

UNIVERSIDADE DE TRÁS-OS-MONTES E ALTO DOURO

Departamento de Letras, Artes e Comunicação

Mestrado em Ciências da Comunicação

**Presença da cultura *geek* nos *media* portugueses**

Dissertação de Mestrado do Curso de Ciências da Comunicação

**Joana Filipa Dias Peniche**

**Orientadora:** Professora Doutora Tânia Rocha

**Coorientadora:** Professora Doutora Daniela Fonseca



**VILA REAL, 2019**

# **Presença da cultura *geek* nos *media* portugueses**

Dissertação de Mestrado do Curso de Ciências da Comunicação

Joana Filipa Dias Peniche

Professora Doutora Tânia Rocha

Professora Doutora Daniela Fonseca

## **Composição do Júri**

---

---

---



**VILA REAL, 2019**

## **Agradecimentos**

A concretização desta dissertação marca o fim de uma importante fase da minha vida. Como tal, gostaria de agradecer a todos aqueles que contribuíram com ajuda e paciência para a conclusão desta etapa.

Gostaria, então, de marcar neste espaço o meu agradecimento a diversas pessoas que, ao longo do percurso deste trabalho, me apoiaram de variadas formas e níveis.

Aos meus pais, pela paciência em ouvirem as minhas preocupações e reclamações. Por me deixarem realizar sempre os meus sonhos com máximo amor. Sem vocês não seria possível a minha presença neste mestrado.

Às minhas orientadoras, Professora Doutora Tânia Rocha e Professora Doutora Daniela Fonseca, agradeço toda a disponibilidade que forneceram para me guiar nesta etapa, pela ajuda que me deram em todo o processo de trabalho, conselhos valiosos para a realização desta dissertação e pela paciência que tiveram comigo.

À equipa da loja Kyuto - Francisco Soeiro, Pedro Norton e Raquel Almeida - que permitiram utilizar a imagem da sua loja e da amizade que têm comigo.

À minha irmã, Natália Peniche, e ao meu cunhado Hugo Vieira que sempre me motivaram a não desistir desta fase, pelo apoio e acompanhamento durante este longo ano.

Ao meu irmão, Artur Peniche, pela introdução desta cultura na minha vida e pela ajuda e conselhos que ofereceste.

À Sofia Rola pela amizade incondicional, pela força que me deu durante aquelas tardes longas no Porto em que trabalhamos mutuamente nas nossas dissertações e por tirares parte do teu tempo para reveres todos os textos que escrevi.

À Célia Sousa pelo ombro amigo nos momentos mais difíceis e por estar presente física ou digitalmente para ajudar nos vários níveis durante este ano.

À Beatriz Moreira pela motivação e amizade, pelas tentativas de me animar nos meus momentos mais cansativos e deprimentes.

À Patrícia Resende, Joana Alves e Alberto Pinheiro pela participação que tiveram perante este tema.

Ainda aos meus restantes irmãos, Teresa, Afonso e Francisco Peniche, pela preocupação e compreensão mostradas.

Por último queria agradecer a todos os indivíduos que fazem parte da comunidade *geek*, pois foi graças a esta comunidade que não desisti totalmente em terminar esta dissertação. A cultura *geek* merece maior atenção por parte da sociedade portuguesa, porque ela aceita sem qualquer restrição pessoas que fogem aos padrões do normal.

A todos os que me ajudaram e que de uma maneira direta ou indireta contribuíram para a realização deste trabalho, o meu sincero obrigada.

## Resumo

A cultura *geek* tem vindo a crescer ao longo do século XXI devido a vários fatores, nomeadamente a popularidade dos seus conteúdos pelos meios de entretenimento. Porém existe uma falta de atenção académica para uma cultura que traz consigo lucro em vários mercados.

A presente dissertação tenta exemplificar o que caracteriza esta comunidade, desempenhando um papel de guia introdutório. Assim apresenta-se a distinção entre o grupo *geek* de *nerd*, como também uma representação do estilo de vida da comunidade - as suas interações sociais, a cultura fã e o uso dos seus conteúdos pelos *mass media*. Reflete-se ainda o espectro desta comunidade no território português, desde a apresentação de eventos até opiniões dos seus integrantes.

Para a realização da análise destes pontos, utilizou-se uma metodologia de pesquisa qualitativa. O estudo é maioritariamente descritivo com base de uma pesquisa documental, ou seja, para explicar os fenómenos introduzidos neste documento, emprega-se a observação de académicos e jornalistas sobre esta área, como também valores e factos que demonstram a adesão e a importância da cultura *geek* nos *media* atuais. Adicionalmente completa-se este estudo com entrevistas realizadas a integrantes de ambas as comunidades.

Como tal, será retratado a origem, o estilo de vida, o sucesso de filmes em Hollywood e a entrada no mercado português da cultura *geek*, de forma entender o domínio desta cultura em vários meios e setores, e como esta oferece vários pontos relevantes a serem estudados.

**Palavras-chaves:** cultura *geek*, *nerds*, comunidade, cultura fã, filmes, mercado português

## **Abstract**

Geek culture has grown over the course of the 21st century because of various aspects, namely the popularity of its content by numerous entertainment network. But there is a lack of academic attention to the culture that provides profitable content in several markets.

The present dissertation tries to exemplify certain points that characterizes this community, as being an introduction guide. Thus, this document distinguishes the geek group of the nerds, and present various aspects that represent the lifestyles of these individuals – their social interaction, the fan culture and the use of their content by the mass media. The spectrum of this community is also reflected in the Portuguese territory, namely the numerous events and the opinions of people that represent the community

For the analysis of these points, a qualitative research methodology was used. The study is mainly descriptive based on documentary research, that is, to explain the phenomenon introduced in this document, it used the observation of scholars and journalists in this area, as well values and facts that demonstrate the adhesion and importance of culture geek in current stockings. To complete this investigation, there are interviews made to individuals that are inside both communities.

In conclusion, it will portray the origin, lifestyle, success of films in Hollywood and the entry of geek culture into the Portuguese market, in order to understand the dominance of this culture in various media and sectors.

**Keywords:** geek culture, nerds, community, fan culture, films, Portuguese market.

## Índice Geral

Agradecimentos.....	iii
Resumo.....	v
Abstract.....	vi
Introdução.....	1
1. <i>Geek x Nerd</i> : diferenciar terminologia.....	5
1.1 Etimologia da palavra <i>Nerd</i> .....	9
1.2 Etimologia da palavra <i>Geek</i> .....	12
2. A Vingança dos Impopulares – entender a cultura <i>geek</i> .....	18
2.1 <i>Talk Geeky to Me</i> – a vida dos “insociais”.....	20
2.2 Queres Ser um Super Fã? – o Universo <i>Fandom</i> .....	24
2.3 O Diário de uma <i>Fangirl</i> – és uma <i>fake geek girl</i> ?.....	27
3. Onde o <i>Pop</i> se mistura com os <i>Geeks</i> .....	32
3.1 Ser Geek é Ser <i>Chic</i> .....	35
3.2 Como ser um <i>Geek</i> português.....	37
3.3 <i>Ready Player One</i> – Análise de Entrevistas.....	44
4. A Era dos <i>Geeks</i> no Cinema.....	48
4.1 Uma Viagem Silenciosa – A Viagem à Lua (1902) de Georges Méliès.....	50
4.2 Numa Galáxia Distante – A Guerra das Estrelas (1977) de George Lucas.....	53
4.3 O Poder da Animação Japonesa – Akira (1988) de Katsuhiro Otomo.....	60
4.4 Uma Trilogia para a Todos Dominar – O Senhor dos Anéis (2001) de Peter Jackson.....	64
4.5 A Evolução dos <i>Comic Films</i> – O Cavaleiro das Trevas (2008) de Christopher Nolan.....	70
Conclusão.....	76
Referências Bibliográficas.....	79
Anexo.....	84

## Índice de Figuras

Figura 1 <i>The anatomy of Nerds + Geeks</i> .....	7
Figura 2 Settles, Blurr " <i>Geek VERSUS Nerd</i> " .....	8
Figura 3 " <i>Nerd</i> " ilustração do Dr. Seuss.....	10
Figura 4 Personagem Crómio da série da TVI, " <i>Morangos com Açúcar</i> " .....	11
Figura 5 <i>Congress of Freaks</i> - Baileys Circus (1924).....	14
Figura 6 Steve Urkel da séria <i>Family Matters</i> .....	15
Figura 7 <i>The Geek Hierarchy</i> .....	23
Figura 8 Tipos de geeks ilustrado por <i>Wired's Geekster Handbook</i> . 1- <i>The Fanboy</i> ; 2- <i>The Music Geek</i> ; 3- <i>The Gamer</i> ; 4- <i>The Gadget Guy</i> ; 5- <i>The Hacker</i> ; 6- <i>The Otaku</i> ....	24
Figura 9 <i>The Idiot Nerd Girl Meme</i> .....	28
Figura 10 Entrada da loja geek Kyuto no Porto .....	42
Figura 11 Merch disponível na loja Kyuto.....	42
Figura 12 Capa da primeira edição da revista Banzai - número 0.....	43
Figura 13 A viagem à Lua (1902) - cartaz promocional .....	51
Figura 14 "A Guerra das Estrelas"(1977) - cartaz promocional.....	54
Figura 15 Pontuação de "A Guerra das Estrelas" .....	59
Figura 16 <i>Akira</i> (1988) - cartaz promocional .....	60
Figura 17 "O Senhor dos Anéis" (2001) - cartaz promocional.....	65
Figura 18 "O Cavaleiro das Trevas" (2008) - cartaz promocional .....	71

## Introdução

A presente dissertação possui o tema da cultura *geek* nos media portugueses, nomeadamente a sua presença e evolução no grande ecrã, acompanhada pela explicação do que esta comunidade representa. Ao longo deste documento serão dissecadas informações relativas à cultura e à razão de esta ser rentável em vários mercados. Todos os componentes que categorizam a cultura *geek* estão presentes neste trabalho final para a realização do Mestrado de Ciências da Comunicação da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (UTAD).

A cultura *geek* é um tópico frequente nos *media*, tanto os tradicionais como os digitais. Todos os meses estreia um filme que possui um género característico desta cultura, ou novos jogos saem para venda e *stream*. Existem vários tipos de *geeks* e não existe uma única definição que consiga colocá-los na mesma categoria, pois eles são indivíduos que vão para além dos estereótipos. No entanto esta dissertação tenta demonstrar os pontos comuns que estabelecem a base da cultura *geek*.

Em primeiro lugar, a cultura *geek* é uma manifestação social, uma vez que existem várias atividades que unem estes indivíduos, desde competições a convenções. Além disso, esta comunidade possui distinções em relação à comunidade *nerd*. E, por fim, este hábito não é atual, possui várias décadas de menosprezo para alcançar a popularidade atual.

O conceito de *geek* ultrapassa o estereótipo de um rapaz, normalmente caucasiano, que não possui o mínimo de sensibilidade social, vivendo, conseqüentemente, obcecado por tudo que é *pop* e tecnológico. Existem subculturas dentro desta cultura, hierarquias entre os integrantes e os modos de vida completamente diferentes entre cada um. Não existe uma definição definitiva para juntar um elevado número de indivíduos com variadas diferenças.

A cultura *geek* apresenta um leque de entusiastas, especialistas e excêntricos que possuem algumas semelhanças, mas crescentes distinções. Um *geek* de ficção científica não fica estagnado nessa categoria, já que existe uma multiplicidade de perspetivas que vão de encontro ao seu interesse e práticas – este *geek* pode ser um fã de ficção científica do grande ecrã e não das artes literárias, ou um individuo que somente se identifica com a série *Star Trek*. Portanto não existe uma única definição para o que é um *geek*.

A palavra *geek* possui séculos de existência, mas o seu atual significado foi somente desenvolvido no século XX com a introdução da Internet nas casas do cidadão comum. Porém a semente da sua popularidade iniciou-se nos finais da década 70 com o choque cultural que “A Guerra das Estrelas” de George Lucas provocou. Desde então, esta cultura introduziu-se de forma progressiva na sociedade atual, com o interesse dos media cada vez maior e o desenvolvimento dos meios de comunicação, nomeadamente o aparecimento das redes sociais.

Este tópico foi escolhido, inicialmente, pelo interesse que a aluna possui sob esta cultura, uma vez que ela se insere num tipo de *geekness*. Desta forma, existe um conhecimento base que os integrantes desta comunidade possuem, mas que será aprofundado com a análise de especialistas e jornalistas, como também as considerações de *geeks* da comunidade portuguesa.

Ao longo da preparação desta dissertação apareceram certas questões essenciais para a elaboração deste estudo. Em primeiro lugar, qual será a maior distinção entre um *geek* e um *nerd*? Como é que a cultura *geek* influencia a vida de um indivíduo? Será que esta cultura é um movimento recente? O que define a cultura *geek*? Que impacto é que esta teve nos *media*? Como é que algo lucra com esta cultura?

Todas estas questões retêm os seus desafios que esta dissertação tentou resolver. A maior dificuldade que existiu ao longo desta análise foi a introdução de uma análise científica por parte de um estudo português. Esta situação aconteceu devido à falta de interesse ou recursos que a comunidade académica possui perante este tema. No entanto um dos objetivos desta dissertação é demonstrar que este objeto apresenta diversos tópicos ricos em informação para ser avaliada.

Como tal, a pergunta inicial desta dissertação foi a importância que esta cultura possui nos *media* portugueses, desde as inovações que este mercado traz em vários mercados até à representação de uma comunidade nos grandes *mass media*.

Devido a esta questão, existe uma certa comparação entre a história e presença dos *geeks* no mercado americano com o português, como também uma explicação e investigação a um nível internacional/americano. Esta comparação, como também as opiniões de indivíduos *geeks* portugueses, demonstram a discrepância entre a evolução que esta cultura obteve no solo americano perante o português.

Outro objetivo desta dissertação é demonstrar o sucesso e o lucro que esta cultura promete. Atualmente, qualquer produto ou serviço que detenha uma imagem *geek* facilmente encontra um certo sucesso, pois a popularidade dos temas *geeks* aproximam o interesse do público para o bem promovido. Um dos exemplos a salientar são os filmes de super-heróis ou de ficção científica que ganham milhares de dólares nas suas estreias americanas, sem associar o sucesso que estes têm no resto do Mundo.

Como tal, a presente dissertação explora como a identidade *geek*, desde a sua origem com uma conotação negativa, até à implementação da sua essência na sociedade contemporânea. Adicionalmente, possui o desejo de ser um guia introdutório sobre esta temática, como também incentivar o estudo académico dos vários aspetos que representam esta cultura.

A metodologia utilizada envolve métodos de descrição qualitativa, nomeadamente o estudo e a análise realizados por especialistas nas áreas de *marketing*, cultura e comunicação. Como tal, a maioria da informação apresentada neste documento possui a referência de um estudioso, tanto um autor de uma obra como um jornalista especialista na área.

Para além da metodologia descritiva qualitativa, apresenta-se também um método mais prático e pessoal – entrevistas a integrantes da comunidade que partilham as suas paixões, modo de vida e opiniões sobre o futuro desta cultura. A partir das respostas dadas por estes indivíduos será desenvolvida uma análise que compara as informações gerais de vários estudiosos com os dados relatados destes elementos das comunidades *geek* e *nerd*.

Assim, a presente dissertação divide-se em diversos capítulos e subcapítulos que representam uma componente essencial para o entendimento da cultura *geek* e da comunidade que a representa.

O primeiro possui a importância de diferenciar um indivíduo que se categoriza como *geek* contra um *nerd*. Aqui é possível encontrar resumidamente as distinções entre estes dois grupos tão semelhantes, como também a equação matemática de Blurr que permite diferenciar facilmente um *geek* e um *nerd* na rede social *Twitter*. O capítulo é dividido em dois subcapítulos que possuem o objetivo de informar a origem e a evolução destas duas palavras. Adicionalmente, a última parte deste capítulo apresenta as

entrevistas realizadas a integrantes das duas comunidades, com o objetivo de humanizar estes dois grupos.

No segundo capítulo é discutido o que caracteriza, no seu global, a cultura *geek*, para assim compreender a sua história e evolução. Como tal existe três subcapítulos que aprofundam certos aspetos importantes desta comunidade – o seu estilo de vida hierarquizado por conhecimento, a cultura fã que está interligado com o que a sociedade traduz como obsessão, e a presença da população feminina neste grupo.

Para interligar o conteúdo do segundo capítulo, a terceira parte desta dissertação apresenta como é que a cultura *geek* se transformou em cultura *pop*, definindo o que esta última representa e a sua importância nos *media*. Os seus dois subcapítulos informam quais são os grandes conteúdos *geeks* mais consumidos e a sua representação no mercado português.

Finalmente, o quarto capítulo apresenta uma vertente mais prática desta dissertação – a presença da cultura *geek* nos *media* do grande ecrã, o cinema. Este capítulo inicia-se com a apresentação factual das vantagens da existência de conteúdo *geek* no cinema. Porém é necessário demonstrar o caminho que esta cultura viveu para possuir tamanho estrelato. Como tal, os cinco subcapítulos que se seguem apresentam cinco filmes que se inserem nas categorias de *geek*, a sua importância para a comunidade e o marco que possuíram no mundo do grande ecrã, nomeadamente o impacto cultural e económico que obteve internacionalmente.

Concluindo, esta dissertação possui o objetivo de responder à questão da presença da cultura *geek* nos *media* portugueses, definindo alguns conceitos, apresentando algumas hipóteses e comparando com mercados que utilizam este conteúdo em diversas áreas do entretenimento. Para resolver esta questão foi essencial desenvolver esta dissertação como uma espécie de guia introdutório sobre o modo de vida que os integrantes desta comunidade e o que define, na sua essência, a cultura *geek*.

## 1. *Geek x Nerd*: diferenciar terminologia

Para entender a cultura geek, o indivíduo necessita entender os termos-chaves, nomeadamente *geek* e *nerd* e, também, perceber que estes possuem as suas semelhanças e distinções. A partir deste capítulo pretende-se explicar as definições de cada um.

*More than likely, the main confusion between the terms comes from their common association with specific areas of knowledge that seems to require a high-level intelligence (for example, mathematics and science). Thus, a 'geek' who was obsessed by the pursuit of mathematical or scientific knowledge, might also be classified as a "nerd" as society considers such pursuits to be intellectual in nature and as requiring high intelligence. The difference between geek and nerd is as you might already have noticed not that interesting – unless of course you are a part of these ongoing murky debates about geeks vs. nerds. (Konzack, 2006:2).*

Para a maioria das pessoas os termos *geek* e *nerd* possuem uma semelhança tão grande que são considerados sinónimos, porém essa perceção está longe da verdade. Um indivíduo pode ser *geek* e *nerd* ao mesmo tempo, uma vez que estes dois grupos possuem características comuns. Todavia existem alguns aspetos que permitem diferenciar as duas comunidades.

Uma das maiores diferenças que um indivíduo poderá comparar são os gostos e os interesses de cada grupo. *“Both are dedicated to their subjects, and sometimes socially awkward. The distinction is that geeks are fans of their subjects, and nerds are practitioners of them”* (Stelles, 2013). O termo *geek* está associado a alguém que possui um vasto conhecimento sobre algo em particular, dominando todo o conhecimento sobre o assunto. *“The second definition of “geek” is noted as “frequently depreciative” and is defined as “any unsociable person obsessively devoted to a particular pursuit”* (Lane, 2018:3) Estas pessoas podem possuir mais do que um interesse, porém elas detêm favoritismo sob um tópico em relação aos outros. Um exemplo deste favoritismo são os fãs de banda desenhada, nomeadamente entre as duas grandes empresas americanas, DC e Marvel, onde um *geek* pode apreciar ler os livros de ambas as empresas, mas favorecer uma delas em detrimento da outra e, até mesmo, preferir ler e reler *comics* sobre um herói dessa empresa. Por outro lado, os *nerds* focam-se em disciplinas académicas como a matemática e as ciências. *“The definition of a nerd, specifically their pursuance of highly technical interests – “with obsessive or exclusive dedication”* (Lane, 2018:2). Como resultado destes gostos, os seus interesses recaem em jogos de estratégia, como o *“Dungeons & Dragons”*, e séries de televisão caracterizadas como ficção científica, como *“Star Trek”* e *“Dr. WHO”*.

Outra característica bastante distinta entre estes dois é o vestuário. Os *nerds* são um grupo com uma mentalidade mais conservadora no que se refere ao estilo de roupa. “*Nerds show no regard for their dress and often wear ill-fitting clothes that are mismatched and out of style*” (Kumar, 2010). Eles normalmente usam calças, camisas e calçado mais formal. Já os *geeks* desejam que as suas roupas sejam um reflexo dos seus interesses. Não é raro ver estes indivíduos a usar sapatilhas, calças de ganga e *t-shirts* com desenhos de um jogo ou filme que eles apreciam. “*Geeks today are often found flaunting their geekhood. There is a huge market for t-shirts that are specifically tailored for geeks (...) Geeks will often also sport heavy framed glasses and cardigans, but in an ironic fashion*” (Kumar, 2010).

Como é habitual, os participantes destes grupos necessitam de possuir um emprego para sobreviver e exercer o seu estilo de vida, porém até a sua vida profissional pode representar a cultura em que eles se inserem. Os *geeks* tendem a gravitar para empregos que permitem satisfazer os seus interesses e utilizar os seus conhecimentos sobre certo tópico para algo mais prático. “*Ultimately, geeks want to have fun while they work, so it's not surprising that they become writers, graphic artists, or animators*” (Romano, 2012). Os *nerds* procuram empregos que beneficiem da sua devoção por tudo que é académico. “*As such, they end up in fields with a focus on the applied sciences like computer programmers, scientists, and professional abacus builders.*” (Romano, 2012). Portanto, pode-se encontrar bastantes *nerds* em áreas científicas, como a programação, a química e a engenharia.

