

A full-page image of Harley Quinn from the movie 'Birds of Prey'. She is wearing her signature pink and black outfit, a clear leather jacket, and a tinsel cape. She has her blonde hair in pigtails and is holding a mallet over her shoulder. The background is a dark, stylized city street with blue and purple lighting and falling confetti.

CULT
DE CULTURA

COLÓQUIO
NACIONAL EM
ARTE SEQUENCIAL
E CULTURA POP

8 A 10
OUTUBRO
2020

FACULDADES
EST

POP!

CADERNO DE RESUMOS



A REPRESENTAÇÃO DO NERD/GEEK NA CULTURA POP

Soraya Madeira da Silva¹⁰²

É interessante notar a fluidez com que nossas percepções mudam ao longo do tempo. Opiniões, gostos e ideias se transformam e nosso olhar sobre o mundo e a sociedade ganha novas reflexões. As mudanças são rápidas e muitas vezes requerem um pouco mais de fôlego para acompanhá-las, mas cabe a nós tentar manter o ritmo e, na medida do possível, deixar a mente captar as nuances dessa evolução e a essência do momento.

Essas mudanças proporcionaram a aproximação de áreas como a tecnologia e a comunicação, desconstruindo barreiras geográficas e temporais para possibilitar o encontro de indivíduos virtualmente, mesmo que separados no âmbito físico. Assim, pessoas podem se reunir com base em seus gostos e interesses em comum, e novos grupos sociais surgem através dessa facilitação tecnológica, desenvolvendo novas identidades e tipos de relacionamento. É o caso dos nerds, grupo que é o foco deste trabalho.

O objetivo deste trabalho é discutir a representação do nerd/geek na cultura pop, passando pela origem do grupo (e do estereótipo) e por sua evolução. Através de uma revisão de literatura, ilustrada com alguns personagens de produtos de entretenimento da cultura pop, espera-se levantar novos questionamentos acerca desse grupo.

Culturalmente conhecidos por seu estereótipo físico fraco, alto intelecto e poucas habilidades sociais, os nerds surgem na sociedade (mesmo que não com este nome, a princípio) e figuram em diversos produtos culturais. É bastante comum encontrar fontes que associam o nascimento do grupo dos nerds com a criação de seu próprio nome (FERNANDES, RIOS, 2011; MATOS, 2011; MOURÃO et al., 2013). Essa origem remete à década de 1950, com os trabalhadores dos laboratórios do *Northern Electric Research and Development*, cuja abreviação é N.E.R.D.. De acordo com Pereira (2008, p. 102), “o nome do tal laboratório passou a ser sinônimo daqueles jovens branquelos de óculos espessos, vidrados num computador e pouco afeitos ao ar livre”.

A representação inicial do nerd, mais presente na cultura pop a partir da década de 1980, é geralmente associada a valores simbólicos cômicos e pejorativos, constituindo uma imagem construída pela grande mídia que ajudou a manter o status quo do nerd como sujeito inadequado e repulsivo. As características do nerd que permeiam o imaginário popular são bem conhecidas, ainda que representem um estereótipo, como os óculos grossos, pele marcada pela acne, trejeitos infantis, expressões sérias e amarguradas, que representam “sintomas universalmente conhecidos” (NUGENT, 2008, p. 12). No âmbito psicológico e comportamental, o nerd é extremamente dedicado aos estudos, possui uma inteligência acima da média e apresenta dificuldades em estabelecer relações sociais. Para completar, “sua personalidade é marcada pela timidez, falta de autoconfiança gerando a forma desajeitada de

¹⁰² Doutoranda em Comunicação no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, sorayamadeira@ufc.br.



agir, ingenuidade, além de estar sempre indiferente com ao que acontece ao seu redor” (GALVÃO, 2009, p. 2). Esta fragilidade, tanto física quanto psicológica, fez com que os nerds virassem alvos fáceis de práticas de bullying, desde a infância até a vida adulta, agravando seu quadro de rejeição social (NUGENT, 2008).

Criou-se ao redor do grupo um estigma, que, na visão de Goffman (1988), é uma cicatriz social que leva indivíduos com características semelhantes a se aproximar. Estigma este que foi amplamente difundido pelo mundo em séries televisivas e filmes na forma de pessoas tímidas, pouco atraentes e de personalidade fraca. Hoje, no entanto, os nerds são tema desses mesmos produtos, mas agora como protagonistas, por vezes deixando um pouco mais de lado a visão negativa que normalmente é associada a eles e abraçando um lado pop e descolado, antes desconhecido.

