aqui: <https://en.wikipedia.org/wiki/Chamillionaire>

ortodoxo,⁸ desencadeou todo um *turning point* cultural e social para os *nerds* e que daí deu mais visibilidade a uma cultura que até antes era *underground*. Sabemos que um ano antes da música dele ter sido lançada, MC Frontalot, conhecido por Damian Hess considerado o padrinho do *nerdcore* no uso pela primeira vez da palavra em canção, lança o seu álbum *Nerdcore Rising*⁹ lançado em 2005 que teve objetivamente um grande sucesso e que oficializou, os primeiros discos a chegar às massas. Contudo, a primeira vez que este artista utilizou o termo *nerdcore* faz-nos recuar cinco anos antes, ao início do milénio. No ano 2000 a música *Nerdcore Hip-hop*¹⁰, pertencente ao álbum também este com o mesmo nome que compilava já algumas músicas desde 1999, foi decisivo para a comunidade arranjar um nome oficial para o que cantam e para o que representam. *Nerdcore* como um género musical nasce na boca de Damian Hess.

Mas ainda antes de Damian, existiam muitos antes dele, para além de Yankovic e a sua extensa carreira de músicas de paródia, que já abordavam estes temas, lembramos MF Doom¹¹, precisamente pela impressão que o artista nos deixou, tanto o seu nome de artista como o seu estilo (aparência) é representado como uma forma de referência a um vilão das *Marvel Comics*. Algo que se verificava como padrão dos artistas neste tempo construírem as suas imagens de palco com base na cultura pop, por exemplo, Mega Ran¹², um nome inspirado numa personagem de videojogos *Mega Man*. Em algumas referências online menciona-se o potencial rastreamento deste fenómeno até aos anos 1970, mas a única referência mais próxima que conseguimos encontrar perto desse período foi como foi mencionado como álbum *debut* de Yankovic em 1983. Só para servir de curiosidade, no entanto no website musical chamado de *nerdcore brasileiro*¹³ se seleccionarmos a opção de 1970 não aparece nenhuma lista de músicas do género *nerdcore brasileiro*, mas em 1980 a primeira e única coisa que nos aparece é uma cover de uma introdução de *anime*, só que dublado em brasileiro.

Ao passo adiante de 2006, cria-se o primeiro website de *nerdcore*, NerdcoreHipHop.com, só que parece que já não está operacional quando descobrimos a sua

⁸ Ele foi um convidado para um canal de *YouTube* que especializa em entrevistar celebridades dentro do pretexto de estar a comer asas de frango picantes em intervalos de cada questão, com níveis progressivamente picantes.

⁹ Mais informações disponíveis aqui: https://en.wikipedia.org/wiki/Nerdcore_Rising

¹⁰ Mais informações disponíveis aqui: [https://en.wikipedia.org/wiki/Nerdcore_Hiphop_\(album\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Nerdcore_Hiphop_(album))

¹¹ Mais informações disponíveis em: https://pt.wikipedia.org/wiki/MF_Doom

¹² Mais informações disponíveis em: https://en.wikipedia.org/wiki/Raheem_Jarbo

¹³ Mais informações disponíveis em: <https://www.chosic.com/genre-chart/nerdcore-brasileiro/>

existência durante as nossas pesquisas, no entanto, parece que o nome do website serve de homenagem ao álbum de MC Frontalot, mas é apenas uma conjuntura nossa sem fundamento. Por falar em homenagem, dois filmes/documentários foram lançados, primeiro queremos falar de *Nerdcare Rising*¹⁴ (2008) que é possível assistir ao visionamento no *YouTube*, demonstra e explora a cultura *nerdcare* no tempo da sua realização a gravação estende-se durante os anos de 2006 e 2007, o filme acompanha o padrinho de *nerdcare* e o seu grupo na sua primeira *tour* pelo país dos Estados Unidos, oferecendo espetáculos por diversas cidades. Embora o filme seja mais focado em MC Frontalot, também apresenta outros artistas também dentro da cena como MC Lars e Yankovic que partilham os seus comentários sobre a cena e as suas expectativas em relação ao futuro da cena. Existe ainda mais um outro filme/documentário também lançado no mesmo ano, *Nerdcare for Life* (2008), infelizmente não tivemos a hipótese de conseguir ver o filme na sua íntegra, mas tivemos, no entanto, acesso a uma entrevista realizada ao diretor do filme, no qual eu faço referência muito breve no capítulo de introdução e que se encontra nas referências para este trabalho¹⁵, durante a entrevista Lamoureux (2012) fala do seu filme e fala da sua experiência durante o processo de filmagem, o diretor afirma que o *nerdcare* não é um estilo paródico do *rap* e que os *geeks/nerds* o levam a sério precisamente pelas dificuldades que atravessam socialmente por serem como são e exprimem nas suas canções esses problemas o que leva tudo ao processo de comunidade e união para eles.

As imagens e letras do *hip-hop mainstream* têm se baseado em apresentações de hipermasculinidade através da repressão da feminilidade e da homossexualidade para ter acesso a privilégios e poder. MC Frontalot desenvolveu toda uma subcultura musical na qual os artistas podiam discutir e apresentar ideais alternativos e não tradicionais de raça, gênero e sexualidade. O crítico musical Josh Gross descreveu as letras de MC Frontalots como um comentário sobre as estruturas opressivas do *hip-hop* e da sociedade dominante (Roland, 2012: 52).

Contudo ele deixou a nota de que, o *nerdcare* não evoluiria para algo mais daquilo, algo que tivemos a ver ao longo deste trabalho, no entanto, vem de alguma forma a contra-argumentar essa ideia. O *nerdcare* evoluiu, mas se calhar não evoluiu da forma como o diretor do documentário estava à espera. O *Sampling*, fenómeno que nasce das novas

¹⁴ Filme disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=12E45QgJQzA>

¹⁵ Mais informações disponíveis em: <https://www.pbs.org/video/directors-cut-dan-lamoureux-nerdcare-life/>

tecnologias musicais e novas formas de pirataria, veio a facilitar o processo de criação dos artistas ao mesmo tempo que se verifica uma forte manifestação de *bedroom culture* (Hodkinson, 2007; 2015) nos artistas *nerdcore*. Dizemos isto pois, na mesma medida em que acontecia nas mulheres alvo de estudos das subculturas na coleção de revistas e *fanzines*, para um *geek* isto é bastante similar, não vamos assumir que em regra geral isto aconteça mas no âmbito de conseguirem com os recursos básicos à sua disposição criar as suas músicas no conforto das suas casas e terem uma audiência internacional e ao mesmo tempo instantânea quando publicam as suas músicas nas diversas plataformas sociais e de *streaming* como *YouTube*, *Spotify*, entre outros, é mais uma contestação de que este fenómeno é fruto da geração moderna (Guerra, 2020a, 2020b, 2020c). Apesar deste fenómeno ser pensado que é dominado pelo espaço das mulheres, acaba por ser talvez, nos dias de hoje, mais intenso para estes grupos do que as mulheres, seguramente justificado pelo movimento emancipatório nos géneros que trouxe estas mudanças.

Ele permite que um instrumento musical ou som seja conectado eletronicamente a um computador para que os sons possam ser manipulados e combinados com um número infinito de amostras de sons produzidos por outros instrumentos ou gerados eletronicamente. Assim, com equipamentos relativamente baratos e que podem ser facilmente montados e utilizados em um quarto ou sala, é possível criar um som de banda completo. A gravação com “qualidade de estúdio” pode agora ser feita de forma barata em qualquer local e sem a necessidade de apoio de pessoal técnico (Bennett & Peterson, 2004: 5-6).

Passando agora para o período dos anos de 2008 a 2013, apresentámos o Nerdapalooza¹⁶, um evento que se deu durante esse período e que consiste numa celebração anual de todo o género de músicas *geek/nerd*, desde *nerdcore* até música de videojogos, *chiptune*, *geek rock* entre outros. Apesar de ser uma pequena conquista nos Estados Unidos para as comunidades musicais *underground*, o evento efetivamente encerrou uma semana depois de ter iniciado, devido a complicações internas. Infelizmente, a partir daqui perdemos o rasto do que conseguimos compilar em termos de informação, sobre eventos que foram ocorrendo que envolvem o fenómeno do *nerdcore*. Mas existem ainda momentos contemporâneos, dentro da cultura *geek*, que vieram a consolidar o *nerdcore* contemporâneo, especificamente a cultura pop oriental (Guerra, 2015).

¹⁶ Mais informações disponíveis em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Nerdapalooza>

As primeiras *tours* do *nerdcore* que conhecemos hoje, como foram evidenciados no primeiro capítulo, tiveram início em 6 de setembro de 2021, *Enter the Shao-Dojo* ou conhecida apenas por *Shao Dow Tour*, uma *tour* organizada por quatro artistas britânicos de *nerdcore*, nomeadamente Rustage, Shao Dow, Shwabadi e Connor Quest, atravessaram vários locais em Manchester, no Reino Unido. No ano seguinte, o próximo *Enter the Dojo* desta vez em 14 de janeiro de 2022, os mesmos artistas percorreram Norwich. Ainda no mesmo ano, criou-se o Nerdcore Party Con¹⁷, conhecido apenas por NPC. Aqui atingimos o culminar de celebração *nerdcore* de todos os tempos e ao que parece este ano de 2023 – entre os dias 29 e 30 de julho - festejou-se mais um evento *nerdcore*. Ainda este ano, está programado mais um evento a acontecer a 11 de novembro para celebrar a estreia do filme chamado *Five Nights at Freddy's*¹⁸, chamada *Freddy's Pizza Party*¹⁹ o que nos indica que a cena *nerdcore* e o NPC podem garantir a sua longevidade no tempo, daqui para a frente, devido à emergência constante de temas dentro da cultura pop, filmes, videojogos, *animes*, etc, que servirão como objetos de chamatória das coletivas *geek*. “Para mim *nerdcore* é uma comunidade, é sempre excitante quando tu vês alguém a cantar e alguém apaixonado sobre algo que tu também estás apaixonado” (NPC, 2022: s/p). Na verdade, estamos perante uma cena cultural vibrante cheia de alusivos (sub)culturais, como veremos mais à frente. Vejamos a seguinte citação a este respeito:

O conceito de cena cultural desenvolve-se a partir dos conceitos de campo, inicialmente proposto por Pierre Bourdieu, e de mundos da arte, avançado por Howard S. Becker. De acordo com vários autores, este conceito consegue articular bem as dimensões local e global das dinâmicas contemporâneas. Ele surge no âmbito das teorias apelidadas de post subcultural studies, para designar determinados clusters de atividades socioculturais, as quais se agregam pela sua localização (normalmente um bairro, cidade ou área urbana)¹⁸ e/ou pelo tipo de produção cultural (por exemplo, um estilo de música). O trabalho de Will Straw foi seminal. Ele construiu uma análise sofisticada da interação da música com o gosto e a identidade, explorando a ideia de translocalismo – isto é, que clusters de agentes musicais geograficamente dispersos podem envolver-se em práticas culturais coletivas graças à capacidade de a música transcender as barreiras físicas. A partir de então, o conceito tem vindo a ser cada vez mais utilizado em análises sobre a produção, performance e receção da música popular, envolvendo coordenadas de tempo e espaço. Porém, atualmente, a

¹⁷ Mais informações disponíveis em: <https://nerdcorepartycon.com>

¹⁸ Mais informações disponíveis em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Five_Nights_at_Freddy%27s

¹⁹ Mais informações disponíveis em: <https://www.eventbrite.com/e/freddys-pizza-party-presented-by-npc-tickets-709511908217?aff=oddttdcreator>

vinculação entre cena e localização física deixou de ser tão evidente. Hoje, uma cena cultural pode ser translocal ou até, sobretudo, virtual (Guerra, 2020e: 11).

Capítulo 2. Exploração de uma cena *geek* ou *nerd*?

2.1. Descrição metodológica da abordagem exploratória

Para dar início a este capítulo, importa ter em consideração um conjunto de aspetos que caracterizam a natureza dos dados; aspeto esse que iremos elaborar mais à frente. O objetivo basilar, que nos fez avançar com este exercício, passa por avaliar as reações e representações sociais do *nerdcore* por parte do *fandom* no *YouTube*, sendo que o nosso intuito não foi explorar esta vertente com muita densidade, mas sim propor uma avaliação exploratória da dinâmica que existe entre alguns *fandoms* com a cena em si, e dos artistas com a expectativa de construir um quadro de nomes que serão tidos em conta como referências para a cena, em termos simbólicos, e que estão associados ao género musical. Assim, o termo cena foi, num primeiro momento, cunhado por jornalistas em 1940 para marginalizar camadas sociais (Bennett & Peterson, 2004: 2), agora é visto como um termo académico alternativo para classificar grupos e as suas atividades culturais e sociais que envolvem tudo e todos aqueles presentes nela, ou seja, um termo alternativo às subculturas.

Tal como já foi referido, o exercício consiste, simplesmente, na resposta à questão colocada: "Podes-me dizer os primeiros nomes de artistas *nerdcore* que te vêm à cabeça? Máximo dez artistas, mínimo cinco artistas?". Embora este exercício não fosse demasiado complicado, sendo a nossa pesquisa exploratória, a recolha de dados de teor quantitativo veio acompanhada de alguns desafios que serão devidamente abordados numa fase mais avançada deste capítulo. No que diz respeito à forma como a seleção das *fandoms* para a aplicação deste exercício foi feita, podemos enunciar que a mesma foi realizado para nós próprios, os primeiros nomes que surgiram foram as audiências desses artistas que foram escolhidas para a nossa atividade, sendo que o nosso objeto foi sempre o vídeo mais recente de cada um destes artistas.

Visto que estamos perante uma cena musical que é, quase na sua íntegra, uma cena virtual, ou seja, nas palavras de Bennett e Peterson (2004), para este tipo de cenas, o que destaca em relação às outras (e de outras estamos a referir às cenas mais locais e translocais), é que é uma cena onde grande parte da sua atividade é realizada num espaço que é construído pela Internet; onde os indivíduos que participam nela, sejam estes os artistas ou mesmo as audiências, interagem e trocam conhecimentos e sensações entre eles em simultâneo, sem barreiras geográficas, apenas linguísticas em certos casos e contextos (2004: 10). No entanto, embora a cena seja maioritariamente assim, é de notar que no que se refere à sua génese e em comparação com a atualidade, a cena evoluiu, muito rapidamente, mutando-se e adaptando-se cada vez mais que ganhava força, por uma diversidade de fatores.

Para retomar os pontos que constroem o nosso exercício, como o nosso acesso é facilitado pelo diálogo com os diversos utilizadores, tivemos também uma conduta bastante disciplinada e organizativa, de todos os participantes que fomos abordando. A nossa meta para este exercício era alcançar uma amostra de 1000 nomes, contudo sempre a considerar a existência de potenciais obstáculos que vieram a manifestar-se e que serão numerados mais adiante. De forma a conseguir alguma diversidade entre os voluntários da nossa amostra, escolhemos dez artistas e os seus respectivos dez vídeos mais recentes, do qual esperávamos recolher um total de dez participantes, voluntários, de cada um deles. Para facilitar o controlo de respostas e notificações, criou-se uma conta alternativa no *YouTube* que utilizamos apenas para o propósito deste exercício, para demonstração visual do nosso método e de como foi feito, ver logo a seguir na Figura 7.



Figura 7 Método de seleção para amostra exploratória

Fonte: autor.

Para questões de organização, elaboramos tabelas onde seriam registados os utilizadores que responderam ao nosso exercício, às suas respectivas respostas e a contagem que diz respeito ao número total de nomes oferecidos pelos participantes, isto ajudar-nos-ia para que não houvesse repetições, aquando da repetição do exercício ao mesmo utilizador noutro vídeo. Só foram contabilizados, para a contagem final, aqueles utilizadores que se encontram nas seguintes condições: responder voluntariamente à questão e com consentimento para o uso dos dados que ofereceram na elaboração deste trabalho, como consideração ao protocolo de ética para a investigação em Sociologia. Quando uma respectiva tabela ficar preenchida, ou seja, dez participantes para cada tabela, contabilizados segundo o critério: responder ao exercício e dar consentimento, o exercício para essa tabela termina, passando então para a *fandom* seguinte e começar o preenchimento da tabela correspondente à própria. O exercício planeado, foi concretizado em dez vídeos de artistas diferentes, conseguimos desenhar duas amostras com os dados recolhidos: a primeira, com um total de 988 a qual chamaremos de “nomes totais”, que

advém da contagem absoluta de todos os nomes oferecidos pelos 100 participantes voluntários.

A segunda amostra que conseguimos criar, será designada de “nomes registados” que diz respeito a todos os nomes de artistas, que o *fandom* considera como *nerdcore*, que apareceram pela primeira vez, com um total de 141 nomes diferentes. Assim podemos afirmar que esta atividade teve um retorno satisfatório – tratando-se de uma amostra significativa – em relação às nossas expectativas, alcançando quase a meta final que tínhamos proposto. Além disso, os dados que foram oferecidos não eram de carácter pessoal mesmo só pelos nomes dos utilizadores, não poderíamos identificar os participantes, o que daí nos permite garantir a confidencialidade tal como o anonimato, em relação aos dados e à identidade das pessoas.

2.2. Considerações e adiantamentos

Nesta parte, a nossa intenção é deixar claro alguns pontos sobre os nossos dados que devem ser mencionados, ainda antes de partirmos para os resultados em si e, posteriormente, para a sua discussão. Para isso, dedicamos este pequeno momento para notar algumas características que de uma certa forma se podem apresentar como obstáculos, mas o que importa é refletir e, simultâneamente, transmitir uma certa transparência sobre algumas limitações e também pontos a melhorar em abordagens futuras. Da forma como iniciamos este capítulo, estas considerações são correspondentes à natureza dos nossos dados, que podem estar sujeitos a erros, devido a certas variáveis, que teremos sempre em consideração quando trabalhamos o tipo de conclusões que nos permitiram chegar.

O primeiro ponto que devemos evidenciar, está na nossa própria posição relativa ao fenómeno em estudo, o nosso envolvimento na cena é muito recente e, então, faz com que a nossa pequena atividade esteja mais contextualizada na fase mais contemporânea da mesma, é um fenómeno que tem uma certa evolução societal e cultural, contudo o nosso foco está orientado para a cena no momento atual, visto que o conhecimento que nós temos sobre esta corresponde – como foi dito – ao nosso envolvimento pessoal recente, daí ser limitado a um determinado número de artistas da cena, a nossa posição como *insider researcher*, que se apoia na noção de se apresentar “como um meio para descrever

situações de pesquisa caracterizadas por proximidade social e familiaridade” (MacRae, 2007: 55) não deixa de ser importante para o processo que esta investigação se contextualiza. Portanto, isto não corresponde a uma realidade puramente objetiva do fenómeno, devido ao nosso envolvimento pessoal, o que veio a colocar, também, o início do nosso trajeto à luz daquilo que nós apenas conhecemos, e na verdade, é pouco para o que a cena realmente é.

Isto leva-nos ao segundo ponto, o tipo de abordagem que foi realizada, sendo esta uma abordagem exploratória, segue a nossa intenção de conhecer o fenómeno, e extrair deste processo e conhecimento pouco denso, certas pistas indicativas, particularmente, do campo simbólico da atual cena virtual do *nerdcore*, dentro das concepções de Bourdieu, o reconhecimento simbólico destes artistas ou, se quisermos dizer, criadores de conteúdo musical (devido ao contexto de plataforma a que os seus conteúdos se encontram, no *YouTube*), porque como vamos ver mais adiante, o *nerdcore* com as suas devidas características, do nosso ponto de vista, não é um género musical que é no clássico sentido tipificado como tal mas sim, algo que queremos classificar como um tipo de música de género temático. Estes dados não representam de forma significativa o nosso corpo teórico, nem são, de alguma forma, representativos da realidade da cena, apenas servem para estabelecer uma ponte entre aquilo que são as nossas hipóteses e o que são as nossas expectativas da realidade, por outras palavras, confrontar as nossas preconcepções com o que realmente se está a passar. Isto também servirá de contexto para a elaboração da próxima fase da nossa investigação que, ao contrário deste exercício exploratório, será mais intensamente trabalhada.

