

**ENTRE O DESPERTAR DA
FORÇA E A FÚRIA DO
DRAGÃO:**

culturas *nerds*, identidades
e subjetividades juvenis em
Picos-PI entre as décadas
de 1990 e 2010

BETWEEN THE AWAKENING OF
FORCE AND DRAGON FURY:
nerds cultures, identities and
juvenile subjectivities in Picos-PI
between the decades of 1990 and
2010

ENTRE EL DESPERTAR DE LA
FUERZA Y LA FURIA DEL
DRAGON:
culturas *nerds*, identidades y
subjetividades juveniles en Picos-
PI entre las décadas de 1990 y
2010

Fábio Leonardo Castelo Branco Brito¹
Francisco Adriano Leal Macedo^{2, 3}

RESUMO

Este artigo tem como objetivo historicizar o universo *nerd* como um vetor para a produção de identidades, bem como de sensibilidades no espaço da microrregião de Picos, através do alcance de canais de TV, celulares, *smartphones* e computadores conectados à Internet. Nesse sentido, o objeto do estudo envereda-se pelas teias

¹ Doutorando em História Social pela Universidade Federal do Ceará, mestre em História do Brasil pela Universidade Federal do Piauí, Licenciado em História pela Universidade Estadual do Piauí. Professor Assistente da Universidade Federal do Piauí - Campus Senador Helvídio Nunes de Barros e coordenador do curso de História. Membro do GT "História, Cultura e Subjetividade" (DGP/CNPq). E-mail: fabioleobrito@hotmail.com.

² Graduando em História na Universidade Federal do Piauí - Campus Senador Helvídio Nunes de Barros. Membro do GT "História, Cultura e Subjetividade". Bolsista de Iniciação Científica Voluntária na Universidade Federal do Piauí. E-mail: adrianocpf@hotmail.com.

³ Endereço de contato dos autores (por correio): Universidade Federal do Piauí, Campus Senador Helvídio Nunes de Barros. Rua Cícero Eduardo, S/N - Bairro Junco - Picos/PI, CEP: 64600-000 Brasil.

discursivas de sujeitos que circulam pelos espaços físicos e virtuais da cidade de Picos, ambicionando com isso produzir uma história do tempo presente, referenciada por autores tais como Félix Guattari, Suely Rolnik, Donna Haraway, Massimo Canevacci e Stuart Hall. Apresentam-se como sujeitos a serem pesquisados aqueles que arrogam para si a nomeação de *nerds*, fazendo levantamento de dados orais.

PALAVRAS-CHAVE: História; Tempo Presente; Identidades; Subjetividades; *Nerds*.

ABSTRACT

This article aims to historicize the geek universe as a vector for the production of identities and sensitivities within the Picos de micro-region, through the range of TV channels, cell phones, smart phones and computers connected to the Internet. In this sense, the object of study is envereda-by discursive webs of subjects flowing through the physical and virtual spaces of the city of Picos, aiming thereby produce a history of the present time, referenced by authors such as Félix Guattari, Suely Rolnik, Donna Haraway Massimo Canevacci and Stuart Hall. They present as subject to search those who arrogate to themselves the appointment of nerds, making lifting oral data.

KEYWORDS: History; Present time; Identities; Subjectivities; Nerds.

RESUMEN

Este artículo pretende historizar el universo *nerd* como vector para la producción de identidades y sensibilidades dentro de la de la micro-región de los Picos, a través de la gama de canales de televisión, teléfonos celulares, teléfonos inteligentes y computadoras conectadas a Internet. En este sentido, el objeto de estudio es envereda por redes discursivas de los sujetos que fluyen a través de los espacios físicos y virtuales de la ciudad de Picos, con el objetivo de ese modo producir una historia del tiempo presente, referenciado por autores como Félix Guattari, Suely Rolnik, Donna Haraway Massimo Canevacci y Stuart Hall. Presentan como sujeto de buscar aquellos que se arrogan el nombramiento de los nerds, lo que hace el levantamiento de datos orales.