Os nerds também apresentam comportamentos de consumo distintos. Sem muita dificuldade, é possível fazer uma lista de vários produtos consumidos pelos nerds: quadrinhos, livros, filmes, séries de TV, videogames, action figures, jogos de tabuleiro, card games, dentre outros, e muitas das obras são pertencentes à cultura pop. Para Matos (2011) e Mourão et al. (2012), é através do consumo destes produtos e dos laços afetivos que têm por eles que os nerds desenvolvem sua identidade e personalidade. Ao consumirem os mesmos produtos da cultura pop, os nerds se reconhecem entre si, criam uma noção de pertencimento ao próprio grupo, o aumentam e fortalecem. Além disso, considerando que o consumo não é só a aquisição de produtos, mas o uso que fazemos deles (BAUDRILLARD, 1996), os nerds tornam-se “donos” do que consomem, conhecedores de todos os detalhes de suas obras favoritas. E estão dispostos a investir tempo e dinheiro na exploração dessas obras.

Não demorou para que o mercado percebesse o grande potencial consumidor dos nerds, e assim temos anualmente uma enxurrada de produtos voltados para este público. Fernandes e Rios (2011) apontam que, devido ao alto poder de compra resultante de seu sucesso profissional em áreas de tecnologia, os nerds tiveram suas excentricidades deixadas de lado em virtude da sua ascensão econômica. Ou seja, o capital social do grupo começou a mudar em virtude do aumento do seu capital financeiro.

Esta nova ótica sobre o grupo fez com que até mesmo a palavra nerd fosse substituída em determinadas ocasiões por geek, refletindo uma evolução, agora com uma carga simbólica bem menos negativa. Para Galvão (2009, p. 2) “segundo esta nova definição, o nerd não necessariamente é antissocial e não possui a chamada aparência clássica; alguns podem ter um visual mais moderno, retrô ou até mesmo uma aparência desleixada”. Geek é o nerd descolado, nomenclatura que facilita a auto aceitação dos membros do grupo. Tocci (2007) afirma, inclusive, que o fato de assumirem-se como nerds deu a estes indivíduos a possibilidade de escolher alguns estereótipos positivos para manter, como a falta de conformismo, a competitividade e a busca por novidades, e abandonar os traços negativos atribuídos aos nerds, como as personalidades introvertidas e antissociais. Tamanho sucesso fez com que os nerds deixassem de ser coadjuvantes nas narrativas e passassem a protagonistas de suas próprias histórias.



O nerd é uma figura que aparece em produtos da cultura pop ao longo das últimas décadas. Alguns têm o visual, outros têm o comportamento ou o estilo de vida, ou apresentam o pacote completo, tanto em séries de drama, de comédia ou até mesmo animações. Alguns personagens são classificados como nerds dentro da própria história, outros não. Exemplos deles são: Sr. Spock, de Jornada nas Estrelas, cujo comportamento é baseado na lógica e no raciocínio; Velma, de Scooby Doo, com seu visual com óculos grossos e comportamento lógico; Ross Geller, de Friends, que é cientista, apaixonado por dinossauros e quebra-cabeças; Maurice Moss, de The IT Crowd, um técnico de informática que é o estereótipo do nerd personificado: visual padrão, não tem habilidades sociais, compreende tudo de maneira literal, não tem muitos amigos e possui familiaridade com números (interessante notar que Moss é um dos poucos personagens nerds representados por atores negros (FIG. 1).



Figura 1. Da direita para a esquerda: Spock, Velma, Ross e Maurice
Fonte: Elaborado pela autora.

No entanto, a mudança já mencionada do perfil do nerd para a sociedade acarretou na transformação da representação dos sujeitos deste grupo na cultura pop. Como exemplo, podemos citar o personagem Seth Cohen, da série norte-americana The O.C., que, apesar de ser um drama voltado para o público jovem, ajudou a popularizar este novo nerd (geek), para uma audiência ampla. Também podemos exemplificar esta mudança com o personagem Tony Stark (Homem de Ferro), do Universo Cinematográfico Marvel (UCM). Além de ser herói e protagonista, Tony tem uma aparência dentro dos padrões aceitáveis pela sociedade, é rico, determinado, cientista brilhante e popular (apesar de ter problemas com sociabilidade). Uma excelente representação na cultura pop da nova figura do nerd na sociedade, em um produto feito especialmente para este grupo (FIG. 2).