Também podemos observar casos de nomes que foram mencionados que não se relacionam com a cena em si: o que equivale a dizer que alguns destes nomes não são de artistas ativos na cena mas de criadores de conteúdo relacionados com a cena (por exemplo, canais de *YouTube* de reações). Mas o nosso posicionamento foi o de permissividade, pois estamos a realizar uma abordagem exploratória que depende da voluntariedade dos nossos sujeitos; e por um lado, o propósito da atividade foi o de respeitar a perspetiva dos participantes – o que nos permitiu aceder de forma indireta às representações e percepções mentais destes sujeitos que encontram como associação ao termo “artistas *nerdcore*”.

Embora, oficialmente, a única restrição que foi imposta diz respeito ao número mínimo e máximo de nomes que os participantes podiam oferecer, houve situações em que o mínimo não foi atingido e que o máximo foi excedido, entre dois até trinta ou mais nomes

acima do que foi pedido, mostrando uma variância entre tabelas na contagem total e uma diversidade de escala de envolvimento entre os diversos sujeitos que participaram, com respeito ao interesse e tempo de que os voluntários tiveram na realização deste exercício, no momento em que nos deixaram utilizar os dados para esta investigação, contabilizamos tudo para a contagem final.

2.3. Os nomes do *nerdcore* contemporâneo

Neste momento, queremos dedicar uma breve exposição dos conteúdos que foram encontrados após a recolha e tratamento dos dados, provenientes do exercício. Será um trabalho de análise estatística de algumas variáveis, assim como algumas conclusões que os dados nos fizeram suscitar. Construiu-se uma tipologia para facilitar esta análise, e será medido o peso que cada grupo tem, em níveis percentuais em ambas as amostras desenhadas.

Primeiro, queremos retomar os detalhes que nos fizeram levar a cabo este exercício, como foi evidenciado, construiu-se duas amostras no término do processo de recolha dos dados. A primeira amostra amontoa um total de 988 nomes totais, que é a soma de todos os nomes contabilizados das dez tabelas, pelos 100 participantes voluntários, que ao todo faz um total de dez participantes em cada tabela.

Após concluir esta contagem absoluta, passamos para a contagem da repetição dos nomes de cada artista, à luz disto, conseguimos elaborar a segunda amostra que conta com um total de 141 nomes diferentes, no qual nomeamos isto como: “nomes diferentes registados”, para ser claro esta amostra aponta para a quantidade de artistas que apareceram pela primeira vez, contabilizados, também só dos primeiros 100 participantes que deram consentimento para o uso dos seus dados, coincidentemente, houve um total de 141 utilizadores diferentes em que se registou a sua resposta, o que deixa de fora das nossas análises 41 indivíduos, pois estes não responderam ao nosso consentimento informado, além daqueles que foram contactados e não responderam e por isso nem sequer ficaram registados. Aproveitamos para anunciar, mais uma vez, que as conclusões, assim como a tipologia desenhada, dizem respeito à realidade que foi possível de observar nos dados que conseguimos adquirir e não corresponde de forma significativa à realidade total da cena, portanto está sujeito a erros e nuances, que teremos consciência na redação deste texto.

Olhando agora para a quantidade de artistas que compõem a nossa análise, nós estabelecemos uma divisão que agrupa, esta listagem, em cinco grupos distintos: o primeiro grupo, classificamos como “Artistas Únicos”, que abrange um total de 79 da nossa amostra de nomes registrados diferentes (141), com um peso de 56.03% nesta amostra. Estes artistas são classificados como tal pela simples razão dos seus nomes aparecem uma única vez, o que faz um total de 79 para a amostra total (988), com um peso de 8% nela.

Dos 100 participantes da nossa amostra, foi preciso pelo menos um utilizador para colocar o nome destes artistas no quadro de referências. Sendo essa a única e principal razão que levou à nossa decisão de designar este nome para o primeiro grupo. O grupo seguinte, abrange um total de 19 nomes segundo a nossa amostra de diferentes nomes registrados (141), com um peso de 13.48%, para este grupo optamos por classificar como “Artistas Menores”, também se justifica pela frequência baixa que os seus nomes apareceram, sendo isto igual a dois (2) o que faz um total de 38 da amostra total (988), com um peso de 3.85%.

Em terceiro lugar, classificamos o seguinte grupo como, “Artistas Intermédios”, este grupo abrange um leque de 21 nomes da nossa amostra que diz respeito aos nomes diferentes registrados (141), com um peso estatístico de 14.89%. Estes nomes aparecem com uma frequência que atravessa um intervalo, específico, de três a 11 vezes, contou-se uma repetição de 133 que tem um peso de 13.46% na amostra total (988). Em penúltimo, devido ao grande destaque que estes dois últimos grupos trazem para os nossos dados, queremos intitular o próximo grupo como os “Artistas Destacados”, este grupo estende-se ao longo de 18 artistas, com um peso de 12.77% da segunda amostra (141), mas o valor da frequência que os seus nomes aparecem encontra-se num intervalo muito maior, de 12 a 50 vezes, feito a contagem, temos 444 dos nomes totais (988), que demonstra um peso de 44.94% nessa amostra.

Para finalizar a nossa tipologia, classificamos um último grupo, sendo estes os *top* quatro artistas que, em estilo de analogia simbólica, apresentamos como o “Mount Rushmore do nerdcore”, apenas estes quatro nomes, que representam apenas 2.8% de nomes diferentes registrados (141), aparecem um total de 294 vezes, que representa aproximadamente 29.8% da amostra total (988), essencialmente representa um terço da amostra de nomes obtidos.

Em confronto com esta intimidante quantidade de nomes específicos, nós preparamos um *ranking* (ver a seguir, Tabela 1) em que a sua principal função seria por um lado simplificar o nosso foco, para aquilo que é representativo com maior destaque. Encontrar informação para 141 artistas, diferentes, tornaria o que era suposto ser um exercício simples num exercício muito mais pesado, e sinceramente, desnecessário. Então optamos, convenientemente, por realizar um *ranking* em que deixávamos evidente, o *top* dos vinte artistas mais destacados, consoante o número de vezes em que os seus nomes foram referenciados.

Artista	Frequência absoluta (referenciados)	Ranking
Rustage	80	1º
Daddyphatsnaps	78	2º
Fabvl	70	3º
Shwabadi	66	4º
DizzyEight	47	5º
Divide Music	40	6º
Connor Quest	38	7º
HalaCG	36	8º
GameboyJones	33	9º
Breeton Boi	32	10º
Zach B	28	11º
Ham Sandwich	27	12º
PE\$O PETE	26	13º
Cam Steady	23	14º
Dan Bull	19	15º
None Like Joshua	17	16º
954mari	15	17º
JT Music	14	18º
The Stupendium	13	19º
Johnald/McGwire/NerdOut!	12	20º
Total	738	-

Tabela 1 Ranking de top vinte artistas nerdcore consoante o número de vezes que os seus nomes são referenciados pelos participantes

Legenda: Azul = “Artistas Destacados” Roxo = “*Mount Rushmore do nerdcore*”.

Fonte: autor.

No total, o *ranking* demonstra 22 nomes, visto que, existem três artistas empatados em vigésimo lugar e como se pode verificar, a soma da frequência absoluta de todos os nomes presentes na tabela apresentam uma frequência dominante de 738 vezes, isto representa 74.69% da amostra total (988). Também, coincidentemente, podemos ver que é neste ranking que se encontram ambos os dois grupos que classificamos, tanto os Artistas Destacados, como o *Mount Rushmore do nerdcore*. Todos estes artistas partilham uma coisa em comum, são *YouTubers* e daí usam a plataforma do *YouTube* como principal mediador dos seus produtos artísticos com a sua audiência correspondente. Olhando em função das características individuais destes sujeitos, também conseguimos encontrar outras variáveis que nos permite ver o fenómeno com mais complexidade, sendo estas com maior destaque, a variável género por exemplo. Na tabela, queremos destacar, a artista feminina HalaCG, por ser o único nome dos 141 nomes referenciados a chegar ao nosso *ranking*, todos os restantes membros que completam a tabela são do sexo masculino.

Outra vertente que exploramos, foi a nacionalidade: assim, registamos um total de 16 artistas que provêm dos Estados Unidos, sendo que temos oito (8) que são provenientes do Reino Unido, com nacionalidade britânica, e um único (Zach B) do Canadá. O somatório não equivale a 100 por cento, pois os nomes “JT Music” e “NerdOut!” são compostos por vários membros, sendo eles num dos casos com nacionalidades diferentes, para o caso dos NerdOut é composto por dois membros de nacionalidade americana e um terceiro de nacionalidade britânica, no outro caso dos JT Music, contamos os membros fundadores, que eram ambos americanos. O género musical que é mais preponderante é o rap, sendo este o estilo adotado por 16 artistas e os restantes seis (6) classificados com “estilo alternativo”, ou seja rock, pop, etc, ou que fazem uma diversidade de géneros musicais. Em termos de etnia, é predominantemente caucasiana, 18 nesta categoria e sete (7) de etnia negra (JT Music, ambos são caucasianos; NerdOut! composto por dois caucasianos e um negro).

Em estilo de conclusão, o perfil que conseguimos traçar do artista *nerdcore* é, segundo os nossos dados, caucasiano e masculino, algo que se pode encontrar como

evidência nas raízes deste fenómeno, *nerds* e *geeks* são, estereotipicamente falando, caracterizados por estas variáveis. O movimento *nerdcore*, na sua génese, é um movimento musical e cultural, “é *hip-hop* feito por *geeks* e *nerds* autoproclamados sobre coisas que eles gostam e passam” (Lamoureux, 2012: s/p), Ronald (2012) realça esta tendência, afirmando, que o ser *nerd* é algo que é etnicamente dominado por caucasianos, literatura que aborda estudos das subculturas (Hebdige, 2018; Hodgkinson & Deicke, 2007; Huq, 2006), mesmo que estes termos estejam ultrapassados, continuam a ajudar a colocar estes fenómenos (de comunidades) dentro de uma prática coletiva própria que constrói mecanismos e espaços de interação e comunicação entre os sujeitos, algo que pode ser corroborado para dinamizar e complexificar o fenómeno, os mapas invisíveis fruto das conceções de Bourdieu e do seu campo simbólico e artístico (Wacquant, 2005; Guerra, 2010, 2021c), a complexidade dos mundos artísticos definidos por Becker (1982), mesmo fora do contexto temporal em que a sua obra foi escrita, continua a ter grande mérito nas interpretações e ramificações do mundo artístico contemporâneo, Bennett e Peterson (2004) no seu comprometimento, para alargar o vocabulário científico correspondente ao mundo das cenas musicais, e da sua diversidade de componentes e idiosincrasias. Pode ser que o *nerdcore* esteja a tornar-se *hip* em algumas dinâmicas, mas a sua faceta *nerd* ou *geek* vem marcar “um movimento que é consciente e que desafia categorias socialmente não marcadas de poder e privilégio para performances de identidade contra-hegemónica.” (Ronald, 2012: 62)

2.4. As lutas das classificações

O que realmente caracteriza um estilo musical? O que diferencia o *nerdcore* das outras cenas musicais? Serão os artistas? Será o conteúdo? Serão os estilos de vida dos consumidores e da sua própria identificação consoante os seus gostos e interesses? São algumas questões iniciais que foram levantadas na preparação do nosso trabalho, algumas delas estiveram lá desde as fases iniciais, outras surgiram em determinados contextos: leitura bibliográfica, recolha e tratamento de dados, etc. Neste instante, queremos discutir alguns pontos relativos ao nosso objeto de estudo e, particularmente, no que toca aos dados que foram sucintamente trabalhados provenientes do nosso exercício exploratório. O

nosso foco está direcionado para as audiências, e em melhor detalhe, às suas representações/impressões, mas há uma dinâmica bem visível, a qual queremos partilhar.

O sistema de solidariedade como também de simbiose, em que os artistas da cena criaram, uns com os outros (artistas de topo ou destacados) e com os outros (artistas menores ou intermédios). Este sistema contribui para o fluxo e magnetismos que as audiências e as suas respectivas *fanbases* seguem. Antes de mais, para além de assumirem o papel de artistas musicais, estes assumem também o papel de criadores de conteúdos na plataforma *YouTube*, ou seja, são também *YouTubers*. São independentes, mas ao mesmo tempo não são no sentido puro da palavra. Justificamos esta afirmação pela necessidade, com que estes artistas têm, de estar sempre sobre a pressão de se manterem relevantes no algoritmo do *YouTube*. Mas por outro lado também não, para se manterem relevantes na plataforma, têm de lançar um vídeo semana a semana ou um vídeo a cada duas semanas. É este algoritmo que recomenda a sua música a um público geral maior. É, em grande parte, o responsável por definir o desempenho do vídeo, chegando a utilizadores ou transeuntes virtuais novos que, em contrapartida, geram mais subscritores, um maior número de visualizações, o que faz gerar um maior retorno para o artista (monetização) pois vídeos e canais grandes geram maior atenção publicitária.

Todos os artistas nesta tabela, têm consigo um enorme arcabouço de conteúdo *nerdcore* refinado ao longo das suas carreiras, muitos destes percursos musicais na cena são relativamente curtos, estendendo-se entre cinco a seis anos de lançamento de conteúdos *nerdcore*, pelo menos na altura em que este trabalho foi feito. No entanto, mesmo sendo uma carreira curta, o volume que diz respeito à quantidade de músicas que eles lançam é enorme, realizado num determinado ritmo, acelerado, o trouxe a devida solidificação dos seus nomes no quadro simbólico na cena nos dias atuais. Só para ter como referência, o ritmo de lançamento de músicas *nerdcore* de um dos artistas posicionados na tipologia de *Mount Rushmore*, equivale aproximadamente a 24 músicas por ano, cálculo feito do ritmo de lançamento delas no *YouTube* relacionadas com temas *geek*. Isto corresponde a pelo menos duas músicas por mês. Os artistas que conseguem entrar neste ritmo, são artistas que objetivamente têm mais representação simbólica na cena. As estratégias utilizadas por estes artistas para se manterem neste ritmo são diversas, uma delas é o estabelecimento de redes de simbiose entre eles. Todos estes artistas de uma certa forma já fizeram: ou *feature* ou *credit* a um outro artista na nossa tabela. Eles participam em muitos projetos musicais

em conjunto levando aquilo que chamamos de: hibridação de *fanbases*. Isto é, duas *fanbases* de artistas diferentes apoiarem os dois artistas em simultâneo, o que resulta de uma forte associação entre artistas e os seus nomes. Houve diversas instâncias onde, no processo de recolha, a *fanbase* de Fabvl referenciava, quase de forma garantida, o nome de Daddyphatsnaps nas suas listas em relação aos nomes, pois estas duas *fanbases* são híbridas, Fabvl e Daddyphatsnaps²⁰ patrocinam-se um ao outro bastante frequentemente ao longo das suas carreiras portanto foi notável encontrar quase automaticamente os seus nomes mencionados em simultâneo.

As redes de solidariedade entram em ação quando existem casos de artistas bem estabelecidos colaborarem com artistas menores. O efeito é relativamente simples, vamos olhar para a situação do universo da dança, Norman Urquia (2004: 105) explora a cena da salsa londrina e veio a descobrir que “o capital social pode ser partilhado. Uma pessoa repara que depois de um professor, de alto escalão, pedir-lhe para dançar, o estatuto dela, naquela noite, aumentou e foi subsequentemente pedida para dançar por outras pessoas durante o resto da tarde”, isto é, autenticidade proveniente do capital social e simbólico. Quando o professor, autêntico, reconhecido e possivelmente adorado, reconhece um par similar, ou um recém-chegado(a)/novato(a), todos os olhos ficarão nessa pessoa. O mesmo se passa na cena do *nerdcore*, quando num caso Daddyphatsnaps, momentaneamente, coloca o nome de um artista menor no título das suas músicas, ou dá créditos nos seus vídeos, todos os olhos e ouvidos ficaram atentos à performance desse(a) artista, pois conseguir o papel de *feature* numa canção de uns dos gigantes é razão para atenção.

Isto acaba por criar situações de trampolim, não conduz ao sucesso garantido dos artistas novos que são *featured*, mas é um começo. No entanto, isto não é limitado ao *nerdcore*, isto é evidente em vários aspetos da realidade e na indústria da música ou *showbiz*, o nosso argumento aqui apenas serve para demonstrar que no *nerdcore* também se manifesta. Isto é uma das dinâmicas internas da cena e da forma como ela prolifera, não existe um monopólio porque na que prática isso é impossível, mas os artistas atualmente

²⁰ Artistas americanos com um bom relacionamento pessoal e profissional, verifica-se em algumas das suas canções em parceria, por norma, que o propósito é transmitir uma mensagem de bem-estar no momento em que se encontram, assim como aquilo que se chama como *talking* na cena do rap. Essencialmente, *talking* é uma mensagem codificada endereçada para alguns indivíduos dentro ou fora da cena, por exemplo *haters* ou algum tipo de oposição.

mais reconhecidos simbolicamente não são pacíficos no que fazem e muito menos inocentes para a direção que querem levar a cena (Guerra, 2016).

Antes de partir para o próximo tópico, queremos responder à questão que deu início a esta discussão, o que define o *nerdcore* enquanto cena e gênero musical? Enquanto cena, já temos discutido que a mesma tem as suas características; como movimento cultural e musical. Enquanto gênero musical, as coisas são mais intrigantes, pois o *nerdcore* pode ser considerado como um gênero musical, pois é uma ramificação do *hip-hop*, mas o que define o gênero musical não são os sons, nem as expectativas que a audiência cria nas músicas respectivas de um artista, ou banda.

A partir de uma certa altura, torna-se evidente que bandas ou artistas, que estão fora do *nerdcore*, que reproduzem padrões sonoros que as identificam com um determinado gênero musical, ou certa era em que um álbum é produzido, instrumentais, temas, etc, por exemplo. Para o *nerdcore* esses aspetos mais minuciosos, estão ligados mais com os artistas e não com a cena como um todo, inicialmente, e se calhar mesmo na contemporaneidade, o *nerdcore* é geralmente rap, mas o pop, rock, metal, orquestral e outros tipos musicais estão a expandir a cena. O que o *nerdcore* tem é um *feeling*, esse *feeling*, é algo que transporta o ouvinte para o universo a que as músicas se baseiam, e para tal, nota-se escolhas de produção que vão ao encontro desse *feeling* que estabelece a relação com a audiência e com a música. Com este fator chave, propomos considerar o *nerdcore*, ao invés de um gênero musical, como um tipo de música de gênero temático. Apenas porque é algo que o *nerdcore* tem, um artista que faz maioritariamente *rap*, consegue convocar esse mesmo sentimento de relação com o material de origem, que um artista mais metal ou rock, seja nos letramentos (uso de referências diretas ou indiretas) ou instrumentações e sons (instrumentos próprios ou *sampling*). Portanto, será os artistas? O conteúdo? A nossa resposta é afirmativa. E tal funda-se na perspectiva da vivência da cena como defende Guerra (2020d, 2019a) na abordagem do *rock* alternativo, do *punk* ou da *dance music*.

Outro aspeto que devemos desenvolver, relaciona-se com as audiências, nomeadamente os estilos de vida dos consumidores e da sua própria identificação consoante os seus gostos e interesses? Sobre a audiência - não só no que diz respeito à música - funciona de uma maneira muito similar em várias situações: ou estão interessadas, apenas no produto, ou no produtor. Quando estão interessadas no produto, isto pode ser observável no medidor de visualizações que o *YouTube* consegue mostrar, para quem se

interessar ou prestar atenção, repara que um artista *nerdcore* não faz exclusivamente música *nerdcore*, são artistas independentes, podem fazer conteúdo musical sobre o que lhes motiva, contudo, as visualizações nestas músicas, o tal desempenho, é muito mais baixo do que o tipo de conteúdo que o canal se baseia. Destaca-se um padrão dentro do *nerdcore* em relação às audiências, as músicas que são lançadas pelos artistas que relacionam-se com tópicos mais *geek*, ou seja, música baseada em personagens de anime, manga, banda desenhada, etc, em termos de *performance* ela, geralmente, tem mais visualizações do que uma música que não está explicitamente relacionada com esses tópicos mais *geek*. Entre uma música baseada numa personagem popular, e uma outra música qualquer, do mesmo artista, este padrão é recorrente. Isto não serve para dar espaço de manobra para deixar uma crítica, às comunidades desta cena, é um padrão que foi observado, tanto pelo nosso comprometimento como na altura que realizamos este exercício.

