

NERDCORE NÃO É SÓ PARA *NERDS*. UMA REFLEXÃO SOCIOLÓGICA SOBRE O NERDCORE MUSIC CONTEMPORÂNEO

NERDCORE IS NOT JUST FOR NERDS. A SOCIOLOGICAL REFLECTION ON CONTEMPORARY NERDCORE MUSIC

NERDCORE N'EST PAS SEULEMENT POUR LES NERDS. UNE RÉFLEXION SOCIOLOGIQUE SUR LA MUSIQUE NERDCORE CONTEMPORAIN

NERDCORE NO ES SOLO PARA NERDS. UNA REFLEXIÓN SOCIOLÓGICA SOBRE LA MÚSICA NERDCORE CONTEMPORÁNEA

Paulo Sousa

Universidade do Porto, Faculdade de Letras, Portugal

RESUMO: É possível fazer um rastreamento de alguns dos temas explorados em torno da cultura geek e da sua vastidão. No que toca à dimensão das cenas musicais dentro deste domínio, há um vazio que merece ser preenchido. Nerdcore, é um movimento cultural relativamente recente que teve extensões para uma cena musical em concreto. O que se procurou fazer neste trabalho, em primeiro lugar, foi estabelecer alicerces teóricos para investigadores interessados, visto que a bibliografia sobre o assunto ainda deixa muito a desejar, e por outro perceber de que forma esta nova corrente musical é caracterizada no domínio virtual. Para servir de complementação, tivemos acesso a uma entrevista que foi realizada a um dos pioneiros da cena, Fabvl, por um youtuber de nome Munfu Proffitt, a qual a sua análise serviu de corpus empírico para este estudo.

Palavras-chave: *nerdcore music*, cultura *geek*, cenas musicais.

ABSTRACT: It is possible to trace some of the themes explored around geek culture and its vastness, when it comes to the dimension of musical scenes within this domain, there is a void that deserves to be filled. Nerdcore, is a relatively recent cultural movement that has had extensions to a specific music scene. What we tried to do in this work, in the first place, was to establish theoretical foundations for interested researchers, since the bibliography on the subject still leaves much to be desired, and on the other hand, to understand how this new musical current is characterized in the virtual domain. To serve as a complement, we had access to an interview that was carried out with one of the pioneers of the Fabvl scene by a youtuber named Munfu Proffitt, whose analysis served as an empirical corpus for this study.

Keywords: *nerdcore music*, *geek culture*, musical scenes.

RÉSUMÉ: Il est possible de retracer quelques-uns des thèmes explorés autour de la culture *geek* et de son immensité, quant à la dimension des scènes musicales au sein de ce domaine, il y a un vide qui mérite d'être comblé. *Nerdcore*, est un mouvement culturel relativement récent qui a eu des extensions à une scène musicale spécifique. Ce que nous avons essayé de faire dans ce travail, d'une part, c'était d'établir des bases théoriques pour les chercheurs intéressés, puisque la bibliographie sur le sujet laisse encore à désirer, et d'autre part, de comprendre comment ce nouveau courant musical est caractérisée dans le domaine virtuel. Pour servir de complément, nous avons eu accès à une interview qui a été réalisée avec l'un des pionniers de la scène Fabvl par un youtubeur nommé Munfu Proffitt, dont l'analyse a servi de corpus empirique pour cette étude.

Mots-clés: *nerdcore music*, culture *geek*, scènes musicales.

RESUMEN: Es posible rastrear algunos de los temas explorados en torno a la cultura *geek* y su inmensidad, cuando se trata de la dimensión de las escenas musicales dentro de este dominio, hay un vacío que merece ser llenado. Nerdcore, es un movimiento cultural relativamente reciente que ha tenido extensiones a una escena musical específica. Lo que tratamos de hacer en este trabajo, en primer lugar, fue sentar bases teóricas para los investigadores interesados, ya que la bibliografía sobre el tema aún deja mucho que desear, y por otro lado, entender cómo es esta nueva corriente musical. caracterizado en el dominio virtual. Como complemento, tuvimos acceso a una entrevista

que le realizó a uno de los pioneros de la escena Fabvl un youtuber llamado Munfu Proffitt, cuyo análisis sirvió como corpus empírico para este estudio.

Palabras-clave: *nerdcore music*, cultura *geek*, escenas musicales.

1. Questões preliminares

É possível fazer um rastreamento de alguns dos temas explorados em torno da cultura *geek* e da sua vastidão, contudo aparenta que, no que toca à dimensão das cenas musicais dentro deste domínio, ainda há um vazio que tem que ser preenchido. *Nerdcore* é um movimento cultural relativamente recente que teve extensões para uma cena musical em concreto. Com este artigo procuramos explorar essa cena musical, buscando delimitar as suas dinâmicas e definir algumas etapas mais recentes desde a sua explosão notória de visibilidade. *Nerdcore music*, está na atualidade a dominar as cenas musicais virtuais do *YouTube*, que serve em grande medida como um grande mediador dos gostos e temáticas *nerd* e *geek* com o mundo da indústria musical e artística, saindo então de um panorama *underground* para um cenário *mainstream*. É tipicamente generalizado como uma ramificação da cultura *hip-hop*, contudo na atualidade ultrapassa essas barreiras, no sentido em que já não está restrito a um estilo alternativo do *hip-hop*, nomeadamente o Rap, podendo atravessar estilos como *Rock*, *Metal* e por aí adiante.

Com isso em mente, pretendemos explorar a temática na interseccionalidade dos modos de resistência e existência discutindo, por um lado, como é que este género musical apresenta-se como um caminho por excelência viável para carreira musical e ou artística, mas explorando também alguns aspectos possíveis em que este género tem papel na forma de afirmação identitária destes artistas, por outras palavras, falaremos nos interesses e gostos trabalhados na cena, nos produtos musicais dos artistas, em junção com a identidade (estética) dos próprios criadores como também da sua audiência.