PALABRAS CLAVE: Historia; Tiempo Presente; Identidades; Subjetividades; *Nerds*.

Recebido em: 28.02.2016. Aceito em: 21.03.2016. Publicado em: 30.04.2016.

Eu tenho mil rostos e mil nomes. Não sou ninguém, sou todos. Sou eu sou tu. Sou aqueles lá na frente para trás dentro e fora. Estou em toda parte não estou em lugar nenhum. Estou presente estou ausente.

William Burroughs *apud* Massimo Canevacci

O campo historiográfico é permeado por um amplo conjunto de debates teóricos-metodológicos acerca de como a história deve ser escrita. Ciro Flamarion Cardoso, partindo de uma perspectiva própria da história social e notadamente marcada por uma visão estruturalista, propõe uma clara oposição entre pretensos “paradigmas rivais” no interior de tal produção, na medida em que a mesma se encontraria dividida entre os ditos paradigmas iluminista e pós-moderno. Baseados em uma filosofia racionalista, defensores de uma disciplina autônoma, os iluministas encontrariam oposição nos ditos pós-modernos, na medida em que os mesmos seriam um mesclado entre irracionalismo e semirracionalismo, avessos a metanarrativas (CARDOSO, 1997). No entanto, para os interessados, há como superar o “conforto” de pensar por oposição, numa lógica maniqueísta e em processos binários. É possível abrir mão dos antagonismos que criam campos separados e não mantêm relações entre si e não se deixam atravessar pelo outro. Essa discussão, estabelecendo um ponto de diálogo, saindo do “ou, ou”, permite a possibilidade de sair das trincheiras e fazer bom uso, através de “uma terceira margem”, das teorias que forem úteis a determinado estudo, como numa caixa de ferramentas (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2007). Contrários à ideia de ter que fazer uma escolha entre uma corrente ou outra, adentramos nesse trabalho disposto a fazer, se necessário, teorias rivais terem um agradável diálogo, entre si e com o tema discutido.

No interior da diversidade que, atualmente, tem tomado o campo que foi chamado de história cultural, é possível perceber uma multiplicidade das temáticas estudadas pelos historiadores. Tal amplitude temática, possibilitada, em grande

medida, pela percepção da cultura como categoria que atravessa as diversas dimensões de fazeres historiográficos na contemporaneidade (HUNT, 1992) tem instigado um repensar sobre a própria noção de sujeito – potencialmente alargada pelas novas reflexões que o observam como um ser que se dá aos pedaços – e suas práticas. Sujeitos que, tal como nos lança a epígrafe de William Burroughs, possuem “mil rostos e mil nomes”, cuja liquidez os fazem encontrar-se em todos os lugares, estarem presentes e ausentes, encontrarem-se nas diversas dimensões das subjetividades. Dessa maneira, uma determinada categoria social passa a ganhar corpo: os chamados *geeks* ou *nerds*, cujo local em uma temporalidade presente os faz passar, também, a serem sujeitos com potências de serem historicizados.

Subjetividades *nerds*. A fúria do dragão e a explosão de identidades

No final do século XX e início do século XXI, um fenômeno cultural entrava em cena e crianças e jovens em todo o Brasil acordavam logo cedo para assistirem na televisão desenhos animados e séries de televisão. Isso tudo era parte da programação destinada ao público infanto-juvenil de grandes emissoras, tais como a TV Manchete, extinta em 1998, já nos últimos anos do século passado. Passavam a ser realizadas intensas negociações com os pais no que tangia às horas de fazerem a lição de casa para conquistar o direito de assistir, e dedicando os recreios da escola para debaterem sobre os episódios anteriores de animes famosos como aqueles ligados a franquias como *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco*. Esse é um exemplo que representa uma parcela considerável dos *nerds* picoenses, os quais são alvo da pesquisa deste trabalho. Foi nesse Brasil, que, desde os anos 1960, vivenciava um amplo conjunto de acontecimentos que ora popularizava os meios de comunicação de massa, apresentando as condições históricas nas quais se delineava a pós-

modernidade brasileira (CASTELO BRANCO, 2005), que essas crianças e jovens cresceram.