Da mesma maneira que os gostos de um indivíduo comum refletem o seu grupo de amigos e a sua forma de estar socialmente, o mesmo acontece com estes dois círculos. Uma vez que a maioria da população não aprecia falar sobre equações ou teorias de física, os *nerds* podem ser, na maioria, bastante introvertidos e, conseqüentemente, não saber responder a uma conversa banal, como retrata a personagem do Dr. Sheldon Cooper na série americana “A Teoria de Big Bang”. Devido a este obstáculo, estes indivíduos tendem a permanecer sozinhos ou na companhia de pequenos grupos compostos de outras pessoas que partilham os mesmos interesses. Por outro lado, os *geeks* apresentam-se muito melhor socialmente, isto é, eles conseguem atenuar a sua sabedoria sobre os seus interesses e fazer com que as pessoas que os rodeiam fiquem interessados sobre o ponto de discussão.

*The main difference, according to the “Epic Rap Battle”, is in the respective social skills of the geek and the nerd. In several lines, the “geek”, played by McLaughlin, insults the “nerd” about his physical appearance, yet it is the line “There’re some things you can’t learn in a class/ Or else I’d sign you up for ‘Intro to How Not to Be a Social Outcast’, speaks directly to the possible difference between these two breeds: the ability to socially interact with others. (Lane, 2018:28)*

Para resumir as diferenças de estilo de vida e de pensamentos, o *website* Visual.ly criou, em 2011, uma infografia representando características inerentes de um indivíduo *geek* e um *nerd* (figura 1), facilitando, assim, a compreensão do que estes dois grupos definem numa forma visual e criativa.



Figura 1 The anatomy of Nerds + Geeks.  
Fonte: Visual.ly

Em 2013, o engenheiro de *software* Burr Settles estudou a linguagem utilizada em 2.6 milhões de *tweets* de utilizadores que se caracterizavam como *geeks* ou *nerds* ou aqueles que falavam sobre algum tópico que interessasse uma das duas comunidades.



Concluindo, um *geek* possui inúmeras semelhanças com um *nerd*, normalizando o pensamento que estes dois grupos são o mesmo. Ambos são dedicados aos seus interesses e possuem uma certa ansiedade social. Porém, estas semelhanças ofuscam os aspectos que tornam estas comunidades únicas.

De forma a compreender que um *geek* direciona a sua vida para ser fã de algo e um *nerd* existe para estudar e analisar, é essencial absorver a história de cada cultura. Para além das distinções referidas no início do capítulo, deve-se apresentar a origem dos dois termos e a evolução que estes tiveram ao longo dos anos, para assim entender o que cada indivíduo destas comunidades valorizam.

### **1.1 Etimologia da palavra *Nerd***

O *nerd* é uma pessoa caracterizada pela sua inteligência, obsessão e introversão. *“Nerds are “achievement” oriented, and focus their efforts on acquiring knowledge and skill over trivia and memorabilia”* (Stelles, 2013). Este tipo de pessoa pode desperdiçar grande parte do seu tempo em atividades que a maioria da população considera aborrecida ou pouco popular, por estarem ligadas a tópicos técnicos, tecnológicos ou ficção (científica ou fantasia). O estereótipo de um indivíduo *nerd* é alguém tímido, esquisito e pouco atraente.

Esta parte da dissertação trata de descobrir a evolução do significado de *nerd*, a sua história, desde a sua primeira utilização até à sua popularidade e como é que este termo é representado atualmente.

No *Oxford English Dictionary*, a palavra *nerd* é definida como *“an insignificant, foolish, or socially inept person; a person who is boringly conventional or studious. Now also: spec. a person who pursues an unfashionable or highly technical interest with obsessive dedication”*. (Oxford English Dictionary, s/d).

O primeiro aparecimento desta palavra documentado é no livro do Dr. Seuss “*If I Ran the Zoo*” (1950), onde a personagem Gerald McGrew menciona uma criatura conhecida como *Nerd* da terra *Ka-Troo*. A criatura é apresentada numa lista que Gerald criou para demonstrar o que faria se fosse o dono do zoo. O *Nerd* é acompanhado por uma ilustração que o descreve como uma criatura humanoide bastante zangada com o cabelo desarrumado e a usar uma t-shirt preta (figura 3).



Figura 3 "Nerd" ilustração do Dr. Seuss  
Fonte: *If I ran the Zoo*

Para além do livro do Dr. Seuss, este termo foi descrito pela primeira vez como um adjetivo pela revista *Newsweek* em 1951. A palavra foi reportada como algo relacionado com características comportamentais, sendo utilizada em Detroit como uma gíria sinónimo de *drip*, outra gíria bastante popular. “*In Detroit, someone who once would be called a drip or square is now, regrettably, a nerd, or in a less severe case, a scurve*” (Newsweek; 1951:16).

A partir dos anos 60, a sua definição possuía uma conotação pejorativa, aplicando-se a pessoas com inteligência acima da média, com dificuldades em se relacionar socialmente e que não obedeciam aos padrões da sociedade. A televisão popularizou este termo, nos anos 70, com o seu uso frequente na *sitcom* “*Happy Days*”.

O *nerd* é um modelo bastante utilizado na ficção moderna, onde existem vários filmes, séries de televisão e livros em que a temática principal é o modo de vida destes indivíduos. Uma das primeiras personagens que representava o estereótipo de *nerd* foi Bill Haverchuck, protagonizado por Martin Starr, na série “Nova Geração” (“*Freaks and Geeks*”) (1999-2000). Este indivíduo era socialmente inepto e com uma inteligência

acima da média. Em comparação com esta personagem norte-americana, a ficção portuguesa apresentou também uma personagem *nerd* na segunda e terceira temporada da série “Morangos com Açúcar” da TVI. Protagonizado por Tiago Castro, a personagem Crómio era o estereótipo total do que um *nerd* deveria ser, uma vez que ele era um aluno entusiasmado com as disciplinas de Matemática e Biologia, mas um desastre em Educação Física (figura 4).



Figura 4 Personagem Crómio da série da TVI, "Morangos com Açúcar"  
Fonte: N-TV

A maioria dos filmes retratava as suas personagens *nerds* a partir dos estereótipos, o que dificultava os indivíduos dentro deste espectro nas suas vidas reais. Os *nerds* de Hollywood ou eram estudantes pouco populares, cromos e invisíveis, ou grandes cientistas ou professores que não possuíam empatia, eram “perfeitos” com a sua inteligência e extremamente metódicos.

Atualmente, as recentes gerações estão a crescer com uma melhor representação do que é um ser *nerd* na televisão, uma vez que os diretores de cinema tentam retratar os académicos e cientistas como pessoas e não como um estereótipo desta cultura.

*The term “nerd”, coined at polytechnic institutes in the 1930s and 1940s, is not the same characterization we see in the media today. The nerd has evolved from his or her humble beginnings as a social outcast into a mainstream character ripe for analysis and study, as this character, more than any other, tells us how we feel about ourselves as we face a world dominated by technology and isolation. (Lane, 2018:4)*

Para além da melhoria na representação fictícia desta comunidade, os *nerds* possuem celebridades que demonstram orgulho em serem considerados como tal e que tentam apresentar os pontos positivos de ser um *nerd*.

Provavelmente um dos *nerds* mais famosos internacionalmente e um bom exemplo de uma celebridade orgulhosa por pertencer a esta comunidade é Stephen Colbert, um comediante e apresentador, bastante conhecido pelas suas personagens satíricas Bill O'Reilly e Glenn Beck no “*The Colbert Report*”. Colbert é conhecido pela sua enorme *nerdiness*, principalmente pelos filmes e livros da “Guerra das Estrelas” (“*StarWars*”) e “Senhor dos Anéis” (“*Lord of the Rings*”). Ele representa um *nerd* bem sucedido nas áreas, de comédia e apresentação, que não são representadas na generalização da vida profissional de um *nerd*.

Originalmente, o estereótipo de um *nerd* era predominantemente uma imagem que representava os pensamentos da sociedade americana, porém esta cultura cresceu rapidamente por todo o Mundo e, após um longo período de evolução e aceitação, tornou-se numa cultura mais comum.

## 1.2 Etimologia da palavra *Geek*

Os *geeks* são indivíduos viciados nas novas tecnologias e nas diversas áreas de entretenimento, como computadores, jogos, livros, filmes e a cultura *pop*. Eles tornam-se quase especialistas nas áreas onde possuem interesse, pois dedicam bastante parte do seu tempo em pesquisas para entender tudo o que há para saber.

*A subculture that is defined primarily through its media. In many ways, geek media is geek culture; not only is it created with geeks in mind, drawing on the rich history of geek involvement with media, but it is also a mechanism through which geeks self-select by their engagement with the material (Young, 2012:12).*

A aplicação *online* do *Oxford Online Dictionary* apresenta dois significados da palavra *geek*. A primeira refere-se para o termo na atualidade, “*An unfashionable or socially inept person; an obsessive enthusiast*”, enquanto a segunda expõe a história que esta palavra possui, “*A performer at a carnival or circus whose show consist of bizarre or grotesque acts.*” (Oxford Online Dictionary, s/d)

O termo *geek* sofreu várias modificações desde a sua primeira aparição. Com base no *website Etymology* – local com o objetivo de demonstrar a origem de várias palavras -, este termo foi originado da palavra holandesa *gek* para inglês como *geck*, com o significado “*fool, dupe, simpleton*”, em 1510. Só a partir do século XIX é que a palavra se modificou, originalmente escocesa, para *geek*. “*The Scottish word geck, meaning “fool”, changed to geek and began being used to describe a certain kind of carnival performer*” (Books, 2008).

A partir desta modificação ortográfica, a palavra passou a descrever um tipo de artistas de circo. *Geeks* eram especializados em fazerem vários atos grotescos, como comer animais vivos ou tirar as patas de pintos com os dentes. De acordo com o *Online Etymology Dictionary*, “*the modern form and popular use with reference to circus sideshow ‘wild men’ is from 1946, in William Lindsay Gresham’s novel ‘Nightmare Alley’*”. Inicialmente utilizada para referir um tipo específico de artistas de circo, a palavra tornou-se rapidamente um sinónimo de “pessoas esquisitas” (*freaks*), isto é, qualquer indivíduo que exibía uma característica física que fugia ao que a sociedade consideraria normal. Mesmo que este termo designasse algo que a sociedade acreditava inaceitável e vergonhoso, os circos e os seus artistas apoderaram-se da palavra como um coletivo e uma identidade positiva. De forma a contrariar o desprezo e a frieza que a sociedade sentia por este grupo, estes promoviam uma mensagem de autovalorização e aprovação do indivíduo no grupo, “*to be accepted into a community unified on the basis of shared marginality*” (Adams, 2001:42). No clássico da Katherine Dunn, “Amor de Monstro” (“*Geek Love*”), a família Binewski, onde todos os seus membros eram *geeks*, representa a sensação de união e afinidade por aqueles que celebravam este estatuto de anormalidade.

Portanto, ser um *geek* era considerado como algo oposto a ser “normal na sociedade”. Esta comunidade era separada do resto pelo seu aspeto físico invulgar (figura 5). “*A freak cannot exist in the absence of a preexisting social stigma, and second that freakery requires conditioned theatrical conventions that often enter into subversive dialects with that stigma*” (Chemers et al., Jim; 2008:25). A identidade do *geek* é algo com uma história repleta de estigma, exclusão social e contra a conformidade.



Figura 5 Congress of Freaks - Baileys Circus (1924)  
Fonte: FB Troublemakers

No entanto, o significado desta palavra tem-se transformado completamente desde os meados de 1900. Acredita-se que esta transformação se deve aos utilizadores de computadores depois de 1960 – altura em que os primeiros computadores pessoais começaram a ser comercializados. *O Etymology* exclama que “by 1983, used in teenager slang in reference to peers who lacked social graces but were obsessed with new technology and computers”, ou seja, *geeks* passou de uma gíria sobre *freaks* do circo para entusiastas da tecnologia. “It can be assumed that the term extended its meaning to computed users after 1960, when the first personal computers were starting to be commercialized” (Backe, 2014)

A introdução da nova tecnologia provocou a criação de uma comunidade orientada para a digitalização, motivada em perceber, dominar e criar o meio em que eles se inseriam. Um dos exemplos a demonstrar esta comunidade é o grupo de especialistas que se juntaram, em 1994, para fornecer suporte técnico 24h, no qual eles se designaram como “*Geek Squad*”. Porém, o termo não se limitava a indivíduos com conhecimento nesta área, mas também sugeria que estes interesses traziam o contrário do que seria uma vida social normal. “A geek, however, is obsessively fascinated with particular subjects [...] Thus a geek has the compulsion and drive to learn vast quantities of knowledge about a particular field such as computers, or Star Trek trivia” (Konzack; 2006:2). Os *geeks*

tendem a interessar-se por elementos de uma cultura que não são considerados populares. O estereótipo de um *geek*, nos anos 70 e 80, era de um indivíduo que adorava banda desenhada, jogava durante horas os novos jogos da empresa Sega, vestia-se com roupa sem estilo ou com t-shirts da trilogia da “Guerra das Estrelas” e falavam *Klingon* (língua fictícia da série “*Star Trek*”). Uma das personagens mais populares da época que replicava este tipo de indivíduos era o Steve Urkel, protagonizado por Jaleel White, no *sitcom* “*Family Matters*” (figura 6).



Figura 6 Steve Urkel da série *Family Matters*  
Fonte: Kellie

Durante vários anos, os *geeks* eram ridicularizados pela sua falta de postura social e pelos interesses considerados obscuros. A representação deste grupo na cultura *pop* replicava e validava o estereótipo dos *geeks*. Eles eram vistos normalmente com óculos e falta de estilo, apaixonados pelas raparigas bonitas e populares que nunca os namorariam, e com um grupo de amigos idênticos a eles.

Com a evolução da tecnologia, a cultura *geek* também se transformou. A série “Nova Geração”, de Judd Apatow, destacou a marginalidade dos *geeks* enquanto explorava as dimensões do que era ser diferente contrariando o que a sociedade desejava. Enquanto o grupo de amigos *geeks* e *nerds* – Sam, Neil e Bill – eram os verdadeiros heróis, o grupo “*freak*” da Lindsay representava o grupo de jovens descontentes com a

sua vida. Nesta série, os *geeks* eram admirados pela sua confiança e sensação de comunidade fortalecida pelos seus interesses mútuos.

Os *geeks* contemporâneos podem jogar LARP (*live-action role play*), ir a convenções de *comic* e *anime*, jogar durante horas “*League of Legends*” e “*World of Warcraft*”, e ler todos os livros do Super-Homem, porém eles não são ridicularizados pelos seus gostos. A cultura *geek* e os seus integrantes estão a ganhar cada vez mais visibilidade nos *media*. A “Teoria de *Big Bang*” (2007-) é um fenômeno na cultura *pop*, onde várias fontes jornalísticas afirmaram a série como um “*triumph of the geek*” (Downes & Nunes, 2014), e no qual já existe uma série sobre a infância da personagem mais popular, Dr. Sheldon Cooper, designada por “*Young Sheldon*”.

Antigamente, os filmes com origem em banda desenhada eram considerados como um interesse de culto, mas agora as empresas Marvel e DC governam as séries de televisão, cinema e jogos com um apoio enorme do público geral. Em 2016, o filme do anti-herói *Deadpool* só foi produzido graças aos fãs e à sua insistência nas redes sociais para o filme acontecer. Ryan Reynolds, ator que deu vida à personagem *Deadpool*, disse “*You bent their arms behind their backs, twisted their frigging necks, and here we are.*” (Acuna, 2015). Este exemplo demonstra que as atividades e os interesses que eram antigamente considerados esquisitos, atualmente são considerados como um movimento *cool*.

Na seguinte tabela (tabela 1), pode-se comparar a evolução que estas duas comunidades sofreram ao apresentar, resumidamente, as etapas mais importantes dos seus progressos.

	<i>Nerd</i>	<i>Geek</i>
<b>Ano de origem</b>	1950	1510
<b>Aparecimento</b>	Livro “ <i>If I Ran the Zoo</i> ” de Dr. Seuss - nome de um ser original do autor.	Evolução da palavra holandesa <i>gek</i> para o inglês.

<b>Significado original</b>	Sinónimo da gíria <i>drip</i> e <i>square</i> – algo ou alguém com pouco estilo	Sinónimo de freaks - artistas de circo com deformações físicas.
<b>Ano de evolução temática</b>	Década de 60	Década de 60
<b>Significado atual</b>	Pessoa extremamente inteligente e estudiosa, com ausência de aptidões sociais.	Indivíduo viciado em computadores ou conteúdo similar, imensamente entusiasta pelas suas paixões
<b>Celebridade ou programa que retrata esta comunidade</b>	Apresentador de <i>talk show</i> , Stephen Colbert	Série televisiva, <i>Family Matters</i>

*Quadro 1* Diferenças da evolução da palavra *nerd* e *geek*

Destas duas comunidades, os *geeks* possuem uma vantagem, uma vez que os seus conteúdos capturaram a atenção dos *media*. Como tal, a sua presença está cada vez mais forte em vários meios, desde filmes e séries televisivas que tentam representar os seus interesses e estilos de vida, até à influência que as redes sociais implementaram na vida pessoal e profissional da sociedade contemporânea. Portanto, para usufruir da sua existência no mundo digital, é relevante delinear o que define a cultura *geek*.

## 2. A Vingança dos Impopulares – entender a cultura geek

Como já foi referido no capítulo anterior, a definição do termo *geek* sofreu uma transformação ao longo do século XX, evoluindo do significado original de artistas de circo com “talentos” fora do comum – para sempre imortalizados nas obras “*Nightmare Alley*” (1946), de William Gresham, e “Amor de Monstro” (1989), de Katherina Dunn – para uma nova caracterização de indivíduos obcecados pelas novas tecnologias e gostos que a maioria da população comum ignora.

A evolução do que caracteriza a cultura *geek*, desde os seus integrantes até ao estilo de vida, deveu-se à associação que esta comunidade teve com os *nerds*, entre os anos 70 e 80. Esta associação possui um passado negativo, pois estes dois termos eram utilizados para humilhar adolescentes e jovens adultos introvertidos e amantes das novas tecnologias. Porém, esta altura não possui somente aspetos negativos. Foi a partir da década de 80 que a maioria das casas começou a possuir a grande máquina tecnológica, o computador, provocando o desenvolvimento e o aumento da comunidade *geek* em todo o Mundo. Por esta altura, os *media* americanos começaram a adaptar cada vez mais os conteúdos desta comunidade em filmes e séries de televisão, o que provocou que o estilo de vida dos *geeks* fosse utilizado no ecrã de forma cómica e satírica. Um dos maiores exemplos de filmes pertencente a esta década é o clássico “A Vingança dos NERDS” (1984), realizado por Jeff Kanew, que representa a vida de *nerds* e *geeks* como algo humorístico e estereotipado.

No entanto, a partir do novo milénio, várias empresas televisivas abriram as portas para novos conteúdos de ficção científica e fantasia com uma visão inovadora. A série “Buffy: A Caçadora de Vampiros” (1997-2003) estabeleceu-se como um clássico do pequeno ecrã, possuindo uma legião de fãs e projetos publicitários, algo fora do comum para um material designado por *geek/nerd*. Para além do pequeno ecrã, o mundo do cinema abraçou completamente o mundo de fantasia com a saga “Senhor dos Anéis” (2001-2003) e “Harry Potter” (2001-2011) a governar as bilheteiras mundialmente e, tal como a série da Buffy, a possuir atualmente o título de clássico com uns dos maiores *fandoms* da atualidade.

Portanto, atualmente ser um *geek* “*is, in one way or another, to be over-enthused, over-informed, over-excited, over-detailed*” (Fuller, 2017:12). O *geek* é aquele que se torna especialista por algo que aprecia por vontade e determinação. Estes indivíduos

formam grupos com quem se identificam (*fandoms*), atividades a promover os seus tópicos favoritos (convenções), criação de conteúdos sobre o seu interesse (*fanmade*) e *chatrooms* para discutirem informação detalhada do seu conhecimento. Este tipo de grupos são criados para que exista exploração de dados e apresentação de novas *trends* do tópico questionado. Estas subculturas do mundo *geek* podem ser identificados como *computer geeks*, *anime geeks*, *trivia geeks*, *music geeks*, *gamers*, *hacker*, entre outros dependendo do seu gosto principal.

*To be a geek is to be a bit too public with your enthusiasms, to be slightly unaware in turn that these thrills may, to others, rightly be dull as dust dehydrated with a special process of your own invention. Its mixture of juiciness and dryness, being able to get juiced on dryness, perhaps gets to the core of the problem.* (Fuller, 2017:13)

No presente, os *media* norte-americanos são os que beneficiam mais com o uso de material desta cultura. Há figuras famosas que se caracterizam como símbolos de “orgulho *nerd/geek*”. Para além de exemplos como Steve Jobs e Bill Gates – sendo que este possui a celebre frase “*Be good to nerds, you may end up working for them*” -, existem mais exemplos de sucesso como o cineasta Kevin Smith, famoso pelos seus filmes carregados de referências à cultura pop, e o produtor de cinema e televisão J.J. Abrams, responsável pela série “*LOST – Perdidos*” e alguns trabalhos em *Star Wars*. Isto demonstra que os *geeks* e *nerds* já não passam a ser somente consumidores da cultura pop, eles passaram a produzir os seus conteúdos.