Este trabalho encontra-se estruturado em diversos tópicos, no seguimento deste tópico introdutório, irá ser mencionado a metodologia selecionada, onde se explicita a estratégia de investigação recorrida para o estudo do objeto de análise, um outro tópico para a discussão teórica sobre o objeto, nomeadamente as temáticas escolhidas e em junção com as dinâmicas atuais do *nerdcore* e as suas etapas, a análise de uma entrevista realizada por um *youtuber* a um dos pioneiros contemporâneos da cena, servindo de corpus empírico deste trabalho, por último um tópico para agregar as principais conclusões descobertas sobre o assunto.

2. Metodologia

A estratégia escolhida, para a realização deste trabalho, foi ponderada com base no interesse de explorar o objeto de estudo em causa, *nerdcore* e mais propriamente a cena do *nerdcore music* em questão, em relação com as temáticas anteriormente mencionadas. Espera-se que este trabalho sirva como base para o arranque de estudos com maior destaque. Por isso, após uma exploração teórica, em grande destaque os contributos de Paula Guerra (2013; 2015; 2016; 2020) e outros autores, pretendemos entender este fenómeno da mesma forma como a Sociologia da Música

transcreve os fenómenos musicais, com uma reflexão sociológica em torno de um objeto de estudo de natureza musical.

Para servir de complementação, tivemos acesso à entrevista que foi realizada, a um dos artistas contemporâneos da cena, por MUNFU Proffitt. Um *youtuber* de reações e apaixonante da cultura *hip-hop*, que tem seguido bastantes artistas *nerdcore* ultimamente, reagindo também aos seus conteúdos. No dia 1 de fevereiro de 2021 MUNFU Proffitt faz upload de um vídeo intitulado, *The REAL FabvL - Fabvl gets personal about Anime rap, & Talks future in music*³⁹. Uma entrevista muito bem sucedida e prolongada, com duração de 1 hora e 35 minutos, que será detalhadamente analisada no tópico a qual este trabalho se dedica. Fabvl é um artista *nerdcore* americano, considerado um dos pioneiros da cena contemporânea, ele e os seus pares elevaram o *nerdcore* de tal forma que ganharam notoriedade suficiente para serem intitulados como tal. Deixa-se a nota, que o *nerdcore* não é só Fabvl, e já existia antes de Fabvl e os seus pares contemporâneos, contudo como vamos ver durante a entrevista e também durante o enquadramento teórico deste trabalho que, de facto, houve um boom de mudanças que facilitaram, num curto período de tempo, o género musical evoluir e os artistas se estabelecerem de forma razoável e até confortável no mundo musical do *YouTube*.

3. O cume do iceberg

Nerdcore não é só para *Nerds*: a cena musical evoluiu para além desses confinamentos sociais, num processo poderosamente acelerado. Mas tem história. Antes de explorar as temáticas de interesse deste artigo, importa contextualizar este movimento. Apesar do termo ter sido apenas cunhado em meados dos inícios do século XX, já existiam artistas musicais, nomeadamente rappers que utilizavam referências à cultura pop nas suas letras ou outros temas de teor *nerd* ou *geek* se quisermos colocar nestes termos.

Nos anos 1980, Weird Al Yankovic desencadeou uma corrente de músicas paródicas, em estilo rap, que estabeleceu o alicerce para surgir dentro da grande onda do *hip-hop* um contexto com uma estética mais *geek*. Essa estética veio a ganhar mais força nos anos 90, artistas como Beastie Boys e MF Doom protagonizando de forma destacável a cena que estava ainda nos momentos de infância: a estética dos videojogos, filmes e bandas desenhadas foram devidamente exploradas em álbuns musicais como também a própria imagem do rapper, no caso de MF Doom, por exemplo, que usava uma máscara de prata em homenagem aos vilões de banda desenhada em referência particular a um vilão principal dos *Fantastic Four* da Marvel, criado por Stan Lee e Jack Kirby em 1961, com o nome Dr. Doom.

³⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MZEzwWluDwU>, acesso 23 dez. 2022.

Estamos nos anos 2000, e como foi referido o nome *nerdcore* foi mencionado pela primeira vez por MC Frontalot, no momento em que lança o seu álbum, *nerdcore Hip-Hop*, que teve um sucesso enorme. Este álbum serviu de média para expor o género e deu hipótese a outros artistas que seguem esta corrente específica, como por exemplo Optimus Rhyme (referência a Optimus Prime da série de filmes Transformers, realizado por Michael Bay, baseado numa linha de brinquedos fabricada por Hasbro). Curiosamente, no ano de 2005, um subgénero de *nerdcore* nasce na nomenclatura *geeksta*, uma mescla do termo *geek* e *gangsta*, que combina tópicos como informática e código com o estilo de rap *gangsta*⁴⁰.

Antes de discutir atenciosamente o que está planeado, não podemos esquecer sobre a natureza do nosso objeto de estudo e onde este se posiciona no mundo teórico que vamos explorar: nas ciências sociais que se limitam a pensar o cosmos da música temos que necessariamente tocar no conceito de cena musical, e como estamos a trabalhar algo que só recentemente tem tido uma explosão espetacular a nível de presença teremos também que trabalhar o conceito de subculturas, embora o conceito esteja ultrapassado, sendo este o que antecede ao conceito de cenas, teremos que respeitar os contributos até antes explorados pelos pensadores no seu tempo.

Nerdcore como cena

Entende-se como cena musical, o contexto onde as pessoas se agrupam com um interesse em comum no que diz respeito à música e que se distinguem do resto. Para este conceito teremos que abordar ao longo deste subtópico, a questão do lugar, do interesse, e distinção. O lugar não tem que ser necessariamente um espaço físico, o que vamos ver mais adiante, os interesses são o que mantêm a cena como um espaço em comum de todos os seus participantes e a distinção sobre os outros, e sobre o que é considerado, em muitos casos, o *mainstream*.

O conceito tem muito onde se pegar, mas é extremamente valioso para o entendimento das dinâmicas que decorrem, nos vários níveis individuais e sociais,

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. Neles, diversas narrativas se entrelaçam na reconstituição de experiências subjetivas e na compreensão das dinâmicas de produção de subjetividades a partir da música, que se materializam em atos de consumo cultural, estilos e performances estéticas. (Oliveira, 2018: 2)

⁴⁰ Para esta contextualização histórica, veja MasterClass. Disponível em: <https://www.masterclass.com/articles/nerdcore-music-guide#a-brief-history-of-nerdcore>, acesso 23 dez. 2022.