Dessa infância, estes sujeitos, hoje jovens adultos, herdaram muito além da nostalgia, pois passaram teimosamente pela adolescência e foram ininterruptamente forjando identidades culturais e sociais para si próprios, à margem de muitas outras, inspirados naqueles programas que tanto os fascinavam, não conhecendo a palavra docilidade no que se refere a seguir a vida conforme padrões que a sociedade "precisa" e cobra, que visa a limitar a juventude a uma determinada faixa etária (CANEVACCI, 2005:28-29). Esse processo de formação mental e cultural pode ser caracterizado como uma recusa de seguir parâmetros sociais mais hegemônicos, participar da construção e aderir, paralelo a outros, um novo modo de ser e de se identificar.

Antes de qualquer coisa, assumir essa identidade para si trata-se, no entanto, de um exercício de coragem. A cobrança social pela inserção compulsória dos sujeitos no mundo dos adultos, torna a vivência da juventude interminável alvo de uma série de preconceitos, que, por vezes, os antissocializa, por significar ir contra a uma ordem estabelecida e um discurso que brada "cresça!" que na verdade, veladamente, infantiliza e decide por cada um à sua subjetividade que já não é mais assim tão "subjetiva" (GUATTARI E ROLNIK, 1999).

Distante dos considerados *cults* introduzido pela *subjetividade capitalística*, que enlaça a maioria dos adultos, como a exemplo de desfazer-se de *mangás*⁴, *card games*⁵ e *action figures*⁶, tocando a vida de "adulto normal", esses jovens escolheram assumir uma identidade de uma minoria da sociedade. Enquanto esses "adultos

⁴ *Mangá*, em japonês: 漫画, traduzido literalmente como "história(s) em quadrinhos", é a palavra usada para designar história em quadrinhos feita no estilo japonês. No Japão, o termo designa quaisquer histórias em quadrinhos.

⁵ *Card games* são jogos de cartas colecionáveis. Essas cartas pertencem a um universo próprio, podendo ser de um anime, de alguma saga ou de uma mitologia original. Os jogadores precisam vencer os adversários utilizando as habilidades de suas cartas, montando estratégias.

⁶ *Action figures* são réplicas em miniatura de personagens de filmes, mangás, animes etc.

normais” fazem uma modificação completa da sua vida quando a sociedade exige, apenas lembrando de vez em quando com alguma nostalgia e faces levemente coradas de vergonha, somados a um misto de desdém, da época que “tinha tempo pra bobagens”, os sujeitos *nerds* escolhem assumir sua personalidade subjetiva segundo seus desejos e imunes à “imensa maquina produtiva de uma subjetividade industrializada e nivelada em escala mundial” (GUATTARI E ROLNIK, 1999:39).

Ligado de forma muito direta a essa autodenominação vieram, naturalmente, muitas consequências no âmbito social, gerada por inúmeros fatores, principalmente pela não compreensão exata do termo *nerd*, geralmente atribuindo a ele um sentido pejorativo e estereotipado, ou simplesmente por ver que aquele jovem não está passando por algumas metamorfoses que outros julgam obrigatórias. Sobre isso o jovem *nerd* Ricardo Fernando Cavalcante, que pode ser encontrado em redes sociais como o *Facebook* sob pseudônimo de Ricardo Hiei, sendo ele um sujeito que vive hoje as suas subjetividades da forma mais livre possível, conta o seguinte:

A dificuldade foi continuar com práticas ditas “infantis” quando todos os outros da minha idade começavam a se preocupar mais com namoradas, festas, bebidas, roupas e etc. Assistir animes, jogar vídeo games, e ler quadrinhos não era exatamente a prática exercida por garotos de 13 ou 14 anos(...) Fui taxado como estranho (CAVALCANTE, 2015)