Consequentemente, a cultura *geek* tornou-se um movimento de criação e consumismo. Este termo ultrapassa a conotação negativa que antes possuía, para ser agora um impulsionador de tendências, tanto nos *media* como na cultura *pop*. Atualmente, existe uma normalização de usufruir de atividades criadas a partir desta cultura, como jogar *Pokémon GO* no telemóvel ou assistir as estreias de filmes sobre super-heróis ou lutas intergalácticas. “*Those square pegs (geeks) may not have an easy time in school. They may be mocked by jocks and ignored at parties. But these days no serious organisation can prosper without them.*” (Albom, 2012).

Mas a cultura *geek* possui mais do que um individuo que é obcecado por uma peça tecnológica ou pela série “Guerra dos Tronos”. Como existe uma falta de estudo e análise sobre o que caracteriza esta comunidade, deve-se referir alguns elementos simbolizam esta coletividade.

## 2.1 Talk Geeky to Me – a vida dos “insociais”

Uma das individualidades de um *geek* é a sua etiqueta social, isto é, há uma ausência de percepção de como agir em certos momentos sociais, desde a forma como ele relata o seu interesse até a maneira de inter-relacionar-se. Devido a estes problemas de comunicação, os *geeks* refugiam-se no sistema de redes internacional, designado por *Internet*.

A *Internet* é um sistema de redes de computadores interligadas a nível mundial, com o objetivo de utilizar um conjunto próprio de protocolos para servir as necessidades dos seus utilizadores. A *Internet* proporciona um extenso número de recursos de informação e serviços, como também documentos inter-relacionados de hipertextos da *World Wide Web*, redes ponto-a-ponto e infraestruturas de apoio a correio eletrónico. Ou seja, a *Internet* é o local para obter qualquer tipo de informação e o maior meio de comunicação mundial.

*The internet is a globally connected network system that uses TCP/IP to transmit data via various types of media. The internet is a network of global exchanges – including private, public, business, academic and government networks – connected by guided, wireless and fiber-optic technologies.* (Techopedia Dictionary, s/d)

A interação interpessoal em *websites* afirma a criação de identidades coletivas de grupos que possuem os mesmos objetivos e interesses. “*For individual who do not participate in face-to-face scenes, however, the internet is more than a medium: it is a social space through which personal and social identities are constructed, given meaning, and shared through the ritual of computer-mediated interaction.*” (Williams, 2006:195). Estes interesses possuem normalmente os mesmos temas, como universos de fantasia (A Terra Média de J.R.R. Tolkien), personagens com superpoderes (Super-Homem), tecnologias superavanzadas que poderá existir num próximo futuro (os aparelhos de *Star Trek*) e alguns elementos de culturas estrangeiras (*mangas e animes*).

Até um certo ponto, o básico de um grupo *geek* é o sentimento de rejeição social. Portanto, os longos anos em que um indivíduo investe no seu interesse torna-se a base de interação social com outros indivíduos. Como qualquer grupo social, o importante para que uma comunidade aja coletivamente é a paixão por algo partilhado por todos os seus membros.

No entanto, viver somente numa realidade virtual não sustenta certos fatores que o ser humano necessita no seu quotidiano. De forma a existir uma interação social/não-

virtual, certos *geeks* e empresas começaram a organizar eventos com os interesses de certos grupos como temática. O maior exemplo deste tipo de convenções é a *Comic Con*, que iniciou o seu percurso em San Diego, na Califórnia, que “*has since grown from na attendance of 145 people to over 130,000*” (Lacson, 2015), e com a implementação da sua marca em vários países como Portugal. Este tipo de encontro fornece um espaço para que o seu público possua a possibilidade de interagirem, visitarem painéis temáticos, comprarem mercadoria e imitem a sua personagem favorita de um programa ou banda desenhada (*cosplay*).

Em Portugal existem três grandes convenções para os *geeks* locais encontrarem novos indivíduos com o mesmo interesse e demonstrarem o seu conhecimento sobre certo tema. O maior deles é a *Comic Con Portugal*, convenção que promove tudo sobre banda desenhada e cultura pop, onde a edição de 2017 possuiu mais de 100 mil participantes<sup>2</sup>. Outra convenção bastante popular em Portugal é o IberAnime, com o evento a ocorrer tanto em Lisboa e no Porto, onde se promove ao máximo a cultura pop japonesa, nomeadamente o *anime*. E por último existe a *Lisbon Game Week*, no qual todos os seus participantes são amantes de tecnologia e jogos, desde computador a *retro games* de consola.

A comunidade *geek* possui um estilo de vida bastante virtual, devido à facilidade em obter informação sobre os seus temas de interesse e em encontrar outros indivíduos com o mesmo entusiasmo. Para além do mais, virtualmente eles estão no topo da cadeia dos utilizadores da Internet. Devido ao número relativamente elevado de comunidades constituídas por entusiastas, especialistas e excêntricos, é necessário referir a hierarquia que esta comunidade possui.

Como várias definições deste termos enfatizam, o conhecimento sobre um tópico é a base desta cultura. Quanto maior for o conhecimento, maior é o estatuto do indivíduo na comunidade. Em janeiro de 2002, Lore Sjoberg publicou no seu *website* de humor um gráfico que demonstra perfeitamente a hierarquia presente nesta comunidade (figura 7). Para exemplificar esta característica peculiar, iremos utilizar os fãs de *anime*.

Como a figura demonstra, uma pessoa que se considera fã de *animes* mas que utiliza o termo “*Japanimation*” (animação japonesa) está acima dos fãs do *Pokemon* com

---

<sup>2</sup> RTP, 2017. Disponível em: [https://www.rtp.pt/noticias/cultura/mais-de-100-mil-pessoas-passaram-pela-comic-con-portugal\\_v1047146](https://www.rtp.pt/noticias/cultura/mais-de-100-mil-pessoas-passaram-pela-comic-con-portugal_v1047146). (consultado em 3de abril de 2018)

idade superior aos 6, porém possui um estatuto inferior aos fãs *hardcore* de *anime* – aqueles que conhecem tudo sobre este estilo de animação e assistem a quase todas as séries produzidas. Para terminar, qualquer tipo de *geek* estará sempre num estatuto inferior aos autores e artistas que publicam conteúdo, pois são estes que conseguiram ultrapassar o desafio de lucrar com os seus passatempos/interesses.

Outro exemplo clássico dentro da comunidade são o coletivo *Trekkie* (fãs da série *Star Trek*). Um fã de *Star Trek* que vai a convenções considera-se mais *geek* do que um fã que somente vê o programa, porém esse mesmo fã possui uma hierarquia mais baixa em comparação a um fã que sabe falar *Klingon* (língua inventada que uma raça de extraterrestres fala no programa).

Sucintamente, a hierarquia existe para apresentar quem possui o maior conhecimento pelo seu interesse e como conseguem implementar estes tópicos na sua vida profissional. Simplesmente, um indivíduo é “o chefe” do grupo se possuir o maior conhecimento sobre o conteúdo. E é a partir do que os *geeks* designam por *fandom* que os indivíduos conseguem observar esta hierarquia um pouco complexa.

# THE GEEK HIERARCHY

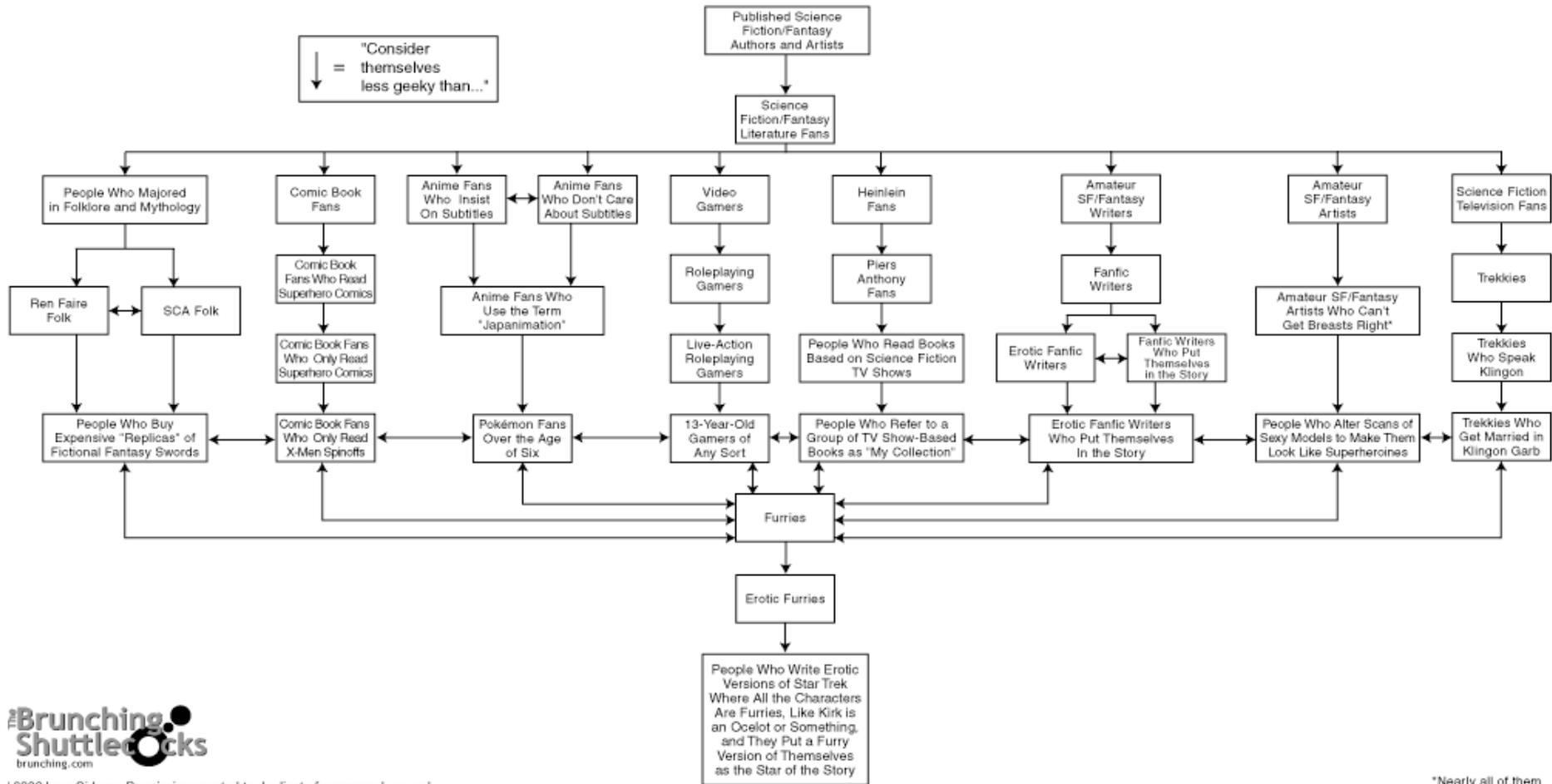


Figura 7 The Geek Hierarchy  
Fonte: Lore Sjoberg

## 2.2 Queres Ser um Super Fã? – o Universo *Fandom*

Todos sabem qual é o significado de “fã”. Um fã é alguém com uma conexão emocional bastante profunda por alguém ou algo famoso, expresso normalmente por formas criativas. *“Fandom activities are often artistic and may extend the narrative provided by the main entity, meaning that fandoms foster co-creation activities that utilize fan’s creativity and imagination”* (Todd, 2017:20). Eles vivem socialmente numa categoria que estudiosos definiram como *fandom*. *“Fandom, in the most basic terms, is a group of fans who form social networks with one another based on their common interest in reading and watching particular texts, and the fans in turn write or otherwise produce materials for that text”* (Gooch, 2008:3). As atividades dos *fandoms* são realizadas por fãs e para fãs, sendo que a maioria destas concentrações possuem um carácter artístico, uma vez que o objetivo destas atividades é demonstrar a imaginação e a criatividade dos fãs.



Figura 8 Tipos de geeks ilustrado por Wired's Geekster Handbook. 1- The Fanboy; 2- The Music Geek; 3- The Gamer; 4-The Gadget Guy; 5- The Hacker; 6- The Otaku  
Fonte: Geekster Handbook

Originalmente o termo *fandom* referia-se a fãs de desporto e teatro. Por volta dos anos 30, o significado modificou-se de forma a abranger os amantes de ficção científica.

O *fandom Sci-Fi* fizeram a sua primeira convenção anual, *WorldCon*, em Nova Iorque, 1939, onde os fãs de todos os pontos do mundo podiam socializar uns com os outros. Este evento foi pioneiro no objetivo de existir convenções temáticas, onde os membros podiam discutir e participar em atividades do seu interesse.

Em 1975, começou a aparecer *fandoms* dos *media*, uma vez que o número de séries de televisão e filmes produzidos aumentavam ao final de cada ano. O primeiro *fandom* desta Era Moderna foi o da série televisiva “*Starsky and Hutch*”. “*The first modern-era fandom was for the television series Starsky and Hutch, and its British counterpart, The Professionals, both of which featured a pair of comedic police detectives*” (Todd, 2017:20). Este *fandom* era notório pelas histórias escritas pelos fãs (*fanfiction*) com novos enredos e fantasias utilizando os dois detetives como personagens principais. “*The Starsky and Hutch fandom was notorious for its fanfictions, which are derivative creative stories that feature elements such as characters, settings and premises based on the focal entity*” (Todd, 2017:20). Esta nova atividade de escrita e leitura de material *fanmade* foi facilmente transmitida para outros *fandoms*. O grupo de fãs de “*Starsky and Hutch*” foi também pioneira em vários pontos, como a aceitação de relacionamentos amorosos entre dois homens dentro do *fandom*, o alargamento deste tipo de grupos para outros géneros que não possuíam o carácter de ficção científica, e novas atividades, como a criação de *fanfics*, que os *fandoms* atuais ainda utilizam e partilham em *websites* como o *FanFiction.net* e o *Archive Of Our Own (AO3)*. “*It is difficult to trace the beginnings of modern fan club, but it is clear that... stars such as Big Brosby had their own fan clubs*” (Théberge, 2005:490).

Já que a identidade fã está cada vez mais popular, a representação dos fãs tornou-se um novo conteúdo para os *media* utilizarem, nomeadamente de forma paródica. O *sketch* “*Get a Life!*” de William Shatner no *Saturday Night Live* representa o preconceito e a antipatia que persegue os fãs e a sua cultura nos anos 80 e 90. A escritora Joli Jensen afirma no seu livro, “*The Adoring Audience*”, que existe somente duas representações dos fãs nos *media*, “*the obsessed individual and the hysterical crowd*” (Jenkins, 2002:2). Porém nos últimos anos, a representação da cultura fã está a ser modificada com séries como “*A Teoria de Big Bang*”, onde as suas personagens principais são *geeks* e *nerds* de vários níveis hierárquicos de *fanboying* de banda desenhada e da série clássica *Star Trek*.

Para além da representação de fãs, os *fandoms* foram também sujeitos a serem interpretados nos ecrãs. Um exemplo a apontar é o filme clássico “Heróis Fora de Órbita”, uma paródia do *Star Trek*, que apresenta um grupo de *Questariands* – fãs do programa. Esta representação possibilita estudar a mentalidade dos fãs em grupo e o que se entende atualmente do termo *fanboy* – grupo de rapazes ou homens que fogem ao “normal”, pois proclamam a sua paixão pelos seus programas favoritos em proporções extremas.

As hierarquias sociais também existem na cultura *fandom*, o que provoca uma certa discriminação dentro da comunidade. Os membros de qualquer grupo tendem a possuir um consenso sobre os comportamentos aceitáveis dentro do *fandom*, como por exemplo, ações que afirmam se o indivíduo é um verdadeiro fã ou um *poser* (aquele que se faz de fã, mas só conhece o básico do tema). Esta dinâmica é representada a partir da hierarquia *geek*, que já foi referenciada no subcapítulo anterior. Enquanto os membros beneficiam de certa forma ao mostrar os seus conhecimentos, “*too strong an investment is threatening even as that very affect is what centrally defines fans and geeks*” (Busse, 2006:79). Para definir o seu lugar no *fandom*, um fã depende da navegação entre profissionalismo, consumismo, conhecimento e compromisso.

Alguns fãs utilizam o *fandom* como um abrigo da realidade, isto é, os fãs utilizam este meio para satisfazer algo que falta nas suas vidas reais com realidades fictícias. Contudo nem todos os indivíduos que participam na cultura fã possuem este objetivo, existe uma diferença entre os fãs que substituem relações interpessoais por uma audiência fictícia em relação aos participantes desta comunidade que a utilizam para fazer novas amizades e conhecimentos. Este tipo de fãs lutam contra o estereótipo coletivo, em que todos os envolventes são pessoas obcecadas e solitárias, isoladas por todos os membros da sociedade. Enquanto existem fãs que procuram uma identidade e conexões com outros a partir de um tema, os fanáticos visualizam o tema como algo importante para as suas vidas e autoestima.

A sociedade contemporânea está cada vez mais recetível a certos aspetos do *geekdom*. Como Caronline Stanley afirma em *Flavorwire*

*Today, it's one hundred percent likely that your mom watches a "genre" show like Game of Thrones, Zooey Deschanel's "New Girl" character casually tosses out Tolkien references, and "The Hunger Games", a movie based on a YA fantasy series, is poised to become the next big film franchise, following in the footsteps of equally geek-friendly fare like "Twilight" and "Harry Potter". (Stanley, 2012).*

Portanto, os fãs encontram-se devido à sua devoção por um livro, uma série televisiva, um filme, um jogo, um *anime*, entre outros. Normalmente caracterizados pelos seus sentimentos de empatia e camaradagem em relação aos seus colegas que partilham os interesses, estes grupos possuem fortes laços. Enquanto a Internet e as redes sociais une os fãs de uma maneira anteriormente indisponíveis, os eventos de grande escala, como a *Comic Con*, oferecem oportunidades para estes interagirem fisicamente.

Porém, existe várias comunidades deste espectro que desagregam certos integrantes devido ao seu género sexual. Isto acontece, uma vez que estes grupos são constituídos maioritariamente por indivíduos do sexo masculino, bem como a representação que as *geeks* possuem dentro da comunidade.

### **2.3 O Diário de uma *Fangirl* – és uma *fake geek girl*?**

Existe um relacionamento profundo entre a cultura *geek* e os homens introvertidos e antissociais, já que a sociedade associa estes dois elementos no mesmo grupo. A lenda dos indivíduos que habitam a terra do *geekdoom* são aqueles seres do sexo masculino que vivem para a realidade fictícia e que possuem zero aptidões sociais, provocando a incapacidade de comunicar com o sexo feminino. Este pensamento anula a existência dos seres do sexo feminino no mundo *geek* ou, infelizmente, causa a ideia que as poucas intituladas de *geek* estão neste meio para atraírem a atenção masculina. Portanto é relativamente normal que exista o mito das *geek girls* apresentarem o mesmo pensamento existencial dos unicórnios – isto é, elas são raras e míticas, quase impossíveis de existir.

Como foi referido no subcapítulo sobre o *fandom*, a hierarquia *geek* é composta por indivíduos, normalmente homens de etnia caucasiana, que possuem o máximo conhecimento sobre um tema. Como tal, nos últimos anos apareceu um novo fenómeno, criado, maioritariamente, por estes homens, designado por *fake geek girls*. Esta categoria ilustra a atuação de mulheres que “fingem” ser *geeks* para obterem a atenção dos *geeks* do sexo masculino.

Em 2010, apareceu na Internet um *meme* (imagem satírica e cómica sobre um tema em especial) sobre as mulheres nas comunidades *geek* e *nerd*, “*The Idiot Nerd Girl*”. Este *meme* utilizava-se para descrever raparigas que se autocaracterizavam-se como *nerds online*, mas que não possuíam conhecimento sobre o conteúdo desta comunidade.

“On July 27th, *Feminispire* published an article titled “Nerd Girls are Real Nerds Too! (and Why This Meme Sucks)”<sup>3</sup> criticizing the image macro series as a reinforcement of an emerging stereotype that girls only enjoy activities or media deemed “nerdy” in order to attract men” (Caldwell, 2018) (figura 9).

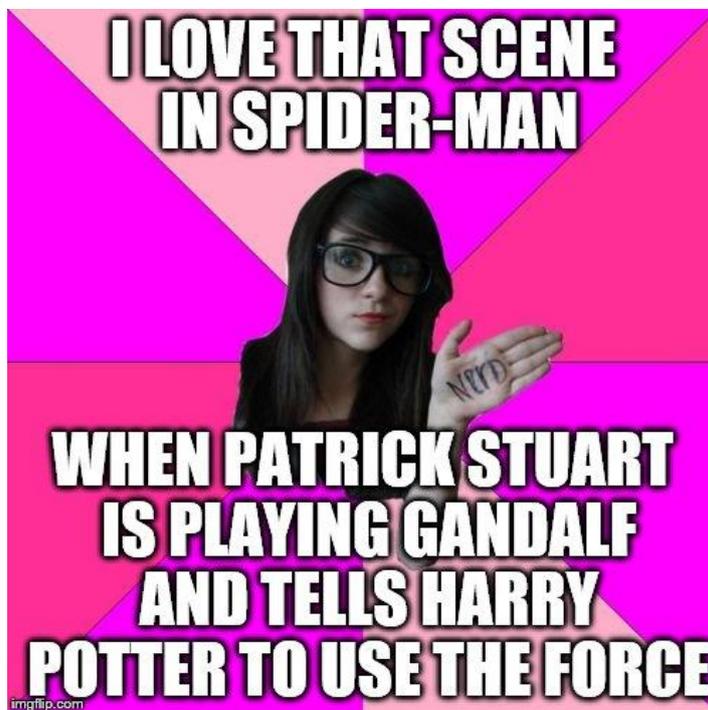


Figura 9 The Idiot Nerd Girl Meme  
Fonte: Know Your Memes

A lógica das *fake geek girls* é uma das maiores ideologias sexistas na indústria do entretenimento, uma vez que várias companhias televisivas e de cinema utilizam esta categoria para justificar a má recepção de uma série ou filme por parte do público geral. Em 2015, vários *emails* da Sony surgiram em vários fóruns da *Internet* e demonstraram como a lógica de mercado valorizava o consumidor masculino em comparação com o feminino. Nestas mensagens, os diretores pronunciavam que iriam evitar o uso de filmes com personagens femininas como protagonistas, porque filmes como a “*Catwomen*”(2004) e a “*Elektra*”(2005) demonstravam como estas protagonistas foram as responsáveis pela horrível recepção da audiência. Ou seja, em vez de citarem o óbvio, como o mau enredo e a má produção, a Sony preferiu culpar o gênero das personagens.