Utilizamos como *corpus* empírico uma entrevista online de Munfu Proffit feita a um dos artistas mais reconhecidos na cena *nerdcore* atual, Fabvl no qual o próprio artista utilizou um conceito que nos invocou um certo interesse, “layers of dead subscribers” ou camadas de subscritores mortos, o que serve para dizer que, como em todo o lado, as pessoas têm o direito de serem seletivas, não existe necessidade em criar um laço de relação com o artista e as suas músicas, e reflete-se num consumo casual ou talvez esporádico do seu conteúdo musical (Guerra, 2021a, 2021b). Já para o caso seguinte, isto já não se aplica, quando a audiência, realmente, estabelece esse laço, independentemente do tipo de música que é lançada, os ouvintes ouvem tudo. Sabe-se claramente que os gostos estão, inteiramente, conectados com os traços que definem a identidade de uma pessoa, até pode ser que o fator chave que diferencia estes públicos esteja aí, não é só o gosto pelo *anime* ou pela música que se torna apelativo, mas também os aspetos relacionais da própria identidade dos artistas refletir nas suas músicas, como espelho, para os ouvidos da alma dos seus ouvintes (Guerra, 2017a, 2019a, 2022a).

2.5. Obstáculos e limitações

Era, talvez, em parte por nós expectável que um exercício simples como este fosse concretizado sem qualquer tipo de obstáculos, mesmo com a antecipação de algumas limitações, já anteriormente mencionadas. Este momento segue uma listagem de dificuldades que vieram a colocar alguns entraves, assim como a estratégia ocorrida para o vencimento dos mesmos.

A primeira instância limitadora, acontece logo nos primeiros momentos em que partimos para a recolha de participantes. A nossa estratégia, depois do visionamento do videoclipe, seria a de percorrer a secção de comentários correspondente ao vídeo em si, pois aqui encontram-se os subscritores do artista ou oriundos de conteúdos similares ao que o algoritmo do *YouTube* recomenda, sendo estes à partida (suposição nossa) a comunidade/audiência do artista *nerdcore* a que o vídeo pertence. Começamos por seleccionar, os primeiros dez nomes que foram aparecendo, e em estilo de resposta ao comentário que colocavam, deixávamos o nosso consentimento informado na sua integridade, expondo o nosso nome, tema, objetivos e interesses, assim como a nossa organização e nome de orientadora e outros aspetos. No dia seguinte, ainda sem algum tipo de resposta, notamos que os nossos comentários, tinham sido eliminados. Quando nos confrontamos com esta realidade, tomamos como medida adaptar a nossa estratégia de aproximação. Ao invés de continuarmos com a forma que iniciamos, optamos por tomar uma atitude mais informal e relacional com o nosso público-alvo. Mostramos empatia com as suas opiniões e deixamos o nosso *feedback* assim como, sendo isto mais importante, provas que conhecemos a cena. Feito isto, deixamos, quase como nota, a nossa questão. Esta decisão, mostrou frutos e os sujeitos começaram a responder às nossas questões, assim quando o fizessem, nós recebíamos a notificação e email (configuração da própria plataforma) como aviso de resposta ao nosso comentário e registávamos na tabela que dizia respeito ao vídeo, o nome do utilizador e a sua respetiva resposta. Era enviado, no seguimento do protocolo de ética da nossa investigação, o consentimento informado e esperávamos pelo mesmo para uso dos seus dados.

Este processo de adaptação resolveu uma questão, mas levantou outras. Acontece que houve bastantes utilizadores que quando ofereciam os dados, não respondiam ao

consentimento informado, o que por sua forma faria os seus dados nulos para a nossa investigação, sendo que foi registado no mínimo 141 utilizadores que deram resposta, mas apenas contabilizamos os primeiros 100 que deram consentimento, se contarmos com as pessoas que contactamos e que nem sequer deram resposta à pergunta, fez com que o exercício fosse mais demorado do que estávamos, como dissemos, à espera que fosse, iniciou-se em novembro de 2022 com a intenção de terminar no mês de janeiro de 2023 mas acabamos por apenas concluir em fevereiro de 2023. Também existiram momentos em que o próprio sistema de notificações do *YouTube* falhava, para nós e a quem respondíamos ou falávamos, o que justificava, talvez em alguns momentos, a falha da resposta ao consentimento informado dos utilizadores. Contribuindo para o arrastamento deste processo para o que estava logisticamente planeado. O que exigiu da nossa parte, uma verificação, quase como trabalho de secretário de todas as pessoas que contactamos e as respectivas respostas. Houve dias, em que era possível preencher uma tabela em menos de 24 horas, como houve tabelas que demoraram, mais do que uma semana para chegar à quota desejada. Isto não só foi assim por causa de problemas técnicos, também existiram algumas ocasiões de enorme desconfiança por parte da audiência aos nossos comentários – o que será devidamente explicado no parágrafo seguinte.

A desconfiança da comunidade na plataforma é, em grande parte, justificada pela enorme presença do *scamming*, cada vez mais é possível encontrar *bots* na secção de comentários, que imitam os criadores do conteúdo, e fazem *spam* de mensagens a todos os utilizadores na secção de comentários com a promessa de um prémio, evidenciando a razão para qual os nossos comentários eram apagados nos primeiros momentos, visto que, tal como estes *bots* os utilizadores devem tido mal interpretado as nossas intenções e assumir que era mensagens de um *bot*. O que levou à nossa mudança de atitude inicial, convertendo-a numa lógica mais informal e relacional com os comentários dos utilizadores. Para combater esta desconfiança, adaptamo-nos mais uma vez, demonstrando as nossas intenções com o exercício e, posteriormente, do tratamento dos dados que nos foram conferidos, deixando claro que estávamos a fazer um estudo sobre *cenar nerdcore no YouTube*. Isto fez com que o tempo de comentar e resposta (por parte dos utilizadores) fosse diminuído. Além disto, nós preparamos uma versão resumida do consentimento informado, onde o essencial é exposto, com o intuito de mostrar o mesmo documento na sua versão completa, caso os indivíduos desejassem confirmar com certeza as nossas motivações.

Houve apenas uma situação em que isto foi pedido, os restantes participantes demonstraram confiança absoluta com o uso dos seus dados, visto que não eram dados pessoais e que era possível garantir o anonimato, mesmo quando referimos que os seus nomes de utilizador não seriam mencionados neste estudo.

Este ponto não é tão relevante em comparação aos que já foram listados, mas foi também uma razão que levou a mais uma mudança na nossa estratégia. A variável tempo, como dissemos, estava a sair fora das nossas expectativas planeadas para o exercício, então recorremos aos ‘utilizadores de reserva’, sendo estes, os participantes voluntários de *fandoms* que responderam mais tarde, a tabela onde inicialmente se iria colocar os nome de utilizador já estava preenchida, ou tinha a sua quota atingida. Estes utilizadores de reserva surgiram devido a diferentes fatores para além da que mencionamos anteriormente sobre a questão de atraso, primeiro, também aconteciam, falhas técnicas com o sistema de notificações na plataforma, que veio a trazer um atraso no tempo de comentário e resposta, em muitos casos os utilizadores nem sequer chegavam a receber uma notificação das nossas mensagens diretas, outro fator que podemos mencionar trata-se dos comentários que são feitos, no *YouTube*, serem públicos e livres para leitura de todos os transeuntes virtuais, teríamos respostas de outros utilizadores a que nós não nos dirigimos diretamente, daí nós começamos a registar esses nomes dentro da categoria “Extras”. Para acelerar o processo de recolha, preenchimos os espaços de tabelas incompletas com estes utilizadores de reserva, mas só depois, com certeza, de terem dado o seu devido consentimento no uso e tratamento dos seus dados.

Também deparamo-nos com algumas situações em que não havia conhecimento prévio, por parte dos utilizadores, do termo específico aplicado ao género musical que estávamos a estudar. Isto destaca a função do algoritmo do *YouTube* que atrai novos públicos para tendências novas e que são populares no momento. Porque o *nerdcore* pega em tópicos que são *trendy* o que por consequência também ele acaba por se mostrar um bocado *trendy* e o seu conteúdo é puxado para uma maior audiência como recomendação. Como o *YouTube* não tem o papel de contextualizar tanto as cenas nem os conteúdos a elas associados, acaba por difundir este desconhecimento em relação aos conteúdos musicais que passam por lá relativos ao *nerdcore*. Houve também uma situação, onde reparamos que a nomenclatura *nerdcore*, tem outros significados contextuais, *geek-rap*, *geek-rock*, por exemplo, são termos utilizados no contexto brasileiro, ao invés de *nerdcore*. E mais decisivo

ainda, foram situações em que sugestões voluntárias de alguns participantes, elaborar tipificações para um conjunto de artistas, por exemplo o termo que cruzamos com *OTAKUCORE*, para referenciar, grupos de artistas na cena em que só fazem músicas, maioritariamente, baseadas em *animes*.

Capítulo 3. Poder da música e etc.

3.1. Descrição metodológica - Parte II. Experiência

Neste capítulo, podemos encontrar o cerne do nosso trabalho, quisemos fazer uma aposta com este exercício, que em termos práticos trata-se de uma experiência social, que foi aplicada a um grupo de jovens do Norte de Portugal. Da mesma forma como partilhamos alguns desafios e entraves para a nossa pesquisa no capítulo anterior, aqui daremos conta dos principais resultados da experiência levada a cabo. Teremos que olhar calmamente para este exercício e as diversas fases a que foi pensado e executado. A experiência desenhada no papel, aparenta ser simples: teremos um público alvo que vai assistir a conteúdo *nerdcore* contemporâneo, inicialmente escolhemos este público alvo em concreto por uma lógica de conveniência e bola de neve, pois o local onde inicialmente teríamos oportunidade de encontrar os participantes desejados, era na própria instituição da Faculdade de Letras da Universidade do Porto (FLUP), sendo estudantes, daí nós continuamos o processo pedindo aos nossos entrevistados se teriam contatos de outros indivíduos interessados em participar na mesma exercício que experienciaram até a nossa amostra ficar suficientemente definida para análise, continuando com a nossa descrição do exercício, existe uma componente audiovisual que vai ser o catalisador para despoletar as reações nos nossos participantes, em estilo de conseguirmos transcrever essas reações, teremos um guião de entrevista semi-estruturada (deixado em Anexo 3) que foi pensado a fim de chegar a certos setores de construções mentais que os próprios sujeitos constroem em dois momentos específicos, escolhemos fazer entrevistas semi-estruturadas pela capacidade de conseguirmos desenvolver perguntas improvisadas no caso de querer explorar certos tópicos que os nossos participantes mencionam, gravamos o áudio diretamente no nosso computador para facilitar as transcrições mais tarde, foram feitas sete entrevistas de forma presencial e nove online, todas elas individuais.

Esses momentos específicos são a principal razão pela qual esta experiência veio a mostrar-se interessante e desafiante por diversas razões. Os momentos a que nos referimos são: o participante assiste ao conteúdo musical sem videoclipe e de seguida assiste a mesma

canção, mas com o seguimento do videoclipe. Esta opção fundou-se na plena consciência de que a imagem ou, neste caso, o videoclipe tem consequências intensas na forma como os indivíduos vão perceber tanto a música como o género em que se baseia. Estas expectativas têm que ser intensas e no processo da entrevista não podemos influenciar de modo algum o modo como elas se poderão tornar condicionadoras de informações contextuais sobre o que os indivíduos ouvirem. O único momento em que poderíamos de alguma forma intervir é precisamente no pós-visionamento da música com o videoclipe, ou seja, no final do exercício pois, como viemos a saber, e iremos mostrar, na maioria dos nossos participantes existe um absoluto desconhecimento do género *nerdcore*.

Trabalhamos dois pontos de abertura com os nossos participantes: primeiro queríamos explorar a relação que cada um deles tem com a música em geral e depois exploramos ainda também a relação com o fenómeno *nerdcore*, enquanto ao género, o tipo de música que se trata e a representação que pode vir a surgir sobre o tipo de consumidores que procura este género musical. O primeiro ponto ajudou-nos a discernir os gostos e desgostos musicais dos nossos entrevistados, assim, na escolha da canção, sabíamos que tipo de música deveríamos e não deveríamos procurar para cada um individualmente. No segundo ponto teríamos acesso ao conhecimento geral dos nossos participantes sobre o *nerdcore* e a algumas das representações sociais associadas ao próprio termo colocado enquanto ao conteúdo musical, ou seja, os temas e os seus consumidores.

Portanto, na fase final do exercício, com respeito a isso tivemos que contextualizar algumas referências e também de algumas das características que estão associadas ao género e de que forma ele tem vindo a evoluir ao longo dos tempos, tal como vimos alguns deles no capítulo dedicado à genealogia deste fenómeno.

Também oferecemos em Anexo 4, toda a biblioteca sonora que utilizamos durante a nossa experiência, escolhemos 110 canções espalhadas por nove artistas diferentes. Escolhemos os artistas segundo um critério diverso que tenta abranger diferentes categorias, no que diz respeito ao tipo de conteúdo que fazem ou género musical, ao sexo e a nacionalidade. Resultou-se numa compilação de músicas de géneros musicais distintos, preparados para cada situação, com vozes britânicas, americanas e também brasileiras. O último caso foi pensado para situações quando temos participantes com pouco hábito de consumo de músicas internacionais ou algumas dificuldades em ouvir músicas com língua inglesa.

Convém também partilhar que, a nossa amostra, consiste num total de 16 participantes, com idades entre os 18 e os 26 anos, sete do sexo masculino e oito do sexo feminino e um não-binário, quando falamos sobre tópicos dentro do universo da cultura *geek* em termos genéricos está fortemente relacionado com uma cultura masculina, como temos verificado em alguns momentos nesta pesquisa, por exemplo no *ranking*, portanto foi considerado para a nossa amostra incluir também a visão feminina e procuramos igualar o mesmo número de participantes do género masculino ao número de participantes do género feminino. Porém, por outro lado, se olharmos para o trabalho de Manso (2020), e na sua dissertação que procurou traçar o perfil do *nerd/geek* enquanto consumidor e da mesma forma tentar perceber as razões para a compra dos diversos materiais culturais da cultura pop, na sua amostra de estudo ela veio a destacar que:

A dimensão total da amostra estudada remete para o número de 509 casos, dos quais 62% são indivíduos do género feminino, 37% são do género masculino e cerca de 1% prefere não dizer. Considera-se que esta discrepância nos casos apresentados pode estar relacionada com o facto de o grupo intitulado *Valkirias* ter divulgado o questionário aos membros da sua página, que são maioritariamente participantes do sexo feminino. Acrescente-se que os outros grupos, onde atuam maioritariamente participantes masculinos, não se mostraram tão disponíveis para responder ao apelo de inquérito desta investigação (2020: 44-45)

Apesar de existir essa condição, não descartaremos o inquestionável facto de que a cultura *geek/nerd* está a mudar, um dos indicadores sendo a crescente presença das mulheres na cena *geek*, a criação de pequenos grupos podem configurar-se em casos de estudo que podem ser levados em investigações acerca das dinâmicas de género na comunidade *geek*, no caso do exemplo destas *Valkirias*. Além disso, a grande maioria destes indivíduos são residentes em Portugal, ocupando 70% da amostra da investigadora, “Assim os inquiridos residentes em Portugal ocupam um lugar de destaque nesta investigação com 70%, certamente influenciado pela recolha de inquéritos nos dias 14 e 15 de setembro nas imediações da Comic Con Portugal” (Manso, 2020: 46), sendo que isto serve como exemplo das mudanças que estão a ocorrer, o *geek/nerd* já não é um fator para vergonha, e daí as pessoas não assumirem-se como tal, nem é um fator de género, limitado ao género masculino.

Retomando o nosso raciocínio, todos os participantes da nossa amostra são portugueses e quase todos são residentes em várias partes do Norte de Portugal, salvo a exceção de uma participante dos Açores. Em termos de qualificações escolares, os participantes têm esmagadoramente ou o ensino secundário ou a licenciatura. Relevamos, ainda, que 11 dos participantes se encontram na situação de estudantes, sendo que um é trabalhador-estudante e os restantes quatro estão empregados²¹.

Para começarmos a nossa análise, falta só dizer quais os aspetos que quisemos analisar, na primeira parte, desenvolvemos o tipo de relação que os nossos participantes têm com a música, e para facilitar a densidade desta vertente, elaboramos uma tipologia de relações que as pessoas desenvolveram com a música: *catarse*, *acompanhamento*, *escapismo*, *afetividades*, *sociabilidades*, *lúdico* e por último *multidimensional*. Agrupamos em pares cada um destes conceitos, com a exceção da relação *multidimensional*, como vamos ver com os depoimentos dos nossos participantes, ganhou importância para ter o seu próprio subcapítulo.

3.2. Música mas com M maiúsculo

Dedicamos este pequeno parágrafo à **M**úsica em geral. Torna-se senso comum reconhecer que a música tem múltiplos papéis, alguns mais centrais nos indivíduos, outros nem tanto, mas torna-se multidimensional por mérito, tanto que o tem que elaboramos uma tipologia diversa neste momento que advém precisamente da sua força cultural e individual. Tornou-se claro para nós que todos os sujeitos encontram uma razão para gostarem de música, mostrando um padrão otimista sobre a sua posição quanto a ela e conseguimos também perceber que a relação com ela diverge em diferentes intensidades e conforme o seu estado de ânimo, local ou necessidade, transmite-se numa procura específica a que a música tem oferta para. Ilustramos no seguimento da nossa tipologia, uma coleção de excertos transcritos associados a cada conceito, pelos nossos participantes, nem todos claro, mas o suficiente para mostrar o que deu fruto das respostas que nos foram conferidas. Começamos pelo duplo conceito de *catarse* e *acompanhamento*, de seguida juntamos

²¹ Todos os participantes deram o seu consentimento para utilizar os seus dados sem qualquer forma de objecção aos termos da nossa pesquisa e exploração dos seus dados (Ver Anexo 2, consentimento informado).

escapismo com *lúdico*, da mesma forma com os termos de *afetividades* e *sociabilidades* e por último deixamos, como mencionamos antes, o termo de *multidimensional* com o seu próprio título. Nesta abordagem, seguimos de perto Guerra et al. (2022), quando defendem:

A perspectiva de que a análise sociológica da criação musical pode ser bastante proveitosa, no sentido em que (...) a cultura juvenil contemporânea [deve ser encarada] como produto das mudanças socioeconômicas e tecnológicas que ocorreram no pós-Segunda Guerra Mundial. Mais, não se pode descurar o papel do *rock'n'roll*, que levou a um crescente interesse na criação musical por parte dos jovens, que mais do que ouvir, queriam experimentar, tocar, isto é, de certa forma mimetizar-se com os seus ídolos. E isso não se restringiu ao pós-guerra, já que as constantes evoluções tecnológicas permitiram, especialmente nas décadas de 1980 e 1990, um maior envolvimento dos jovens na produção musical, com, por exemplo, o desenvolvimento de equipamentos de produção de qualidade e a baixo preço. (...) Aliás, além das competências musicais, este processo de *fazer música* (criação artística) também pode –e deve– ser utilizado como um meio para conceder aos jovens competências comunicacionais para a gestão da sua vida cotidiana (Guerra et al., 2022: 34-35).

3.3. Catarse & acompanhamento

Gosto de Música porque serve seja para catarse como também pode servir como documento histórico para a análise social de qualquer estrato que faça parte da música, seja popular seja mais erudito. Catarse acho que é isso... seja até de sentimentos ou emoções e através da música, ou apelar a eles ou libertar deles ou até induzir a um estado de ânimo que não tenho, acho que é isso. (Entrevista Vítor²², 21 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitário, Porto)

Tem uma certa componente terapêutica há certas músicas em que eu associo a coisas boas e há certas músicas que eu associo a coisas menos boas e dependendo do estado de espírito uma pessoas vai selecionando um tipo de música que vai querer ouvir na altura e isso ajuda a processar certas coisas no dia a dia e é por isso que eu gosto de estar sempre acompanhada por música se possível. (Entrevista Joana, 22 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Viana do Castelo)

É exatamente isso, acompanhar o nosso humor no momento, às vezes queremos encontrar alguma coisa que nos conecte conosco, pode não ser de uma pessoa, ou outra coisa qualquer, pronto a música tem esse efeito especial né? Desde conectar exatamente o que nós pensamos e o que nós sentimos de uma forma muito pessoal e privada também. (Entrevista Daniel, 23 anos, Licenciatura, Estudante Universitária, Vila Nova de Gaia)

²² Todos os nomes dos/as entrevistados/as são fictícios.