Essas taxações, críticas negativas excessivas, muitas vezes dão uma impressão (bem real) de exclusão e deslocamento que pode até se tornar nocivo ao psicológico caso se cristalice apenas em suas relações ligadas a isso, obrigando o indivíduo em questão, como saída, tentar criar uma espécie de linguagem alternativa, criando outros pontos de aproximação eventuais para se comunicar com as pessoas, e assim não ficando tão isolado, como é o exemplo do Marcos Paulo das Chagas, que renitentemente parece procurar uma “receita” para conseguir socializar e se aproximar das pessoas, e nunca obtendo resultado muito promissor nessa empreitada. Ele afirma que: “Eu não consigo. As pessoas em geral não parecem estar

muito abertas a conversarem comigo sobre o que eu curto... [pausa] Tenho a impressão as vezes que é impossível pra mim socializar com os outros" (CHAGAS, 2015). Temos nessa repressão um fenômeno que pode ser sintetizado num conceito que mescla a psicologia Freudiana com a teoria Marxista, que é a *subjetividade capitalística*. Esta promove uma culpabilização no sujeito, fazendo-o questionar a si próprio se há algo de errado com ele e com isso coagi-lo a "se adaptar" e se encaixar na escala de valores reconhecidos pela sociedade.

A culpabilização é uma função da subjetividade capitalística. A raiz das tecnologias capitalísticas de culpabilização consiste em propor sempre uma imagem de referência a partir da qual colocamos questões tais como: "quem é você?", "você que ousa ter uma opinião, você fala em nome de quê?", "o que você vale na escala de valores reconhecidos enquanto tais na sociedade?", "que etiqueta poderia classificar você?" E somos obrigados a assumir a singularidade com o máximo de consistência. Só que isso é frequentemente impossível de fazermos sozinhos, pois uma posição implica sempre um agenciamento coletivo. No entanto, à menor vacilação diante dessa exigência de referência, acaba-se caindo, automaticamente, numa espécie de buraco que faz com que a gente comece a se indagar: "afinal de contas quem sou eu?" "será que sou uma merda?" É como se nosso próprio direito de existência desabasse. E aí se pensa que a melhor coisa que se tem a fazer é calar e interiorizar esses valores (GUATTARI E ROLNIK, 1999, p. 40-41).

Porém essa opção de tentar dialogar sobre outros assuntos (quando) funciona apenas como se fosse um anódino, levando a constantes "fugas ao virtual", fazendo uso de redes sociais como o *Facebook*, bate-papos dos *fansubs*⁷, mantendo um círculo muito extenso de amizades na rede, que passam a desejar profundamente que aquelas pessoas não estivessem geograficamente tão distantes. Marcos Paulo, por exemplo, diz se sentir assim. "Tenho grupos de bate-papo no *Facebook*, redes sociais exclusivas para fãs de heróis dos quadrinhos. Quando não tenho nada para

⁷ Sites na internet que disponibilizam anime e séries legendados, no caso do Brasil em PT-BR (português do Brasil). São feitos normalmente por fãs e tendo como público-alvo outros fãs, sendo responsáveis por grande parte da difusão dessa cultura. Normalmente são muito organizados e pontuais, contando com falantes de outras línguas para fazer a tradução, técnicos para fazer sincronização e outros detalhes técnicos. Fansub é uma palavra de origem inglesa, formada da contração de fan (fã) com subtitled (legendado), ou seja, legendado por fãs.

estudar fico imerso no computador ou no celular, noutra mundo, no mundo virtual” (CHAGAS, 2015). A “etiqueta” que classifica Jovens como Ricardo Hiei e Marcos Paulo é “*nerd*”, e eles são habitantes de pequenas cidades na microrregião de Picos que até o final do século XX ainda pertencia a este, sendo que hoje seus respectivos municípios se encontram emancipados, porém ainda assim com grande dependência da cidade-mãe e teimam em não cortar o cordão umbilical.