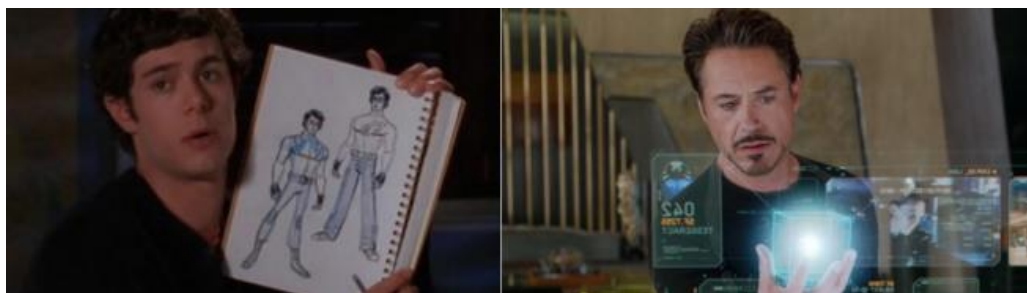


Figura 2. Seth Cohen e Tony Stark
Fonte: Elaborado pela autora.

Atualmente, percebe-se em diversos produtos da cultura pop a circulação das duas imagens do nerd: o clássico e o geek. Na série norte-americana *The Big Bang Theory*, cuja trama gira ao redor de quatro protagonistas autodeclarados nerds, percebemos essa dualidade de representações em diversos momentos, que trazem à tona inclusive questões como disputas de poder dentro desse grupo social. O personagem Sheldon, cuja representação é associada à versão clássica que temos do nerd, com visual estranho, falta de habilidades sociais e alto intelecto, muitas vezes é antagonizado pelo ator Wil Wheaton, que interpreta um personagem baseado nele próprio, homônimo, que tem um alto capital social devido à sua participação na série *Jornada nas Estrelas*, obra importante para o universo geek. Wheaton é representado como um opressor, mesmo sendo nerd; seu visual é mais suave, ele é extremamente popular, não tem dificuldades de se relacionar e tem apego a diversas obras da cultura pop. Sheldon, por outro lado, costuma ser menosprezado por Wheaton, que joga contra ele todos os atributos negativos que são associados ao nerd.



Figura 3. Sheldon e Wil Wheaton
Fonte: <http://bigbangtheory.fandom.com>

Além disso, questões ligadas à diversidade ainda são menosprezadas quando fala-se em representação do nerd na cultura pop. Por mais que seja possível concluir que esta representação mudou muito nos últimos anos, ela se aplica a um sujeito homem, branco e heterossexual. Personagens nerds femininas, negras ou pertencentes à comunidade LGBTQ+ continuam sendo mal representados nesses produtos culturais, sejam eles voltados ou não para



o público nerd, isso quando aparecem. Esperemos que não muito em breve possamos ter maior representatividade e melhor representação para personagens nerds na cultura pop.

Palavras-chave: nerd; geek; representação; cultura pop.

Referências:

BAUDRILLARD, J. **Para uma Crítica da Economia Política do Signo**. São Paulo: Martins Fontes, 1996. p. 9-49.

FERNANDES, L. F.; RIOS, R. **Enciclonérdia: almanaque de cultura nerd**. São Paulo: Panda Books, 2011.

GALVÃO, D. P. Os nerds ganham poder e invadem a TV. **Revista Científica Intr@ciência**, Guarujá, n. 1, p.34-41, 2009. Disponível em: <http://www.faculadadedoguaruja.edu.br/revista/downloads/edicao12009/Artigo_3_Profa_Danielle.pdf>.

GOFFMAN, E. **Estigma: Notas sobre a manipulação da identidade deteriorada**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1988.

KELLNER, D. **A Cultura da Mídia - Estudos Culturais: identidade política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: Edusc, 2001.

MATOS, P. O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 16., 2011, São Paulo. **Anais...** . São Paulo: Intercom, 2011. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/R24-1149-1.pdf>>.

MOURÃO, A. G. P. et al. Consumo, lazer e sociabilidade: a dinâmica do circuito geek na série The Big Bang Theory. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 35., 2012, Fortaleza. **Anais...** . Fortaleza: Intercom, 2012. p. 1 – 10. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-1844-1.pdf>>.

NUGENT, B. **American Nerd: The Story of My People**. Simon and Schuster, 2009.

PEREIRA, C. A Redenção dos Nerds. **Revista Veja**, São Paulo, ano 41, n. 9, p.102-105, mar. 2008.

TOCCI, J. **The well-dressed geek: Media appropriation and subcultural style**. Massachusetts: MIT, 2007.