Acho que é importante, nós notamos até que muda o nosso humor e acho que está presente no nosso dia a dia, quando vamos no autocarro, se entramos numa loja, em casa estamos sempre a ouvir música e acho que é importante. (Entrevista Mara, 19 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Paredes)

De uma certa forma representa de me fazer companhia, acho eu... imagina estou a ir para o autocarro para ir para a faculdade ou para casa, vou sozinha, e isso acompanha-me. (Entrevista Carmen, 21 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Valongo)

A ideia da catarse para os nossos participantes está bastante presente nos depoimentos de Vítor, Joana e Daniel, ou pelo uso direto da palavra, ou pela associação à questão do sentido de humor e de controlo sobre ele. O uso de palavras como “terapêutico”, “sentimentos”, “espírito” são enfatizados para caracterizar o efeito de relaxamento identitário que a música tem sobre os nossos voluntários e de alguma forma causar algum tipo de purificação. Mas isto não implica que a música tenha o único papel como relaxante, embora o seja. A ideia de “apelar”, “acompanhar o humor” implica também que a música que os participantes escutam em momentos tristes da sua vida, não tem necessariamente de ser música que apela a uma certa felicidade, pelo contrário, ela relaciona-se com essa tristeza. É também uma companhia. E queremos dar destaque ao que Daniel diz, “às vezes queremos encontrar alguma coisa que conecte connosco, pode não ser de uma pessoa, ou outra coisa qualquer, pronto a música tem esse efeito né?”. É desta forma que nós juntamos a Catarse com o conceito de Acompanhamento, a música como ela é descrita nestes momentos, ela não é apenas um objeto de alívio, também serve de companhia e suporte emocional bem como de estabilizador de humor, tem quase um papel de uma pessoa nesse sentido.

Os excertos que partilhamos de Carmen e Mara, estava previsto que fosse mencionado, são outros momentos em que a música detém esse papel de ocupar um vazio social, ou até promover algum tipo de isolamento, conforme a necessidade de cada indivíduo, neste caso, os dois excertos mostram um exemplo concreto do primeiro mas também registamos um excerto de que a música é utilizada para afastar o sujeito do outro, não necessariamente transportar para outro sítio, isso será mais verificado no conceito de escapismo, mas sim para fechar na sua bolha e abstrair-se dos sons que estão à sua volta.

Ponho uma música, leio um livro, e é quase como se nada importasse sou só eu, a minha música e o meu livro. É um momento, relativamente, íntimo e... eu não quero dizer terapêutico, mas honestamente mais vale dizer que sim, e para mim a música é isso representa isso, para mim é quase medicinal, e de certeza que não é só para mim, de certeza para milhões de pessoas. (Entrevista Rita, 23 anos, Licenciatura, Guia Turística, Trofa)

No nosso arcabouço teórico, isto remete-nos para aquilo que mencionamos anteriormente o que Tia DeNora (2000) designa como o *technology of the self*, onde nós percebemos a música como uma espécie de ferramenta para conectar certos momentos que podem ser importantes nas nossas vidas, moldando a nossa identidade (Guerra & Januário, 2016: 205), sejam eles como a Joana o disse anteriormente, “momentos bons e momentos menos bons”.

3.4. Escapismo & lúdico

Talvez... é aquilo que me permite descontraír mais, ao final do dia. É um escape às vezes também. (Entrevista Tomás, 23 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitário, Porto)

É como ele disse eu acho que é importante por conta do nosso humor acaba por tar ligado a ele, nós identificamos ou então mesmo para mudar, para torná-lo melhor ou assim, mas acho que também tem muito a haver com isso da gente estar numa situação em que não estamos muito bem ou então... estamos fartos e queremos sair dali ou assim e às vezes por música muda um bocado o nosso humor para o melhor e ajuda-nos a fazer passar para outro lugar ou assim. (Entrevista Mara, 19 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Paredes)

Hmm... acho que é... acho que não faço assim tanta associação sentimental à música... não estou mesmo a pensar em nada. (Entrevista Pedro, 26 anos, Ensino Secundário, Expedidor, Trofa)

Gosto de música, não... não sou super apaixonada por música nem tenho o hábito de ouvir com bastante frequência, mas diria que tenho uma ligação dita normal com a música, gosto porque me ajuda às vezes a relaxar, outras vezes é uma boa companhia algo bom para ter de fundo enquanto estou a trabalhar, é algo que até me ajuda a focar um bocadinho. (Entrevista Fabiana, 24 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Trofa)

Agora já podemos retomar o que mencionamos brevemente nos conceitos de catarse e acompanhamento: o escapismo, a capacidade de transporte para um sítio diferente ou inexistente, onde as responsabilidades e outros desgostos, não existem, mesmo

por pouco tempo. Isto é algo que existe em concreto no *nerdcore* não só para os seus ouvintes *geeks/nerds* mas com certeza é muito mais intenso para quem se identifica, especialmente nos dias em que *nerdcore* retratava os problemas íntimos dos *nerds/geeks* e ainda hoje puxa para uma comunidade que agrega todos os que têm paixões que tocam na fantasia, daquilo que é inexistente mas fascinante, subsiste um certo apelo ao escapismo no *nerdcore* mais contemporâneo, o recurso a tópicos dos videojogos, *animes*, banda-desenhadas, etc, são fatores que para serem autênticos, a música tem que ter uma relação existente com esses materiais e bater sentido para quem o está a ouvir. Mas não estamos a falar de *nerdcore* ainda serve na mesma para retomar alguns pontos que já trabalhámos em capítulos anteriores.

Ser lúdico não implica superficialidade, teremos que estar cientes de que o ser lúdico faz parte da música, independente do género. Não é obrigatório para quem gosta de ouvir música tomar sempre uma posição muito identitária ou filosófica sobre o que está a ouvir, embora os gostos estejam muito fortemente ligados à identidade e isso faz com que haja interação e agrupamentos de pares similares, pois

As cenas musicais ancoram em si estruturas de sentimento que dizem respeito à partilha de experiências, gostos e afetos comuns inscritos em práticas musicais urbanas específicas, configuradas em determinados espaços significativos (Oliveira, 2018: 2).

No entanto, queremos ilustrar o caso da música *pimba*²³: o que vai ser dito estará mais associado ao aspeto das sociabilidades, mas podemos adiantar um bocado nesse sentido. Um dos nossos participantes, no decurso da entrevista avançou com o tópico da música *pimba*, e disse o seguinte: “Mas eu acho que o *pimba*... lá está, eu tenho outra relação com o *pimba* mas lá está, é uma relação cultural, mas eu posso dizer que gosto de *pimba* e que isso é dos contextos, porque é uma questão cultural para mim” (Entrevista Diana, 22 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Vila Nova de Gaia). Aqui, claramente, emerge a assunção da festa, da diversão.

²³ Música característica da cultura portuguesa, normalmente usada em espetáculos ou festivais

3.5. Afetividades & sociabilidades

Para continuar o nosso raciocínio do texto anterior também viemos a registar uma razoável quantidade de menções ao carácter afetivo da música, para além dos excertos que partilhamos que de uma certa forma já tocam nisto no caso Joana quando falamos sobre a questão da catarse e acompanhamento, temos mais excertos que evocam esta questão:

É assim... a música, eu ouço música normalmente, e também estou numa tuna, já estive tipo num orfeão 2 anos a aprender a guitarra e pronto... acho que está presente para mim, acho que não está mais presente para mim, pronto, lá está se calhar por estar na tuna está mais presente um bocado, porque é uma coisa que uma pessoa, apesar de agora não estar presente agora na tuna porque estou aqui mas... é uma coisa que está mais presente nesse aspeto e tens que tocar instrumentos, cantar e... (Entrevista Diana, 22 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Vila Nova de Gaia)

É giro porque é quase nostálgico um certo conforto em ouvir música pimba, às vezes, lembra-me de estar a ver os programas de domingo à tarde com a minha avó e também em momentos de família quando estamos a ver certos programas da televisão, ninguém tá a ver, mas está ali a dar, e começamos a gozar com aquilo, as letras da música, com as dançarinas, com os velhos que estão para lá a cantar, é engraçado. (Entrevista Fabiana, 24 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Trofa)

Gosto de música, sim claro quem é que não gosta de música, porquê já é um bocado complicado de responder, não é nada básico haha. Mas porquê que eu gosto de música... para simplificar bastante, faz-me sentir... emoções agradáveis mas mesmo emoções desagradáveis são emoções que eu quero sentir, sabe-me bem às vezes uma pessoa sentir-se triste, para mim também há todo uma componente social da música em concerto, ou de cantar ou tocar música com pessoas é sempre muito... há uma sensação de união dependendo de um tipo de música. (Entrevista Victória, 21 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Açores)

E depois tens aquelas músicas que são tristes e tu les a letra e ficas a pensar “ah... há artistas que sentem o mesmo que eu, não estou sozinha” portanto a música para mim também representa a união, há muita gente hoje em dia que fala da linguagem da música e realmente, por exemplo, eu posso não saber falar japonês mas posso encontrar uma pessoas japonesa que gosta do mesmo género musical que eu e já temos uma química, independentemente das barreiras linguísticas e acho isso incrível. (Entrevista Rita, 23 anos, Licenciatura, Guia Turística, Trofa)

Logo de imediato temos a menção de Diana estar envolvida numa Tuna²⁴, apesar de ter alguma dificuldade em expressar-se ela refere que apesar de não estar oficialmente, e presencialmente, pois estava no momento em Erasmus e, portanto, fora de Portugal, ela diz que mesmo assim “está mais presente para ela”. A participação na Tuna permitiu a construção de memórias positivas, mantendo a vinculação (Guerra, 2023a). Aqui lembramos a tecnologia do self de Tia De Nora (Guerra, 2023b) e as cenas afetivas. No caso destas últimas: “estas servem para produzir comunidades afetivas que transcendem a necessidade de interação face a face como um requisito necessário para a adesão à cena.” (Bennett & Peterson, 2004: 9). Para Diana, a Tuna é uma cena afetiva, pois apesar de estar em Erasmus, mantém um vínculo de relação com ela e reforça a sua identidade de pertença, assim como influi nos seus gostos musicais:

Acho que também é, mas acho que também é por estar na universidade e viver a vida académica também a pessoa envolve-se mais nesse tipo de música em que está associado por exemplo nas serenatas acho que isso também é um tipo de música muito próprio, acho que quando uma pessoa está muito envolvido nesse tipo de atividades também ganha algum amor por isso. Se calhar era uma coisa que eu desconhecia, as serenatas etc, mas quando eu entrei na faculdade passei a conhecer e passei a gostar. (Entrevista Diana, 22 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Vila Nova de Gaia)

Diana, faz a associação do seu gosto pela tuna com a vida académica: ela começou a gostar da Tuna por gostar da vida académica que se cruzam. Fabiana iguala este sentimento quando faz menção à música *pimba* e à nostalgia que lhe associa, pois lembra-lhe o tempo que passa com a sua avó aos domingos à tarde. Quanto às *sociabilidades*, Victória refere o facto de a música lhe dar uma boa sensação de união quando toca e canta para os seus pares. Rita menciona, ainda, a linguagem universal da música, que a nosso ver também se inclui nesta última categoria pois une pessoas de contextos diferentes: recorrendo ao exemplo desta participante é bem possível que uma portuguesa e um japonês se unam - mesmo sem saber falar a mesma língua – porque arranjam um terreno comum no que toca aos gostos e interesses musicais.

²⁴ Um agrupamento musical de estudantes universitários em Portugal

3.6. Multidimensional

Por último, falta-nos olhar para a última categorização de respostas que conseguimos criar, e esta foi propositadamente criada para conseguir incluir um conjunto de respostas que era impossível classificar nas que mencionamos atrás, pois as respostas, embora em menor número são extensas e contêm todos senão mais que dois aspetos que estivemos a desenvolver até ao momento. Um exemplário disto pode ser o que o nosso participante Ruben partilha:

Pá, sim gosto não só de ouvir mas também como tocar, eu toco ativamente música, portanto vou começar por aí, eu toco guitarra para aí à 6 anos, já desde do tempo do secundário, é algo que eu gosto muito de fazer, é algo que me relaxa, que me diverte, gosto de tocar para os amigos, até nesta componente assim de jogos, coisas mais geek, eu gosto por exemplo até de jogar um jogo e depois tocar músicas do jogo, é algo que me dá gosto. Recentemente eu tive o Persona 5, é algo que eu tive ativamente a ver músicas para a guitarra que é muito bom, também toco bateria, embora à menos tempo, estou inclusivo em aulas do pouco que eu sei dou aulas a miúdos, as bases. Eu gosto, e portanto são assim os instrumentos que eu toco mais ativamente, só para aí dá para perceber que a música é uma componente ativa digamos na minha vida, e depois de ouvir... é difícil estar no computador e não tar a ouvir música e depois a música de todos os géneros, lá está podem ser OSTs de jogos podem ser... música clássica, uma vez que eu toco é normal estar muito presente também, depois vou desde pop, rap a metal, depende muito do que estiver a sentir ouvir naquele momento. (Entrevista Ruben, 22 anos, Licenciatura, Trabalhador Estudante, Engenheiro Informático/ Estudante Universitário, Valongo)

Conseguimos encontrar elementos de *catarse*, *acompanhamento*, *sociabilidades*, *afetividades*. A música ocupa um papel central em Ruben. Em específico, um ponto que nós queremos atribuir alguma atenção foi o uso da expressão “coisas mais geek”. Ruben vai mais além de apreciar uma banda sonora de um jogo, também lhe dá prazer saber tocá-las, estabelecendo um vínculo também este forte entre a música e o videojogo a que ele dedicou o seu tempo. Estamos, aqui, perante uma intensa intertextualidade da música como nos é referido por vários autores:

No que respeita à música, devido precisamente, à sua dimensão textual e a relação desta com a própria produção literária, encontramos vários denominadores interessantes no que toca às letras das canções, aos estilos de texto e narrativas como diferenciadores destacados ao nível dos estilos musicais. Dave Laing (1997) chamou-nos já à atenção que através da utilização das letras, nota-se uma clara diferença entre o punk (com a predominância de expressões

no título das letras como *riot, kill, hate*, etc.) e o resto dos géneros do pop rock (com predominância de expressões como *love, heart*, etc.). Para uma análise mais fina, Dave Laing utiliza o conceito de intertextualidade, postulado por Terry Engleton, inicialmente ao nível da crítica literária. Este princípio de intertextualidade remete para a ideia que “toda a palavra, frase ou segmento é um retrabalho de outros escritos que o precedem ou rodeiam o trabalho. Não existe tal coisa como ‘originalidade’ literária, não existe tal coisa como o ‘primeiro’ trabalho literário: toda a literatura é ‘intertextual’ (Guerra, 2017b: 151-152).

Ruben partilha tudo isto com os seus pares, a sua experiência, a sua interpretação acústica, na verdade, isto pode ser muito próximo daquilo que nós sabemos do *nerdcore*, um género musical que se dedica a partilhar músicas sobre temas de teor *geek/nerd* para outros que podem partilhar esses mesmos interesses, é o sentido de comunidade a que o *nerdcore* essencialmente apela. Ruben frisa mais alguns destes aspetos quando lhe questionamos o papel que a música tem no seu quotidiano:

Como eu te disse, é algo que me acompanha desde que eu acordo e vou dormir, é algo que, sei lá vou para o comboio de manhã e quando estou à espera do comboio me abstraí por exemplo do barulho que está à volta, é algo em que quando eu estou a trabalhar, para me concentrar ou é o que me transporta para um outro sítio, é algo em que quando estou a jogar, ser um *deal breaker* o não do próprio jogo ajuda na imersão ou até me tira dela, portanto tem um papel em tudo o que eu faço até, diria. É difícil eu estar a fazer algo e de não estar nem que seja a cantarolar ou a pensar em algo na minha cabeça portanto tem um papel muito fundamental. (Entrevista Ruben, 22 anos, Licenciatura, Trabalhador Estudante, Engenheiro Informático/ Estudante Universitário, Valongo)

3.7. Representações em relação ao *nerdcore*

Depois de averiguarmos o sentido que os nossos participantes atribuem à música em geral, saltamos para o próximo ponto do nosso guião, onde objetivamente queríamos medir até que ponto o fenómeno é conhecido ou não. A regra geral foi não o fazer, nenhum dos nossos participantes conhecia o termo *nerdcore*, mas a questão é essa o próprio termo, ou seja, isto não limita as suspeitas dos nossos participantes saberem se já ouviram *nerdcore* ou não como se pode ver nos casos de alguns deles caírem na dúvida:

Opá sim, ouvir falar se calhar até já ouvi, o nome não me é estranho mas ao mesmo tempo também não sei o que é. (Entrevista Tomás, 23 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitário, Porto)

Assim como um termo penso que não... imagino que de alguma forma já devo ter entrado em contato com isso, mas não me apercebendo do tema. (Entrevista Guilherme, 25 anos, Não Binário, Mestrado, Analista de Informática, Trofa)

O nome não me é estranho mas não faço a mínima ideia do que consiste. (Entrevista Alice, 24 anos, Mestrado, Designer Gráfica 3D, Trofa)

No entanto, a resposta que se destacou para nós foi quando Fabiana responde:

Não com essa terminologia... Eu não sei... eu não sei o que é *nerdcore*, tu disseste para eu não pesquisar, portanto eu não faço ideia, portanto o que eu assumo quando ouço esse termo, é aquela ideia de tipo de bandas quase comédicas, que fazem música mas com temas mais a gozar ou mais... sobre jogos ou pop culture em geral. A única banda desse género... não sei se conheces, já tiveste contacto com Ninja Sex Party ou Starbomb? (Entrevista Fabiana, 24 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Trofa)

E aqui temos o primeiro caso de alguém que já ouviu e referênciava artistas que produzem conteúdo *nerdcore* – através da referência “BEST Zelda Rap EVER!! ANIMATED MUSIC VIDEO by Joel C - Starbomb²⁵” lançada a 8 de Abril de 2014 no canal de *YouTube* Egoraptor. Trata-se de um produto que, de facto, equivale ao conteúdo *nerdcore* contemporâneo, sendo uma criação pautada por esse espírito de “comédia” ou de “paródico”- quase música com algum humor relativo ao *source* material em que era baseada. Prosseguindo com o exercício, desta vez questionamos aos nossos entrevistados dois aspetos: “O que te parece que o *nerdcore* é?” e “O que pensas sobre os seus consumidores?”