Conforme o indivíduo vai crescendo e se assumindo *geek*, muitos dos amigos de outrora começam a olhar com desconfiança e mantêm certa distância, sob vários pretextos. Muitas vezes, conforme as diferenças ficam mais proeminentes, casos de *bullying*⁸ foram parte do cotidianos desses jovens. Ricardo Hiei diz ter sofrido quando mais jovem diversos tipos de intimidação por conta dos seus desejos: “*bullying* nem se fala, sofri o pão que o diabo amassou nas mãos dos ditos “descolados”, desde levar cascudos, até mesmo taparem a minha boca na hora da chamada da escola” (CAVALCANTE, 2015).

Por esse motivo, dentre outros, que autodenominar-se *nerd* mesmo passada a infância e depois de adolescente ou adulto é, em suma, um ato muito corajoso, é a “fúria do dragão” soltando-se num rasgo de ousadia e ansioso por uma libertação e plena expressão da singularidade, podendo assim praticar seus reais hobbies e desejos sem medo. Ricardo Hiei depois de ser indagado sobre isso, diz que “Não deixou que o moldassem segundo vontades alheias o seu modo de ser” (CAVALCANTE, 2015). O processo de singularização pelo qual passou Ricardo Hiei rompeu vigorosamente com o processo de subjetivação em massa do capitalismo, remando contra a corrente, já que “esse desenvolvimento da subjetividade capitalística traz imensas possibilidades de desvio e singularização” (GUATTARI; ROLNIK, 1999). Indivíduos como Marcos Paulo, que em detrimento de todas as

⁸ Bullying é um termo utilizado para descrever atos de violência física ou psicológica, intencionais e repetidos, praticados por um indivíduo ou grupo de indivíduos causando dor e angústia.

dificuldades que passa, mostram que é sempre possível atrever-se a singularizar (DELEUZE, 1995; GUATTARI; ROLNIK, 1999).

O traço comum entre os diferentes processos de singularização é um devir diferencial que recusa a subjetivação capitalística. Isso se sente por um calor nas relações, por determinada maneira de desejar, por uma alfinetada positiva da criatividade, por uma vontade de amar, por uma vontade simplesmente de viver ou sobreviver, pela multiplicidade dessas vontades. É preciso abrir espaço para que isso aconteça. O desejo só pode ser vivido em vetores de singularidade (GUATTARI E ROLNIK, 1999:47).

Possivelmente influenciados pelo processo de constituição de uma certa linha padrão dos desejos, segundo a qual que adultos não desejam ou não deveriam mais desejar esses produtos, a programação que *nerds* gostariam, com seus animes, filmes, seriados e desenhos, terminou, em muitos momentos, não sendo ofertadas pela mídia televisiva em horários que lhes permitissem conciliar com outras atividades que exercem para se sustentar. Em vista disso, alternativas para difusão desses materiais passariam a ser cada vez mais difundidas, escapando, dessa maneira, da interdição promovida pelos veículos de cultura. Nesse sentido, a Internet e a emergência dos canais de vídeo, bem como dos serviços de *streaming*, apareceria, já na virada dos anos 2000, como um vetor de possibilidades que se multiplicaria, na medida em que possibilitaria não apenas a divulgação, mas até mesmo a produção de novos materiais, por vezes inéditos ao público que, naquela época, apenas acessava a TV aberta.

A internet oferece uma sensação de ser um lugar pertencente a um mundo mais participativo, o que permite a um fã fazer buscas constantes por informações sobre suas paixões e encontrar pessoas como ele, conectadas à rede pelo planeta todo e ter uma sensação de pertencer a um grupo, à mesma tribo (GOMES, 2015:58)

A rede mundial de computadores, somada à fabricação e distribuição de novos dispositivos cada vez mais acessíveis, em sua ininterrupta expansão, surgem como uma mão na roda para quem deseja além de ter acesso aos conteúdos,

também debater e socializar com outros no mundo virtual. Esses dispositivos passariam a ser usados como instrumentos de complexificação da mídia, que passaria a ser readequada a outras formas de relação entre os sujeitos e os meios de comunicação. Seria transformada aquilo que seria chamado de *pirâmide de controle*, que é referida por Felix Guattari, antes da Internet ser difundida e, profeticamente, propôs que a fuga desse controle, e uma mídia que não pertença “à pirâmide” não era “absolutamente utópico” (GUATTARI E ROLNIK, 1999). Portanto, é possível, a partir dele, pensar que:

Os sistemas de difusão literária, artística, etc. são sempre concebidos como pertencendo ao domínio de uma pirâmide de controle e de seleção, que se encarna no fato que há sempre um professor para corrigir as cópias, um crítico para selecionar textos, um editor e assim por diante. Esse modo de difusão é muito segregativo do ponto de vista das produções selecionadas. Podemos muito bem imaginar sistemas de mídia e difusão que não pertençam a esse sistema piramidal (GUATTARI E ROLNIK, 1999, p. 115).

Essa fuga à pirâmide permitiu que essa minoria, que são os *nerds* que perambulam pela cidade de Picos construíssem uma identidade, que, ao longo do tempo, foi se forjando e, em torno da qual, foi se traçando uma senda rumo a toda uma rede de comunicação e sensibilidades. Eles recusaram esses modos de encodificação preestabelecidos, e de telecomando, não os aceitando, para construir, de certa forma, modos de sensibilidade, modos de relação com o outro, modos de produção, modos de criatividade (GUATTARI; ROLNIK, 1999). Esses indivíduos assumiram-se *nerds*, rompendo com os mecanismos do capitalismo que procuram braços adultos para o desempenho de suas exigências. E também fizeram e fazem uma releitura de todos esses produtos que consomem conforme seus interesses, através da internet, que vem mostrando um grande potencial de difusão de conteúdos e ideias (CERTEAU, 2012).

De acordo com Michel de Certeau, só se pode detectar o real sentido que foi atribuído a certo conteúdo veiculado e diagnosticar suas semelhanças e diferenças

da definição proposta pela produção primária, ao analisar a manipulação pelos praticantes que não o fabricaram (CERTEAU, 1990:40). Então a internet, em sua capacidade de espalhar as informações, dá uma possibilidade cada vez maior de que o que é assistido, das relações pessoais que são proporcionada em nome e em torno disso, seja cada vez mais heterogêneas em relação ao que foi inicialmente pensada pelos grandes executivos de canais de comunicação de massa. Então, no encargo de partilhar as sensibilidades, a *cibercultura*⁹ surge como uma mão na roda.

Nesse sentido, afetando diretamente os *nerds* desse espaço, houve durante a primeira década do terceiro milênio a popularização da Internet no centro sul piauiense, passando por cidades tais como Picos e tomando outros espaços do sertão que o rodeia. Esse acesso uma crescente à rede mundial de computadores faria com que os eles, outrora com chances mínimas de socialização, se encontrassem *online*, podendo, dessa maneira, engrenar uma forma de diálogo deles, um compreendendo de imediato toda uma gama de referências, outras subjetividades, tais como piadas, *memes*, imagens que considerassem bizarras e engraçadas, e até mesmo compartilhando seus sentimentos mais íntimos.

[...] A internet e o advento do fenômeno da mundialização permitiram uma equalização dos hábitos de consumo de cidadãos de todo o mundo, que têm as mesmas narrativas disponíveis para consumo, possibilitando o surgimento de um mercado global de públicos consumidores para produtos midiáticos. [...] O nerd não está mais sozinho. (CARVALHO, 2011:234-235)

Desses indivíduos com subjetividades que são sendo construídas nesse aparente campo minado que se parece as vezes ser *nerd*, com os problemas que aparecem, levando às respectivas soluções que encontram para continuarem sendo o

⁹ Cultura que surgiu, ou surge, a partir do uso da rede de computadores através da comunicação virtual, a indústria do entretenimento e o comércio eletrônico. É também o estudo de vários fenômenos sociais associados à internet e outras novas formas de comunicação em rede, como as comunidades on-line, jogos de multiusuários, jogos sociais, mídias sociais, realidade aumentada, mensagens de texto, e inclui questões relacionadas à identidade. Ver: LEÃO, Lúcia. **Derivas:** cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume, 2004.