As cenas musicais não estão limitadas aos espaços urbanos, contudo é nestes cenários onde existem as infraestruturas necessárias para proliferarem e fortalecerem-se de forma consistente quer a nível de eventos festivos quer ao nível do consumo cultural e lúdico disponível nos mercados.

As cenas têm várias componentes que as constroem num fenómeno extremamente complexo e diversificado, elas podem ser caracterizadas pela:

- Espacialidade, há uma forte associação do espaço com a cidade, mas não está limitado a isso, existe uma relação de reciprocidade entre o espaço e a cena, o performance;
- Regularidade, para se manter tem que existir consistência, tem que existir indivíduos que regularmente participem a fim de desenvolver um compromisso individual com a cena;
- Efemeridade, apesar de ser uma estrutura extremamente complexa, é também extremamente volátil;
- Coletivização, são os interesses e os gostos que agregam os indivíduos, são eles que querem que exista;
- Teatralidade, existe sempre uma expectativa comportamental dos sujeitos que se integram e antes de mais de uma *performance* de identidade musical pelos artistas, sempre em consideração com o contexto espacial e temporal;
- Transgressão, tem uma dimensão de diferenciação, essa diferenciação pode muitas vezes ser um bocado caracterizado como exibicionismo para quebrar com o status quo do quotidiano;
- Espetáculo, exige uma certa visibilidade por parte dos participantes, a melhor forma de o fazer está na performance, que atrai, que seduz. Esta característica é muitas vezes decisivo para a longevidade do sucesso da cena;
- Inter-relação, está sempre em constante relação com outras plataformas mediáticas, sendo uma cena cultural em si acaba por se tornar impossível não se relacionar com outras cenas culturais;
- Mercantilização, as indústrias culturais e não só vêm constantemente oportunidades de criar produtos culturais para o imediato consumo dos adeptos integrados na tal cena, “Nas palavras de Clark, “tendo ostensivamente neutralizado o punk, a indústria cultural provou ser capaz de comercializar qualquer subcultura juvenil.” (Clark in Guerra, 2013: 113).

Em junção com isto tudo, podem também existir uma variedade de cenas musicais, não existindo cenas musicais puras, isto é, sem terem de alguma forma características associadas às outras:

- Locais, cenas locais são essencialmente o início de qualquer cena;
- Trans-locais, uma cena trans-local termina a sua limitação local podendo atingir cenários internacionais, daí as tours tendo o seu principal papel na proliferação das cenas musicais;
- Virtuais, o aspeto mais comum de cena musical no mundo moderno, em que o principal mediador é sem sombra de dúvida a Internet e em muitos dos casos o *YouTube*;
- Afetivas, aqui os sujeitos não precisam de estar presentes regularmente para estarem conectados emocionalmente com a cena em questão, para isso a memória desempenha um papel de apego com a cena.

Já o movimento *nerdcore*, como uma de muitas cenas musicais, teve a sua origem numa cena mais localizada e nicho que agregava indivíduos dos mesmos interesses, neste momento mantém-se uma cena translocal através de ferramentas virtuais (nomeadamente o *YouTube*, *Spotify*, etc), sendo que a componente afetiva mantém-se presente com bastante peso. Como se pode verificar a nossa afirmação anterior, sobre a questão das cenas puras não existirem, precisamente porque o sucesso destas cenas está dependente de uma audiência comprometedora, leal e abrangente que, como fomos vendo na recapitulação histórica, veio-se construindo paulatinamente e consistente com o decorrer dos anos, estarão sempre interconectados o que é um bocado paradoxal visto que para haver diferenciação, muitos deles caem na tentação de serem '*mainstream*-izadas' e reconhecidos como algo legítimo e digno de estar a par das outras correntes musicais atuais.

De facto, o *nerdcore* diferencia-se e tem as suas características muito claras, tópicos que eram considerados '*nerdy*' ou *geek* são agora menos negativamente estigmatizados, porém continuam a haver algumas tensões que ainda perduram na atualidade. É uma cena caracterizada, maioritariamente, por ser virtual e afetiva, que assume características como a regularidade, efemeridade, coletivização, teatralidade, transgressão, com um toque de espetáculo (agora, com os tours no Reino Unido) e mercantilização, pelo consumo mediático que a audiência consegue agora adquirir, com mais facilidade, devido aos esforços dos serviços de plataformas *Streaming* nomeadamente *Spotify* e agora também redes sociais.

***Nerdcore* como subcultura**

Uma subcultura é um grupo de pessoas dentro de uma cultura que se diferencia da cultura original à qual pertence, geralmente mantendo alguns de seus princípios fundamentais. As subculturas desenvolvem suas próprias normas e valores em *Nerdcore* não é só para nerds. Uma reflexão sociológica sobre o *nerdcore* music [79] contemporâneo ■ Paulo Sousa

relação a questões culturais, políticas e sexuais. As subculturas fazem parte da sociedade, mas mantêm suas características específicas intactas,

Os jovens tornam-se frequentemente membros de culturas, ou de subculturas juvenis, que podem ser vistas como comunidades de significado e de identidade. Estas culturas proporcionam um sentido de pertença, de autorreconhecimento, de empoderamento e mitigam as ansiedades da vida (Guerra & Bennett, 2020: 226).

O conceito de subcultura é um conceito ultrapassado, devido ao facto de que:

Como Hebdige (1979) postula, as subculturas podem ser vistas metaforicamente como um ruído, representando a força e o reconhecimento do subsolo, do marginal. A teoria das subculturas produzidas nos últimos vinte anos sustenta este tipo de perspectiva, bem como o ressurgimento de uma potencial consciência política da classe trabalhadora. Nesta abordagem do conceito de subcultura, o estilo aparece como sinónimo de resistência (Guerra, 2015: 7).