3.8. Representações em relação ao género musical

Opá se eu fosse dizer, *nerdcore*... tenho uma ideia primeiro, segundo se fosse apostar o “core” levam-me à ideia de, pronto, por causa do metal, do nu-metal, tem muita coisa “não sei quê core” tem “metalcore”. Normalmente têm um

²⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0m9QUoW5KnY>

maior apelo à melodia e a introdução do grito, o grito *screamo*, mas isso no metal agora... *nerdcore* não tenho uma ideia. (Entrevista Vítor, 21 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitário, Porto)

Tentar separar as duas palavras que formam esse género, diria que... “nerd” teria algo a ver com cultura pop, nomeadamente coisas que eu já referi anteriormente, jogos, *anime*, séries, filmes do tipo de *Marvel* e essas coisas, depois “core”... o que poderia significar... alguma coisa que esteja muito relacionado quase de forma muito intensa com a parte nerd? Não sei eu estou a tentar adivinhar um bocadinho, não tenho muito a certeza obviamente. (Entrevista Daniel, 23 anos, Licenciatura, Estudante Universitária, Vila Nova de Gaia)

Não sei é de música mais remixes de gaming ou assim, gaming e as coisas associadas mais *geek* e por aí afora. (Entrevista Pedro, 26 anos, Ensino Secundário, Expedidor, Trofa)

Pá, partindo do nome, parece-me algo relacionado com... digamos temas assim, que são associados a coisas nerd, portanto jogos, *anime*, filmes, séries, *manga*... esse tipo de coisas que associaria-mos. Mas não sei se restringiria só para a música, até acho que a parte mais visual (do vídeo) acredito que de uma certa forma estão também... associados. Algo mais audiovisual também, digamos. (Entrevista Ruben, 22 anos, Licenciatura, Trabalhador Estudante, Engenheiro Informático/ Estudante Universitário, Valongo)

Eu por acaso no outro dia estava a pensar genuinamente sobre o que podia ser... mas sinceramente não sei... a única coisa que me veio à cabeça era música de... videojogos não é? Mas não sei... não sei se será, um género que vai buscar música de videojogos mais antigos, música de 8-bit e coisas assim, não sei. Porque eu associo mais à palavra “nerd” ou pelo menos... também podia ser, banda desenhada... e também filmes... bem eu não sei tanta coisa de filmes, mas seria ou a banda desenhada ou videojogos, mas a banda desenhada não tem som... (Entrevista Victória, 21 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Açores)

Seria um estilo musical... um bocado aparte de que... se calhar usam... usam sei lá... não diria músicas mas que tira referências à cultura pop, ou à cultura *geek* em geral diria eu, mas honestamente continuo a não ter a menor ideia. (Entrevista Alice, 24 anos, Mestrado, Designer Gráfica 3D, Trofa)

Assim pelo nome... assumo que seja... ou coisas de OSTs e músicas de... cultura pop e/ou músicas originais inspiradas pelos mesmos, que isso seja tipo covers de gente no YouTube ou em outros lugares ou talvez músicas que a gente escreve... conheces NateWantsToBattle? (Entrevista Guilherme, 25 anos, Não Binário, Mestrado, Analista de Informática, Trofa)

É assim... da palavra *nerd* deduzo que esteja associada a uma cultura *geek*... ou *nerd* exato, existe uma linha muito ténue em o que é só *nerd* e o que é só *geek*. (Entrevista Joana, 22 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Viana do Castelo)

Em repetição face ao que se passou com Fabiana, desta vez o participante Guilherme também faz referência a um artista *nerdcore* contemporâneo. Mas o padrão das respostas gira quase todo em torno de *pop culture* e dos diversos materiais culturais que são o grande alvo de consumo do típico *geek/nerd*, como temos discutido no capítulo dedicado aos *nerds vs geeks* são termos intercambiáveis, que é algo que a Joana comenta, ambos os conceitos representam-se como sinónimos um do outro, sendo que ainda persiste a tendência de associar o termo *geek* mais direcionado para a cultura pop, e o *nerd* para o sucesso académico e diligência nos estudos. E muito disso é referido como se pode contestar menciona-se nos excertos os videojogos, os *animés*, os *mangas*, as séries, os filmes. Também é referido o termo OST (Original Sound Track) aplicado a bandas sonoras de videojogos e refere-se também à questão do 8-bit, um som típico associado a videojogos, por exemplo Super Mario e outros mais *vintage*. A desconstrução da palavra por esforço de Vítor e Daniel acaba por demonstrar uma interessante perspectiva de alcançar uma resposta, em particular a definição de Daniel em que o “core” está muito intensamente ligado à parte “*nerd*” embora estivesse a adivinhar é foi uma boa tentativa em estabelecer uma resposta simples de definição do próprio género.

3.9. Representações em relação aos seus consumidores

No que podemos discernir em relação às representações dos participantes face aos consumidores, conseguimos destacar um padrão bem assente, como podemos verificar nos excertos abaixo:

Eu acho que são pessoas ligadas muito ao mundo dos *animés*, séries e por aí adiante, não sei, pessoas que gostam muito de remixes, misturadas e assim... por aí. (Entrevista Carmen, 21 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Valongo)

Pois segundo... seriam pessoas que se enquadram na cultura *nerd*... imagino as pessoas que gostam de *anime*, de desenhos animados. (Entrevista Paulo, 23 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitário, Porto)

Gente que gosta de, principalmente, filmes, *anime*, etc. Coisas nerd digamos... (Entrevista Daniel, 23 anos, Licenciatura, Estudante Universitária, Vila Nova de Gaia)

Eu penso que são pessoas como eu: “gamers” e *geeks*... uma pessoa normalmente... acho que é isso. (Entrevista Pedro, 26 anos, Ensino Secundário, Expedidor, Trofa)

Pois... gamers, haha. (Entrevista Victória, 21 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Açores)

Seria talvez alguém que teria interesses... de *animes*... e assim, a comunidade *geek*. Ou *nerd*. (Entrevista Alice, 24 anos, Mestrado, Designer Gráfica 3D, Trofa)

Bem como o nome indica... pessoas *nerds*, pessoas *geeks*, pessoas que se identificam com essa cultura, porque sei lá consomem filmes, séries, livros, o quer que seja, videojogos da franquia X ou Y e que têm conhecimento detalhado sobre essas coisas. Eu diria que não é um género muito acessível para pessoas que ouvem mais músicas que por exemplo passam na rádio, o que não há problema absolutamente nenhum com isso, mas digo que há pessoas que não consomem esse tipo de cultura, podem ficar um bocado à parte, á parte no sentido de não saber o que raio está a ouvir. Digo eu... (Entrevista Rita, 23 anos, Licenciatura, Guia Turística, Trofa)

Nerds, vamos lá pelo nome. Na verdade, se calhar muito mais gente do que se apercebe, mas provavelmente... gente de baixa etária “mais jovem” por este ponto do que seria cultura nerd, já sabemos que cultura nerd vai até aos 40 anos não está restrita a isso, ainda está para várias faixas etárias está aberto para quem quiser entrar em contato com isso mas... assim do modo geral diria assim, gente dos 20 e qualquer coisa para baixo... (Entrevista Guilherme, 25 anos, Não Binário, Mestrado, Analista de Informática, Trofa)

A reação imediata da grande maioria dos nossos participantes foi a de associar a identidade dos consumidores a assuntos ou temas da cultura pop: e por isso destacam que os consumidores deste género musical em específico são pessoas que exploram os videojogos, os *animes*, os filmes etc. Exemplificadamente, Rita também menciona a questão da acessibilidade, porque, à partida, esta participante parece induzir uma certa faceta *underground* ou de invisibilidade que paira em torno da cena. Só quem vive uma certa cultura, neste caso a cultura *nerd/geek* as hipóteses de esses indivíduos estarem envolvidos

com este género musical é muito maior, o que tem sido argumentado até este ponto ser esse o caso. Existe também uma resposta que queremos destacar. Vejamos o excerto de Vítor:

Nada... nenhuma ideia... como eu não faço a menor ideia de que tipo de música vou ouvir, eu não consigo de maneira alguma adivinhar que pessoas ouvem este tipo de música. Por norma o tipo de música fala volumes para quem a pessoa é, assumir apenas pelo facto de se chamar *nerdcore* que é restrito aos nerds ou *geek* pronto... não passa de apenas uma suposição minha porque sou ignorante. (Entrevista Vítor, 21 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitário, Porto)

A música é tradutora da identidade dos atores sociais. Mas com nuances. Paula Guerra refere que “o problema não deverá ser o facto de como uma música pode refletir as pessoas, mas sim como a mesma se produz, cria e constrói identidade social e coletiva (Guerra, 2017a: 511)”. Vítor deixa claro que não sabe que tipo de música iria ouvir, e consequentemente que não saberia ao certo para que tipo de público-alvo era destinada. Este participante mostrou moderação na associação entre a música e a personalidade, ou entre a música e determinados grupos. Mas isso não deixa de ser um forte contributo para a reconstrução social e coletiva da música. Tal como Joana:

Eu acho que são pessoas que estão numa fase experimental... acho eu. Sim, eu penso em pessoas mais jovens do que outras, talvez pessoas que já tenham amadurecido, é assim eu acho que só vou poder responder a esta questão só depois de ter ouvido. (Entrevista Joana, 22 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Viana do Castelo)

Mais uma vez, Joana opta por manter as suas expectativas contidas, mas oferece um detalhe mais diferenciado em comparação aos outros participantes: pois, Joana faz uma relação entre jovens e a fase experimental e simultaneamente aplica o termo “amadurecido” aos consumidores de *nerdcore*. Este posicionamento é interessante porque pode ser interpretado como uma alusão ao facto dos *nerds* terem uma quota de inteligência superior à média (Manso, 2020: 20); ou pode simplesmente estar-se a referir ao fator idade, porque sabemos que o perfil do *geek* atravessa idades entre os 18 e os 40 anos (Manso, 2020: 57) e posterior com certeza. É, indubitavelmente, uma cena afetiva, tanto a cultura *geek* como a cultura *nerdcore*, com uma longevidade larga sem existir algum tipo de

comprometimento presencial por partes dos fãs (Guerra & Figueredo, 2023; Guerra, 2020c).

Não obstante estes posicionamentos, a música é fator de reconstrução do *self*:

Neste esforço de perspectivas, de reconstruções identitárias e sua conjugação com a música, (...) embora a música não tenha um sentido intrínseco, também não é viável pensar que este sentido derive apenas do ouvinte, sendo introduzida a narrativa – elemento central do terceiro paradigma. Preconiza-se, assim, que a narrativa confere sentido às escolhas dos sujeitos, pois, deste modo, outorga sentidos às ações (Guerra, 2017a: 511).

Capítulo 4. O choque

4.1. Primeiro momento da experiência

Antes de começarmos a desenvolver este capítulo, a que dedicamos na sua íntegra às duas fases da experiência, queremos ser transparentes e declarar, desde já, que apesar dos exercícios terem explorado outras dinâmicas como a questão das emoções, temas e outros pontos, aqui focar-nos-emos nas impressões face às músicas tidas pelos participantes. A natureza deste exercício ditou que todos os sujeitos ouvissem músicas totalmente diferentes, porque a escolha da música foi de encontro ao tipo de música que os sujeitos gostam de ouvir. Portanto, numa lógica de consideração e de bem-estar face aos nossos participantes, tornou-se contraintuitivo passarmos pelos ouvidos dos nossos entrevistados músicas com as quais que eles próprios não se relacionassem. Também não nos pareceu viável criar tipologias para algo demasiado mutável devido ao contexto que a música trata. Por tudo isso, a nossa prioridade sempre foi com as impressões/representações. Vão ser mencionados alguns aspetos no que toca às outras variáveis aplicadas no exercício que fomos registando, porque não deixa de haver alguns pontos interessantes.

Com este pequeno parágrafo para deixar claro algumas considerações sobre a nossa análise, queremos novamente recapitular a forma como esta parte do exercício foi feito. No nosso guião de entrevista, deixamos claras as indicações e a ordem que queríamos seguir quando o processo de averiguação da música estivesse feito; sabíamos ainda que tipo de música os nossos entrevistados gostavam de ouvir; por isso, dedicamos alguns minutos para escolher uma canção dentro da nossa biblioteca sonora (disponibilizada em Anexo 4.). O recurso a essa biblioteca sonora e o nosso conhecimento de cada canção encaminharam alguns desafios, especialmente, quando a grande parte dos nossos participantes confessaram ser omnívoros musicais, ou seja, não serem muito seletivos. Quando a música era escolhida, essa música seria aquela que os participantes apenas ouviriam até ao fim, num mínimo de duas vezes sem videoclipe, por questões de ser mais fácil de digerir, porque sem um suporte audiovisual poderia vir a ser complicado esperar que ouvir uma única vez fosse suficiente para chegar a respostas satisfatórias aos seguintes tópicos. Esta parte diz respeito a esse momento.

Fiquei até um pouco a pensar... “como é que isto é *nerdcore*, em que medida isto é *nerdcore*?” Porque, é algo que ouço normalmente... eu gostei muito. (Entrevista Joaquim, 18 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitário, Santo Tirso)

Igual, também gostei por acaso ao início parecia um bocado lofi, não sei porquê... depois virou um bocado pop, mas se calhar com um bocado com mais batidas não sei... mas nada de muito diferente. (Entrevista Mara, 19 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Paredes)

Bem por estar à espera de “nerdcore” eu não tava a saber o que esperava, mas pronto instrumentalmente é normal é hip-hop, também em termos de projeção vocal e a forma como ele apresenta (performance), talvez seria a letra mas existe muitas músicas *hip-hop* que... não diria que são iguais mas tipo Eminem e aquela cena... (Entrevista Vítor, 21 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitário, Porto)

Por acaso escolheste bem, só não reparei ainda muito bem... a diferença. (Entrevista Alice, 24 anos, Mestrado, Designer Gráfica 3D, Trofa)

Gostei até... gostei... mas lá está continuo assim curiosa como é que isso... como é que isso é *nerdcore* o que diferencia isso de uma música normal? Não entendo... (Entrevista Diana, 22 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Vila Nova de Gaia)

Sim gostei, até... acho que no início com as primeira melodia... eu estava à espera que fosse uma coisa estranha, não sei porquê, eu tinha assim uma concepção... estranha estava a espera que fosse uma coisa mais experimental... não estava à espera que fosse, uma música até com... voz, estava à espera que fosse uma coisa, instrumental... mas sim é semelhante, ou seja, não me é uma coisa completamente desconhecida, consigo associar a outro tipo de música que já tenha ouvido, ou seja não é completamente estranho... (Entrevista Joana, 22 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Viana do Castelo)

Onde está a diferença? A procura pela diferença é um tópico que se destaca. Alguns dos nossos participantes estavam a contar com uma novidade, identificadores que possivelmente respondam à questão que lhes foi colocada antes, “o que pensas que o *nerdcore* é?”, especialmente em casos que não tem a certeza ou conhecimento de todo do termo de que música se trata. As expectativas pela novidade estavam em alto, mas quando confrontados com conteúdos e com elementos da música contemporânea, o desejo para diferenciar esta novidade, em relação aos outros géneros musicais existentes, vem ao de cima – lembrando claramente os processos de distinção social e as lutas classificatórias de

que fala Bourdieu (Guerra, 2021c, 2016). Tivemos também algumas respostas *frontais* face aos seus gostos e desgostos:

Ok, eu gostei bué de como começou, aquela batida “certinha”, pronto gosto muito daquela batida da marcada, lá está que faz com que tu consigas mesmo ter os tempos para conseguir dançar e ter mais, e depois fiquei um bocado impressionada que eu não estava mesmo nada à espera dessa voz na música mas realmente fica bem e tu acabas por curtir da situação. (Entrevista Carmen, 21 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Valongo)

Gostei da música... é muito diferente daquilo que eu tipicamente costumo ouvir, porque achei que era uma música muito alegre... mas gostei, o que eu podia dizer o que eu não gostei tanto da música foi do vocalista, não foi uma voz que eu gostasse muito mas fora isso... ouve-se bem... (Entrevista Paulo, 23 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitário, Porto)

Sim, gostei. No início não estava a gostar muito, mas lá para o final já estava a gostar. De início não estava a gostar tanto da voz dela também, acho que estava um bocado grave para o instrumental. (Entrevista Fabiana, 24 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Trofa)

É assim eu não sei quem é quem mas eu adorei quem cantou o refrão, quem cantou era a feature? (Entrevista Pedro, 26 anos, Ensino Secundário, Expedidor, Trofa)

Oof! Foi brutal! wtf?! Eyy, estava mesmo a curtir do momento... fogo! (Entrevista Rita, 23 anos, Licenciatura, Guia Turística, Trofa)

Os excertos que vamos ler a seguir apesar de serem da mesma participante em momentos diferentes do exercício, embora ainda dentro da mesma parte, o tema aqui representado é o de associação, como vimos anteriormente, segundo os consumidores e ao género, registamos vários casos de associação entre a cultura pop com a cultura *nerd/geek* aqui Joana menciona dois casos, o *Emocore*²⁶, e o *Anime Music Video (AMV)*²⁷. O *nerdcore* contemporâneo é, de alguma forma, um precursor à cultura dos AMV, até porque o elemento AMV é fulcral para o audiovisual dos conteúdos *nerdcore*, pois existem muitos artistas em que o seu conteúdo musical segue essa *trend* e a grande parte do seu conteúdo

²⁶ Mais informações disponíveis aqui: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Emo>

²⁷ Anime Music Vídeo, uma prática audiovisual em que consiste num vídeo compilado de cenas sobre um *anime* ou vários, mixed com uma música de fundo original de forma a bater sentido com as cenas com as letras

é baseado em animes ou manga, mais uma vez destacando o impacto associativo da cultura pop japonesa para a imagem do fenómeno.

Não, eu lembrei-me porque, eu não sei que género é mas eu gosto bastante dessa banda, imagina é daquelas bandas em que é... não sei explicar, é estranho, gosto! É estranho, gosto! É uma mistura de... sabes aquele Emocore, eu sei que se calhar vai ser estranho...Conheces uma banda “Mindless Self Indulgence”? (Entrevista Joana, 22 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Viana do Castelo)

Talvez tipo não sei parece-me o tipo de música que eu associo a todo uma fase, esse tipo de música numa fase... ou parece-me música de AMV, não sei se sabes o que é? Não sei parece-me ter alguma coisa a haver com isso... não sei parece-me muito, é só associações pode não ter nada a haver, mas são só associações que eu estou a fazer ... (Entrevista Joana, 22 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Viana do Castelo)

E por último, destacamos os excertos que correspondem aos comentários *mais cirúrgicos*. São comentários que procuram dissecar - ao pormenor - a sua impressão, relacionando vários aspetos e temas como o sentido de “rebeldia” por Ruben na tentativa de associar à palavra *nerd*, ou porque são conhecedores do campo musical, e daí explicam e aplicam várias sensações que lhes foram transmitidas pelas músicas que ouviram ou porque presenciaram vários aspetos que desejavam salientar. O mesmo aconteceu com a abordagem do fado dos Fado Bicha por parte de Paula Guerra: “O fado surge, então, no caso em apreço, como um meio subversivo, isto é, como uma prática e uma posição provocativa que simultaneamente se relaciona e se opõe à representação do que é periférico – estéticas, práticas, ethos e identidades, entre outros –, rejeitando a submissão ao que é central.” (Guerra, 2022b: 128).

A minha primeira impressão da música, pronto, eu gostei bastante da música, é bastante épica diria, essa foi a minha primeira impressão da música não sei se queres que elabore mais ou... Primeiro, diria talvez o coro, o coro... como é que eu vou dizer, dá aquela sensação do épico, aliás é muito usado em bandas sonoras para caracterizar alguma coisa digamos épico ou heroica, durante uma luta, um confronto, é normalmente algo que é utilizado. Depois lá está a intensidade da música também... como vou dizer, também contribui para esse carácter heroico, mas isso é só em determinadas secções porque depois em determinadas... sendo uma música muito dividida digamos porque está mais ou menos partida em cinco partes mais ou menos, três delas ele volta ao refrão. É basicamente duas músicas que foram quase cozidas uma com a outra, quase

intercaladas uma com a outra e nesse caso, no que toca ao refrão e assim, é bastante épico, já a outra secção mais contrastante, já é um bocadinho mais... sinto um bocadinho mais de ódio digamos, talvez porque se aproxima mais... não sei se é, ou black metal, ou death metal ou qualquer coisa assim do género... (Entrevista Daniel, 23 anos, Licenciatura, Estudante Universitária, Vila Nova de Gaia)

Pá, eu vou tirando aqui umas notas que é para eu não me esquecer de nada... posso falar do início da música, gostei do início só com o piano, portanto é algo que já ouvi uma vez, até metal, em que eles fizeram um instrumental ou com uma guitarra acústica ou assim algo mais soft... gosto dessas entradas, eles levam o seu tempo para fazer setup, depois tens o drop, que eu não estava à espera de ser tão pesado, lá está, estou completamente blind, eu não conhecia o género, mas para quem gosta de metal, eu acho que não é tão difícil entrar no género, apesar do início poder dar início de... sei lá levar-te para um sítio assim errado. E ao mesmo tempo, comecei a perceber, aos poucos, com a letra a música parece que tem um sentimento de rebeldia. Não sei se entra um pouco na parte dos nerds, de ser uma rebeldia dos nerds, não sei se é algo por aí, se é algo do género, do género musical do *nerdcore*, mas teria que ouvir mais músicas. Senti que a ouvir esta música, ajudou-me muito a amplificar muito este sentimento, portanto esse início tal “chapada”, parece que estás quase a dar uma chapada a alguém que está a viver o seu dia-a-dia, sem se aperceber de nada e de repente mandas a mensagem, a mensagem de rebeldia, gostei dessa parte, depois mesmo até a parte dos vocals, houve alguns momentos em que parecia haver assim algo mais rouco, mais raspy (rouco), mais agudos até que apesar de não ser... eu sei que, há bandas metal que só fazem esses vocals... (Entrevista Ruben, 22 anos, Licenciatura, Trabalhador Estudante, Engenheiro Informático/ Estudante Universitário, Valongo)

Esta compilação de excertos sistematiza algumas tendências marcantes que conseguimos observar nos nossos participantes. Mencionamos a procura da diferença, pois os indivíduos encaram este fenómeno como uma total novidade e por isso a primeira reação - apesar de parecer que estas impressões deixam algo a desejar, - é um indicador que demonstra que a cena atual realmente se encontra numa fase universal (Sousa, 2022; Guerra, 2022a). As músicas que hoje em dia são nomeadas de *nerdcore* podem passar despercebidas por não ter esse fator distintivo. Ao pensarmos no *nerdcore* nos seus tempos como uma subcultura mais *underground*, no som *nerdcore*, era possível identificar sons que se assemelham a sons de videojogos e o uso de vozes robóticas. Os artistas contemporâneos apenas se mantiveram atualizados quanto ao som consoante a época sonora em que se vive, e, por isso, a qualidade (ou o *standard*) que é esperada duma canção contemporânea

também arroja essa ideia para o *nerdcore* contemporâneo. Fechamos este momento com dois excertos que remetem para esta questão:

Sim, sim, é boa, eu nunca teria pensado que isto era feito no quarto deles. (Entrevista Fabiana, 24 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Trofa)

Acho que a música está muito bem conseguida, sim a qualidade da música está bastante bem conseguida. E deve ter tido uma trabalhadeira enorme para montar aquilo tudo. (Entrevista Daniel, 23 anos, Licenciatura, Estudante Universitária, Vila Nova de Gaia)

4.2. É primeiro uma música, e depois uma referência

Agora, entramos no momento decisivo e mais importante do nosso exercício: nesta parte, a nossa intenção era - como o título induz -, chocar com as primeiras impressões que os nossos participantes obtiveram no visionamento da música que lhes foi conferida:

Só de saber que é deles, dá logo outro significado! Porque se fosse uma música normal e aparece-se um gajo qualquer ali... dizia “não puxa” agora como eu sei que é daquele anime “haha! já ouço mais do que uma vez isto! (Entrevista Alice, 24 anos, Mestrado, Designer Gráfica 3D, Trofa)

A reação mais intensa foi a reação afetiva: os sujeitos que demonstram uma certa relação com o conteúdo, muito facilmente mudam a sua perceção de gosto para com a música, aumentando essa apreciação. No caso de Alice, o facto de ela saber que a música é baseada num anime - que a própria admitiu ao longo da entrevista ser fã -, mostra-nos uma resposta que não esconde esse afeto – pois, acabou por gostar mais da canção.