que são e permanecerem sem máscaras, vivenciando de forma escancarada os seus desejos, surge um potencial para formação de identidades. Do meio da balburdia e das ruínas que nasceram da repressão e culpabilização, surge por conseguinte um terreno fértil para socialização e formação de sensibilidades. Essas sensibilidades permitem a criação de uma rede comunicacional na metrópole (Picos) através das redes sociais e pontos de encontro unindo pelo "fator *nerd*" os indivíduos mais heterogêneos, de todas as classes sociais, que dificilmente estariam juntos sem esse forte ponto comum.

Para Stuart Hall, o potencial para formação duma multiplicidade de identidades na pós-modernidade nasce através do consumo, sob muitas formas, como adesões ideológicas, filmes, marcas de produtos, música que curte, cidade em que mora etc, promovendo assim a cada vez maior expansão do leque de matrizes identitárias heterogêneas. Quando os indivíduos notam interesses em comum, desejos partilhados, práticas e hobbies, nasce daí mais uma identidade. No caso dos sujeitos que praticam a cidade de Picos, a "nerdice" os uniu.

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas — desalojadas — de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem "flutuar livremente". Somos confrontados por uma gama de diferentes identidades (cada qual nos fazendo apelos, ou melhor, fazendo apelos a diferentes partes de nós), dentre as quais parece possível fazer uma escolha. Foi a difusão do consumismo, seja como realidade, seja como sonho, que contribuiu para esse efeito de "supermercado cultural". [...] (HALL, 2006:75)

O sentimento de identidade, de pertencimento, que nasceu do devir *nerd* é algo que esses jovens relatam como algo que, em suas vivências, aparecem como que uma recompensa após dura batalha. As identidades que se forjaram ao longo do tempo passam ser percebidas *a posteriori*, na medida em que no interior delas podem ser compreendidas as diversas subjetividades produzidas que, quando foram aceitas, puderam ser usadas para construir afetividades importantes, em algo que,

para muitos, pode ser sintetizado pelo rifão “depois da tempestade vem a bonança”. A esse respeito, Ricardo Hiei conta o quanto foi de grande valia essa subjetividade produzida no âmbito das relações nos mais diversos níveis:

Me aceitar *nerd* e me ligar mais em *animes*, filmes, séries, quadrinhos e *games*, me trouxe uma gama de conhecimento e, acima de tudo, contato com pessoas maravilhosas, que aceitavam não só o meu jeito, mas também o próprio jeito de ser, amigos que levarei para o resto da vida. Logicamente que isso me aproximou da minha então futura esposa da forma mais saudável, ingênua e sincera possível (CAVALCANTE, 2015)

Posteriormente tornando-se estudante de História na Universidade Federal do Piauí, Ricardo Hiei conformava, em sua produção de subjetividades, elementos que, segundo ele passariam a dar conta de suas atitudes, mesmo naquilo que é, costumeiramente, chamado de “vida adulta”. A afirmação de uma identidade entre inúmeras outras trouxe uma oportunidade para formação de vínculos para esses jovens, que parecem ser especialmente sensíveis e desejanter de relações de afeto e possuem uma sensibilidade muito apurada. As subjetividades produzidas entre eles, ao contrário do que se poderia pensar, na medida em que perpassa a relação com produtos de uma sociedade do consumo, fogem de uma “tendência universalizante e reducionista da subjetividade”, assumindo, portanto, uma “tendência heterogenética, quer dizer, um reforço da heterogeneidade e da singularização de seus componentes” (GUATTARI, 1992, p. 15). Constroem, nesse sentido, uma personalidade e um estilo de vida passando muitas vezes por caminhos espinhosos, conforme nos mostra os relatos de Marcos Paulo e Ricardo Hiei.