A ideia que Dick Hebdige propõem não está errada, mas ao todo sabe-se que as subculturas não eram governadas pela classe trabalhadora e por isso foi alvo de bastantes críticas. Mesmo assim, não deixa de ser por acaso de que o *nerdcore*, pode ser visto como um movimento social e cultural, de uma camada da sociedade que esteve durante bastante tempo submerso, toda a cultura *geek* ou *nerd* que foi ‘arrumada’ em segundo plano está a ganhar terreno, ou força como Hebdige assim o põe nesta frase acabada de ser citada do trabalho da Paula Guerra (2015), no *mainstream* atual com a ajuda da música, criando sempre tensões daquilo que é “*underground* e *mainstream*” (Guerra, 2013: 113), sendo assim uma resposta ao *mainstream*. Esta ideia de Hebdige (1975) não surge do éter, é especificamente influenciado pela noção proposta por Michel Foucault, de como a noção de poder “se constrói quotidianamente, através de micro-relações de dominação e resistência: trata-se portanto de algo que existe em todo o lado, com variações sensíveis conforme os locais, os contextos e os atores” (Hebdige, Guerra & Quintela, 2018: 8).

Nos estudos sobre as subculturas existe muita correlação entre a resistência, e também em grande parte sobre as questões de Identidade, Hebdige (1975) menciona que a identidade e a resistência são expressas através do desenvolvimento de um estilo distinto que, por uma resignificação e operação de ‘bricolagem’, usa os bens da indústria cultural para comunicar e expressar o próprio conflito. No entanto, a indústria cultural muitas vezes é capaz de reabsorver os componentes de tal estilo e, mais uma vez, transformá-los em mercadorias. Ao mesmo tempo, os meios de comunicação de massa, embora participem da construção de subculturas ao difundir suas imagens, também os enfraquecem, privando-os de seu conteúdo subversivo ou divulgando uma imagem estigmatizada deles. Como já foi induzido anteriormente, o estilo para Hebdige é sinónimo de resistência.

E onde está o estilo de *nerdcore*? Esta questão será oficialmente respondida no tópico das dinâmicas do *nerdcore* contemporâneo, pois aqui como será verificado é o local mais adequado de recapitulação da questão em particular, antes disso, foi realizado um mapa aproximado das etapas do *nerdcore* contemporâneo, não se procurou definir com muita precisão as etapas, devido a complicações de definir com precisão o tempo exato em que o *nerdcore* contemporâneo realmente teve estas transformações, por isso recorreu-se a características muito específicas de cada uma das fases para definir estas mudanças, mas sempre com um olho num referencial temporal para avaliar o ritmo de evolução do fenómeno na contemporaneidade, então propõe-se um valor referencial aproximadamente cinco a seis anos, em particular de 2015/16 até 2020/2021.

Etapas do *nerdcore* contemporâneo

Encontra-se na tabela embaixo as três etapas que conseguimos definir sobre o *nerdcore* contemporâneo, as suas características que inclui: elementos musicais, temas musicais (conteúdo/objeto artístico), princípios e meios/mediadores.

	1. ^a Wikipediática (2012-2016)	2. ^a Relacional (mais ou menos em 2017)	3. ^a Universal (2018-2019 para a frente)
Características	-	-	-
Elementos Musicais	- Música, vídeo, <i>Thumbnail</i> e personagem (sendo que os primeiros três são elaborados pelos próprios) numa lógica de <i>do it yourself</i> (DIY).	- Música (Mixers ou músicos); - Video (Editores de vídeo); - <i>Thumbnail</i> (Artistas de desenho) - Personagem/ Artista(s) (Colaborações)	- Face reveal (momento fulcral para o Nerdcore) - <i>Tours</i> (<i>do it visibly</i> , DIV) - Música - Vídeo - <i>Thumbnail</i> - Personagem/ Artistas(s)
Temas Musicais (Conteúdo/ objeto artístico)	- Relativos ao universo que o seu objeto musical se posiciona. - Videojogos.	- Afirmação Musical e de identidade. (como artistas musicais) muitas vezes no coletivo (<i>do it together</i> , DIT) como por exemplo em <i>Cyphers</i> . - <i>Anime</i>	- Unidade contra a oposição (<i>rappers</i>), Confiança, Arrogância - Invocar sensações ou emoções (não <i>rappers</i>) - Tudo que é <i>geek</i> , dentro da decisão do artista
Princípios	- "If you know, you know"	- "If you know, you know".	- <i>If you know, you know</i> . - 1. ^a pessoa (artista)

	- 1. ^a pessoa (personagem) Lógica da prossecução	- 1. ^a pessoa (artista como personagem) - Lógica da prossecução (debilitar)	- Lógica de restrição
Meios/ Mediadores	- YouTube	- YouTube, Spotify, iTunes, Twitch, Patreon, etc...	- YouTube, Spotify, iTunes, Twitch, Patreon, etc...

Tabela 1 - Etapas do *nerdcore* contemporâneo e as suas características

Fonte: Paulo Sousa.

Nota-se que devido á fluidez e o quão rápido este fenómeno evoluiu torna-se um bocado complicado definir momentos precisos de transição entre as diversas etapas do *nerdcore*, sabe-se que a mais demorada foi sem dúvida a primeira em que durou alguns anos (3-4, então entre 2012/13 e 2016/17), quando os *animes* começaram a tornar-se *mainstream* na cultura virtual, capacitando o momento no qual os artistas começaram a fazer os seus primeiros *AMVs* (*Anime Music Video*, aproximadamente em 2017) pode-se assumir que aconteceu uma reviravolta na sua presença e na própria posição da mesma cena em relação ao *mainstream* que até ao momento esteve bastante submerso aos tantos olhos e ouvidos, desde daí que estes artistas não pararam de melhorar cada vez mais a sua arte até aos dias de hoje, levando o *nerdcore* sempre para o próximo nível.

A lógica de continuidade que veio a enfraquecer na segunda fase e depois desaparecer, tornando-se numa lógica de redução, estes conceitos utilizado por Ana Oliveira (2020) no seu estudo, que baseamo-nos para o entendimento deste fenómeno em particular, serve para definir o ritmo que os artistas puxavam o seu conteúdo, existe um ritmo muito acelerado nas primeiras fases, pois aqui os artistas estão numa guerra constante de afirmação identitária enquanto artistas musicais, na cena que estão a construir, “para fazer uso da expressão mítica de António Sérgio, se constrói na base do direito à *diferença*” (Guerra, 2013: 124). Isto mostra uma redução a partir do momento em que a confiança neles próprios e na sua música torna-se evidente e reconhecida pela comunidade virtual do *YouTube Music*. Em que a quantidade não se sobrepõe à qualidade. Então podemos definir uma segunda fase para a cena no momento em que o *AMV* foi introduzido, uma prática virtual que já existia antes, no género musical causou um exponencial aumento de visibilidade da cena musical.