---

<sup>3</sup> Artigo de *Feminispire* “Nerd Girls are Real Nerds Too! (and Why This Meme Sucks)”. Disponível em <http://feminispire.com/nerd-girls-are-real-nerds-too-and-why-this-meme-sucks/> (consultado em 8 de maio de 2018)

Porém filmes com protagonistas masculinos, como “*Green Lantern*” (2011) e “O Quarteto Fantástico” (2015), não possuem a mesma justificação.

*Emails leaked during the Sony hack demonstrated how deeply biased and flawed the market logic has been in exculpating producers, directors and writers for erasing female heroes from the Marvel roster. Citing such movies as Catwoman (2004) and Elektra (2005), Sony executives used the films’ subsequent flops in the box office to justify avoiding making any more female led movies, rather than citing the obvious fact that the films were poorly written, poorly produced and poorly executed, let alone reliant on the sexualization of what should have been complex female characters. (Backe, 2016)*

No ano 2014, existiu uma grande controvérsia no designado “*Gamergate*”, uma ação contra a corrupção e chauvinismo na indústria de jogos, demonstrando a desvalorização das *geeks* do sexo feminino dentro da comunidade. Esta controvérsia aconteceu devido à humilhação pública de uma criadora independente de jogos, Zoe Quinn, com vários *tweets* a afirmarem o sucesso dos seus jogos devido a uma troca sexual que esta teve com empresários na indústria. Isto levou a um grande número de *gamers* reclamarem sobre a presença de público feminino na comunidade, afirmando que as mulheres não possuíam um lugar na indústria de jogos e que o feminismo iria trazer somente destruição na comunidade. Consequentemente, esta situação apresentou atos extremos de violência e egocentrismo masculino.

*In many cases, these women received highly graphic, disturbing threats – the stuff of “SVU” episodes. And in a few cases, anonymous Twitter trools went so far as to include the woman’s address or an exact time of attack, making the message a “true”, i.e. criminally punishable, threat. (Dewey, 2014)*

No entanto, nos últimos anos uma série de movimentos políticos começaram a crescer na comunidade *geek*. Um dos mais dramáticos e com enorme presença na *Internet* é o “*cosplay does not equal consent*”, onde milhares de mulheres e homens se dedicam a lutar contra o assédio sexual e violência que várias *cosplayers* sofrem em convenções. Várias mulheres sofrem de assédio por parte dos participantes masculinos que as atacam por utilizarem roupa extremamente sexual, culpando estas *cosplayers* pelos seus atos, uma vez que ao vestirem-se daquela forma procuram a atenção masculina dos participantes. “*The sexual harassment experienced by women and girls at events like Comic-Con is not occurring within a vacuum—they are manifestations of a larger society that permits gender-based violence*” (Backe, 2016). Porém estas vestimentas das heroínas de um jogo ou banda desenhada são criadas maioritariamente por homens que sensualizam ao máximo as suas personagens para a audiência masculina ficar satisfeita com o seu trabalho.

A partir de 2010, a representação feminina na comunidade aumentou, já que vários filmes de grande sucesso possuem mulheres como personagens principais, como o exemplo da Furiosa do “*Mad Max*”(2015) e da Katniss Everdeen da saga “*Hungry Games*” (2012), permitindo assim representar as várias dimensões de personagens do sexo feminino neste meio.

Uma das maiores sagas cinemáticas do espectro *geek* é “A Guerra das Estrelas”. Com os novos capítulos a serem apresentados todos os anos desde 2015, o “Despertar da Força” foi o primeiro e grande antecipado filme para os fãs desta saga e, principalmente, para jovens raparigas ao introduzirem a personagem Rey como protagonista. “A Guerra das Estrelas” sempre possuiu certas personagens femininas que representavam uma certa força mas que perdiam esse brilho ao longo dos capítulos. No capítulo I, a princesa Amidala era uma personagem caracterizada pela sua grande personalidade de líder, porém ela sofreu uma alteração de uma lutadora para uma esposa em sofrimento devido ao Anakin Skywalker nos capítulos II e III. Como a Amidala, a princesa Leia também sofreu ao sensualizarem-na no épico momento, “*Slave Leia*”, no seu pequeno bikini metálico, que até hoje é apreciado por *geeks* de todos os cantos do mundo. No entanto, os novos capítulos da saga galáctica é um triunfo para as mulheres na comunidade, uma vez que a Rey não segue os mesmos passos que antigas personagens, como ser o objeto amoroso de outra personagem ou utilizarem o seu corpo para sexualizar as cenas para atrair a atenção do público.

*I enjoyed The Force Awakens not simply because the protagonist, Rey, was a strong, capable, indomitable woman, but also because every character in the cast felt supremely human. Rey misses her family but has also found a way to survive in the deserts of Jakku for years. When she is sad or scared, she cries, revealing a vulnerability that is rarely afforded to “strong female characters.” She is not sexualized and her expertise at flying and mechanics is never questioned. (Backe, 2016)*

As fãs do sexo feminino são normalmente rebaixadas em comparação com os fãs do sexo masculino, já que elas representam uma minoria na comunidade e possuem um historial pouco favorável para o seu empenho e adoração por esta cultura. Outro fator que impede a melhoria da sua reputação é a existência de material no mundo digital, como os famosos *memes* e vídeos satíricos, com o objetivo de ridiculizar todo o trabalho destes elementos.

Porém com o poder que o feminismo possui nesta década mais a importância da cultura *geek* nos *media*, a representação de *geek girls* está a crescer e a melhorar, já que

existe uma tentativa em apresentar personagens independentes e destemidas em obras que utilizam a cultura *geek* – elas passaram de donzelas em perigo para heroínas.

### 3. Onde o *Pop* se mistura com os *Geeks*

O termo “cromo” – tradução da palavra *geek* – detinha, desde a sua origem, uma conotação negativa, já que caracterizava adolescentes ou jovens adultos com tendências antissociais. Este tipo de sentimento negativo prova que a sociedade categoriza a comunidade *geek* e *nerd* como algo pejorativo, com mais desvantagens do que vantagens. Pertencer a esta categoria significa que o indivíduo possui demasiado conhecimento, algo que seria positivo se não implicasse a falta de aptidões sociais para interagir com uma pessoa comum, ou seja, alguém abaixo da sua inteligência.

*In the realm of social situations, there is a spectrum of popularity. In high school, as in life, there is a definite hierarchy to how the social system function. In general, jocks, cheerleaders, and rich kids are at the top. Normal fall into the middle. The bottom rung consists of various who are beleaguered by the notion of lacking cool, the geeks and nerds. (Lane, 2017:26)*

Porém, mesmo que a sociedade e os seus integrantes ignorem estas pessoas, elas são necessárias em vários campos, desde a ciência até ao entretenimento. É graças a indivíduos como Albert Einstein e Stephen Hawking que a Humanidade conseguiu evoluir em várias áreas, como a física, que levou a conhecimentos que nunca antes foram concebidos. Para além das grandes áreas das ciências, existe grandes *geeks* e *nerds* que trabalham em áreas que a sociedade acha pouco invulgar a sua presença, como a área do entretenimento. Como tal, atualmente existe uma crescente presença de personagens e celebridades que se autocaracterizam como *geeks*, desde o George Lucas, o criador da “Guerra das Estrelas”, até o *late night host* Stephen Colbert, humorista que se autoproclama o maior *fanboy* das obras de Tolkien.

A cultura *pop* é, no seu básico, a cultura no qual os seus conteúdos são apreciados por um alargado número de pessoas. Como cultura do povo, ela é determinada a partir das interações humanas no seu quotidiano, desde a forma de vestir, o calção e a comida são exemplos do que forma a *pop culture*. E, obviamente, esta cultura possui os *media* como meio de propagação.

Este tipo de cultura permite a uniformização dos comportamentos de um coletivo de indivíduos, como também auxilia a regularizar os valores e morais socialmente aceitáveis na comunidade. Para além de organizar os pensamentos de um grupo, o consumo é uma prática que os indivíduos seguem sem questionar.

*Although most of us realize that television ads or political commercials are designed to influence us, it may not be clear to us how regular programming between*

*the advertisements has the same function. A lot of us may feel that we wear our hair in certain styles for aesthetic reasons – because we like it that way. We may not often think that this styles also express certain positions in some important social and political battles. We may feel that we consistently shop at The Gap rather than at Old Navy only for reasons of taste; we might be surprised to hear that our choice has the potential to turn us into different kinds of people. (Brummet, 2006:4)*

Como já foi referido, a principal fonte de transmissão é os *mass media* (media em massa). “*There are numerous sources of popular culture. As implied above, a primary source is the mass media, especially popular music, film, television, radio, video games, books and the internet.*” (Delaney, 2007). Adicionalmente, os meios de comunicação estão cada vez mais avançados, permitindo uma transmissão rápida de ideias e opiniões para todos os cantos do mundo. E, por último, certos conteúdos da cultura popular permitem propagar outros conteúdos, como a publicidade de um produto numa série televisiva ou num *videoclip*. Estas fontes de transmissão mantêm e aumentam o interesse do público, como também, alimentam o setor de produção em massa na sociedade capitalista.

*Popular culture is also influenced by professional entities that provide the public with information. These sources include the news media, scientific and scholarly publications, and ‘expert’ opinion from people considered an authority in their field. For example, a news station reporting on a specific topic, say the effects of playing violent video games, will seek a noted psychologist or sociologist who has published in this area. This strategy is a useful way of influencing the public and may shape their collective opinions on a particular subject. At the very least, it provides a starting point for public discourse and differing opinions. News stations often allow viewers to call or email in their opinions, which may be shared with the public. (Delaney, 2007)*

Os conteúdos populares possuem vários géneros, desde a música popular, entretenimento, publicidade, desporto e televisão. O desporto e a televisão são provavelmente os géneros mais consumidos pelos seguidores da cultura *pop*, sendo assim uns dos mais poderosos dentro da comunidade. Porém este paradigma começa a mudar, desde os finais da década de 80, uma vez que a cultura *geek* vai possuindo mais destaque dentro do interesse dos consumidores, principalmente nas últimas duas décadas com os universos cinematográficos da Marvel e DC, e de programas televisivos como a “Teoria de Big Bang”.

*It’s the age of the geeks, baby,” proclaims Alec Hardison in numerous episodes of the TV series Leverage. Perhaps Hardison is right. The highest-ranked show on primetime is The Big Bang Theory, which depicts a group of ‘nerdy’ scientists trying to connect with the non-nerdy world surrounding them. In addition, Scorpion, a show that chronicles a team of geniuses who exhibit ‘nerd’ characteristics from the very first episode, was the highest-ranked new primetime show in 2014 (Lane, 2017:1)*

Portanto, desde a década de 90, que os *geeks* começaram a entrar na grande área dos media. Esta aparição deveu-se, principalmente com a evolução tecnológica e de comunicação, com indivíduos caracteristicamente *nerds* e *geeks*, como os magnatas Bill Gates e Steve Jobs. Nesta era, os *geeks* não sentem medo em proclamar os seus interesses e passatempos, que vão para além da tecnologia. “*The nerd/geek stereotype that is the focus of this collection is a twentieth-century construct that is changing with each step we make further into the twenty-first century*” (Lane, 2017:4).

O mundo começou a aceitar os *geeks*. Os jogos para consola ou *pc* estão cada vez mais populares, conversas sobre tecnologia são socialmente aceites e os filmes de super-heróis arrebatam as bilheteiras até o ano 2022. “*Then Hollywood rediscovered a rich stream of intellectual property and coincident nostalgia in geek touchstones Star Wars, Marvel Comics and JRR Tolkien at the turn of the century*” (Harrison, 2013). Porém existe uma certa insatisfação com esta moda.

Antigamente, o termo *geek* era um sinónimo de repulsão, tanto para aqueles caracterizados por tal, como para terceiros. Muitos indivíduos enfrentavam esta solidão com a troca do mundo real com o virtual. Portanto eles ocupavam todo o seu tempo em busca de conhecimento. Como tal, a sociedade detinha uma imagem negativa perante estes indivíduos, principalmente com a representação que eles tinham em programas televisivos que os utilizavam para atos cómicos. “*Family Matters relied more on the nerd character to provide the series laughs and popularity*” (Lane, 2017:9). Atualmente o menosprezo e a exclusão já não acontecem em grande escala, uma vez que qualquer pessoa se autoproclama de *geek*, porque possui um produto do “*Doctor Who*” ou viu todos os filmes dos “*Avengers*”. No entanto, os *geeks* mais velhos e/ou de maior hierarquia não possuem a mesma opinião, pois eles acreditam que estas pessoas só utilizam este termo para parecerem “únicos” em comparação com o resto da sociedade. “*It’s a massive reversal from the pre-digital 80s and 90s when geeks were friendless and marginal figures, ostracized in their Dungeons & Dragons groups*” (Harrison, 2013).

No entanto, esta visibilidade possui pontos bastante vantajosos para a comunidade ignorar, já que eles possuem a atenção dos *media* e da cultura *pop*. Com a atenção sobre eles, os *geeks* podem controlar a forma como eles são vistos pela sociedade, uma vez que eles possuem a inteligência e os meios para tal. Como Harrison disse, “*it’s the age of the geeks, baby!*” (Harrison, 2013)

### 3.1 Ser Geek é Ser Chic

Nesta década, ser *geek* não é tão problemático como nas décadas 80 e 90, onde os *geeks* se refugiavam nos seus quartos ou sótãos para jogar “*Dungeons & Dragons*” ou ler a última edição do Super-Homem. Então quais as razões que levaram à mudança de mentalidades da sociedade perante estes refugiados sociais?

A primeira razão deve-se à entrada da sociedade na Era Digital. Com a evolução rápida da tecnologia, os *nerds* e *geeks* possuíram a oportunidade de estarem no centro desta revolução. Os três grandes magnatas desta Era (Bill Gates, Steve Jobs e Mark Zuckerberg) representam como esta comunidade ascendeu ao topo. “*First the digital revolution elevated alpha nerds such as Steve Jobs and Bill Gates to unprecedented power and influence.*” (Harrison, 2013)

Com a evolução do mundo digital, Hollywood redescobriu o rico conteúdo que toca os corações de todos os *geeks* do mundo: dar seguimento à saga “A Guerra das Estrelas” dos anos 90 - a introdução da Terra Média de J.R.R. Tolkien no cinema – e, as grandes empresas de banda desenhada arriscarem com projetos no pequeno e grande ecrã.

Portanto é normal afirmar que a cultura *geek* se difundiu na sociedade contemporânea no que toca na área de entretenimento. Onde antigamente a tecnologia era somente utilizada pelos *geek*, agora qualquer pessoa possui um *smartphone*, tornando-se *geeks* na essência da definição do termo na década de 80. “*A person who is extremely devoted to and knowledgeable about computers or related technology*” (Lane, 2017:3)

Atualmente existe um enorme número de eventos, conferências e media numa escala global para celebrar a cultura em vários formatos. Um dos grandes transmissores de tais eventos e conteúdos é o *website* de partilha e visualização de vídeos, *YouTube*, onde permite o acesso a vídeos sobre qualquer tema da cultura *geek*. O canal com mais subscritos do *YouTube* é o Pewdiepie, um jovem sueco que coloca na sua rede vídeos maioritariamente de carácter *gamer*, demonstrando assim o poder desta comunidade.

*A study by AYTM Market Research examines just how popular YouTube is as a platform—and to what degree users consume YouTube content. The study showed that the vast majority of US internet users (about 60%) visited YouTube at least once a week in March 2013. Out of that percentage, 22% visited YouTube every day, and nearly 30% visited YouTube a few times per week (Emarketer, 2013).*

Da *Nintendo* até à *Comic Con*, os passatempos que antigamente eram menosprezados, são agora tidos em consideração pelos *media*. A estreia de um jogo é tão antecipado como um jogo clássico de futebol, que reúne milhões de fãs por todo o mundo em vários *sites* de *stream*. Um dos mais recentes e populares jogos desta década, *Overwatch*, tem ultrapassado recordes da indústria do jogo, já que “*Blizzard has confirmed that Overwatch has 35 million players and counting*”<sup>4</sup>, mais de 20 milhões de utilizadores em comparação com a população portuguesa.

A introdução das redes sociais é um grande fator na aceitação desta comunidade devido à expansão da comunicação global. “*It is also possible that social media has created a more comfortable environment for people to communicate things they may not have shared years back.*” (Gibson, 2018). Os *geeks* agora possuem uma extensa plataforma, como o *Twitter* e o *Tumblr*, para criarem grupos de amigos e/ou de pessoas que possuem o mesmo interesse, para discutirem notícias e opinarem sobre um produto.

O programa “*Stranger Things*” da *Netflix* provocou o furor de todos os espectadores em 2017, e traz consigo a nostalgia de vários *geeks* e *nerds* ao fazerem várias referências às suas adolescência nos anos 80, como ver as personagens a jogar *Dungeons & Dragons*.

Agora as pessoas estão muito mais expostas a estes interesses únicos, provocando um sentimento de união e aceitação entre comunidades. Caro que haverá pessoas contra esta corrente, como também existe menos exclusividade em ser *geek*, porém a maioria dos integrantes desta comunidade veem a imagem num plano maior e aplaudem a facilidade e estilo de vida que futuros *geeks* terão.

*The nerd/geek stereotype is a product of the twentieth and twenty-first centuries, a modern-day archetype born out of society's implicit reliance on, and potential resentment of, technology. (...) we've been conditioned to expect that the 'geek squad' will help us solve whatever the technological problem may be. We've come to embrace this stereotype because, in so doing, we embrace parts of ourselves.* (Lane, 2017:13)

Com a exposição que esta cultura detém em vários pontos do Mundo, qual será a dimensão da sua comunidade em Portugal e a sua presença nos *media*?

---

<sup>4</sup> Express UK:2017. Internet. Disponível em: <https://www.express.co.uk/entertainment/gaming/867512/Overwatch-news-update-Blizzard-35-million-players-loot-boxes-gambling> (consultado a 19 de julho de 2018)

### 3.2 Como ser um *Geek* português

Ser *geek* está na moda, é uma realidade que irá permanecer durante um longo período de tempo. Como tal é importante salientar a sua presença no território português, desde eventos dedicados a esta cultura até às vantagens económicas que este traz consigo.

O ano de 2014 foi marcante para a comunidade *geek* portuguesa, uma vez que, entre 5 a 7 de dezembro, se realizou a primeira edição da *Comic Con Portugal* (CCPT) na EXPONOR, Matosinhos. Este evento levou cerca de 32 500 visitantes nos três dias, número possível de observar no *website* oficial da CCPT<sup>5</sup>. Chegou ao território português a convenção que festeja a cultura *geek*, ou como a organização afirma:

*A Comic Con Portugal é uma plataforma fundamental de comunicação e interação, que existe para promover a indústria da Cultura Pop, usando referências e valores do universo “Pop” para nos sentirmos ligados às personagens e narrativas, criando experiências e memórias que mudam e melhoram a nossa perspetiva de vermos o mundo e a nós próprios. Uma vez por ano, todo esse contacto de Cultura Pop é transformado num festival de quatro dias. (CCPT, s/d)*

Desde a primeira edição que a relevância da CCPT tem crescido, tanto por causa do aumento estrondoso de visitantes – a última edição apresenta um número de 100 748 -, como também por ser um marco dentro da comunidade internacional, ao trazer estrelas cada vez mais relevantes das várias áreas dentro da cultura *pop*.

O evento foca-se, resumidamente, em atividades de interação de fãs, nomeadamente em painéis de *Q&A* com estrelas do cinema e da televisão e autógrafos gratuitos com artistas de banda desenhada. Para além da interação com os convidados, os visitantes podem experimentar as novidades do setor *gaming* ou participar no concurso de *cosplay*, Heróis do *cosplay*. Como este evento é para todas as idades, existe um setor preparado somente para os mais pequenos, a *Comic-Con Kids*, repleto de conteúdos de séries infantis e atividades lúdicas.

Porém, no ano de 2018, a organização decidiu levar a *Comic Con* para o Passeio Marítimo de Oeiras nas datas 6 a 9 de setembro. O evento decorrerá com as atividades

---

<sup>5</sup> Menu “sobre” do website oficial da *Comic Con Portugal*. Internet. Disponível em <http://ccpt18.comic-con-portugal.com/pt/index/about> (consultado a 5 de setembro de 2018)

normais e com um painel forte, como Dan Fogler do *franchise Harry Potter*, no dia 6 e 7.