Eu não sei... eu acho que a minha primeira ideia é que seria um videoclipe mesmo com pessoas a dançar e tal... (Entrevista Mara, 19 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Paredes)

Eu também achava que ia ser um... eu por causa estava um bocadinho ainda em dúvida... porque por um lado eu achava que me ia aparecer um cantor, mas acho que já tinha um bocadinho essa noção que ia fazer alguma referência, se não fosse a um anime, seria tipo a um jogo ou alguma coisa... mas acho que o que me mais me, tipo o que foi mais diferente daquilo que eu achei foi que... foi o contexto todo da música, o que está por detrás da música, não fazia a mínima

ideia e acho que foi isso mesmo. (Entrevista Joaquim, 18 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitário, Santo Tirso)

Uma reação identicamente a sobressair achar-se na constatação que surge quando não existe o elemento audiovisual de uma pessoa real. Assim, e no caso destes dois participantes – Mara e Joaquim –, a música levou-os ao imaginário de estarem a interpretar à luz de uma música normal, quando o principal foco audiovisual consistiu no AMV como principal forma estética. É interessante relevar que as suas reações parecem que dão uma sensação de confusão e de suspeita. Veja-se o caso do Joaquim que realça entender o contexto em que a música é baseada, levando-o a afirmar que agora se alinha com as suas primeiras impressões, apesar de continuar a existir esse elemento de surpresa e confusão.

Não sabia, sinceramente não sabia o que esperar, mas pelo o que vejo isto é mais um projeto audiovisual não tem só haver com a música. Mas pronto gostei do videoclipe, em relação à música, tem umas mudanças fixes mas é como te digo o riff principal é o ponto mais forte para mim. Eu suponho que a música em si, especialmente quando tens o conhecimento prévio do que é que se trata, tem muitos paralelismos com isso, mas depois por exemplo se estás a ouvir a música e não conheces, como o meu caso há pouco, não tem aquelas referências mais brutas que só se conheceres é que entendes e então aí acho que pode ser universal. Basicamente não é um estilo musical na medida em que não se prenda em o que as pessoas estariam a espera do gênero musical mas ao mesmo tempo une-se à ideia temática de ser uma ode a outra arte, seja arte, ou uma ode a outra arte por assim dizer. (Entrevista Tomás, 23 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitário, Porto)

No início, eu não achei que seria uma música só sobre Naruto, atenção! Eu agora posso acrescentar que para além dessa ideia da tal persistência de lutar por um objetivo e tal, acrescentar também que não ter um certo conjunto de verdades, que um certa pessoa não compromete, existem certas mitologias/ideologias (não percebi bem qual palavra ele utilizou) que uma certa pessoa não pode contrariar ou ignorar para chegar a um objetivo, acho que podemos acrescentar isso, mas acho que é uma música que pode-se a associar a inúmeras personagens, tanto fictícias como reais que efetivamente tem uma história que com diversos impedimentos e problemas no meio e que resultam para chegar lá. (Entrevista Paulo, 23 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitário, Porto)

Aqui temos uma perspetiva interessante partilhada por Tomás que confere uma certa distinção do género musical diferente dos outros participantes. Para Tomás, o exemplário de *nerdcore* a que ele assistiu representa uma um estilo musical em que os temas a que

pertence a cultura são o fator distintivo. E em grande parte podemos concordar que isso faz parte das dinâmicas do *nerdcore*. O que o distingue não de ser uma novidade musical mas sim um contexto lírico e temático onde as músicas são concebidas. Tal como Tomás, Paulo reverbera que apesar de estar no momento familiarizado com o contexto a que a música é baseada, a sua audição deu-lhe espaço para interpretações subjetivas - características daquilo que é expectável face a uma música fora do universo *nerdcore*.

É tipo *fan fic*? Não digo fan fic no sentido de literatura mas tipo de música, tipo uma homenagem? (Entrevista Vítor, 21 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitário, Porto)

Sim.. pois eu achei curioso eu estava a ver o perfil e é mesmo o videoclipe oficial desta música certo, então achei interessante eles terem escolhido um anime para... depois é que é mesmo estilo AMV, o que acho interessante porque associo a cena AMV um bocado mais para “fan made”... (Entrevista Joana, 22 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Viana do Castelo)

Um outro aspeto aqui a destacar foca-se na associação do termo *fan* para o produto e a estética (AMV) que se apresenta: não são coisas que possamos contestar, porque o nosso lugar não é esse, neste momento, mas isto corresponde às reações mais genuínas dos nossos entrevistados. Porém, o uso da palavra também não surge do éter, podemos entender do ponto de vista dos nossos entrevistados que, quando finalmente vem ao de cima o contexto das músicas que surgem nos videoclipes - para além da nossa contextualização -, de facto parecem “homenagens” às personagens em que as músicas são baseadas. Neste ponto, existem associações talvez mais diretas às líricas mais do que com a visualização do vídeo – e assim, pode entender-se melhor a razão do seu uso. Nós achamos também aliciante o ponto de vista de Joana quando ela utiliza o termo “oficial”, depois de apresentar uma contextualização para o uso desse termo:

Não eu não sei... eu não conheço o anime mas o que eu estou a tentar dizer, é interessante o próprio artista ter assumido o facto de querer incorporar... de querer que a música seja representada por aquele anime, porque geralmente neste conceito do AMV eu associo a pessoas, a fãs de um anime ou de uma música, pensam “Hmm isto se calhar vai bem juntos” e então fazem uma espécie de relação, e geralmente não é... sei lá, na altura há uma música dos Linkin Park que eu me lembro na altura isto porquê? Porque nesta vez registou mesmo porque foi mesmo nostálgico, lembrei-me por exemplo de um AMV que eu gostava bastante, de um anime que agora eu já não sei de cor, mas era... havia

uma música dos Linkin Park um AMV com a música dos Linkin Park, que era “In My Remains”, que tinha haver, e eu adorava essa música porque eu associava, eu conheci a música através do anime do AMV, ou seja, há um artista os Linkin Park, não sabem qual é o anime, mas há uma outra entidade em que achou “ah isto é fixe” se calhar esta música faz sentido com este episódio ou este anime, e estes fãs fazem esta associação eu acho muito interessante o próprio artista também ele assumir esta associação! Ou seja, porque tu vais associar muito a música a um videoclipe, eu não sei se estou a acertar demasiado mas... eu acho que se fosse descontextualizado, eu acho que este artista tem um conceito interessante que é fazer... ok o ponto de inspiração dele são personagens de anime, e isso por si é um conceito interessante e agora percebo porquê que os videoclipes são essencialmente AMVs porque isso... ok condiciona de certa forma o espectador, de tu como artista de música querer que as pessoas, o teu público associe aquilo que tu produziste a um anime específico ou a uma coisa que não foi produzida por ti e isso é curioso, e por isso é que eu entendo que os videoclipes sejam assim em estilo AMV, porque quer mesmo que seja associado a isso e se calhar o público alvo dele são pessoas que consomem muito anime, penso eu, mas se calhar eu não teria tanto associado esta música ao AMV, talvez porque se calhar porque não sei se esta personagem é um protagonista... (Entrevista Joana, 22 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Viana do Castelo)

Esta representação da Joana levanta muitas questões, pois para além de explicar o seu ponto de vista em relação à primeira citação, também toca em certos aspetos de memórias associadas ao vídeo, como outrossim incide na relação direta que teve com a cena dos AMVs e da associação à banda *Linkin Park*. No entanto, no momento deste comentário, ainda não tínhamos tido a oportunidade de contextualizar este fenómeno e a música que a participante teria ouvido; a ideia que ficou do fenómeno para a Joana é que a música que ela ouviu, era uma música por escolha do artista querer associar ao *anime* em questão, mas, na verdade, a música foi pensada baseada no anime e neste caso na personagem, não o inverso. A música não foi pensada para ser associado ao *anime*, mas literalmente baseada no anime. Joana aborda ligeiramente esta questão, mas claramente está a fazer a ponte teórica entre o artista — o mediador — o público no seu discurso — o que é uma interessante forma de pensarmos o fenómeno e da estética que é escolhida pelos artistas para condicionar que tipo de público-alvo quer, ou a que tipo de público-alvo quer pertencer.

“É primeiro uma música e depois uma referência.” (Entrevista Guilherme, 25 anos, Não Binário, Mestrado, Analista de Informática, Trofa)

Para fechar esta parte, destacamos a simples frase de Guilherme, alguém que como demonstramos anteriormente, não é estranho à subcultura *nerdcore* e *geek* – e isto é tão relevante quanto este participante menciona a questão preliminar que define aquilo que nós podemos vir a considerar o lema do *nerdcore* contemporâneo. Todas as dinâmicas giram em torno da cultura popular: os temas e os contextos que são baseados nas músicas são o carácter distintivo da cena. Contudo, apesar de conter esses contextos e essas referências muito íntimas à cultura popular, é concebido primeiramente como uma música e depois como uma referência. Se pudéssemos resumir a nossa experiência e os dois momentos que a atravessaram seria precisamente com esta *catchphrase* de Guilherme. Pois, descortinamos muitos participantes a agregar a música que ouviram a uma música que potencialmente poderia passar na rádio e a pertencer aos moldes daquilo que é considerado música *mainstream*; não obstante, depois de serem expostos ao contexto lírico e visual da investigação, a música torna-se uma referência à estética *geek* e à cultura popular com o incontornável recurso ao estilo AMV. Na verdade, existe uma recomposição do género: que se transmuta e complexifica e hibridiza numa cena – a exemplo do que tem vindo a acontecer com outros (sub)géneros (sub)culturais como nos é descrito a propósito do *feminejo*:

O *feminejo* tem vindo a integrar-se – de forma progressiva – na indústria musical brasileira e nordestina, ainda que durante esse caminho vá sofrendo várias alterações. Paralelamente, o sertanejo deixou de ser um género musical que apenas se focava na dicotomia entre o rural e o urbano e, nesse sentido, o *feminejo* surge como o epítome da libertação das mulheres, no sentido em que passa a ser por meio dele que essas mulheres vêm contestar o papel que elas ocupam na sociedade nordestina do Brasil (...). As Fulô do Sertão enquadram-se nesta temática, uma vez que por meio de um ethos e de uma praxis DIY (...), vêm contestar o lugar que a mulher ocupa na indústria musical e na sociedade sertaneja. Assim, apropriam-se de elementos culturais e simbólicos, tais como o couro ou os chapéus – tipicamente masculinos – e até mesmo dos instrumentos – tais como a sanfona e a zabumba – e conferem-lhes uma nova roupagem num diálogo local-tranglobal. Deste modo, podemos constatar que é por meio destes processos de reapropriação que as Fulô resistem e existem face a uma sociedade patriarcal que defende que a mulher deve ser circunscrita ao espaço doméstico (Guerra, 2022a: 11)

Considerações finais

Ao contrário da ideia tradicional de identidades culturais – que se refere a um eu sólido e fixo, relacionado umbilicalmente a um território e a uma história coletiva - hoje em dia temos de ter em conta a crescente volatilidade destas identidades. Esta natureza cada vez mais volátil tem origem num fluxo de desenraizamento social, inovação tecnológica constante, na mobilidade física de bens e ideias - tudo isto profundamente enraizado na modernidade tardia. Esta volatilidade destaca-se frequentemente na plasticidade dos seres humanos e na natureza temporária dos papéis e relações sociais (...). A cultura musical global, disseminada através de grandes conglomerados multimédia, está maioritariamente centrada em países anglófonos, com os catálogos das grandes editoras cada vez mais focados num número reduzido de estrelas internacionais. Assim, estamos perante um modelo renovado de ‘imperialismo dos média’ baseado no capitalismo global. Simultaneamente, temos, por consequência, a globalização e localização numa rede complexa de fluxos de contacto, evidenciando uma homogeneidade cultural progressiva enquanto asseguram que a identidade e valores específicos sejam cada vez mais cruciais para compreender a música popular (Guerra, 2021a: 44).

Na verdade a citação anterior epitomiza muito bem a nossa pesquisa. Podemos começar por dizer que uma das primeiras preocupações no desenvolvimento deste trabalho foi a de colocar o tema da (sub)cultura *nerdcore* como um válido objeto de estudo dentro da sociologia da música e das similares áreas nas ciências sociais devido à sua pouca visibilidade académica e científica. Este trabalho também contribui, em certa medida, para a compreensão e estudo da cultura *geek*. Com efeito, em alguns trabalhos na área da psicologia, como no de McCain (2015) e seus colegas são exploradas pistas para o envolvimento dos *geeks* na sua comunidade e aflorados tópicos de que dizem respeito à identidade *geek*, mas esta cultura continua a ser subalternizada: “Apesar da popularidade da cultura *geek*, ela tem recebido pouca atenção das ciências sociais” (McCain, 2015: 2). Existem autores que acabam por falar de identidade (Hess, 2005; Kendall, 2007; MacArthur, 2009; Tocci, 2009; Manso, 2020; Tembo, 2022) e afloram esta temática. Hess (2005) e Kendall (2007) olham mais para a performance alternativa do *rapper* branco na corrente musical do *rap*. Tocci (2009) explora mais etnograficamente a cultura. Manso (2020) traça um perfil do *nerd* e a sua relação com os diferentes tipos de consumo na cultura pop, servindo de exemplo de como existem muitos *caminhos já caminhados*, mas ainda pouco trilhados nos tópicos relativos à cultura *geek* ou *nerd*.

A própria nomenclatura que foi reproduzida centenas de vezes na redação desta tese também é algo que alguns dos autores já citados usam para contextualizar o fenómeno. Reconhecemos que existem pontos em comum que foram destacados e listados no capítulo 2 que representa um trilho onde os termos passam de várias fases até chegarem a um acordo semântico de sinónimo, inicialmente pejorativa - agora termos de coletividade (Tocci, 2009; McArthur, 2009). Tudo isto se deve em grande parte a MC Frontalot que cunhou o nome em 2000 e estabeleceu o movimento *nerdcore* que segue toda uma onda coletiva de pessoas até então oprimidas pelos valores da sociedade. Não podemos ignorar os elogios a “Weird Al” Yankovic no lançamento do seu single em 2007 *White and Nerdy* potencialmente reconhecido como o *turning point* dos *nerds*.

Sobre os objetivos que tínhamos planeado para o exercício, tudo passou sempre por avaliar as reações e as representações sociais ao *nerdcore*. Tivemos alguns desafios e momentos onde foi necessária adaptação, mas afortunadamente conseguimos reduzir ao máximo esses fatores. Numa primeira parte, tentamos avaliar a cena atual do *nerdcore* em termos simbólicos, o facto de que os nomes de artistas clássicos serem quase esquecidos, no caso do padrinho de *nerdcore* MC Frontalot, MC Lars e outros pares do seu tempo foram completamente obscurecidos aparecendo na listagem entre uma ou duas menções numa lista de 981 nomes; ou o exemplo da ausência do referenciamento ao grande Yankovic induz que a nossa audiência para esta parte do exercício fosse de uma faixa etária mais jovem e apenas reconhecesse a cena atual e não tanto o contexto histórico que levou à sua formação. No entanto, esta informação também pode indiciar uma maior consolidação nos dias de hoje, tal como a cultura *geek* proliferou, o movimento *nerdcore* contemporâneo também tem ganho uma maior visibilidade em comparação com a sua fase de meninez, porque a existência de mais formas de divulgação do conteúdo e os avanços tecnológicos-sonoros (proliferação do *sampling*) são agentes possibilitadores da expansão do fenómeno e criação de conteúdos. Dito isto, conseguimos desenvolver um *ranking* que transcreve os nomes do *nerdcore* contemporâneo, que nos levou a chegar, à representação simbólica atribuída de forma associativa da cena e aos nomes que a lideram.

Na segunda parte do exercício metodológico, conseguimos responder a um dos objetivos secundários da nossa pesquisa: estamos a referenciar as reações da população jovem portuguesa do Norte do país. No desenvolvimento da experiência audiovisual, como dissemos, demos foco às impressões dos nossos 16 participantes no tocante às suas

representações face ao *nerdcore* enquanto cena na lógica da consciencialização do fenómeno; enquanto género musical; enquanto consumidores num primeiro momento antes dos participantes assistirem com videoclipe a música que ouviram e depois o momento posterior já com o suporte audiovisual. Descobrimos que o termo *nerdcore* é desconhecido por todos os *habitantes* da nossa amostra, obtendo-se dúvidas sobre o que realmente é. Mas no que toca às referências associadas ao género musical e aos consumidores, emerge uma cultura *geek/nerd* com referências à cultura pop - no caso de temas como os videojogos, animes, filmes, etc. No momento posterior, as reações divergiram, mas o principal ponto que gostaríamos de partilhar, é o de que os participantes que têm uma *certa* participação na cultura *geek* tiveram respostas mais efetivas quando se aperceberam logo que a música era baseada em coisas que iam de encontro aos seus interesses *geeks*. É uma cena afetiva, pois visualizamos o choque em que os participantes ficavam sem perceber a diferença entre *nerdcore* e música contemporânea - registando-se essa mudança de humor quando o contexto lhes foi explicitado.

No que toca aos objetivos específicos que orientaram a nossa pesquisa, sobre o que podemos dizer em primeiro lugar quanto ao espaço relacional e cenático do *nerdcore* com a sociedade portuguesa, concluímos que é praticamente inexistente ou invisível: o fenómeno parece estar muito mais concentrado no contexto americano e britânico, pois como viemos a saber enquanto à génese e à consolidação o fenómeno deve a sua proliferação muito mais a estes contextos e à ação de em vários momentos da história, como MC Frontalot e “Weird Al” Yankovic. Ora, tivémos quase a hipótese de seguir um potencial rasto na sociedade portuguesa que podia direcionar-nos a uma resposta diferente, contudo, no final, esses caminhos vieram a tornar-se pouco desbravados. Apesar disto, sabemos que a cultura *geek* já não é tão estranha para o contexto português, induzindo algum alento para o futuro. Assim, o solo português tem espaço para cultivo de dinâmicas *nerdcore*, mas o fenómeno *geek* em si, ainda se mostra relativamente subalterno na sociedade portuguesa e seus valores dominantes. É uma subcultura-cena ainda um pouco estreita, escondida nos quartos e praticada religiosamente em situações muito específicas ou eventos dedicados para tais atividades, como as convenções *Comic Con* e *Iberanime*. Trfira-se, aliás, que estes eventos são os únicos e principais momentos de celebração *geek/nerd* no contexto português, tudo o resto mantém-se muito recôndito.