Para definir o momento temporal específico em que a terceira fase iniciou, é muito complicado, contudo a introdução do “*Face Reveal*” nos vídeos das canções, demonstra um estado de arte específico e diferente do que as anteriores, ou seja, neste momento, os artistas atingiram um patamar de confiança nas capacidades musicais e de identidade face à cena que manifesta-se neles próprios se quiserem incluir nos videoclipes das suas canções, como algo natural de se ver em videoclipes

musicais de outros gêneros conhecidos. Pois o performance traz consigo outro elemento de autenticidade para o gênero musical. Em soma disso, os artistas de *nerdcore* ingleses já tomaram iniciativas de espetáculos ao vivo, “Shao Dow Tour”, artistas como Shao Dow, Connor Quest, Rustage, entre outros iniciaram o seu tour em Londres e Cambridge, 29 de Maio de 2022 e 22 de Abril do mesmo ano. Algo nunca antes visto e portanto um marco importante para a cena, consagrando-se a sua translocalidade para além do apenas virtual.

Para os seus intervenientes, a atuação num espetáculo ao vivo traduz-se em espontaneidade e por isso defendem a noção de autenticidade, uma característica que muitas das bandas também pretendiam preservar nas suas gravações, recriando assim o som das atuações ao vivo (Guerra & Bennett, 2020: 228).

Não podemos deixar de referir, no entanto, que a mudança de etapas não aponta para um corte absoluto com a etapa anterior, pelo contrário existem continuidades, apesar de ainda estarmos na terceira fase do *nerdcore* contemporâneo, ou seja, por mudarmos de fase, isso não indica que não existam momentos de referenciação ao universo em que a personagem existe, daí o princípio que eu cunho como ‘*if you know you know*’ estar presente em todas as etapas definidas, da mesma forma que o artista não deixa de se relacionar com o seu objeto de inspiração, isso ainda acontece e muito, principalmente a parte relacional, até ao ponto de dificultar a diferenciação entre as duas últimas etapas. Destaca-se, porém, a existência de mais meios mediadores que despoletaram a posição do *nerdcore* como cena *underground* para um cenário mais *mainstream*, visto que realmente o *Streaming* se torna o principal meio de rendimento destes artistas, sendo na grande totalidade uma cena virtual.

Dinâmicas superficiais do *nerdcore* contemporâneo

Neste ponto, apenas fornecemos o esqueleto, de como se traduz o objeto artístico no processo da sua elaboração nos diversos momentos de criação até ao produto final, ou seja, como é que uma canção *nerdcore* contemporânea é criada.

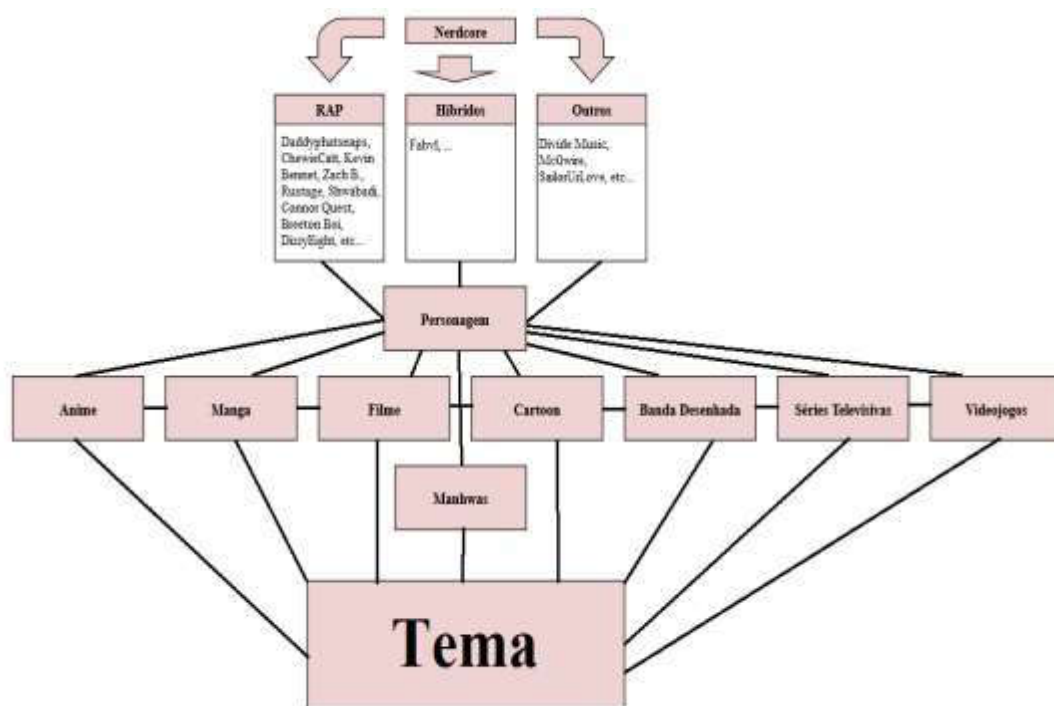


Figura 1: Esqueleto sobre as dinâmicas do *nerdcore*
 Fonte: Paulo Sousa.

O processo começa no artista, que tipo de artista estamos a falar? Um rapper? Um cantor de *Rock* ou *Metal*? Isso inclui logo à partida uma diversidade instrumentalista e vocal que captam uma maior diversidade de audiência, tocando em vários nichos e interesses como também gostos musicais. Depois temos a personagem, o principal objeto de intriga destes artistas ou ‘musa’ inspiracional que pode existir em vários universos mediáticos de interesse *geek* ou *nerd* como videojogos, anime e por aí adiante. Um aspeto a salientar, está na quantidade de médias que a personagem de interesse pode-se manifestar, por exemplo uma personagem de videojogo, existir num anime e por relação existir também um mangá sobre esse anime etc, isto garante uma diversidade temática que pode ser tocada sobre vários ângulos, sendo estes ângulos, a interpretação subjetiva dos artistas sobre essa mesma personagem, o que traz como consequência existirem duas canções sobre a mesma personagem, mas com géneros musicais diferentes, com temas diferentes, com componentes artísticas e pessoais diferentes, acabando não num só produto mas dois ou mais, porque tanto um artista como o outro tiveram inspirações diferentes.