O objetivo da Comic Con é englobar ao máximo todos os aspetos da cultura *pop*. Ou como Paulo Rocha Cardoso, diretor da CCPT, afirma numa entrevista, o objetivo era “promover a Cultura Pop em Portugal e permitir que o cinema, a televisão, a banda desenhada, a literatura e o *cosplay*, anime e maga assumam uma posição ainda mais real e tangível na vida dos nossos fãs (...) mas inseridos e adaptados à cultura portuguesa”<sup>6</sup> (Cardoso, 2017). Isto é, esta entrevista, disponível na plataforma “Notícias ao Minuto”, demonstra a CCPT como uma embaixadora da cultura *pop/geek*. Existem, no entanto, outros eventos que se focam em determinadas categorias que pertencem a esta cultura.

Um dos eventos mais populares em Portugal é o *Iberanime*, uma convenção que se foca inteiramente em tudo o que engloba a cultura *pop* japonesa, também conhecido como *j-pop* (*japanese pop*). As atividades que o *Iberanime* apresenta têm o objetivo de promover toda esta cultura aos seus visitantes.

Normalmente o indivíduo inicia a sua viagem no *Iberanime* na secção de vendas, onde várias lojas, físicas e *online*, lutam pela atenção do público. Após esta secção, o indivíduo depara-se com o Palco Cultural, onde se decorre *workshops* de origami ou de caligrafia japonesa, *shodô*, ou de artes marciais, como o *Jiu Jitsu*. Contudo é o *workshop cosplay* que chama a atenção do público, pois o *Iberanime* convida um *cosplayer* profissional para contar a sua história e ensinar ao público certos truques desta arte. Para além dos *workshops* e atividades lúdicas, existe em todas as edições um concerto de um cantor ou banda japonesa para animar os visitantes.

O *Iberanime* iniciou a sua aventura em 2010, em Lisboa, e assistiu a uma crescente adesão por parte do público português nestes últimos 8 anos. Esta adesão permitiu que o evento se realizasse duas vezes por ano: nos finais de maio em Lisboa, normalmente no atual Altice Arena, e em meados de outubro no Porto, em locais como o Multiusos de Gondomar e a EXPONOR.

Este ano de 2018, o *Iberanime* irá abrir as suas portas nos dias 13 e 14 de outubro, na EXPONOR. Um dos convidados mais esperados para esta edição no Porto é o ex-

---

<sup>6</sup> Cardoso, Paulo Rocha (2017): Entrevista

vocalista da banda LadyBaby e atual dos Deadlift Lolita, LadyBeard – um *crossdresser* que se apresenta por ser uma rapariga japonesa que misteriosamente nasceu na Austrália com aparência de um homem mais velho.

Outro evento importante de salientar é o *Lisbon Game Week* (LGW) que promove anualmente, no Centro de Exibição FIL, a comunidade *gamer* em Portugal. O LGW é organizado pela E2Tech, uma organização que promove programadores de jogos, com a parceria da Fundação AIP, fundação com o objetivo de impulsionar empresas portuguesas com potencial no mercado português, e o patrocínio da Worten.

A grande festa de videojogos e entretenimento digital nasceu no mês de novembro em 2014, com uma duração de “quatro dias, quase 50 mil fãs” (Exame Informática, 2014) estiveram presentes na primeira edição da convenção. E desde aí, as edições seguintes superaram expectativas.

O LGW dá oportunidade aos apaixonados e entusiastas do mercado *gamer* a conhecer as novidades, desde o lançamento dos jogos mais aguardados para o ano em que o evento está a decorrer, como também as antestreias do ano seguinte. Além disto, os fãs têm a oportunidade de estarem na presença dos líderes da indústria mundial das consolas e computadores, assim como experimentarem as novas tecnologias, como por exemplo o expositor de realidade virtual presente na edição de 2017. “O Lisboa Games Week apresenta nesta edição muitas novidades, como a *RoboParty*, a *Drone Experience*, o *Robot Extreme*, entre outras, mantendo os habituais espaços de *eSports* e as atrações para todos os gostos e públicos” (FIL, 2017)

Nos dias 15 a 18 de novembro de 2018, a FIL volta a oferecer o seu espaço para a 5ª edição do *Lisbon Games Week*, para continuar a festejar os avanços da indústria de videojogos e tentar superar a 4ª edição que superou estatísticas.

*A 4ª edição do Lisboa Games Week duplica o espaço/recinto do evento para dois pavilhões da FIL, num total de mais 20.000 m2 de exposição e atividades, aumenta ainda o número de postos de experimentação e contará mais uma vez com um grande auditório para receber as muitas escolas vindas de todo país e os cerca de 60.000 visitantes esperados, indo assim ao encontro de todas as expectativas das comunidades, apaixonados e curiosos do universo dos videojogos. (FIL, 2017)*

Relacionando o mercado semelhante ao *gamer world*, instalou-se na capital portuguesa em 2016 a maior conferência de tecnologia do mundo, *Web Summit*. Esta conferência foi criada por Paddy Cosgrave, David Kelly e Daire Hickey, em 2009. O tema

principal deste evento é a tecnologia da internet, com participantes de empresas da Fortune500 até pequenas empresas da área. Inicialmente esta atividade era realizada em Dublin, Irlanda, contudo o co-fundador e CEO, Paddy Cosgrave, anunciou em 2015 que as próximas três edições teriam lugar em Lisboa. “*Web Summit, Europe’s largest technology conference, has announced it will move from Dublin to Lisbon in 2016*” (Temperton, 2015).

Normalmente este evento possui a duração de 3 dias com cerca de 21 conferências com variados tópicos e centenas de oradores para inspirar e aconselhar os empreendedores presentes. Esta conferência é uma porta aberta para os negócios de natureza tecnológica e na internet. E a cultura *geek* está cada vez mais inserida neste mundo dos negócios, uma vez que ela eleva paixões no mundo do entretenimento que poderá beneficiar as marcas no mundo digital. O chefe-executivo da empresa Imgur, Alan Schaaf, utiliza a realidade dos Estados Unidos numa entrevista com a EFE, onde a sua empresa reside, para exemplificar a popularidade da cultura *geek* – “há 83 milhões de millennials e 60% deles identificam-se como *geek*”.<sup>7</sup>

Além dos eventos que acontecem anualmente em Portugal, as cidades de Lisboa e Porto possuem empreendedores *geeks* que movimentam esta comunidade nestas duas cidades.

A *Time Out* Lisboa possui no seu *website* um miniroteiro turístico<sup>8</sup> para fãs de videojogos, *animes*, banda desenhada e jogos de tabuleiro, apresentando várias lojas excêntricas onde *geeks* podem comprar produtos do seu interesse, como a Casa Antunes, museus dedicados ao mundo dos videojogos, o museu Nostálgica, ou salas de jogos virtuais, *Zero Latency*.

Para além das grandes lojas que exemplificam o poder económico da comunidade *geek* lisboeta e arredores, Lisboa começou a ser o berço do *fandom Kpop* (pop sul coreano), um dos maiores *fandoms* da atualidades, desde 2014, com a banda *Lunafly*. Estes concertos trazem um grande número de fãs de todo o país e o ano de 2018 já possui

---

<sup>7</sup> Schaaf, Alan (2018): Entrevista presencial

<sup>8</sup> Mini-roteiro *geek* turístico da Time Out Lisboa. Internet. Disponível em <https://www.timeout.pt/lisboa/pt/coisas-para-fazer/mini-roteiro-geek-de-lisboa>. (consultado a 7 de setembro de 2018)

três concertos com bandas deste género – *Dreamcatcher* em fevereiro, *Halo* em março, e 24K em agosto.

No que se diz respeito à cidade do Porto, existem várias lojas que promovem o estilo de vida *geek*. Uma das mais famosas é a Arena, uma loja de jogos de tabuleiro e de cartas, nomeadamente *Pokemon*, *Yu-Gi-Oh!* e *Magic: The Gathering*, sendo este um dos jogos de cartas mais populares do Mundo. “Todavia, em termos comparativos, o *Magic* é uma força sem igual. Este jogo já existe desde 1994 e conta com uma *fanbase* muito grande, expandida por todo o mundo” (Oliveira & Silva, 2015). Devido à sua popularidade, a loja Arena reúne jogadores destas cartas para torneios semanais dentro do espaço.

Um dos locais mais populares do Porto é a Livraria Lelo, a livraria que inspirou a autora J.K. Rowling na saga “*Harry Potter*”, nomeadamente “foi nas célebres escadarias de madeira da Lello que se inspirou para criar as escadas de *Hogwarts*” (Almeida, 2017). E desde então que este espaço realiza várias atividades que interligam o local com uma das sagas de fantasia mais famosas do século XXI.

O Porto oferece, como Lisboa, vários espaços comerciais que permitem aos *geeks* adquirirem *merchandising* (*merch*)<sup>9</sup> das séries e sagas que tanto adoram. Dentro do centro do Porto encontram-se as lojas *Aniplay*, que oferece mercadoria *j-pop* e *cosplay*, *Oporto Geek*, com uma vertente mais direcionada a objetos das marcas DC e Marvel, e a *Kyuto*, que apoia maioritariamente a comunidade *gamer* e de *k-pop* no Porto (figura 10 e 11).

---

<sup>9</sup> *Merch* é a abreviatura para *merchandising*. “No marketing, um produto é qualquer coisa que possa ser oferecida a um mercado que possa satisfazer uma necessidade. Na gíria, os produtos são chamados de mercadoria.” (Educalingo, s/d)



Figura 10 Entrada da loja geek Kyuto no Porto  
Fonte: foto da autora



Figura 11 Merch disponível na loja Kyuto  
Fonte: foto da autora

Por último, existiu uma revista trimestral pioneira de banda desenhada portuguesa que utilizava o estilo manga criada pela empresa NCreatures. Banzai foi criada em 2010, lançando a sua primeira edição ao público em setembro desse ano, com o primeiro capítulo do original *The Mighty Gang* de Joana Fernandes e algumas tiras de *Kuroneko* de Cristina Dias, contendo no seu total 40 páginas.

Foi em novembro de 2011 que a Banzai começou a possuir uma edição periódica, contando com “a participação ocasional de autores estrangeiros, o que resulta da parceria da NCreatures com a *Comic Party* da Dinamarca e a *Nosebleed Studios* da Suécia” (NCreatures, 2011). Para além das parcerias que a empresa da Banzai havia conseguido, a FNAC disponibilizava um espaço para a venda física desta revista.

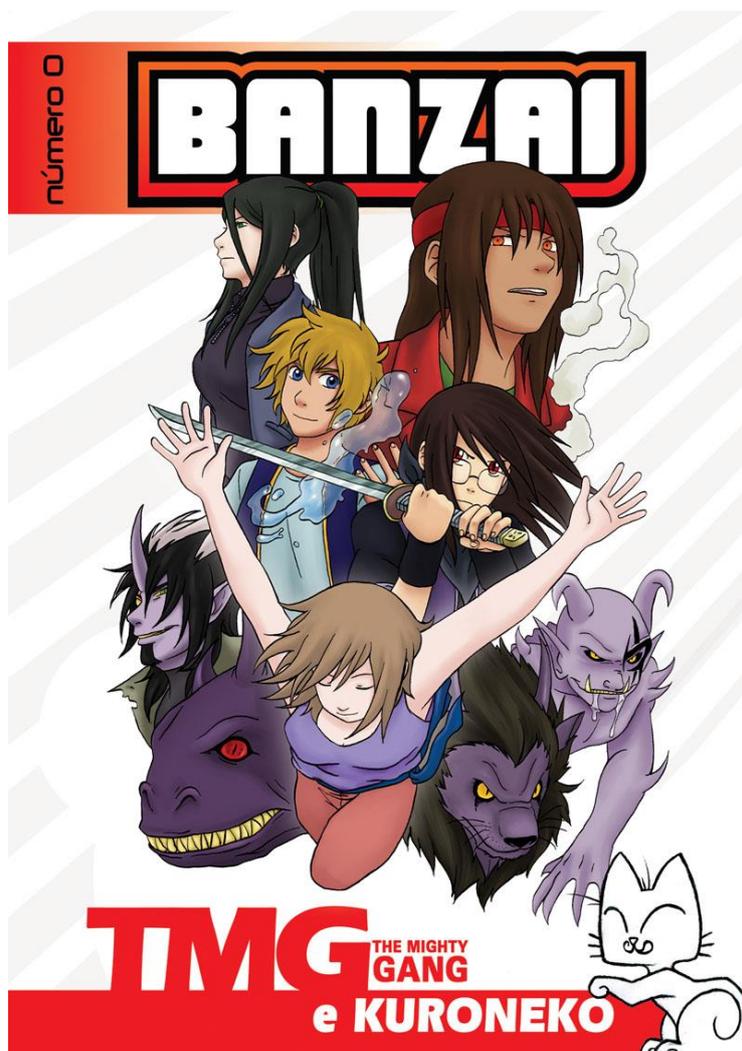


Figura 12 Capa da primeira edição da revista Banzai - número 0  
Fonte: PTAnime

Infelizmente a revista foi cancelada em 2015. No entanto alguns dos autores que participavam na Banzai criaram um novo projeto, *Jankenpon*. A esse respeito, Campos terá referido o seguinte: “Este jornal pode ser encarado com uma nova vida da Banzai” (Campos, 2015) que continuará com algumas séries que começaram na antiga revista, como é o caso de *The Mighty Gang*.

No entanto, revistas sobre *gaming* e do setor informático, como a “Exame Informática”, possuem bastante atenção do público. Um dos exemplos dinâmicos e inovadores é a revista Pushstart, uma revista sobre videogames e cultura audiovisual. Esta produção conta com tutoriais e críticas sobre os últimos jogos com grafismo apelativo.

Esta revista é um exemplo de uma produção *geek* portuguesa com sucesso uma vez que possui como parceiros grandes empresas de tecnologia, como a Microsoft, Itech, Nintendo e outras.

Com o aumento das redes sociais e da importância que a *Internet* possui sobre os *media* tradicionais, muitos integrantes da comunidade acreditam que a presença *geek* irá aumentar ao longo do tempo. Com a popularidade de eventos e entretenimento no pequeno e grande ecrã, a comunidade *geek* portuguesa terá a tendência de crescer e apresentar uma imagem mais forte em variadas áreas do mercado lusitano.

### **3.3 Ready Player One – Análise de Entrevistas**

De forma a completar este estudo descritivo desenvolvido sobre estas duas culturas, realizou-se entrevistas com um carácter mais pessoal e dinâmico a dois integrantes de cada comunidade (em anexo). Estes indivíduos serão representados como *Player Nerd 1* e *Player Nerd 2* da comunidade *nerd*, e *Player Geek 1* e *Player Geek 2* da comunidade *geek*.

O objetivo destas entrevistas é demonstrar o que se investigou durante este capítulo, mas com um processo mais prático. Ou seja, a partir destas entrevistas será possível humanizar os indivíduos de cada comunidade, perceber os seus valores e estilo de vida a partir das suas respostas.

Neste enquadramento, as respostas iniciais dadas por cada integrante fundamentam o estudo da distinção entre *geek* e *nerd*, isto é, resumidamente cada um acredita que os níveis de interesse e conhecimento são os fatores principais de diferenciação – um *geek* é apaixonado pelo tema e o *nerd* é o estudioso deste.

Enquanto os *geeks* entrevistados afirmam que a entrada para a comunidade foi relativamente fácil, uma vez que o necessário era ter interesse por um conteúdo em comum. Os *nerds* admitem que a comunidade *nerd* é mais exclusiva, uma vez que os grupos são mais escassos e possuem a sensibilidade de avaliar se o indivíduo é verdadeiramente alguém que possuem o mesmo grau de conhecimento – “Esta cultura em termos de “*nerd*” não é fácil de entrar para a comunidade, pois estas pessoas estão mais em “risco” em termos de serem gozados pelas outras pessoas e serem afetados psicologicamente.” (Player Nerd 2)

Porém com as seguintes afirmações consegue-se perceber que ambas as comunidades possuem dinamismo, uma vez que estes indivíduos possuem certos aspetos que vários estudiosos apontaram nas suas obras, no entanto elas não caracterizam as suas posições na comunidade.

Cada *geek* e *nerd* entrevistados possuem um grupo de amigos que também se integram nestas comunidades, como também têm facilmente interações com outros *geeks* e *nerds*. Porém algumas das informações oferecidas pelos entrevistados revelam algumas contradições às informações que generalizam estas comunidades. Por exemplo, a normalização da área profissional de um *geek* ou *nerd* é interligar a sua ocupação com os seus temas de interesse, no entanto o *Player Geek 1* admite que a sua área de estudo e profissional não se associa à cultura *geek*, pois deseja a separação do seu trabalho com os seus interesses pessoais - “Não, mas prefiro ter vida profissional diferente dos meus hobbies pois caso contrário acho que me ia cansar.” (Player Geek 1).

Outra diferença entre a informação base destas comunidades com o que se vive na realidade é os seus comportamentos pessoais, isto é, o estereótipo de um *nerd* é alguém que não exercita ou não possui habilidades para tal, porém o *Player Nerd 1* tem como passatempo o exercício de correr – “Relativamente a passatempos, costumo correr na marginal de Vila do Conde ou ir ao ginásio, jogar *Magic The Gathering* e devorar livros.” (Player Nerd 1)

Portanto, para entender uma cultura diferente da realidade em que o indivíduo está inserido, será sempre necessário recorrer a informações que, de certa forma, generalizam todos os integrantes num grupo homogêneo. Como as entrevistas revelaram, existem certos pontos que encaixam com as informações estudadas por acadêmicos. Porém, estes indivíduos ultrapassam os estereótipos que a sociedade os caracteriza. Ou como o *Player Geek 2* declara na sua entrevista “Esses tópicos podem funcionar como elementos-chave que auxiliam a distinguir um *geek* e um *nerd* porém, claro, todos esses elementos têm probabilidade de não estarem corretos (...) pois são pontos baseados em estereótipos” (*Player Geek 2*).

Cada *geek* e *nerd* possuem algo diferente do resto dos integrantes das comunidades, desde a sua forma de separar a sua vida pessoal com a profissional até aos seus grupos sociais. Assim sendo, é essencial ultrapassar os estereótipos que envolvem estes grupos, uma vez que cada cultura celebra a individualidade dos seus participantes. Para que haja uma relação interpessoal entre a sociedade com estas comunidades, existe a necessidade de um envolvimento mais pessoal.

Para além de questionar a distinção entre *geeks* e *nerds*, como também as suas opiniões sobre o que distingue a cultura *geek*, foi também questionado a posição desta cultura no mercado português aos *Player Geek 1* e *Player Geek 2* (em anexo).

Ambos os *geeks* afirmaram que os eventos realizados em Portugal possuem grande relevância na gradual popularidade desta cultura nos últimos anos, declarando que as suas organizações ultrapassam expectativas e que os visitantes não se limitam somente a *geeks*, mas também a indivíduos que têm curiosidade sobre a cultura *geek*.

No entanto, as respostas às perguntas sobre a presença da cultura *geek* nos *media* portugueses revelam uma preocupação, sendo que a inexistência desta cultura nos *media* tradicionais e a falta de personalidades que retratam a comunidade *geek* dois exemplos dos problemas que os *geeks* entrevistados forneceram.

Estes dois exemplos são preocupantes, uma vez que a comunidade possui um grande número de adolescentes e jovens adultos como integrantes, ou seja, um grupo bastante influenciável e carente de atenção por parte do mercado de entretenimento português.

Concluindo, se compararem a presença da cultura *geek* portuguesa na sociedade em relação a países como os Estados Unidos ou o Japão, imagem desta comunidade é quase inexistente no solo português. Porém isso está longe da verdade, uma vez que seria impensável existir uma quinta edição da *Comic Con* se esta comunidade fosse assim tão insignificante. A cultura *geek* está cada vez mais forte em Portugal, com vários pontos atrativos para um *geek* nacional ou internacional visitar, como a Livraria Lello ou o Museu Nostalgica, e com vários eventos de magnitude completamente diferentes e que abrangem várias categorias dentro do espectro *geek*.

## 4. A Era dos *Geeks* no Cinema

Atualmente o mundo cinematográfico está repleto de filmes de super-heróis. O filme *Deadpool* implementou uma estratégia de marketing inovadora ao utilizar as características humorísticas da personagem, os filmes de “Os Vingadores” (*Avengers*) destroem bilheteiras por todo o Mundo com filmes *solo* de quase todos os heróis integrantes, o *trailer* do “Capitão América: Guerra Civil” foi um dos mais descarregados na Era Digital e a empresa DC começou a organizar uma vasta lista de filmes dos seus super-heróis até 2020.

*Cinematically, it is the age of the superhero. The against-the-grain and idiosyncratic Deadpool has been a surprise smash; Marvel Studio's Avengers: Age of Ultron executed a box office raid of stunning enormity; the trailer for Captain America: Civil War was one of the most downloaded ever; the mutants are back in the upcoming X-Men: Apocalypse; and DC's just-about-to-release Batman V Superman: Dawn Of Justice (with Suicide Squad to follow soon) has the potential to be one of the biggest superhero flicks yet. (Free, 2018)*

Para além dos filmes de super-heróis, a saga “Guerra das Estrelas” regressou aos grandes ecrãs em 2015 com o “Episódio VII: O Despertar da Força”, para continuar a história que os seis filmes anteriores criaram. Para além dos novos episódios, a Disney desvendou a realização de *Solo films*, com o fim de desvendar a história de certas personagens e acontecimentos que os fãs analisam desde 1977, como o filme da personagem *Han Solo*, o qual estreou-se nas salas de cinema portuguesas no dia 23 de maio de 2018.