No que tange à gênese, à dinâmica e à consolidação do fenômeno no século XXI, observamos a existência de nuances mais afetivas que vieram a intensificar e a consolidar a cena. Todas as dinâmicas, sejam elas de consumo, de lazer e mesmo até na componente social, o *geek/nerd* contemporâneo acaba por ser magnetizado para a cena por vontade própria. O envolvimento vai depender da forma como o *geek/nerd* contemporâneo se relaciona com a cultura pop: sendo possível identificar diferentes tipos de *geek*, como os *geeks* dos videogames, os *geeks* de *anime*, etc. McArthur (2009: 64) refere isso mesmo: “Comentários como este, escrito por Pri, estão presentes em todos os sites: “Eu diria que sou um *geek* de anime, um *geek gamer* e meia dúzia de outros tipos de *geek*, um *geek* para toda obra, se você preferir”; portanto, num sentido interdisciplinar todos estes conceitos estão interligados entre si, a cultura *geek*, que nasce do mundo moderno, devido ao desenvolvimento tecnológico e global, as suas dinâmicas de consumo, de lazer e mesmo até sociais consolidam identidades individuais como também promovem uma identidade coletiva (Tocci, 2009). Como estamos a falar de uma cena maioritariamente virtual, cruzar-se, seja no *YouTube*, seja no *Spotify* ou em outros serviços *streaming*, não deixa de apelar a essa questão, de gosto, de interesses, de identidade. Apesar de se consolidar em grande parte devido à cultura pop, a gênese do fenômeno ocorreu fora desse contexto da cultura popular. De outro modo, temos vindo a mencionar que este movimento nasce - e foi articulado - como forma de consolidar uma cultura “não popular”, já que, pelo menos nas percepções da sociedade, ser *geek* ou *nerd* não era uma coisa boa (Yankovic, 2018) e muitos destes indivíduos viviam em contextos de opressão (Lamoureux, 2012). O *nerdcore* é um exemplo de um fenômeno que teve um ritmo de crescimento e transformação muito rápido, mais ou menos em duas décadas, devido aos avanços tecnológicos, de comunicação e também devido à globalização. É um fenômeno completamente relacionado com a identidade *geek* e promove cada vez mais diferentes caminhos de arte e performance.

Entendemos o *nerdcore* como uma subcultura devido à estética inerente (Hebdige 1979; Guerra, 2013, 2020a, 2020b, 2020c, 2020d) que fez todo um sentido de ilustração cultural e social de um mundo mais *underground* do grupo que a constituiu. Quando o fenômeno nasce em resposta às opressões tanto quanto género como às pessoas que representava, obtivemos a resposta às nossas hipóteses teóricas que guiaram a nossa pesquisa: Serão os artistas? Será o conteúdo? Será a audiência? A resposta acaba por ser sim, é tudo. Os artistas produzem música com estilo fortemente relacionado com esse estilo

nerd/geek, como a Internet é um mediador praticamente instantâneo e consentaneamente a cultura *geek* se interconecta muito facilmente por detrás do ecrã, os fãs partilham com outros fãs, outros blogues, outros sites. E então, são criados sites que por sua vez são usados por outros *geeks* e *nerds*: a cena toda é moldada sobre a lógica dos gostos e da cultura *geek* no início como agora. Face ao panorama sócio-histórico, existem referências explícitas em diversos capítulos, mas oferecemos uma hipótese cronológica, daquilo que conseguimos encontrar, online e em artigos científicos que se relaciona com o fenómeno ao longo dos tempos até o mais próximo da atualidade.

Sim exato, uma cena de étnica com um sentido de comunidade e esta subcultura do *nerdcore*, surgiu também nesse sentido de comunidade, ou seja, pessoas que têm um certo nível de problemas e que não são menos válidas do que outros porque acabam por impactar sempre as vidas das pessoas de maneira diferente. Acho bastante interessante esse conceito não sei. Talvez porque também possivelmente me relacionar, lá está, back in the day, também fazia parte de uma bolha, também acredito que fazia parte desse grupo de pessoas introvertidas- quer dizer se calhar agora ainda sou, *who am I kidding?* (Entrevista Joana, 22 anos, Ensino Secundário, Estudante Universitária, Viana do Castelo)

A cultura *geek/nerd* é fruto de uma geração moderna, globalizada. Da modernidade global. O movimento *nerdcore* não está isento destas razões. Da forma como concluímos este trabalho, deixamos em aberto o estudo do universo das cenas *nerdcore* musicais. No nosso caso, tencionamos voltar, mas por ora, houve uma peça que nos faltou desenvolver com este trabalho que gostaríamos de deixar como referência: o caso do trabalho de Roland (2012). Aqui, a autora explora as dinâmicas de género dentro do fenómeno *nerdcore*. Esta é, quanto a nós uma questão central, considerando as metamorfoses internas que a cultura *geek* está a sofrer, com o crescente aumento da participação das mulheres na cena e as transformações identitárias que estão a ocorrer nas sociedades contemporâneas. Tudo isto nos faz lembrar que:

no âmbito da emergência de novas formas identitárias no contexto das comunidades, e da reconstrução de novos modos e de diferentes códigos a si associada, podem moldar-se inovadoras e excecionais formas de ativismo (...). Pearce e Lohman (2019) apontam para que estes processos de (re)construção identitários, imersos e enformadores de um entorno cultural, podem circunscrever-se a uma cena musical (Guerra, 2022b: 127).

Referências Bibliográficas

- Becker, H. (1982). *Art Worlds*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Bennett, A. & Peterson, R. A. (Eds.) (2004). *Music scenes: local, translocal and virtual*. Vanderbilt: Vanderbilt University Press.
- DeNora, T. (2003). Music sociology: getting the music into the action. *British Journal of Music Education*, 20(2), 165–177.
- DeNora, T. (2000). *Music in everyday life*. Cambridge: Cambridge University
- Farsad, N. (Diretor), Gatewood, K. (Diretor/Produtor) & Mendelson, A. (Produtor) (2008). *Nerdcare Rising* [Filme]. Vaguely Qualified Productions. Retrieved from: <https://www.youtube.com/watch?v=12E45QgJQzA>. Consultado em 22 de dezembro de 2022.
- First We Feast (2018) "Weird AI" Yankovic Goes Beyond Insanity While Eating Spicy Wings / Hot Ones, Link: https://www.youtube.com/watch?v=XTvORn_2B7I
- Giddens, A. (2002). *Modernidade e identidade pessoal*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora.
- Guerra, P. (2023a). Ninguém nos ensina como viver. Ana da Silva, The Raincoats e a urgência de (re)existir. *MODOS: Revista de História da Arte, Campinas, SP*, 7(1), 212-249.
- Guerra, P. (2023b). Fanzines e (eco)feminismo: além da Fortaleza do Antropoceno e do Faloceno. *Arte & Ensaios. Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/ EBA / UFRJ*, 29(45), 234-261.
- Guerra, P. (2022a). Sul, Sertão e Flores: uma propedêutica necessária para compreender as manifestações artísticas contemporâneas do Sul Global. *Anos 90*, 29, 1–15. DOI <https://doi.org/10.22456/1983-201X.120373>.
- Guerra, P. (2022b). Barulho! Vamos deixar cantar o Fado Bicha. Cidadania, resistência e política na música popular contemporânea. *Revista de Antropologia*, 65(2), 122-138.
- Guerra, P. (2021a). Continuarei em busca do meu lugar. Mulheres, migrações e música. *NAVA. Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens Instituto de Artes e Design: UFJ*, 6(1-2), 42-70.
- Guerra, P. (2021b). So close yet so far: DIY cultures in Portugal and Brazil. *Cultural Trends*, 30(2), 122-138.

- Guerra, P. (2021c). O que tem o rock a ver com Bourdieu? Contributos acerca da aplicação da teoria dos campos ao rock alternativo português (1980-2010). *CSONline – Revista Eletrônica de Ciências Sociais*, 32, 135-160.
- Guerra, P. (2020a). Another music in a different (and unstable) room: A route through underground music scenes in contemporary Portuguese society. In Treece, D. (Ed.). *Music scenes and migrations. Space and transnationalism in Brazil, Portugal and the Atlantic* (pp. 185-194). London: Anthem Press.
- Guerra, P. (2020b). Under-Connected: Youth Subcultures, Resistance and Sociability in the Internet Age. In *Hebdige and Subculture in the Twenty-First Century: Through the Subcultural Lens* (pp. 207-230). Palgrave Macmillan Cham.
- Guerra, P. (2020c). Other Scenes, Other Cities and Other Sounds in the Global South: DIY Music Scenes beyond the Creative City. *Journal of Arts Management and Cultural Policy*. 2020 (1): Special Issue Creative Cities off the Beaten Path, 55-75. DOI 10.14361/zkmm-2020-0104.
- Guerra, P. (2020d). Sereias distópicas: um ensaio sobre a relevância da distopia nas criações artísticas contemporâneas portuguesas. *Arte & Ensaios. Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/ EBA / UFRJ*, 26(40), 393-407.
- Guerra, P. (2020e). Paixões sónicas conservadas em disposofonias: o musicar de Gustavo Costa e da Sonoscopia. *ArtCultura*, 22(4), 7-29.
- Guerra, P. (2019a). Espaços liminares de sociabilidade contemporânea. O caso ilustrativo do Festival Paredes de Coura, Portugal. *Estudos de Sociologia, Recife*, 2 (25), 51-88.
- Guerra, P. (2019b). Nothing is forever: um ensaio sobre as artes urbanas de Miguel Januário±MaisMenos±. *Horizontes Antropológicos*, 28 (55), 19-49.
- Guerra, P. (2017a). António e as Variações identitárias da cultura portuguesa contemporânea. *Ciências Sociais Unisinos*, 53(3), 508-520.
- Guerra, P. (2017b). A canção ainda é uma arma: ensaio sobre as identidades na sociedade portuguesa em tempos de crise. In: Nascimento, F. de A. de S., Silva, J. C., & Ferreira da Silva, R. (orgs.). *História e arte: teatro, cinema, literatura* (pp. 149-172). Teresina: EDUFPI.
- Guerra, P. (2016). Keep it rocking: the social space of Portuguese alternative rock (1980 – 2010). *Journal of Sociology*, 52(4), 615–630.

- Guerra, P. (2015). Flying Away: Electronic dance music, dance culture, psytrance and new sounds in Portugal. In E. Simão, S. Tenreiro de Magalhães & A. M. da Silva (eds.). *Exploring Psychedelic Trance and Electronic Dance Music in Modern Culture* (pp. 307-336). London: IGI Global. E-Editorial Discovery.
- Guerra, P. (2013). Punk, ação e contradição em Portugal. Uma aproximação às culturas juvenis contemporâneas. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, 102-103, 111-134.
- Guerra, P. (2010). *A instável leveza do rock: génese, dinâmica e consolidação do rock alternativo em Portugal (1980-2010)*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.
- Guerra, P. & Bennett, A. (2020). Punk Portugal, 1977–2012: A preliminary genealogy. *Popular Music History*, 13(3), 215–234.
- Guerra, P., & Figueredo, H. G. (2023). Civilizational dissent at late 1990's: body, fashion and club cultures in contemporary society. *IASPM Journal*, 12 (1), 126-148.
- Guerra, P. & Januário, S. (2016). Um espelho é mais do que um espelho: as novas formas e linguagens da canção que protesta na contemporaneidade portuguesa. *REVISTA NAVA. Programa de Pós-graduação em Artes, Cultura e Linguagens, da Universidade Federal de Juiz de Fora*, 1(2), 202-239.
- Guerra, P.; Oliveira, A., & Sousa, S. (2021). Um Requiem pelas músicas que perdemos: percursos com paragens pelos impactos da pandemia na produção musical independente em Portugal. *O Público e o Privado. Revista do PPG em Sociologia da Universidade Estadual do Ceará – UECE*, 38, 171-198.
- Guerra, P. & Quintela, P. (2018). O resto ainda é Hebdige. In Hebdige, D. *Subcultura. O significado do estilo* (pp. 5-71), Lisboa: Madoror.
- Guerra, P.; Silva G. G., & Coutinho, P. H. O. (2022). Profetas racionales: una aproximación a las narrativas de la marginalidad urbana avanzada brasileña. *El oído Pensante*, 10(1), 31-58.
- Hadley, S. (2021). *Artists as cultural intermediaries? Remediating practices of production and consumption*. *Arts and the Market*, 11(3), 200-216.
- Hess, M. (2005). Hip-hop realness and the white performer. *Critical Studies in Media Communication*, 22(5), 372-389.
- Hennion, A. (2001). Music lovers: Taste as performance. *Theory, Culture and Society*, 18(5): 1–22.

- Hodkinson, P. (2005). Insider research in the study of youth cultures. *Journal of Youth Studies* 8(2), 131-149.
- Hodkinson, P. (2015). Bedrooms and beyond: Youth, Identity and Privacy on Social Network Sites. *New Media and Society*, 19(2), 272-288.
- Hodkinson, P. (2016). Youth cultures and the rest of life: Subcultures, post-subcultures and beyond. *Journal of Youth Studies*, 19(5), 629-645.
- Hodkinson, P. & Deicke, W. (Eds.) (2007). *Youth cultures: scenes, subcultures and tribes*. London: Routledge.
- Huq, R. (2006). *Beyond subculture: Pop, youth and identity in a postcolonial world*. New York: Routledge.
- Kendall, L. (2007). "White and Nerdy": Computers, race, and the nerd stereotype. *Journal of Popular Culture*, 44(3), 505–524.
- Manso, C. D. P. (2020). *Perfil do consumidor Nerd: um exemplo de subcultura urbana* (Doctoral dissertation). Coimbra: Instituto Superior de Contabilidade e Administração de Coimbra.
- McArthur, J. A. (2009). Digital subculture: A geek meaning of style. *Journal of communication Inquiry*, 33(1), 58-70.
- McCain, J., Gentile, B., & Campbell, W. K. (2015). A psychological exploration of engagement in geek culture. PLOS ONE, 10, 1–38. Disponível em <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0142200>. Consultado em 22 de dezembro de 2022.
- Monroe-Kane, C. (Entrevistador) & Lamoureux, D. (Entrevistado) (2012). *Nerdcore for Life*. [Adquirida a partir da página Director's Cut]. Disponível em : <https://www.pbs.org/video/directors-cut-dan-lamoureux-nerdcore-life/>]. Consultado em 22 de dezembro de 2022.
- Norman, K (Produtor), Norman, K.C. (Produtor), Korotky, R. (Produtor) & Lamoureux, D. (Diretor/Produtor) (2008). *Nerdcore For Life* [Filme]. Crapbot Productions.
- Oliveira, A. (2021). *Do it together again: redes, fluxos e espaços na construção de carreiras na cena independente portuguesa*. Lisboa: ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa.
- Oliveira, L. X. (2018). As políticas de estilo nas cenas musicais: contribuições teórico metodológicas. *Latitude*, 12(2), 60-74.

- Rhett & Link (2013). *Epic Rap Battle: Nerd vs. Geek*, Link: https://www.youtube.com/watch?v=2Tvy_Pbe5NA
- Pizzol, A. (2017). *Entre os produtos e o consumo Nerd: Elementos para uma subcultura de fronteiras a partir de Ghanor*. São Leopoldo, BR: Universidade do Vale do Rio dos Sinos.
- Roy, W. G. & Dowd, T. J. (2010). What is sociological about music? *Annual Review of Sociology*, 36, 183–203.
- Sousa, P. (2022). Nerdcore não é só para nerds. Uma reflexão sociológica sobre o nerdcore music contemporâneo. *Todas as Artes: Revista Luso-Brasileira de Artes e Cultura*, 5(2), 73- 91.
- Tembo, K. D. (2022). Social and Spatial Representations of the Nerd in Donnie Darko. *Exchanges: The Interdisciplinary Research Journal*, 9(3), 145-161.
- Tocci, J. (2009). *Geek cultures: Media and identity in the digital age*. Philadelphia: University of Pennsylvania.
- Wacquant, Loïc (2005). *Mapear o campo artístico*. *Sociologia, Problemas e Práticas*, 48, 117-123.
- Nerdcore Party Con (2022). *Nerdcore Party Con 2022 HYPE Video*, Link: <https://youtu.be/GJst6yQbYrl>

ANEXOS

Anexo 1. Consentimento informado - *Fandom*

Olá, o meu nome é Paulo Sousa, um estudante português de mestrado em sociologia da Faculdade de Letras da Universidade do Porto (FLUP). A minha tese chama-se “**Cenas *nerdcore* musicais contemporâneas: emergência, dinâmica e consolidação no século XXI**”, e estou sob a orientação da Professora Doutora Paula Guerra.

Para a minha dissertação de tese o meu objeto de estudo apresenta-se como **cenas *nerdcore* musicais contemporâneas no YouTube**. Em particular, no meu trabalho estou interessado em saber quais as representações sociais que são criadas pelos seus ouvintes e a forma como os próprios indivíduos as constroem quando experienciam conteúdo *nerdcore* nos dias de hoje, ou seja, estou interessado em saber o *feedback* da própria *fandom*. A minha razão para te contactar é, se possível, eu gostaria que você participasse num pequeno exercício em apenas respondendo a esta questão:

Consegue-me dizer quais são os primeiros nomes de artistas *nerdcore* que lhe vêm à cabeça? No máximo 10, mínimo 5 (ordem não é relevante, apenas responde a este comentário se assim o quiser).

(Deixo também em nota que a recolha destes dados serão puramente académicos e que o anonimato será garantido, a minha intenção é olhar para estes dados numa lógica de agrupamento de todos os participantes e não referenciar a cada respondente as suas escolhas pessoais)

No caso de não ser possível numerar o mínimo exigido, na hipótese de você ser alguém mais seletivo, **não faz mal, a participação e a boa vontade compensa isso**, também não é necessário ser um ouvinte fiel do conteúdo destes artistas, o que me vai interessar para este exercício são apenas os nomes que lhe vêm à cabeça. Isto irá permitir-me, num momento exploratório, saber o estado da cena, em termos simbólicos, destacando na atualidade quais os nomes que têm um certo reconhecimento pela própria *fandom*.

Como prova que não estou a tentar enganar aqui vai a minha lista pessoal (em consideração a existência de scammers no YouTube recentemente):

- Divide Music
- Fabvl
- Daddyphatsnaps (DPS)
- Zack Bouché (Zach B.)
- Rustage
- Dizzyeight
- Kevin Bennet
- FrivolousShara
- HalaCG
- Dan Bull

A sua participação ajuda imenso, muito obrigado!

Anexo 2. Consentimento informado - Experiência

A experiência e a entrevista em simultâneo em que vai participar serão realizadas pelo investigador Paulo Sousa (up201705840@letras.up.pt), estudante do segundo ano de Mestrado em Sociologia, na Faculdade de Letras da Universidade do Porto, na especialização de Contextos, Práticas e Políticas Culturais. Este exercício será realizado no contexto da dissertação de mestrado do investigador; dissertação esta que procura com este exercício averiguar **quais as representações sociais/impressões/sensações que, a audiência jovem portuguesa do norte do litoral, constrói quando é confrontada por conteúdo *nerdcore* nos dias de hoje**. Esta dissertação tem a orientação científica da Prof. Doutora Paula Guerra. Deste modo o exercício consiste numa experiência audiovisual que decorre em simultâneo uma entrevista do tipo semi-estruturada, em melhor detalhe o exercício decorrerá em sequência como se observa nos pontos seguintes:

1º - O investigador coloca um número de questões simples a fim de averiguar a relação que o participante tem com a música em geral, e se tem algum grau de conhecimento em relação ao fenómeno em estudo;

2º - Com base nessa breve avaliação, o investigador procurará uma música que tente ir de encontro a estas expectativas o quanto possível, o participante vai ouvir o conteúdo musical (com o uso de fones ou headset oferecido pelo investigador) sem ver o videoclip a que a música está associada;

3º - Após a audição do conteúdo musical, serão feitas questões que procuram avaliar a experiência e o que o participante conseguiu usufruir com o conteúdo musical, o participante terá a hipótese de ouvir a música apenas uma segunda vez se achar necessário;

4º - Para finalizar, o participante vai definitivamente poder ouvir, por uma última vez, a música selecionada, desta vez com o suporte do videoclip a que está associado, fechando o exercício com uma breve discussão acerca da primeira e segunda impressão que o participante construiu.