Considerando o exemplo de Batman, uma personagem muito popular das bandas desenhadas DC, que tem imensas versões de personagem nessa média mas também aparece por exemplo, nos filmes que são baseados nessa personagem encontram-se adaptações diferentes devido aos atores que protagonizam o papel, como também os diretores que têm uma visão divergente sobre o cenário. O processo no *nerdcore* é exatamente o mesmo. Os artistas têm uma pletera de caminhos que podem seguir para contar uma certa história, que não tem necessariamente a haver com as

personagens. Então tomando o tópico da reexistência, o *nerdcore* é um caminho que estabeleceu estes artistas no universo musical que eles próprios criaram e desenvolveram, definido com os seus gostos interligados com a sua personalidade e carácter, deu origem a um media da cultura *geek* nos universos representativos do *mainstream* atual, com um estilo próprio e diferenciado das outras cenas musicais, algo que Guerra e Januário mencionam com reforço á minha afirmação:

Tia DeNora (2000) refere justamente uma *technology of the self*, entendendo a música tal como os indivíduos a utilizam para construir uma identidade, estabelecendo uma ligação entre música e momentos-chave nas suas vidas. De igual modo, a música permite que grupos estabeleçam identidades, apesar de também servir para potenciar divisões sociais, permitindo que os grupos se demarquem entre si, pois agrega indivíduos com gostos e práticas culturais semelhantes: é o que Roy e Dowd (2010) apelidam de “*technology of the collective*” (Guerra & Januário, 2016: 205).

Por último queríamos fechar este capítulo respondendo à questão levantada sobre a estética do *nerdcore*:

Na configuração dos estilos, os objetos mundanos possuem função principal, e podem se converter em materiais simbólicos ao assumirem uma ação de subversão de ordens, instituições e fronteiras, assinalando e reorientando a presença da diferença. Os objetos também jogam com estigmas e são uma porta de entrada para a construção de sentimentos de pertencimento a uma comunidade alternativa (Oliveira, 2018: 4).

Precisamente, a estética que Hebdige (1975) menciona na sua grande tese sobre o movimento Punk no Reino Unido, será usufruído para distinguir uma identidade musical própria da cena, olhando para o esquema definido, os objetos simbólicos que Oliveira (2018) descreve são todos os elementos da cultura *geek*, ou que fazem o consumo cultural *geek*, como videojogos, *anime*, *manga*, banda desenhada, filmes, séries televisivas, *cartoons* e até *manhwas* (equivalente ao mangá sul-coreano), estes objetos culturais são simbólicos, entram na equação para o consumo da música que trabalha temas sobre personagens que provêm destes universos. Embora hoje em dia, na fase mais avançada do *nerdcore*, entende-se perfeitamente que as histórias contadas nas músicas sobre estas personagens não são sobre as personagens fictícias mas sim sobre os próprios artistas, por isso se ainda estivermos recordados, na linha dos princípios, músicas cantadas na primeira pessoa (sobre eles próprios) não advém por apenas intuição, é um fator bastante recorrente. Em suma, a resposta à questão proposta, vale o que vale, pois foi encontrada através de um processo de usufruição teórica para além do contínuo envolvimento pessoal com a cena, mas a estética do *nerdcore* é uma estética intimamente *geek*.

4. Fabvl. Notas de um pioneiro

O artista não foi selecionado ao acaso, Fabvl teve um papel, que continua a desempenhar, de mediador do movimento *nerdcore*. Com agradecimentos ao *youtuber* Munfu Proffitt, conseguimos ter acesso a uma discussão que foi realizada,

em estilo de entrevista, entre o próprio *youtuber* e o artista sobre temas pessoais e da cena atual do *nerdcore*. É de notar que esta entrevista foi realizada aproximadamente dois anos antes da redação deste trabalho, muito pode ter sido alterado entretanto mas sem perder a relevância para o nosso interesse, a sua análise será o ponto fulcral deste capítulo.

Fabvl começa por nos dar pistas sobre o seu passado:

I grew up in a little country town in California, in Templeton, I lived there until I was 21 and then I joined the navy and I was in the navy for 4 years, then I got out of the navy and my wife who I met in the navy, moved up to Oregon up to like central Oregon for another 4 years or so, now I am back in Cali and I've been here for like a year now (Fabvl, 2021).

Um pouco mais adiante, Munfu fez questão de perguntar sobre quando é que Fabvl se interessou por música e que tipo de música ele ouvia quando estava a crescer:

Yeah so, I've been into music, listening to music since I was a little kid. When I was really little, my parents went through a divorce and I remember that music kinda helped me through that and I just never got off it. I remember that time I started listening to my first CDS, I remember them being of Linkin Park, and I was heavily heavily involved with League of Legends, you probably hear my music, it makes sense (...) I loved Linkin Park they kinda introduced me to both Rock and Hip-Hop at the same time, and that kinda like morphed my musical taste and it's never really left, like I love Rock, I love Metal but I love Hip-Hop as well, Linkin Park actually introduced me to Jay-Z (...) When I got introduced to Jay-Z thanks to them, to this day I think that my favorite all time artist is Drake but my favorite all time rapper is Jay-Z (Fabvl, 2021).

Algo que o cantor veio a repetir-se mais à frente:

I think like growing up I was a little messed up, my whole life I was like in a dark place, so like music, I would always sit down and listen to music for like hours and like I wouldn't just listen to music I would imagine myself performing it, and when I listened to Linkin Park, Jay-Z and all those people, Red Hot Chili Peppers were huge too, you know I grew up in white suburbia so like there wasn't really a lot of rhythmic, you know my parents were listening to country and everyone around me was listening to like different stuff so I found like, when I found Linkin Park I found Hip-Hop, and I found just like groove and all this other stuff, and I would just imagine myself perform like air guitar and stuff like that (Fabvl, 2021).