Porém esta popularidade foi gradual, uma vez que a ficção científica precisou de nascer e renascer para existir uma evolução no género cinematográfico. “*One of the beautiful things about science fiction is that one great piece of filmmaking inspires another. The dreamlike stories of pioneering director George Méliès inspired filmmakers who followed him to make great movies of their own*” (Lambie, 2018:8).

Os géneros que caracterizam a cultura *geek* no cinema, nomeadamente a ficção científica e a fantasia, possuem o objetivo de inspirar várias possibilidades em realidades completamente diferentes da que o ser humano vive. O *Sci-Fi* tenta, no seu básico, demonstrar a relação do ser humano com a tecnologia, e a fantasia representa um mundo criativo que vai para além dos seres que existem neste planeta. “*Ray guns, spaceships, robots, aliens with tentacles and multiple eyes – these are the garnish around the edges of sci-fi, but not the meal itself; at their core, sci-fi movies are about ourselves, about the very best and very worst of our natures.*” (Lambie, 2018:9)

Antigamente, os filmes de conteúdo *geek*, principalmente os de super-heróis, eram produzidos por pessoas que não faziam ideia da origem daquela história ou personagem. Os filmes “Super-Homem: O Filme” (1979), de Mario Puzo, e “Batman” (1989), de Tim Burton, foram um dos poucos que tiveram a sorte de agradar o público, mas o número de filmes com classificações negativas ultrapassam esta apreciação. Agora os filmes são feitos por diretores talentosos e empenhados em seguir o material original. O autor de banda-desenhada, Mark Miller, afirmou numa entrevista com o *website FilmInk* a importância de escritores e diretores nos filmes de origem *comic*.

*Great screenwriters and great directors (...) it cannot be underestimated. It's something that comic book movies have actually been very lucky with. Having people like Christopher Nolan, Sam Raimi, and Bryan Singer doing comic book movies has been great. Up until 2000, you could count on one hand the number of good directors doing comic book movies. And since 2000, it's been incredible. It really is the upper A list, and you can never underestimate that. It's shown in the films. (Free, 2016)*

Estes tipos de filmes já alcançam um grande espectro do público geral, desde o sentimento de nostalgia de uma infância agradável até ao escape de um mundo que necessita de um Super-Homem para salvar a população das tragédias que o ser humano sofre atualmente. “*And in troubled times, people enjoy escapism, and perhaps secretly wish that there were superheroes around to hose down all of the horrors of the world*” (Free, 2018). Como tal, os produtores e diretores possuem o conhecimento que estes filmes já não pertencem somente a um nicho de pessoas, mas sim a um público cada vez mais gigante.

O objetivo deste capítulo é demonstrar como certos filmes inspiraram outros e, conseqüentemente, impulsionou o cinema. Os filmes retratados são considerados clássicos, não só no género em que se inserem mas também na perspetiva do público geral. Eles possuem também sucesso financeiro e influenciadores nas várias áreas que complementam o grande ecrã, desde a realização até a métodos de fotografia. “*It is not just a list of films, but a guided tour of a genre that has continuously evolved and redefined itself over the past one hundred years.*” (Lambie, 2018:11)

Como tal, iremos também apresentar cinco filmes – “A viagem à Lua”, “A Guerra das Estrelas”, “Akira”, “O Senhor dos Anéis” e “O Cavaleiro das Trevas” - que detêm a sua marca no mundo cinematográfico *geek* e que revolucionaram tendências e estereótipos.

O primeiro filme representa o nascimento da categoria ficção científica no mundo do grande ecrã. No entanto, os seguintes filmes apresentados neste documento têm o

objetivo de representar uma década, desde os anos 70 até à atualidade, uma vez que existe uma distância aproximada de 10 anos de cada estreia. Para além deste tópico de estreia, os filmes foram escolhidos devido à marca de inovação e criatividade que deixaram no mundo do cinema, possuindo, assim, a categoria de clássico.

#### **4.1 Uma Viagem Silenciosa – A Viagem à Lua (1902) de Georges Méliès**

A história do género de ficção científica começou nos jardins franceses, no início do século XX. Nos subúrbios da cidade de Montreuil, o cineasta Georges Méliès construiu o primeiro estúdio de cinema europeu. E foi nesse estúdio que a humanidade colocou pela primeira vez um homem na Lua, décadas antes do Neil Armstrong.

O método de transportar um ser humano para o espaço foi sempre um tema de discussão entre autores durante vários séculos, desde o escritor grego Lucian até Jules Verne na sua obra “Da Terra à Lua” (1865). Portanto introduzir este ato pelo meio cinematográfico seria algo novo, arriscado e inovador.

George Méliès iniciou o seu trabalho cinematográfico ao copiar o método de gravação popular da época - gravar cenas somente a apontar a câmara para os objetos. “*Méliès fist film, for example, simply showed a trio of gentlemen relaxing in the afternoon sun, one reading a newspaper while the other two play cards*” (Lambie, 2018:12). Porém, Méliès começou a evoluir o seu trabalho ao adaptar as suas aptidões de mágico nos seus filmes. Para fugir ao tema do quotidiano que todos os filmes da altura possuíam, Méliès gravava, inicialmente, as suas atuações de magia, no entanto ele rapidamente se apercebeu que a câmara podia ser utilizada para criar novos efeitos visuais com movimentos manuais.

O mágico criou cerca de 240 filmes entre 1896 e 1900, com truques visuais e uma audiência gradual. À medida que a sua coleção crescia, Méliès começou a utilizar as suas técnicas para contar histórias onde acontecimentos incríveis e inesperados poderiam acontecer.

*In Cinderella (1899), Méliès uses editing and whimsical set designs to retell the folk tale of a lowly woman magically transformed into a princess. With the viewpoint dissolving from location to location as we follow the heroine’s progress, Cinderella was Méliès’s most ambitious undertaking up to that point, and his first major success in both the United States and Europe* (Lambie, 2018:13).

“A viagem à Lua” (1902) e Méliès foram os grandes pioneiros no cinema, principalmente para o que futuramente seria o género de ficção-científica. Para além de ser um dos filmes mais longos da década – com uma duração de nove minutos -, também foi um dos filmes mais caros e ambiciosos do início da Era do Cinema.



Figura 13 A viagem à Lua (1902) - cartaz promocional  
Fonte: Wikipedia

O filme narra a história de cinco astrónomos que viajam à Lua numa capsula lançada por um canhão gigante. Lá são capturados pelos selenitas, contudo eles conseguem escapar e voltar à Terra sãos e salvos. “A viagem à Lua” possui várias inspirações de obras com este tema, nomeadamente “Da Terra à Lua” de Vernes, ao utilizar a ideia de um canhão para levar os astrónomos ao espaço, e “*The First Men in the Moon*” de H.G.Wells, com o tipo de habitantes lunares.

O estilo do filme é teatral, como a maioria da coleção de Méliès. O cenário reproduz o tema e o estilo dos palcos do século XIX e as gravações são realizadas com a perspetiva da audiência a assistir com a utilização da câmara parada. Este tipo de estilo e gravação são uma das primeiras inovações cinematográficas de Méliès. Outra inovação

que deu seguimento a futuros filmes é o seu “*scènes composées*”, isto é, cenas que foram artificialmente arranjadas.

Atualmente, este filme é um clássico devido aos efeitos especiais que marcaram a história do cinema. Para além de ser o primeiro filme de ficção científica, “A viagem à Lua” é o primeiro filme a retratar a interação entre homens e extraterrestres, provocando grande admiração do público na altura que estreou.

*A true transatlantic film phenomenon, it managed to draw crowds in the United States as well as Europe. A Trip to the Moon’s popularity was such that it was widely bootlegged, with counterfeit copies of the movie proving to be so rife that Méliès opened a branch of his company in the United States to help stem the flow. (Lambie, 2018:14)*

Para perceber a linguagem cinematográfica que evoluiu nestas longas décadas, é necessário analisar o seu início, nomeadamente os filmes de *Sci-Fi* e fantasia desde 1900-1920. Méliès começou a sua jornada ao seguir as tendências teatrais e de produção. Mas depois o espectador consegue observar as experiências do cineasta, que futuramente será vital para a evolução deste mundo. Na sequência de “A viagem à Lua”, “A Viagem Impossível” (1904), Méliès usa efeitos minimalistas para criar cenas longas, apresentando a sua história “*with a greater sense of scale*” (Lambie, 2018:15).

*Compare The Impossible Voyage to A Trip to the Moon from just two years earlier, and it’s easy to see how Méliès style developed; that earlier fantasy feature just one instance of what appears to be a camera movement (...). In reality, the camera is static, and Méliès simply moves his subject – a heavily made-up actor’s face and a painted backdrop – towards the lens. (Lambie, 2018:15)*

Em 1912, a evolução técnica de Méliès pode ser observada no seu filme “A Conquista do Pólo Norte”, com uma duração de dez minutos e a grande ambição do seu criador. Infelizmente, este filme foi um dos seus últimos que sofreu o efeito Van Gogh – foi valorizado e apreciado por fãs anos mais tarde.

Entre 1900 e 1922, a evolução cinematográfica com os géneros de fantasia e ficção-científica avançou rapidamente graças ao pioneiro Méliès. Em 1915, o americano D. W. Griffith criou o filme “*The Birth of a Nation*”, uma história cheia de racismo mas ambicioso tecnicamente para a época. William Wauer criou na mesma altura o filme “*Der Tunnel*”, com uma história muito mais realista do que as do cinematografo francês e com técnicas de captura como “*close-ups and low camera angles to create a sense of heat and claustrophobia*” (Lambie, 2018:16).

Considerado com um momento importante no mundo do cinema, “A viagem à Lua” possui tamanha popularidade, que em 1999 iniciou-se os esforços de restaurar e

digitalizar a versão imprensa original. Os 13 000 fotogramas do filme foram rastreados e limpos por especialistas – um processo bastante delicado que demorou anos a ser completado. Esta restauração foi apresentada no Festival de Cannes de 2011, onde uma audiência internacional teve o privilégio de assistir ao filme na forma como ele foi originalmente gravado. O cinema e os efeitos especiais evoluíram para além dos movimentos de Méliès, mas foi com “A viagem à Lua” que a ficção científica nasceu no cinema.

## **4.2 Numa Galáxia Distante – A Guerra das Estrelas (1977) de George Lucas**

A definição de cultura *geek* contemporânea poderá ser dividida em duas fases – antes e depois de 25 de março de 1977. Com total veracidade, um indivíduo pode afirmar que a saga “A Guerra das Estrelas” modificou o mundo cinematográfico e como a sociedade reage perante a comunidade *geek*. “*Star Wars changed the entire movie business in the stroke of a fizzing lightsaber*” (Suderman, 2015)

Obviamente existia a cultura *geek* antes deste fenómeno, mas, na sua maioria, este estilo de vida estava em extinção, principalmente no mercado do grande ecrã. Nas décadas anteriores, a maioria dos filmes dentro deste género eram considerados de segunda categoria ou possuíam pouca atenção dos estúdios e do público, grande parte dos seus fãs eram adolescentes ou jovens adultos com pouco poder económico. “*For a start, it revived a whole genre. By the mid-Seventies, science fiction movies were mostly brainy, socially conscious warnings from the future such as Logan’s Run or Stanley Kubrick’s 2001*” (Suderman, 2015). Apesar de filmes como “Godzilla” (1954) e “2001: Odisseia no Espaço” (1968) possuírem grande sucesso nas bilheteiras e a categoria de clássico, muitos consideravam a ficção científica e a fantasia como algo infantil. “*Not only did Star Wars change what kind of movies Hollywood made, it changed who they were made for.*” (Suderman, 2015)

Apesar de a década de 60 apresentar um interesse maior por estes géneros, devido à leitura dos grandes livros “O Senhor dos Anéis” de Tolkien por estudantes universitários, e a popularidade da banda desenhada das empresas DC e Marvel, o que provocou um grande impacto na comunidade *geek* e no público geral foi o primeiro filme da saga “Guerra das Estrelas” em 1977.

Há mais de 40 anos atrás, George Lucas estreou-se no cinema com o seu filme “THX 1138” (1971), uma distopia com corrida de carros e Robert Duvall como protagonista. Dois anos depois, Lucas sentiu o sabor do sucesso com o inesperado “*American Graffiti*” (1973), que conta a história dos últimos dias de liberdade de Curt Henderson, protagonizado por Richard Dreyfuss. E foi nesta altura que Lucas começou a escrever o que futuramente seria “A Guerra das Estrelas”.

A história que o realizador desejava contar era intemporal, com um herói sedento por vingança, um vilão coberto pela cor preta e uma princesa cheia de coragem. Havia o bem e o mal, o certo e o errado, e umas naves espaciais e planetas distantes pelo meio. Porém, Lucas ouviu muitas recusas até que Alan Ladd Jr., da empresa 20th Century Fox aceitar patrocinar este projeto.



Figura 14 "A Guerra das Estrelas" (1977) - cartaz promocional

A história de “A Guerra das Estrelas” começa no “Episódio IV: Uma Nova Esperança” (1977). Nele, o jovem Luke Skywalker descobre uma mensagem da Princesa Leia num robô que havia comprado em Tatooine, o R2-D2. Nessa mensagem, a senadora

da Aliança Rebelde pede ajuda ao Jedi Obi-Wan Kenobi para a ajudar contra o líder do Império Intergaláctico, Darth Vader. Luke e Obi-Wan tentam ajudar a princesa ao contratar os pilotos Han Solo e Chewbacca. Os quatro invadem a nave Estrela da Morte para lutar contra o Vader e libertar a princesa Leia.

Três anos depois, no “Episódio V: O Império Contra-Ataca” (1980), Luke, Leia e Solo são descobertos por soldados de Darth Vader. Luke viaja até ao planeta Dagobah para encontrar o Mestre Yoda, um dos grandes Jedis, para o terminar o treino que começou com Kenobi. Enquanto Luke tenta aprender as maneiras dos Jedis, Leia, Solo, Chewbacca e o C3PO tentam consertar a nave, Millenium Falcon, no entanto são capturados por soldados do Imperador. É neste episódio que Luke e Vader irão se confrontar e onde o primeiro descobre um segredo terrível sobre o seu passado.

Um *gangster* intergaláctico, Jabba the Hutt, sequestra Han Solo no “Episódio VI: O Retorno do Jedi”(1983). Luke e Leia resgatam-no e, enquanto isso acontece, o Império reconstrói a sua nave. Os Rebeldes vão para Endor, onde caem numa armadilha. Lá, os Ewoks, ursos guerreiros que habitam o planeta, e Lando Calrissian ajudam os rebeldes. O Imperador Palpatine tenta levar Luke para o lado negro da Força, como aconteceu com Vader, mas falha no final.

A estreia do primeiro filme iria ser no natal de 1976. Porém os atrasos na produção provocaram a mudança de data para o verão de 1977. Muitos empregadores da Century Fox esperavam o insucesso do Episódio IV, uma vez que o orçamento ultrapassava os 11 milhões de dólares e o atraso da produção danificava cada vez mais a recepção do filme nas bilheteiras.

O filme estrou a 25 de maio de 1977 em 32 salas norte-americanas. Portugal recebeu o tão esperado filme somente em dezembro do mesmo ano. “*All told, Star Wars made \$775 million on its initial release in 1977, replacing Jaws as the biggest film of all time*” (Lambie, 2018:109). E foi a partir do dia do “*May the force be with you*” que nasceu o fenómeno “*Star Wars*”.

E o que é que esta trilogia ofereceu ao seu público?

Em primeiro lugar, é necessário analisar a altura em que o filme estreou. Nas décadas de 60 e 70, a maioria dos filmes com enorme sucesso possui um enredo repleto de problemas e violência, que facilmente representava a realidade americana com a Guerra do Vietname e a recessão económica. Filmes como “*Bonnie and Clyde*” (1967),

de Arthur Hill, e “Os Inocentes Contra a Droga” (1971), de William Friedkin, eram proclamados pelos críticos e amados pelo público. O filme de Lucas, ao contrário do normal na altura, não possuía anti-heróis nem a dúvida do que era certo e o errado. “A Guerra das Estrelas” tinha uma moral simples – o bem triunfa sempre contra o mal.

*Far from the anti-heroes of Taxi Driver or Easy Rider, the character in Star Wars were divided cleanly into the good and the bad; the brave Rebels on one side, the evil Darth Vader on the other. Audiences, it seemed, were waiting to be whisked away from their troubles and off to a simpler, more innocent time and place” (Lambie, 2018:110)*

Como tal, a trilogia original de Lucas oferecia um escape ao seu público, uma esperança sobre a futura mudança dos tempos sombrios que caíram sob a população americana – que o bem iria ganhar. “*Star Wars, on the other hand, offered the kind of light-hearted escapism that hadn’t been seen since the matinee serial that blossomed in the wake of the Great Depression*” (Lambie, 2018:109). Portanto é natural que “A Guerra das Estrelas” conseguisse reviver um género cinematográfico que estava a morrer, uma vez que o público apaixonou-se pela sua mensagem.

Na década de 70, a maioria dos filmes de ficção-científica, como já foi referido, não conseguiam atrair um público expansivo para melhorar o seu mercado - pouca oferta e quase nenhuma procura. Para além disso, os filmes transmitiam uma mensagem social depressiva – o extremo cuidado que o ser humano deveria ter perante as máquinas, pois a evolução tecnológica poderá facilmente provocar uma guerra. Já os filmes de George Lucas trouxeram novamente o divertimento neste género, o que permitiu a apreciação de uma plateia maior do que a maioria dos filmes de *Sci-Fi* possuíam. “*Star Wars crossed over into wider culture as few other science-fiction properties had done before, with a disco version of its themes appearing in clubs and comedians making jokes about the movies in TV.*” (Lambie, 2018:109)

“*Star Wars continues to be a pop-culture phenomenon hardly need saying*” (Lambie, 2018:109). Na década de 80 e 90, os filmes que batiam recordes nas bilheteiras, como “*Die Hard*” e “*De volta ao futuro*”, tinham o género *sci-fi* na sua categoria ou certas características – o triunfo do bem, principalmente – que a saga de Lucas personificava. Atualmente, é bastante notável que este género está longe de morrer com o retorno da saga galáctica e os filmes de DC e Marvel a explodir bilheteiras nas suas estreias.

É possível afirmar que “A Guerra das Estrelas” ajudou futuros filmes deste género com a oferta de grandes orçamentos e publicidade por parte de grandes empresas de

produção. Filmes como “O Senhor dos Anéis”, mesmo tendo uma base de fãs bastante alargada devido aos livros, tiveram uma maior facilidade de entrada no mercado graças ao sucesso dos episódios de Lucas.

*By the Eighties, Die Hard, Back to the Future and Lethal Weapon reigned supreme are the newly-built multiplexes. Today, the Marvel Cinematic Universe, with its multitudinous intersecting plotlines and enduring characters, is unthinkable without Star Wars. Even The Lord Of The Rings movies, though based on books written before Lucas was born, are unlikely to have been greenlit in a Star Wars-less world. (Suderman, 2015)*

Também foi com o enorme sucesso da história intergaláctica que a ideia de lucrar com os filmes para além do número de espectadores nas bilheteiras apareceu. A Walt Disney lucrava durante décadas com relógios que possuíam a imagem do *Mickey Mouse*, porém a ideia de vender brinquedos com a imagem de um filme era impensável, uma vez que as empresas tinham a noção que os filmes eram rapidamente esquecidos a favor dos novos que saíam nas salas de cinema. “*But Star Wars, and the cultural phenomenon that it generated, rocketed stories about a film’s profitability onto the front pages of newspapers for the first time*” (Suderman, 2015). Com “A Guerra das Estrelas”, os brinquedos já não eram tão impensáveis.

Em 1973, Lucas decidiu criar o “Episódio IV” por um preço reduzido de 15.000\$ se obtivesse os direitos das sequelas e total percentagem sob a mercadoria. Para a altura, vários indivíduos acharam que George Lucas fez um dos piores contratos em Hollywood, uma vez que a maioria da *merch* dos filmes traziam somente despesas, como aconteceu com a Disney e o filme “Dr. Doolittle”. No entanto o fenómeno cultural de “A Guerra das Estrelas” apenas demonstrou que Lucas fez uma das melhores escolhas da década.

Existem vários fatores que auxiliam o sucesso da mercadoria desta saga, desde personagens que facilmente criaram um impacto no seu público, a certos objetos que foram criados para coleção. Porém, a maior ajuda para este impacto foi a obsessão que os media tinham em relação à história de “A Guerra das Estrelas” e a destruição de bilheteira que ela trouxe consigo. “*The current media obsession with the opening weekend, where box office is discussed like sports results and a movie is judged to be a flop or a smash within hours of release, is a piece of industry with its roots firmly in Star Wars*” (Suderman, 2015).

Para além do que alcançou com os media e o mercado económico, “A Guerra das Estrelas” abalou o mundo com os seus efeitos especiais totalmente novos e inovadores. “*In order to realize his vision, Lucas revolutionized special effects, pioneering new*

*techniques for both his original Seventies films and their more recent prequels*” (Suderman, 2015).

De forma a ilustrar a visão que possuía, Lucas revolucionou o que Hollywood tinha como efeitos especiais. Ele foi o pioneiro em novas técnicas, tanto nos seus filmes dos anos 70 como nas prequelas de 90.