A experiência em conjunto com a entrevista, estão pensadas para uma duração de quinze a trinta minutos, sendo que existe uma extensão necessária para quarenta minutos dependendo de como o exercício estiver a decorrer. Será gravado um áudio para efeitos de análise de conteúdo apenas no âmbito da realização deste trabalho. A qualquer momento poderá desistir deste exercício sem necessitar de justificar e, como tal, nenhum dado pessoal será utilizado para análise futura, incluindo o que foi dito antes ou depois da desistência, se for conveniente para o participante, o exercício pode ser colocado em pausa e retomado noutra altura, se assim o quiser continuar. A confidencialidade dos dados será assegurada.

Assim, gostaríamos de contar com a sua participação neste grupo focal; a sua respetiva gravação de áudio e posterior transcrição; e ainda o tratamento dos seus dados (idade, género, local de residência, escolaridade e profissão, se aplicável). Para efeitos de análise sociológica; e a sua consequente transposição em termos de excertos discursivos e

analíticos para o corpo da dissertação. Mais informo que estou disponível para partilhar os resultados deste projeto, e para responder a quaisquer questões.

Agradeço desde já a sua colaboração,

Paulo Sousa.

Eu _____ no dia __/__/__, concordo participar no grupo focal de acordo com as especificidades do mesmo apresentados acima.

Assinatura:

Assinatura do investigador: _____

Anexo 3. Guião de entrevista semi-estruturada - Experiência

Nota para a experiência: Cada entrevistado terá a hipótese de ouvir a música três vezes, sendo que duas delas é sem visionamento direto do videoclipe, pois para digerir melhor os conteúdos, ouvir uma segunda vez, pode ser aconselhável. A terceira será com visionamento do videoclipe para chocar as impressões com a realidade.

ANTES DA EXPERIÊNCIA

1. RELAÇÃO COM A MÚSICA:

Gostas de Música? Porquê?

Quais são os géneros musicais que ouve? Razões?

Quais os géneros musicais que não ouve? Razões?

Que papel representa a música no teu quotidiano?

2. EM RELAÇÃO AO NERDCORE

Já ouviste falar de nerdcore? (Se a resposta for Sim)

Podes-me dizer o que sabes de nerdcore?

Quando ouviste falar?

Onde? Porquê?

Já ouviste falar de nerdcore? (Se a resposta for Não)

O que te parece que o nerdcore é?

O que pensas sobre os seus consumidores?

Detalhe: explicar minimamente o que é. (tenho receio que a minha explicação possa estragar um bocado a surpresa da experiência, deveria ser mais vago ou supersucinto? Ou deixo esta parte para depois da experiência?)

DEPOIS DA EXPERIÊNCIA (PARTE 1, SEM VIDEOCLIFE)

3. SOBRE O QUE ACABASTE DE OUVIR, EXISTE ALGUM ASPETO FACE AO QUAL QUERES FALAR?

Primeira impressão da música?

Emoções que sentiste?

Temas que te possam suscitar com as letras?

Memórias?

Referências próprias, identificação com letra, ritmo, etc?

Dar oportunidade para ouvir mais uma vez a mesma canção e voltar a colocar as mesmas questões

DEPOIS DA EXPERIÊNCIA (PARTE 2, COM VIDEOCLÍPE)

4. COMPARANDO COM AS TUAS PRIMEIRA IMPRESSÕES, ACHAS QUE ISTO VAI AO ENCONTRO DAS MESMAS OU NÃO?

Porquê? Em que sentido?

Agora que entendeste o contexto, o que achas que o artista está a transmitir (emoções, conceitos, valores...)?

Porquê? De que forma?

Nota para este momento: deixar mais espaço para o entrevistado desenvolver, participar ativamente com o entrevistado, em estilo de diálogo, trocar impressões, emoções e opiniões. Evitar ao máximo influenciar mas chegar a um acordo, pois é importante as impressões mas é necessário falar do contexto das canções.

Dados Sociodemográficos

Entrevistado 1

Nome real	
Nome fictício	
Idade	
Género	
Escolaridade	
Profissão/Ocupação	
Local de residência	
Local da realização da entrevista	
Tempo de duração	
Observações adicionais	

Anexo 4. Biblioteca sonora para a Experiência

Artista (9)	Música	Detalhes
Divide Music (28)	1 - Trevor Belmont Song "Never Forget The Name" Divide Music [Castlevania]	424,125 views May 12, 2023
	2 - Vigilante Deku Song "Drag Me Under" Divide Music [My Hero Academia]	155,319 views/Apr 21, 2023
	3 - Obito Song "All That's Left" Divide Music [Naruto]	275,979 views/Mar 31, 2023
	4 - KAKASHI SONG "Light Out" Divide Music [Naruto Shippuden]	184,032 views/Mar 17, 2023
	5 - NARUTO SONG "Fire Within" Divide Music [Naruto Shippuden]	414,704 views/Feb 3, 2023
	6 - God of War "Heart of Stone" Divide Music [Sindri Song]	149,822 views/Dec 30, 2022
	7 - CYBERPUNK EDGERUNNERS SONG "Never Enough" Divide Music	1,118,862 views/Sep 30, 2022
	8 - MINATO SONG "Flash" Divide Music [Naruto]	777,694 views/Aug 12, 2022
	9 - ASTA SONG "The Other Side" Divide Music [Black Clover]	935,470 views/May 20, 2022
	10 - Divide Music - "Heart of The Night" (The Witcher Season 2 Song)	738,383 views/Dec 17, 2021
	11 - Divide Music - "No Way Home" (Spider-Man: No Way Home Song)	1,299,459 views/Dec 3, 2021
	12 - NEZUKO SONG "Taking Over" Divide Music [Demon Slayer]	611,438 views/Aug 27, 2021
	13 - JIRAIYA SONG "Stand Tall" Divide Music [Naruto]	2,068,691 views/Jul 30, 2021
	14 - RENGOKU SONG "Set It On Fire" Divide Music [Demon Slayer]	1,304,262 views/Jul 9, 2021
	15 - SHIKAMARU SONG "By My Side" Divide Music Ft. McGwire [Naruto]	967,298 views/Jun 18, 2021
	16 - INVINCIBLE SONG "Born For This" Divide Music [Invincible]	1,568,066 views/May 21, 2021
	17 - PROMISED NEVERLAND SONG "So Afraid" Divide Music [The Promised Neverland]	Divide Music [The Promised Neverland]/464,256 views/Mar 5, 2021

	18 - ZUKO SONG "No Way Out" Divide Music Ft. ChewieCatt [Avatar]	1,737,208 views/Feb 26, 2021
	19 - ZENITSU SONG "Awoken" CINEMATIC Divide Music [Demon Slayer]	865,447 views/Dec 25, 2020
	20 - UNCLE IROH SONG "Find Your Way" Divide Music [Avatar]	1,486,154 views/Oct 23, 2020
	21 - NARUTO SONG - "State Of Mind" Divide Music [ROCK LEE]	2,399,284 views/Oct 9, 2020
	22 - OVERHAUL SONG - "Into The Dark" Divide Music [My Hero Academia]	2,705,402 views/Sep 11, 2020
	23 - HINATA SONG - "Flight" Divide Music [Haikyuu!!]	307,967 views/Jul 17, 2020
	24 - ZENITSU SONG "Awoken" Divide Music [Demon Slayer]	3,752,642 views/May 1, 2020
	25 - TANJIRO METAL SONG - "The Night" By Divide Music [Demon Slayer]	2,919,573 views/Aug 31, 2019
	26 - Resident Evil 2 Song - "The City" By Divide Music	65,034 views/Feb 2, 2019
	27 - ALL MIGHT METAL SONG "One For All" Divide Music [My Hero Academia]	7,769,297/Oct 11, 2019
	28 - Halloween Movie Song - "Locked Up" (Unofficial Soundtrack) By Divide Music	41,679 views/Oct 19, 2018
FabvI (10)	1 - ADAM SONG - "Holy Ghost" FabvL ft. Andrea Storm Kaden (Record of Ragnarok) [Shuumatsu no Valkyrie]	95,515 views/Apr 22, 2023
	2 - Vigilante Deku Rap - "Lost" FabvL [My Hero Academia]	342,405 views/Apr 1, 2023
	3 - Cyberpunk: Edgerunners Song - "Moonwalker" FabvL	1,347,171 views/Oct 1, 2022
	4 - Thorfinn Rap - "No One to Blame" FabvL [Vinland Saga]	933,421 views/Jul 16, 2022
	5 - NARUTO RAP - "Under My Skin" FabvL [Naruto Shippuden]	1,633,627 views /Jun 19, 2021
	6 - GOJO RAP - "I Promise" FabvL ft. PEŞO PETE [Jujutsu Kaisen]	2,260,344 views/Jun 5, 2021
	7 - INVINCIBLE RAP - "Invincible" FabvL [Invincible]	1,341,085 views/May 22, 2021

	8 - TODOROKI SONG - Ice Cold FabvL ft DizzyEight & Khantrast [My Hero Academia]	2,562,186 views/Mar 20, 2021
	9 - SASUKE SONG - Afraid of Myself FabvL ft DizzyEight [Naruto]	1,765,076 views/Jan 16, 2021
	10 - MINATO SONG - Legends Live Forever FabvL ft. NerdOut [Naruto]	3,317,667 views/Nov 21, 2020
McGwire (10)	1 - DABI SONG ► "SINNER" McGwire ft. LEECHY! & HazTik [MY HERO ACADEMIA AMV]	39,645 views/Apr 9, 2023
	2 - CYBERPUNK EDGERUNNERS SONG - "RUN FROM YOU!!" McGwire ft Ben Schuller from NerdOut	20/688 views/Oct 15, 2022
	3 - NOBARA SONG - "friends don't cry alone" McGwire ft. ASTRSK* [JUJUTSU KAISEN]	20,678 views/Sep 3, 2022
	4 - DRAGON BALL SUPER: SUPER HERO SONG - "NO MORE HEROES" McGwire	16,742 views/Aug 27, 2022
	5 - PICCOLO & GOHAN SONG - "I KEEP HIM HIGH" McGwire [DRAGON BALL Z]	20,300 views/Jul 30, 2022
	6 - ANIME MILFS SONG - "MY MAMACITA" McGwire [Prod. PACIFIC]	51,377 views/Jun 4, 2022
	7 - JAMES BOND SONG "LEGENDS WILL RISE" McGwire [NO TIME TO DIE]	14,932 views/Oct 9, 2021
	8 - INVINCIBLE SONG "UNBROKEN!" McGwire [INVINCIBLE]	125,975 views/Jun 12, 2021
	9 - ITACHI SONG "DEMONS" McGwire [NARUTO]	65,007 views/Apr 3, 2021
	10 - TODOROKI SONG "I FALL APART" McGwire [MY HERO ACADEMIA]	39,226 views/Mar 6, 2021
Zach B (12)	1 - HITORI GOTOU RAP - "Talk to You" [Bocchi the Rock] Zach B (feat. Johnald)	34,419 views/Apr 2, 2023
	2 - Zach B - My Day (feat. McGwire) Path of Happiness [Howl's Moving Castle]	31,828 views/Nov 9, 2022
	3 - ZENITSU RAP - "In My Sleep" [Demon Slayer] Zach B x Mack on the Beat	141,441 views/Oct 9, 2022
	4 - KOMI RAP - "Birds of a Feather" [Komi Can't Communicate] Zach B	138,721 views/Mar 11, 2022

	5 - JINX RAP - "Close" [Arcane // League of Legends] Zach B	145,574 views/Dec 31, 2021
	6 - MERLIN RAP - "Bad" [Seven Deadly Sins] Zach B (feat. FrivolousShara)	160,067 views/Oct 22, 2021
	7 - SHOYO HINATA RAP - "Champion" [Haikyu] Zach B (feat. ChewieCatt)	120,026 views/Aug 27, 2021
	8 - MARK GRAYSON RAP - "Saviour" [Invincible] Zach B (feat. Vinny Noose)	114,453 views/Aug 13, 2021
	9 - SAITAMA RAP - "Too Strong" [One Punch Man] Zach B (feat. Bonecage & Connor Quest!)	328,049 views/Jun 4, 2021
	10 - SPIKE SPIEGEL RAP - "Bang" [Cowboy Bebop] Zach B (feat. The Kevin Bennett)	337,783 views/Mar 26, 2021
	11 - TODOROKI RAP - "Other Side" [My Hero Academia] Zach B (feat. DizzyEight)	361,222 views/Jan 15, 2021
	12 - SHIGEO RAP - Mob Psycho 100 Zach B	581,194 views Feb 25, 2020
DizzyEight (12)	1 - John Wick 4 Rap Song "JOHN WICK" DizzyEight ft. GODZtheDon	41,056 views/Apr 1, 2023
	2 - DizzyEight X Errol Allen - "Tighten Up" (Official AMV)	131,773 views/Jan 21, 2023
	3 - DizzyEight x PE\$O PETE x Mix Williams - UP! (Official AMV)	161,097 views/Jan 7, 2023
	4 - DEKU RAP SONG "One For All" DizzyEight ft. Errol Allen [My Hero Academia AMV]	194,978 views/Nov 5, 2022
	5 - CYBERPUNK: EDGERUNNERS RAP SONG "On The Edge" DizzyEight ft. BlvkDivmonds (Official AMV)	389,160 views/Oct 1, 2022
	6 - SHIGARAKI RAP SONG "Decay" DizzyEight ft. Errol Allen [My Hero Academia AMV]	328,237 views/Sep 17, 2022
	7 - LOID FORGER SONG "Learning To Love" DizzyEight [SPY X FAMILY AMV]	110,507 views/Jul 9, 2022
	8 - IRON MAN RAP SONG "Tony Stark" DizzyEight ft. PE\$O PETE & Mix Williams [Marvel Comics]	134,191 views/Jun 25, 2022
	9 - DizzyEight - Against The Odds (Official AMV) [Haikyu]	36,326 views/Jun 19, 2022
	10 - NIGHTWING RAP SONG "Expectation" DizzyEight [DC	332,085 views/Apr 16, 2022

	Comics] [BATMAN]	
	11 - BATMAN RAP SONG "Gotham" DizzyEight ft. VI Seconds [The Batman]	242,519 views/Mar 5, 2022
	12 - ALL MIGHT RAP SONG "No Fear" DizzyEight ft. FabvL & Zach Boucher [My Hero Academia AMV]	505,322 views/Feb 12, 2022
Kaito (10)	1 - Navalhas Thomas Shelby (Peaky Blinders) Kaito	189,478 views/Apr 15, 2023
	2 - Escuridão Deku Dark (Boku no Hero) Kaito	702,315 views/Mar 11, 2023
	3 - Piada Mortal Coringa (DC Comics) Kaito	239,039 views/Feb 25, 2023
	4 - Viajante Solitário Gato de Botas (Gato de Botas 2) Kaito	667,242 views/Feb 18, 2023
	5 - Bater de Palmas Aoi Todo (Jujutsu Kaisen) Kaito	1,257,023 views/Dec 26, 2022
	6 - Combustão Roy Mustang (Fullmetal Alchemist) Kaito	565,858 views/Oct 31, 2022
	7 - Impronunciável Voldemort (Harry Potter) Kaito	850,739 views/Jul 30, 2022
	8 - Coração de Gelo Esdeath (Akame Ga Kill) Kaito	261,175 views/May 31, 2022
	9 - Mercenário Imortal Deadpool (Marvel) Kaito	425,963 views/Mar 22, 2022
	10 - Monarca das Sombras Sung Jin Woo (Solo Leveling) Kaito	428,021 views/Nov 22, 2021
HalaCG (18)	1 - Like A Genie - HalaCG [AMV]	42,893 views/Mar 18, 2023
	2 - Yor Song "Revealing" HalaCG x Chira [Spy x Family]	144,479 views/Feb 18, 2023
	3 - Makima Rap "All Mine" HalaCG [Chainsaw Man]	216,501 views/Jan 7, 2023
	4 - POWER SONG "Power Makes A Queen" - HalaCG (Official AMV)	212,803 views/Dec 3, 2022
	5 - "Keep It" HalaCG (Official AMV)	189,860 views/Oct 29, 2022
	6 - BAKUGO SONG "1v1 Me" HalaCG x Chira (Official AMV)	219,906 views/Sep 10, 2022

	7 - My Turn To Burn - HalaCG x Tyler Clark (Official AMV)	66,639 views/Aug 27, 2022
	8 - Demon Or Two - HalaCG x LEECHY! (Official AMV)	320,391 views/Aug 13, 2022
	9 - STRANGER THINGS 4 SONG "Light The Match" HalaCG & Shirobeats	35,187 views/Jul 30, 2022
	10 - Catwoman Original Song "Gotham's Got A Problem" - HalaCG x Kiwwi The Batman	153,348 views/Apr 2, 2022
	11 - MIKASA SONG "Break Us" - HalaCG Attack On Titan (Official AMV)	107,331 views/Mar 19, 2022
	12 - DABI RAP SONG "CREMATE YOUR LIFE" - HalaCG feat. LEECHY! MHA/BNHA (Official AMV)	733,104 views/Feb 5, 2022
	13 - VI RAP SONG "Too Late" by HalaCG [ARCANE]	303,325 views/Dec 11, 2021
	14 - YUMeko SONG - "Step On You" - HalaCG & DJ Ling Kakegurui 賭ケグルイ (Official AMV)	506,765 views/Aug 7, 2021
	15 - NOBARA KUGISAKI SONG - "Final Boss" - HalaCG & Tyler Clark Jujutsu Kaisen	398,104 views/Jun 5, 2021
	16 - ESDEATH SONG - "Through War" - HalaCG Akame Ga Kill	701,649 views/May 22, 2021
	17 - VILLAIN DEKU SONG - "Not Nice" - HalaCG My Hero Academia	473,726 views/Mar 27, 2021
	18 - IT 2 SONG Dying Minds HalaCG feat. Freshy Kanal	15,967 views/Oct 27, 2019
FrivolousShara (3)	1 - Canary FrivolousShara x Tyler Clark (Hunter x Hunter)	3,913 views/Feb 10, 2023

	2 - Akame Eliminate. FrivolousShara (Akame Ga Kill)	2,070 views/Jan 27, 2023
	3 - Atom Eve "Genesis" FrivolousShara (Invincible)	16,424 views/Jun 5, 2021
Amanda Areia (7)	4 - Amanda Areia - Jinx (Arcane) My Insanity	38,927 views/Oct 1, 2022
	5 - Amanda Areia - Kaori Miyazono (Shigatsu wa Kimi no Uso) Não se Esqueça de Mim	23,468 views/May 29, 2022
	6 - Amanda Areia - Rap da VI (Arcane) Consertar o que Quebrei	28,647 views/May 2, 2022
	7 - Amanda Areia - Tanjiro (Demon Slayer) Filha do sol	45,607 views/Feb 19, 2022
	8 - Amanda Areia - UCHIHA (Cover)	47,632 views/Jan 13, 2022
	9 - Amanda Areia - BYAKUGAN Ft. VonMarks	28,197 views/Aug 29, 2021
	10 - Amanda Areia - Harley Quinn	37,698 views/Jun 5, 2021
Total - 9	Total - 110	-

Anexo 5. Informações de Freddy's Pizza Party Presented by NPC

Freddy's Pizza Party Presented by NPC

Join JT Music, Rockit Music and many more guests from the FNAF Nerdcore community for Freddy's Pizza Party! It'll be a fun night of Pizza, games, meet ups and watching the FNAF film together! Only 100 tickets sold, so it'll be a ton of access and facetime with the creators! ALL AGES EVENT. Movie is rated PG-13, theater rules apply.

Your ticket includes:

- Meet and Greet with JT Music, Rockit Music, DA Games, CK9C, DaRegularSauce (Freddy himself!!), Coda Animations, Fabvl, ChewieCatt, Cam Steady and more to be named! (signings, photograph opportunities aplenty!)
- Pizza and wings included!

- 2 hours of unlimited gaming at Velocity Esports! (think Dave and Busters type atmosphere and games)
- Private screening of the FNAF movie after the meet and greet!