Primeiramente, a música como se pode entender pela expressão do artista foi muito importante na sua pessoa, principalmente num dos momentos mais difíceis da sua vida, o divórcio dos seus pais. Esse impacto atenuador, da música, e a impressão positiva que teve no autor assegurou que a música se mantivesse perto dele e, nas palavras dele, “nunca mais o deixou”. Parece-me bastante familiar a noção do *technology of the self* proposto por Tia DeNora, “entendendo a música tal como os indivíduos a utilizam para construir uma identidade, estabelecendo uma ligação entre música e momentos-chave nas suas vidas” (Guerra & Januário, 2016: 205).

Também é de assinalar, as influências destas fontes nas suas músicas está bastante evidente com este passado, para quem desconhece, Fabvl não é um rapper, apesar de ele ser um apreciador de *Hip-Hop* e apesar de existir, nas suas músicas, elementos que caracterizam o som como tal, ele próprio não se define dessa forma, é mais uma vez possível de verificar nas suas músicas elementos mais adequados ao género *Rock*, *Metal* tudo misturado com elementos *Hip-Hop* (rap). E mais interessante ainda, Fabvl têm um passado na música, no tempo do liceu ele participou numa banda de *Metal*, no qual atuou como principal cantor da banda, conheceu *Divide Music* lá, que coincidente tornou-se outro artista *nerdcore* contemporâneo, e até hoje são ambos amigos que, apesar de se encontrarem em espaços físicos diferentes, continuam a puxarem-se um ao outro num ambiente virtual de competição saudável, com os seus pares comuns:

I started to write music in high school, actually Divide Music, is one of my really close friends in real life, we met in highschool (...) Kinda weird how life has worked out but I told him like, he played the guitar and I was like, "hey man im interested in being like a singer for like in a band and jam out", and he agrees to it and I knew another friend at the time who was playing drums and so I was like "hey we should meet up and just try to make some music", so we did and I was 16 at the time and that's when my passion to create music began, because I had played trumpet before then, I was playing trumpet like in Jazz bands and stuff but I never explored really the idea of creating my own music (Fabvl, 2021).

Após uma discussão breve, Munfu continuou a entrevista, desta vez questionando a partir de que momento é que iniciou a sua carreira no *YouTube*, mais em específico, o quê que o incentivou a fazer uploads:

Yeah so, I started as a joke, when I got off the navy, my buddies in the navy and some other couple of friends, they were like "hey you know, you are really good at video games and you're really good at music, have you ever thought about making a song about a video game?" And I was like "Huh...", and I thought that it sounded kind of weird but like why not? I guess I'll do it so I did it and I did this about the esports organizations because at the time I was like heavily involved with like Call of Duty and I've always been like a Halo guy so yeah I was doing some songs about Esports and then like things just started like blowing up like doing pretty good and at one point Nadeshot saw my song, that I made about him so he started pushing that and that's when I realized like me and my wife looked at each other and we were like, I think it was at the time that Nadeshot said, like he was on his stream and said "I'm gonna plug this guy on twitter because people don't understand how much effort and work goes in to make something that sounds quality" me and wife looked at each other and said "Really?!" and so I thought that maybe I can actually do this (Fabvl, 2021).

É muito interessante a ideia de pensar que a sua carreira iniciou-se sob o pretexto de uma "piada", sem muitas expectativas o artista ficou abesbílico quando viu o seu conteúdo a ser reconhecido e explodir de repente, pois esse tipo de conteúdo era sobre um tópico fora do normal e então o que ele pensara de início ser algo mais nicho, acabou por receber mérito por trabalhar tópicos normalmente postos de lado

das correntes *mainstream*, Nadeshot quem ele refere é um *gamer*, com uma determinada presença no *fandom* dos videojogos naquele tempo, ao ser reconhecido por alguém com algum destaque, mesmo que a comunidade deste *gamer* fosse fora do mundo musical (e em contrapartida pertencer ao mundo dos videojogos), deu-lhe o necessário propósito de continuar o seu percurso.

Me and my wife, we got out together and her and couple of other people in my life were like, "you should try to do something because you can do something", and so I... yeah I just kinda started doing music about some nerdy stuff because you know that I've always liked video games and anime and all that stuff (Fabvl, 2021).

Por falar em percurso, a sua viagem foi fortemente, nos primeiros momentos, baseado numa filosofia de *do it yourself* (DIY) e como vamos ver mais á frente esta noção ainda continua, muito enraizada por questões pessoais:

The biggest difference about nerdcore and a lot of nerdcore artists that people don't understand is that, a lot of it, you know a lot of people have people working with them and so they (the listeners) expect to hear a certain level of quality and I always try my best, my damndest because I have only been producing my own music like, I always was writing my own music but it was always in like a band group, I always had other people around me helping me, and now I'm in the box producing my own music from the ground up to a few years now but I do have a great understanding of what I want (...) People don't understand how much work is in the back (Fabvl, 2021).

O artista chama atenção que houve evolução da sua parte, e fala em nome de todos os artistas dentro da cena que não estão a receber o devido reconhecimento, pelo esforço *backstage* que envolve a cena toda, protagonizado por indivíduos que têm a mesma ambição de seguirem o caminho como músicos independentes, o que pode levar a entender a existência de redes sociais estabelecidas entre eles:

*Exactly that's how it feels bro, thank you! Whether it's good or not, who knows, because in years from now I'm gonna look back on this and see all its flaws, and it's an endless battle but I think I'm gonna be more proud of these songs because, like this song I put out this week. it's not a song about f*cking Sasuke it's about so me so like, and that's just how it is you know but it relates, so I'm pulling inspiration from the show (Naruto), I'm relating to a character and I'm writing a song about me, and honestly when I hear these songs back it's a lot more pleasing to me in time (Fabvl, 2021).*

Antes que este capítulo exceda o que está planeado discutirmos, temos mais dois tópicos que queremos elucidar antes de dar fecho a este papel, o primeiro ponto, diz respeito à transcrição anterior, resumidamente, temos o que foi apontado para o esquema anterior e alguns pontos de associação com a tabela ainda antes disso, o processo de criação destes artistas parte da inspiração que lhes é conferido pelo visionamento ou envolvimento com a fonte em questão, existe um momento de relação com essa personagem mas o produto final não é sobre essa personagem mas sim sobre eles próprios.