George Lucas e John Dykstra, o *designer* de efeitos especiais dos filmes, utilizaram miniaturas extremamente detalhadas, animações e um sistema de controlo de captura fotográfica por computador inovador para a época e que prevaleceu nas atuais tendências digitais. A explosão da Estrela da Morte é um dos momentos que facilmente retrata a inovação visual que estes filmes possuem. Outro aspeto que apresenta a atenção ao detalhe tão previsível em Lucas é a personagem Yoda, uma marioneta estimulada pelos movimentos de um ser humano, porém possuía variadas expressões faciais recriadas fisicamente, algo que atualmente é facilmente acessível por meios digitais

Na década de 90, com os seus novos episódios, Lucas revolucionou novamente a indústria com a sua utilização de efeitos visuais. Ele foi pioneiro em utilizar os efeitos digitais para construir personagens, cidades e naves somente com a animação digital. A tão odiada e adorada personagem JarJar é um exemplo de uma criação por meios digitais, ao colocar certos sensores em um ator para mudar completamente a sua aparência no momento de produção. E foi graças a este estilo visual que personagens como Gollum, dos “Senhores dos Anéis”, e quase todas as personagens do filme “O Planeta dos Macacos” chegaram ao grande ecrã.

*Beyond the confines of the franchise itself, the Star Wars movies helped usher in a special effects revolution. ILM quickly became the most respected and famous effects company in the United States, and from its collective brain came such things as Photoshop, (...), and Pixar, the animation studio which began as an offshoot of ILM. Beyond the first film’s technical achievements, there was the detail and thought that went into its design. It was George Lucas who came up with the idea that Star Wars universe should look tired and lived-in; an idea that still informs the look of science-fiction films to this day. (Lambie, 2018:110)*

O filme de ficção científica de George Lucas teve um impacto significativo na cultura popular – “Luke, Eu sou o teu pai” (“*Luke, I am your father*”) é um dos exemplos de citações famosas da primeira trilogia.

Em Portugal, a estreia do filme realizou-se no final do ano com a sua reputação de recordista de bilheteira nos Estados Unidos da América. “Como tal, os responsáveis pelos cinemas portugueses aproveitaram para trazer de novo às salas o *2001: A Space*

*Odyssey* e tentar assim amearhar uns trocos extra à custa de uma eventual sessão dupla” (Martins, 2017). Ou seja, com o filme “A Guerra das Estrelas”, o cinema português entendeu que este género oferece um lucro acima do pensamento das grandes empresas de propagação cinematográfica.

Em janeiro de 1978, uma das maiores revistas de cinema portuguesa da altura, “Isto é Cinema”, publicou dois textos sobre o filme, um sobre a sessão dupla desta obra e de Stanley Kubrick e outro sobre a história intemporal e inovadora de Lucas. Para além dos textos, é possível ler a pontuação que “A Guerra das Estrelas” recebeu por parte de críticos portugueses (figura 15).

-Isto é Cinema- Ano 1 - N.º 1 Semana de 16/1/1978 a 22/1/1978									
N.º	Títulos	EPC	JCC	JVP	MCF	MDN	MERC	LA	PM
1	A Alcega do Bispo (D. Reis)							****	
2	Amor Amargo (F. Vancini)		●						
3	O Autocarro (B. Olan)		****	****	****	****	*	**	
4	Cassandra Crossing (G. P. Cosmatos)		****	**	●	****		****	
5	O Corpo do Meu Inimigo (H. Verneil)		**		*				
6	A Duquesa e o Vilão (M. Frank)		●	**	●				
7	Espadas Vingadoras (C. Chek)								
8	França Sociedade Anónima (A. Corneau)	●	●	*	●	**		●	*
9	A Garota do Gangster (G. Capitani)								
10	A Guerra das Estrelas (G. Lucas)	****	●	****	****	****	****	****	****
11	Os Hippies (R. Corbary)			●					
12	A Hora Perdida de Katarina Blum (V. Schöndorf e M. V. Trotta)		●	****	****	****	****	****	****
13	O Implacável (J. Fajol)								
14	Inserts (J. Byron)	****	****	****	****	****	****	****	****
15	King Kong (J. Guillermin)		****	**	*	****	●	**	*
16	A Mais Louca Aventura de Beau Geste (M. Feldman)			*		****		****	*
17	New York, New York (M. Scorsese)	****	****	****	****	****	****	****	****
18	2001: Odisseia no Espaço (S. Kubrick)	****	****	****	****	****	****	****	****
19	O Outro Lado da Mela Noite (C. Jarratt)	****	****	****	****	****	****	****	****
20	Paragem no Bairro Boémio (P. Mazursky)					●			
21	Pasqu沿海 das Sete Beldades (L. Wertmuller)	****	**	****		****			
22	Partner (B. Bertolucci)		●		**	**	****		**
23	Por Favor Não Mexam nas Velhinhas (M. Brooks)			**	**	**	****		**
24	O Príncipe e o Pobre (R. Fleischer)		****	**	*		****	**	
25	100 Quartos em Barafunda (R. Lester)		****	**	*				
26	A Rapariga da Casa Isolada (N. Gessner)			*		*			
27	Sangue Frio em Agua Quente (S. Rosenberg)		*	*		*			
28	Sol Vermelho (T. Young)	*	*	*		*			**
29	Um Cadáver de Sobremesa (R. Moore)	*	*	*		*			*
30	Uma Questão de Sorte (S. Ganguly)	*	*	*		*			*

Figura 15 Pontuação de "A Guerra das Estrelas"  
Fonte: Cineblog

Várias produções dentro do género *Sci-Fi* possuem uma grande influência e inspiração da trilogia original, como também novos conteúdos do *franchise*, desde filmes a jogos de computador. “A Guerra das Estrelas” foi o filme que lançou o género ficção científica nos finais da década de 70, abrindo e promovendo o movimento *geek* em Hollywood.

### 4.3 O Poder da Animação Japonesa – Akira (1988) de Katsuhiro Otomo

O ano de 1988 foi extraordinário para o género de animação japonesa (*anime*). Em abril desse ano, o Studio Ghibli estreou “O Meu Vizinho Totoro” e “O Túmulo dos Pirilampos”, dois filmes que iriam auxiliar a reputação do género *anime* por todo o Mundo. Porém foi graças ao artista e realizador Katsuhiro Otomo que esta categoria se iria elevar com a estreia do mais importante e influenciador *anime* da década, *Akira*. “*The quintessential anime film that not only is the pinnacle of its genre but continues to inspire artists worldwide even to this day*” (Covill, 2017).

Numa altura em que o *anime* era considerado algo infantil, onde o seu público era basicamente constituído por crianças e *nerds* de banda desenhada, devido principalmente a *animes* com histórias infantis e simples como *Speed Racer* (1967), *Akira* nadava em imagens animadas sangrentas e quase pornográficas. “*It looked different to previous anime features, as Otomo took Hollywood films like Bonnie & Clyde as inspiration*” (Taylor, 2016). O trabalho de Otomo resulta num produto final de explosão visual com 327 cores, onde 50 destas foram criadas especificamente para esta produção – existe um tom vermelho designado por *Akira* (com o código hexadecimal: #9c3111).



Figura 16 Akira (1988) - cartaz promocional  
Fonte: Wikipédia

Portanto, *Akira* inicia o seu enredo trinta e um anos depois de uma explosão que começou a Terceira Guerra Mundial. A cidade de Tóquio é reconstruída como *Neo Tokio* devido à destruição que a guerra mundial deixou atrás de si. Kaneda lidera um *gang* de motoqueiros que se defronta com outro *gang* devido a problemas territoriais. Tetsuo, um dos membros do *gang* de Kaneda, tem um acidente de moto e é raptado pelo Governo, que decide utilizá-lo como uma das suas novas experiências. Tetsuo sofre com experiências no seu corpo para os cientistas desenvolverem poderes paranormais. Como resultado, ele acaba enlouquecendo, trazendo com isso medo de uma nova destruição na cidade, pois os seus poderes igualam os do lendário *Akira*.

*Akira* é pouco usual, uma vez que não mostra personagens com cabelos coloridos ou robôs com aspetos extremos, características presentes normalmente em *animes*. Também é bastante violento, numa perspetiva cinematográfica – todos os murros, balas e explosões possuem impacto na história e no efeito visual.

*There's a moment where a prisoner's beaten senseless by a group of cops. As if the punches themselves aren't harsh enough, there's an overhead shot of the figure lying face down on the floor. "Let's finish this in private", one of the cops says, as the body's dragged across the floor by his feet. His face leaves behind it a streak of crimson and black blood on the floor" (Lambie, 2016)*

Foi durante a época de animação tradicional (Cel) que o filme foi produzido, o que significa que não houve nenhum apoio digital para criar o aspeto da obra cinematográfica. Traduzindo, as cenas eram criadas a partir de pinturas extremamente detalhadas sobrepostas umas atrás de outras. *"Scenes were painstakingly hand-drawn and painted, even if they were only seen for a split second."* (Taylor, 2016).

Outro efeito visual a apreciar nesta obra é o uso do espaço negativo e da iluminação. O uso do espaço negativo era utilizado para enfatizar a ação ou sequências extremamente importantes. Já a iluminação possuía o efeito de elevar todas as cenas para uma estética iluminada. Uma das cenas que facilmente demonstra o uso destes dois pontos é a moto de Kaneda a circular pelas ruas de *Neo Tokio*.

Além do uso de cores vibrantes que movimentam todas as cenas desta obra, Otomo utiliza também o contraste entre som e imagem para criar um efeito humorístico ou perturbador. Alguns exemplos a apontar para esta oposição são as alucinações de Tetsuo ao transformar os seus brinquedos e peluches adoráveis por enormes e assustadores gigantes, ou o uso de uma música de fundo bastante elétrica e alegre enquanto um ataque terrorista acontece.

*That extraordinary high budget allowed Otomo and his team of animators to indulge in techniques and ideas that were unprecedented in Japanese animation (...). Akira, meanwhile, uses twenty-four images – or cells – every second, doubling the animators’ workload and, by extension, hugely inflating the cost of production. The payoff, however, is one of the most vivid and fluid traditionally animated films ever to emerge from the Far East. In a scene where Tetsuo uses his nascent telekinetic powers to fend off the tear-gas shells fired by a phalanx of soldiers, for example, it’s possible to see every lick of smoke and individual particle swirl around the anti-hero’s head. (Lambie, 2018:189)*

Mas para além de toda a inovação técnica, a brutalidade e a crítica à política, existe uma história bastante humana. Ao retirar tudo o que foi referido, *Akira* é uma história sobre a tentativa de adolescentes encontrarem o seu caminho numa cidade cruel. Todas as personagens que estão no poder são retratadas com defeitos, como um treinador que abusa dos seus estudantes ou cientistas que experimentam em crianças. *“Adults are portrayed as grasping, cruel, incompetent or all three. The youngsters in Akira are, like real-world youths, a product of the environment around them”* (Lambie, 2016).

Outro aspeto a apontar é a presença de uma personagem extremamente importante que é somente referida durante o percurso todo o filme até ao ato final: *Akira*. Esta personagem, que possui quase um estatuto divinal, foi a primeira experiência do Governo, onde os seus poderes extraordinários levaram à destruição assistida no início do filme. Com medo da sua criação, os cientistas levaram o corpo da criança e colocaram certas partes do corpo em tubos numa zona subterrânea em Tóquio. Porém existe o pensamento que *Akira* consegue comunicar para além da sua sepultura, já que Tetsuo tenta encontrar o seu corpo debaixo do Estádio Olímpico.

O orçamento que o *anime* conseguiu era algo impensável para o tipo de filme, sendo um total de 10 milhões de dólares utilizado para a sua produção, batendo recordes no género de animação durante anos. *“An unprecedented sum of around 1.1 billion yen was spent drawing and painting its 160.000-plus frames – a budget garnered near the peak of Japan’s 1980 prosperity”* (Lambie, 2018: 189). Todavia, mesmo com o grande orçamento que o projeto possuía, os criadores de *Akira* não conseguiram o apoio de diretores ocidentais, nomeadamente os dois grandes de Hollywood, Spielberg e Lucas. *“Steven Spielberg and George Lucas were offered the chance to bring the property to Western audiences, but they believed it just wouldn’t suit Americans”* (Covill, 2017).

Contudo, este contratempo não impediu o sucesso internacional da obra de Otomo. É possível encontrar o impacto cultural deste filme em certos vídeos de artistas musicais, como o videoclip *“Scream”* de Michael Jackson e *“Stronger”* de Kanye West. *“Kanye West has repeatedly cited the film as one of his favorites”* (Covill, 2017).

*Akira* não trouxe somente uma obra com cores e luz, também trouxe vantagens para o mercado de banda desenhada, tanto a ocidental como a oriental. Foi com a introdução da *manga* (banda desenhada japonesa) desta obra, criada também por Otomo, que o mercado do género entrou em território americano e, logo a seguir, no resto do Mundo.

Para além de vários artistas japoneses imitarem a arte de Otomo, ainda existe vários artistas de *comic* ocidentais que se inspiram com este filme. Jeff Lemire, criador da série “Descendentes”, introduziu na sua arte certos aspetos presentes em *Akira*. “*Although his series features stories of robots and robot hunters in a dystopian society, he was struck by the cinematic nature of Akira*” (Covill, 2017).

E, finalmente, para além do mercado *anime* e *comic*, esta obra cinematográfica alcançou inúmeros filmes atuais. “*Indeed, Akira’s cinema literacy has had a reciprocal effect on Western filmmaking; its themes, imagery and style have had an enormous impact on sci-fi and action cinema*” (Lambie, 2018:190) Um dos grandes filmes a apontar as suas semelhanças com *Akira* é “Looper – Reflexo de Assassino” (2012) de Rian Johnson. “*Rian Johnson said as much in a Reddit AMA, saying that the manga was a huge inspiration*” (Covill, 2017). Ambos os filmes contam a história de uma criança com habilidades psíquicas que as irão tornar num monstro.

No mercado português, *Akira* estreou-se no grande ecrã em 17 de julho de 1988. Para além da sua estreia, foi novamente exibido no Cinema São Jorge em Lisboa, no dia 9 de março de 2013, para celebrar o seu trigésimo aniversário. Como aconteceu em vários países, este filme ajudou a entrada do género *anime* em Portugal, tanto no cinema como na televisão. *Akira* tornou-se um marco da animação japonesa, o filme que abriu em definitivo as portas da “anime” aos países do Ocidente” (L.S, 2013).

Mais um exemplo a apontar para a presença deste género em Portugal é a programação do canal de televisão SIC Radical, que exibiu desde o seu ano de criação até à atualidade uma ampla variedade de animação japonesa. Ao final da tarde passava algumas séries desta categoria, alguns com dobragem em português, como *Bleach* e *Dragon Ball*, como *animes* somente legendados, como *FullMetal Alchemist* e *Ghost in the Shell*. Também é importante salientar a existência de um canal cuja programação era composta por conteúdos de animação japonesa, o *Animax* (2008-2011), no entanto, foi extinto pela *Sony Pictures Television* para suceder ao atual *AXN Black*.

*Akira* continua a formar e a influenciar artistas de vários géneros, como também permanece um dos mais importantes filmes exportados japoneses. Com o final do filme, onde *Akira* criou outro plano de existência, o *anime* conseguiu criar o seu próprio universo. “*Akira set a new benchmark in animation and, in many respects, it has never been surpassed*” (Lambie, 2018:191). Desde a sua estreia que o género de ficção científica e de animação não foram os mesmos.

#### **4.4 Uma Trilogia para a Todos Dominar – O Senhor dos Anéis (2001) de Peter Jackson**

Há dezassete anos atrás, o primeiro filme da trilogia de “Os Senhores dos Anéis” de Peter Jackson estreou-se nos cinemas mundialmente. “O Senhores dos Anéis – A Irmandade do Anel” introduziu finalmente o universo da Terra Média de J.R.R. Tolkien no grande ecrã. E também estabeleceria um modelo que Hollywood seguiu desde então – não apenas no género fantasia, mas para todo o género cinematográfico.

Os livros de Tolkien já possuíam algumas adaptações, nomeadamente uma série de animação em 1977, no entanto foi somente nos meados da década de 90 que apareceu um interesse em realizar um projeto cinematográfico. “*The film series was the talk of the town, considering Tolkien fans were chomping at the bit to see Jackson’s cinematic imagining of Middle-earth. The somewhat unknown filmmaker took on one of the most expensive and ambitious projects in cinema history*” (Blickley, 2016).

Inicialmente, Peter Jackson iria adaptar as obras de Tolkien em dois filmes, porém a maioria das empresas tentavam que o diretor fizesse somente um filme sobre este universo devido ao orçamento que eles forneciam, uma vez que “*studios were reluctant to plough funding into more than one movie, in case the first one flopped*” (Gray, 2012). Contudo, Bob Shaye, chefe do estúdio *New Line Cinema*, empresa que comprou os direitos das obras, afirmou que os livros mereciam três filmes, já que iriam ser adaptados a partir três livros.

*When the project landed with New Line Cinemas, studio head Bob Shaye somewhat famously asked, “Why would I want to do two films? There are three books. Why not do three films?” The expansion to become a trilogy would allow Jackson to adapt each novel and to adapt more of Tolkien’s original material.*” (Liptak, 2016)



Figura 17 "O Senhor dos Anéis" (2001) - cartaz promocional  
Fonte: Wikipedia

“O Senhor dos Anéis – A Irmandade do Anel” (2001) é o primeiro filme desta trilogia. Na Terra Média – uma terra fantástica povoada por Hobbits, Elfos, Anões, Imortais, Humanos e Feiticeiros -, Frodo Baggins, um Hobbit, recebe do seu tio, Bilbo Baggins, um anel. Trata-se de um anel poderoso e maligno que precisa de ser destruído antes que caia nas mãos erradas. Para levar a cabo esta missão, Frodo alia-se aos Hobbits Sam, Pippin e Merry, ao Elfo Legolas, aos Humanos Aragorn e Boromir, ao Anão Gimli e ao Feiticeiro Gandalf. Juntos formam a Irmandade do Anel e vão enfrentar numerosos perigos para impedir que a joia seja roubada pelo Mago Saruman.

No segundo filme, “O Senhor dos Anéis – As Duas Torres” (2002), a aventura para destruir o anel continua. Depois da morte de Boromir e da queda de Gandalf para o abismo de *Khazad-dûm*, a Irmandade é obrigada a separar-se em três grupos. No entanto, cada um dos seus membros permanece imperturbável no objetivo de afastar as mãos de *Saruman* no anel. Os heróis terão de vencer as forças poderosas e obscuras nas duas

Torres – uma em *Orthance*, com Saruman e um exército de 10 mil guerreiros, e a fortaleza de *Sauron*, no coração do tenebroso território de *Mordor*.

O último filme da trilogia é “O Senhor dos Anéis – O Regresso do Rei” (2003). As forças de Sauron dominam a capital de *Gondor* e estão prontas para eliminar a espécie humana. O antigo grande reino está perto da destruição e nunca precisou tanto de um rei. Mas será que Aragorn está preparado para assumir a sua linhagem?

O primeiro filme desta trilogia estreou-se nos cinemas a 19 de dezembro de 2001 nos Estados Unidos, arrecadando mais de 47 milhões de dólares na semana de estreia, totalizando 313 milhões de dólares mundialmente. O filme chegou aos cinemas portugueses dois dias depois da sua estreia americana, 21 de dezembro de 2001. As sequelas desta obra também foram um sucesso nas bilheteiras.

*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*” debuted in 2001 to rave reviews, from critics and fans alike. It earned over \$47 million domestically during its opening weekend and over \$313 million in total. All in all, it was a megahit, and the future installments, “*The Two Towers*” (2002) and “*The Return of the King*,” (2003) were equally as successful, with all three titles earning a combined \$3 billion worldwide in box-office sales and the final nabbing an Oscar for Best Picture. (Blickley, 2016)

Este conjunto de filmes era um dos *franchises* mais lucrativos da altura, ultrapassando trilogias consagradas, como “A Guerra das Estrelas” e “O Padrinho”. As obras arrecadaram um total de 3.6 bilhões de dólares mundialmente e, para além disso, igualou-se a filmes como *Titanic* (1997) e *Ben-Hur* (1959) no número de indicações aos Prémios da Academia.

Os três filmes foram indicados, no total, a trinta Prémios da Academia, no qual venceram dezassete categorias, um recorde para qualquer trilogia cinematográfica alguma vez realizada. “A Irmandade do Anel” foi nomeado para treze indicações, dos quais venceu quatro. “O Regresso do Rei” venceu todas as categorias a que fora nomeado, estabelecendo um novo recorde de onze prémios Óscar. Além disso, o último volume da trilogia foi o segundo filme a ganhar o prémio de “Melhor Filme” como sequela – sendo que o “O Padrinho II” ganhou esta nomeação pela primeira vez em 1975 e o único filme do género de fantasia a receber esta honra até 2017 foi o filme “A Forma de Água” de Guillermo del Toro que conseguiu esta vitória na 89ª edição. “*The films eventually earned a collective 17 Academy Awards, with the Return of the King picking up an Oscar for Best Picture and Best Director.*” (Liptak, 2016).

O sucesso nas bilheteiras e as distinções em cerimónias foram fundamentais para o renascimento do género fantasia no grande ecrã. A magnitude do primeiro filme permitiu o caminho de outras adaptações de obras literárias do mesmo género - e bastante populares entre académicos fãs da categoria -, como “As Crónicas de Narnia” (2005) e “A Bússola Dourada” (2007). Também permitiu demonstrar o grande público que a fantasia possuía. *“The trilogy’s success also demonstrated that fantasy was no longer for niche audience, unleashing the floodgates for films (...) and television shows”* (Liptak, 2016).