Considerações finais

Alguns processos de singularização são problemáticos e dolorosos, de forma que podem terminar sendo abortados (GUATTARI & ROLNIK, 1999:47). A infantilização e a culpabilização sempre promovem uma campana não velada aos indivíduos que ousarem tentar se libertar das traiçoeiras teias de controle da

subjetividade, que mostra sua face na forma de uma captura social, na tentativa de promover uma formatação das práticas e dos desejos de sujeitos que, tais como os aqui estudados, em alguma medida fogem dos padrões de normatização, promovendo uma fuga identitária (CASTELO BRANCO, 2005). Nesse sentido, é bastante perceptível que, ao mesmo tempo que se *desperta a força* para a singularização, no limiar da exclusão social absoluta, também brota uma oportunidade de uma construção de identidades, plurais, móveis, fluidas, sem necessidade da autocontenção. Em outras palavras, essa singularização significa a necessidade de não sucumbir às ferramentas do capitalismo, passando por um processo disruptor que se encarrega em não se ajoelhar perante à serialização da subjetividade através da afirmação de outras maneiras de ser, outras sensibilidades, e outras percepções – em outras palavras, de deixar potencializar a *fúria do dragão*.

Uma metáfora adequada aos sujeitos e práticas que aqui tentamos historicizar poderia ser a de que, tal qual uma criança que, cansada de uma aula monótona, começa fazer baderna e expressar sua singularidade, pode ser reprimido e expulso da sala, o *nerd* também pode ser assim amordaçado. Mas assim como essa mesma criança quando encontra outras que estavam igualmente de saco cheio se entendem entre si, os *nerds* também o podem. A partir de tudo isso que foi discutido, uma indagação que pode surgir é se o “desejo só pode ser vivenciado em vetores de singularidade”, apesar dos processos de repressão, porque não se atrever a lutar contra o processo de nivelamento da subjetividade?

Referências:

Entrevistas

CAVALCANTE, Ricardo Fernando. Entrevista concedida a Francisco Adriano Leal Macêdo. Picos, 2015.

CHAGAS, Marcos Paulo das. Entrevista concedida a Francisco Adriano Leal Macêdo. Picos, 2015. Picos, 2015.

Bibliografia:

CARDOSO, Ciro Flamarion. História e paradigmas rivais. In: CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo (Orgs.) **Domínios da História:** ensaios de teoria e metodologia. Rio de Janeiro: Campus, 1997. p. 01-23.

CARVALHO, Eric de. A vingança dos *nerds*: ritos performáticos como dinâmica social de culto a produtos midiáticos. In: BARROS, Lana Mendes de (Org.). **Discursos Midiáticos:** representações e apropriações culturais. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

CASTELO BRANCO, Edwar de Alencar. **Todos os dias de Paupéria:** Torquato Neto e a invenção da Tropicália. São Paulo: Annablume, 2005.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano.** v. I. Artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 2012.

CANEVACCI, Massimo. **Culturas eXtremas:** Mutações juvenis nos corpos das metrópoles. Tradução de Alba Olmi. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs:** Capitalismo e Esquizofrenia. v.1. Rio de Janeiro: Ed.34, 1995.

GOMES, Paula Cabral. **O papel da identidade no encontro da cultura com a tecnologia:** um estudo sobre o site Omelete e seus projetos. 2015. 182 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo.

GUATTARI, Félix. **Caosmose:** um novo paradigma estético. São Paulo: Editora 34, 1992.



ISSN nº 2447-4266

Vol. 2, nº 1, Janeiro-Abril. 2016

DOI: <http://dx.doi.org/10.20873/ufv.2447-4266.2016v2n1p178>

GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. **Micropolítica:** cartografias do desejo. Petrópolis: Vozes, 1999.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2006.

HUNT, Lynn. Apresentação – História, cultura e texto. In: HUNT, Lynn (Org.). **A nova história cultural.** São Paulo: Martins Fontes, 1992. p. 01-29.

LEÃO, Lúcia. **Derivas:** cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume, 2004.