Em termos artísticos, e no nome de quem aprecia música, para o autor a fase em que o *nerdcore* se encontra dá-lhe uma sensação de realização pessoal equivalente a qualquer outro tipo de música que confere a outro autor qualquer. Todo o processo *backstage*, performance e conteúdo que está devidamente a ser partilhado, nesta fase do *nerdcore*, deixa-o mais seguro enquanto às suas capacidades artísticas e musicais, os seus gostos fazem parte da sua música.

Sua formação reflexiva se refere ao fato de que o gosto é formado no momento em que é expresso, e ele é expresso ao mesmo tempo em que se configura como uma espécie de tecnologia de apresentação de si (...). 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).

Com reflexões pessoais muito interessantes, deixamos esta resposta de Fabvl quando Munfu, no fim da entrevista, questionou-o se tem algum interesse em aderir a alguma *label*:

Munfu - *Have you had any labels reach out?*

Fabvl - Yes.

Munfu - *They want to work or how do you feel about that?*

Fabvl - *Never. I'm gonna be honest with you, there's not a single person at any record label that could do what's in my head better than me. I would have to be so established and so big that I could do whatever I want with that deal, to where I could say "I'm going to sign with you guys because I am who I am and you are just gonna sign me, and I'm still going to be who I want to be, and you're not taking it", because that's it, I don't need them, it's not that I hate them or anything I just dont need them.*

Munfu - *Right, because you made it this far by yourself so "sky's the limit".*

Fabvl - *Yeah, I have an idea what I want and I know how to get there so, anything else, like people taking money from my brand? I'm very selective, it's like, "why would I give you all a cut of what i've been working towards that I know how to do?" At this point, unless you can add to it and make it blow into another new level, maybe, but I don't trust that many of them can, I think they would probably f*ck it up (Fabvl & MUNFU Proffitt, 2021).*

5. Pistas conclusivas

Tudo o que foi discutido, é apenas o topo do Iceberg, *nerdcore* é um universo intrigante e merece ser devidamente trabalhado, em termos musicais, a cultura *geek* ainda tem muito para ser explorado, e o *nerdcore* tem muitos mais tópicos que ainda não foram questionados. Qual é a posição das mulheres no *nerdcore*? Qual o efeito das celebridades nestes respetivos universos para a proliferação da música? O que são *Normies*? *Normies* vs *Geeks*, qual as representações de ambos os grupos que

podem ser retirados ao ouvir *nerdcore*? Que redes sociais são criadas nestas dinâmicas?

Embora não houvesse hipótese para explorar com ainda mais detalhe este fenómeno, o nosso trabalho estará conseguido se deu para pelo menos considerar para o futuro, despoletar mais questões sobre a cena e que sirva algum interesse para suporte bibliográfico. Definiu-se as etapas do *nerdcore* contemporâneo e algumas das suas características, nada impede de adicionar mais componentes de análise e elaboração de mais esquemas que organizam as dinâmicas ainda pouco exploradas. Tal como a metáfora induz, ainda estamos no início da nossa descoberta de algo muito novo, mas que exige uma maior aplicabilidade teórica e empírica que deve ser catalogada de forma sistemática e consistente dos descobrimentos que são realizados para fins científicos.

O *nerdcore*, é um movimento cultural, em que a sua estética artística dá caminhos para uma afloração temática, dando primazia aos gostos, identidade dos sujeitos para poderem criar dinâmicas complexas de consumo e socialização, afetando o *status quo* artístico assim da mesma moeda que dá *empowerment* a uma comunidade extensa e da mesma complexidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Hebdige, Dick; Guerra, Paula & Quintela, Pedro (2018). *Subcultura: o significado do estilo*. Lisboa: Maldoror.
- Guerra, Paula & Bennett, Andy (2020). Punk Portugal, 1977–2012: A preliminary genealogy. *Popular Music History*, 13.3, pp. 215–234.
- Guerra, Paula & Januário, Susana (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, Paula (2015). *Flying Away: Electronic dance music, dance culture, psytrance and new sounds in Portugal*. In Simão, Emília; Silva, Armando Malheiro da; Magalhães, Sérgio Tenreiro de (Eds.). *Exploring psychedelic trance and electronic dance music in modern culture* (pp. 307-336). Hershey: IGI Global.
- Guerra, Paula (2013). Punk, ação e contradição em Portugal. Uma aproximação às culturas juvenis contemporâneas. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, n. 102-103, 111-134.
- Guerra, Paula (2020). Under-Connected: Youth subcultures, resistance and sociability in the Internet Age. In Gildart, Keith; Gough-Yates, Anna; Lincoln, Sian; Osgerby, Bill; Robinson, Lucy; Street, John; Webb, Peter & Worley, Matthew (Eds.). *Hebdige and subculture in the twenty-first century. through the subcultural lens* (pp. 207-230). London: Palgrave Macmillan, Cham.
- Oliveira, Ana (2021). *Do it together again: redes, fluxos e espaços na construção de carreiras na cena independente portuguesa* [Tese de Doutoramento]. Lisboa: Iscte - Instituto Universitário de Lisboa.
- Oliveira, Luciana Xavier de (2018). *As políticas de estilo nas cenas musicais: contribuições teórico-metodológicas*. *Latitude*, 12(2), 60-74.

Paulo Sousa. Licenciado em Sociologia pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto e mestrando em Sociologia na mesma instituição na área de especialização *Contextos, Práticas*

e *Políticas Culturais*. Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Via Panorâmica Edgar Cardoso s / n, 4150-564 Porto, Portugal. Email: paulosgs1998@hotmail.com. ORCID: 0000-0001-7065-6329.

Receção: 10-07-2022

Aprovação: 02-12-2022

Citação:

Sousa, Paulo (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), pp. 73-91. ISSN 2184-3805. DOI: 10.21747/21843805/tav5n2a4