No início do milénio, era estranha a existência de um filme que ultrapassasse os 130 minutos, já que as pessoas desejavam histórias rápidas com o mínimo detalhe possível, ou seja, uma realidade semelhante ao mundo que a sociedade vivia na época. Peter Jackson apresentou os seus filmes com essa duração nos cinemas, todavia ele criou uma versão extensa nos DVDs para permitir a visualização de uma adaptação mais fiel à obra literária de Tolkien, isto é, cenas detalhadas que explicariam melhor o decorrer da ação. Desde então, vários filmes copiaram a ideia de Jackson ao colocar cenas cortadas nos seus discos. *“I remember people being taken aback at the three to three-and-a-half hour runtimes for each film; now, binge watching a ten-hour television show feels commonplace.”* (Liptak, 2016). Além de cenas que contribuía para a história, os DVDs de “O Senhor dos Anéis” continham vídeos *bloopers* e entrevistas com a equipa de produção e atores, que também foi rapidamente copiado. *“The extended versions have almost as much behind the scenes footage on the DVD box sets as the length of the movies. This became an immensely popular thing to do.”* (Dresdow, 2016). A partir desta ideia, os fãs aumentaram o seu interesse em adquirir estes discos, algo que atualmente parece dispensável com o fornecimento de filmes e séries por via digital – é possível observar a cultura fã na aquisição de material do conteúdo que estes adoram.

Adicionalmente, Peter Jackson e as suas adaptações impuseram uma nova tendência em *Hollywood* – as trilogias. Antes da Terra Média possuir um universo cinematográfico, existia poucos filmes com sequelas, principalmente um número superior a dois filmes. “A Guerra das Estrelas” e “De Volta ao Futuro” são alguns exemplos de *franchises* bem-sucedidos, porém os estúdios não apostavam nesta moda. Contudo foi o sucesso dos três filmes da Terra Média que estas empresas converteram-se para a tendência de criar um universo com vários filmes, uma vez que *“they saw they could*

*make money. Superhero movies, Harry Potter, and Pixar and Disney sequels are example of this”* (Dresdow, 2016).

Seguidamente, é importante realçar o estilo visual único (cenografia) que marca todo o universo da Terra Média de Jackson, desde as paisagens míticas até às personagens criadas com o auxílio digital.

Em primeiro lugar, Jackson e a sua equipa utilizavam miniaturas de forma a criarem muitas das paisagens de “O Senhor dos Anéis”, a qual eles designaram por *big-ature*. Filmagens de locais, como *Isengard* ou *Lothlorien*, eram grandes miniaturas construídas para representarem estes enormes locais. Manualmente, a equipa por detrás destas paisagens criaram um efeito mágico que demorava meses a ser finalizado, mas que tornava a imagem mais realística do que os processos digitais da altura conseguiriam alcançar.

*The Big-Ature of Lothlorien actually took up a soundstage. The mallorn trees were 8-26 feet tall and 5 feet in diameter. It was one of the hardest to build. The ring of Isengard with Orthanc was almost a mile in diameter. It was built outside in the lot behind the soundstage. Rivendell and Minas Tirith were other Big-Atures they built. Behind them, they would put ornate matte paintings to create the scenery around the place. The Big-Atures were so well done, that you can't even tell that they are not real places.* (Dresdow, 2016)

Além disso, o processo de captura de movimento ainda não possuía grande desenvolvimento nos inícios de 2000. Para além da personagem JarJar Binks no “Episódio I” da saga de “A Guerra das Estrelas”, o método não demonstrava grande evolução. Porém foi em “As Duas Torres” que apareceu Gollum, uma das figuras que iria revolucionar este método de criação de personagens (técnica de *motion capture*). Na última década, a captura de movimento evoluiu para um mecanismo de captura de desempenho, evoluindo de um fato preto com pontos do tamanho de bolas de ping-pong, que o ator de Gollum sofria no ano de 2001-2003, para um método que consegue capturar a representação emocional e comportamental do ator. *“This revolutionized CGI Motion-Capture for creatures in movies and led to being able to produce more realistic CGI characters in future films using Motion-Capture. Avatar and Planet of the Apes used this technology.”* (Dresdow, 2016).

Uma das razões da escassez de filmes do género fantasia na altura era a dificuldade de transmitir a visão do universo. *“For years, filmmakers broke out in hives at the thought of adapting JRR Tolkien's sprawling works of fiction for the screen – it was one of many*

*literary works deemed 'unfilmable' and best left in print.*” (Gray, 2012). Como a saga “A Guerra das Estrelas”, “O Senhor dos Anéis” utilizou efeitos inovadores e nunca antes utilizados para criar este mundo. Como já foi referido, uma das formas para criar certas paisagens era o uso de grandes miniaturas, os *big-atures*. Para além disso, a equipa visual utilizou uma tecnologia, *Massive*, para criar cenas com multidões realistas – expresso em cenas que mostravam o tamanho do exército de Saruman. Eles também experimentaram o conceito de perspetiva forçada, um estilo de gravação que permitia distorcer o ângulo da cena – utilizado várias vezes para diminuir o tamanho dos atores que possuíam o papel de *Hobbits*. “*The cutting edge digital graphics were unprecedented and paved the way for films such as superhero films and historical epics because of the way they were now able to create things they previously had not been able to.*” (Dresdow, 2016)

Depois do enorme sucesso dos filmes de Jackson e do quase intocável posicionamento literário das obras de Tolkien, a empresa Amazon anunciou, em 2017, que iria adaptar a saga “O Senhor dos Anéis” numa série televisiva. “A produtora anunciou que planeia produzir vários projetos baseados nos livros, incluindo possivelmente um *spin-off* - histórias paralelas das personagens - da saga original.” (Barreto, 2017). Esta nova aventura do universo da Terra Média só demonstra o fenómeno que ainda permanece na atualidade e que irá alcançar novos planos no mundo de entretenimento.

Desde a sua estreia que não existe uma produção que consiga igualar “O Senhor dos Anéis” – um projeto fiel ao material de origem, e um evento modelo no mundo do cinema. A sua adaptação foi realizada no momento ideal, uma vez que permitiu a uma nova geração sentir o deslumbramento que a geração anterior sentiu com “A Guerra das Estrelas”.

*Now, 11 years since the first movie's release, a new generation of young filmmakers will soon cite Jackson's trilogy as the movies that shaped their cinematic upbringing, in the same way we all worshipped the adventures of Luke Skywalker.*  
(Gray, 2012)

Por fim, estes eram filmes que ninguém acreditava no seu futuro: eram de longa duração, baseados em obras com quase cem anos, e possuíam um grande orçamento. Quase duas décadas depois, a indústria do cinema aprendeu grandes lições com o seu sucesso. A trilogia alcançou grande sucesso financeiro, ascendendo a sua posição de “clássico” no mundo do cinema, como também conquistou uma legião de fãs que vive intensamente a realidade da Terra Média.

## 4.5 A Evolução dos *Comic Films* – O Cavaleiro das Trevas (2008) de Christopher Nolan

A sequência da primeira reinvenção do universo Batman de Christopher Nolan, “Batman – O Início” (2005), “O Cavaleiro das Trevas” estreou-se em 2008 sem a noção do fenómeno que seria pouco tempo depois da sua abertura nos cinemas. O primeiro filme de Nolan foi uma excelente introdução para um Batman humanizado e um universo realista. “*Batman Begins was a more intelligent and adult variation on the familiar formula*” (Den of Geek, 2018). Nolan trouxe com o primeiro filme da trilogia um vasto leque de talentos, desde Gary Oldman, Michael Caine e Morgan Freeman, para dar vida a um variado número de personagens com papéis de diferentes importâncias para a história.

Porém foi o segundo filme desta trilogia que o universo de Nolan instalou uma nova tendência em Hollywood. Em 18 de julho de 2008, a sua data de estreia americana, o “Cavaleiro das Trevas” arrecadou com 18.5 dólares, batendo o antigo recorde de 16.9 dólares do “Episódio III” da saga “A Guerra das Estrelas”. “*The follow-up to 2005’s “Batman Begins” outstripped the previous midnight record set by Fox’s “Star Wars, Episode III: The Revenge of the Sith” which grossed \$16.9 million.*” (D’Alessandro, 2008). A data de 24 de julho de 2008 marca o lançamento deste filme no grande ecrã português.

A razão do sucesso de “O Cavaleiro das Trevas” possui vários aspetos que justificam tal acontecimento, como a campanha de *marketing*, o fascínio macabro dos media pela morte prematura de uma celebridade ou a história ancestral do Batman *versus* Joker. Cada um destes aspetos desempenhou obviamente um papel no fenómeno cultural deste filme, porém é a demonstração de um universo bastante realista que tornou a segunda obra do universo de *Nolan* um filme que não iria cair no esquecimento.

*The Dark Knight was, at the time, one of a kind. It’s considered one of the first real post-9/11 blockbusters, dealing with a political landscape where questions of war and security were constantly at the forefront, and it found itself caught somewhere between a superhero movie and a classic American crime drama.* (Adlakha, 2012)

“Batman – O Início” (2005) mostra o jovem Bruce Wayne a viajar para o Extremo Oriente” para receber o treino de artes marciais do mestre Henri Ducard, um membro da Liga das Sombras. Quando Ducard revela a Liga deseja destruir completamente a cidade

de Gotham, Wayne retorna à cidade com o intuito de livrá-la de criminosos e assassinos. Com a ajuda do mordomo Alfred e do expert Lucius Fox, nasce Batman.

A história prolonga-se em “O Cavaleiro das Trevas” (2008) com a paz que se mantém em Gotham graças a Jim Gordon, Harvey Dent e Batman. Mas um jovem e anárquico criminoso conhecido como Joker decide instaurar caos na cidade. O justiceiro será testado psicologicamente e fisicamente num confronto bastante pessoal.

Para finalizar o universo de Nolan, “O Cavaleiro das Trevas Renasce” (2012) continua a história do último filme com Batman a ser culpado pela morte de Harvey Dent. Batman desaparece mas Gotham está outra vez em perigo com o aparecimento de um terrorista mascarado, Bane.

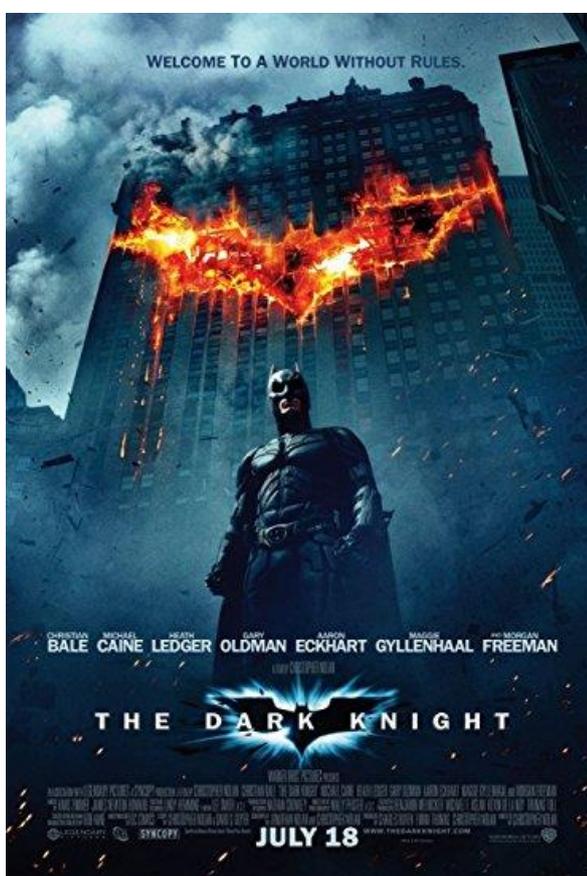


Figura 18 "O Cavaleiro das Trevas" (2008) - cartaz promocional  
Fonte: Amazon

“O Cavaleiro das Trevas” foi aclamado mundialmente por vários críticos, especialmente no mundo digital. No *website Rotten Tomatoes*, um dos sites mais

utilizados para avaliar filmes, avalia o filme com uma percentagem de noventa e quatro, baseado em 277 comentários, com uma nota de 8.6/10.<sup>10</sup>

Para além de uma aclamação de críticas positivas, o filme de Nolan foi nomeado para oito categorias dos Prémios da Academia, batendo o recorde do género *comic do* filme *Dick Tracy* (1990) com sete nomeações. “O Cavaleiro das Trevas” ganhou duas categorias, o de “Melhor Edição de Som” para Richard King e “Melhor Ator Secundário” para o falecido Heath Ledger. A vitória de Ledger marcou a história do cinema, uma vez que foi a primeira vez que uma das principais categorias da cerimónia dos Óscares – produção, realização, atuação ou guião -, possuía a vitória de um filme de super-heróis.

A segunda obra de Nolan é a representação mais clara do sucesso do género super-herói no século XXI. O realizador demonstrou a realidade e os aspetos que alimentam a fantasia de quem possui poder. Enquanto os três filmes do Batman de Nolan representam os medos reais do colapso social e económico do Ocidente – “Batman – O Início” apresenta um homem com o desejo de destruir uma cidade americana, e “O Cavaleiro das Trevas Renasce” é governado por ataques terroristas -, “O Cavaleiro das Trevas” é o mais sofisticado na sua mensagem. Ao contrário das duas outras obras, este não depende de armas nucleares ou um grande esquema de destruição, mas sim de um homem solitário e extremamente inteligente que consegue exteriorizar o pior do ser humano. “*Steeped in realism, it focused more on the moral ambiguity of the Bruce Wayne character, and the anarchy and impact of the Joker than anything more typical of the superhero genre.*” (Lillywhite, 2012).

O Joker personifica, no filme, o próprio conceito de caos, ultrapassando o papel de supervilão. Ele consegue introduzir-se no quotidiano dos espetadores em vários instantes. Um deles foi na cena em que o seu vídeo de tortura amador passa no noticiário noturno de *Gotham*, imagens que já foram assistidas na realidade por parte de terroristas.

Para além de ações que o público sentiu em eventos reais, este filme consegue ilustrar um super-herói como alguém humano que não consegue vencer sempre. O instante que melhor exemplifica tal sentimento é no momento em que Joker coloca duas vitimas em dois locais diferentes, onde somente uma pode ser salva. “*In troubled times, even a superhero cannot save all of us from fiery destruction.*” (Crow, 2018)

---

<sup>10</sup> Classificação do filme “O Cavaleiro das Trevas” de Christopher Nolan no *website Rotten Tomatoes*. Disponível em [https://www.rottentomatoes.com/m/the\\_dark\\_knight/](https://www.rottentomatoes.com/m/the_dark_knight/)

Nolan criou uma relação de dependência entre dois opostos, os malvados e vilões completam os heróis, ou como o Joker afirma na cena de interrogação a Batman, *“Kill you? I don’t want to kill you! What would I do without you? Go back to ripping off mob dealers? No, no, you... you complete me.”* (Joker, 2008).

Como tal, o Batman de Nolan não é um herói sem defeitos e falhas morais. Para conseguir ultrapassar os planos de Joker, ele necessitou de mentir. Isto é, ele foi contra o seu código moral para conseguir obter o primeiro lugar contra o vilão da história. O Batman não quebrou a “única regra” de não matar, para demonstrar que a filosofia de Joker estava correta – qualquer pessoa irá contra os seus valores para ganhar.

*To them, you're just a freak, like me! They need you right now, but when they don't, they'll cast you out, like a leper! You see, their morals, their code, it's a bad joke. Dropped at the first sign of trouble. They're only as good as the world allows them to be. I'll show you. When the chips are down, these... these civilized people, they'll eat each other. See, I'm not a monster. I'm just ahead of the curve.* (Joker, 2008)

Porém ele obteve informações privadas de todos os cidadãos para conseguir seguir e perceber os planos de Joker. A ideia de utilizar os telemóveis para vigiar a população parecia algo que só existiria num filme, no entanto, em 2013, Edward Snowden revelou o programa de vigilância da NSA – algo bastante semelhante ao plano de Batman, constatando o realismo deste universo mais uma vez. *“The Dark Knight proved that a superhero film does not always have to deal with superhero problems, opening the genre up to further expansion.”* (Lillywhite, 2012)

Todavia a sua temática não é a única razão para o sucesso que “O Cavaleiro das Trevas”. *“Other filmmakers have attempted to emulate Nolan’s aesthetic both in superhero movies and in genres as wide as spy thrillers and space treks into darkness, and most of them have failed.”* (Crow, 2018). O sucesso deveu-se a todas as peças que encaixaram perfeitamente num puzzle diferente.

Uma dessas peças é a trágica morte de Heath Ledger, o ator que interpretou Joker. Vários fãs tentaram ligar o sucesso do filme a esta tragédia, contudo a sua interpretação de malevolência é sedutora e hipnotizante.

*In a performance worthy of being held in the company of Anthony Hopkins as Hannibal Lecter and Javier Bardem as Anton Chigurh, Ledger’s Joker is a powerful demon that mixes a grungy, punk look totally removed from the normal frills and polish of Hollywood blockbusters.* (Crow, 2018).

A sua aparência é um caos calculado, desde a sua maquilhagem borratada – que o ator pintava em si próprio -, até à linguagem não-verbal que transmitia uma certa loucura

– pequenos tremores faciais ou passar a língua nas feridas infligidas a si mesmo. É o retrato de terror e tragédia personificado num ser humano. Apesar da grande interpretação de Heath Ledger, os outros atores também forneceram atuações de renome. “*Oldman’s genuine panic at seeing a gun pointed at his son’s head is unnervingly infectious, Caine’s self-loathing as he burns a letter to protect Bruce is palpable, and Aaron Eckhart as Harvey Dent gives a career best turn as the face of bitterness toward a cruel world.*” (Crow, 2018).

Mas para completar o desempenho de um vilão que personifica perfeitamente a loucura e a anarquia, o super-herói, Batman, interpreta o controlo que um individuo tem com os seus pensamentos e desejos. O desempenho de Christian Bale como o herói das trevas merece uma apreciação maior, especialmente ao ser o completo oposto de tantos super-heróis cómicos e arrogantes que são a moda atual.

Em primeiro lugar é importante salientar no Batman de *Bale* é a sua raiva e fúria. Com extrema intensidade, estes sentimentos são facilmente observáveis. O que é mais difícil de observar imediatamente é o seu altruísmo desamparado, “*there is a reservoir of humanity and pain underneath the surface of Bale’s Batman. There is also fear.*” (Crow, 2018). O medo que Batman sente é observável quando o público assiste à morte de Rachel ou na “experiência social” de Joker. Em contrapartida à banalidade delirante de Joker, Bale interpreta um Batman que sofre com as consequências de atos que podem correr bem ou mal.

Como os anteriores filmes realizaram, “O Cavaleiro das Trevas” não permanece atrás nos seus efeitos visuais. *Wally Pfister* trabalhou com Nolan para criar a primeira obra a utilizar em algumas cenas o efeito fotográfico IMAX em Hollywood, nomeadamente a cena em que um semirreal camião virou no ar da cidade de Chicago. Adicionalmente, o ângulo que Pfister conseguiu na cena de Hong Kong com este efeito teve um impacto mais duradouro, em comparação a cenas que utilizaram câmaras 3D em filmes como *Avatar* (2009) de James Cameron.

Outro efeito que permanece ao longo do filme é um tipo de iluminação descrita como “*cool, urbane aesthetic*” (Crow, 2018), que ofuscava as vistas ensolaradas da cidade de forma rápida e de baixo custo, para além de ser mais eficaz do que utilizar efeitos digitais em tantos ângulos.

Ao contrário das outras representações do Batman no grande cinema, Nolan consegue incorporar a realidade do Mundo atual numa história com alguns *clichés* dos *superhero movies*. Para além do guião criado por Nolan, todas as personagens completam-se mutuamente, principalmente todos os vilões com o Batman. Os filmes realizados por Tim Burton e Joel Schumacher representam o típico filme de super-heróis, sem uma essência humanizada que Christopher Nolan conseguiu trazer na sua trilogia.

*To be sure, The Dark Knight is definitely a superhero film, as two of those three images include a hero in a bat-shaped costume or a villain encrusted in fading pancake makeup. However, it is how co-writer/director Christopher Nolan and his many collaborators put those pieces together that makes The Dark Knight's mystique, even a full 10 years later, so enigmatic. (Crow, 2018)*

Como tal, “O Cavaleiro das Trevas” continua a afirmar-se como o melhor filme do seu género, como é o único no seu espectro obscuro e realista. Foi o filme a superar os críticos da Academia que não estudavam aprofundamente este género, que provocou a esta mesma cerimónia criar 10 prémios para “Melhor Imagem”, que impulsionou o IMAX nos cinemas, e que criou uma co dependência entre o herói e o seu vilão.

## Conclusão

A dissertação apresentada destinou-se a ser, de certa forma, um guia introdutório a uma cultura que manifestou um aumento de popularidade nas últimas três décadas, mas que não possui uma presença no mundo acadêmico.

Os quatro capítulos de estudo e análise dispõem informação necessária para entender uma comunidade que foi sempre representada a partir de estereótipos. Para combater essa representação, salienta-se ao longo do documento o que a define verdadeiramente, desde o seu estilo de vida, às várias subculturas que nela existem, até à hierarquia que define a posição de cada integrante dentro da comunidade.

Em termos de conclusão, a maioria dos elementos que constituem a cultura *geek* provém a partir da década de 70, ano que os conceitos *geek* e *nerd* começaram a definir-se. A ideia de alunos dedicados, com falta de sensibilidade social e com passatempos na área das ciências existem para além do ano 1970, mas a junção deste grupo de pessoas com os estereótipos que formam a comunidade *geek* e *nerd* só começaram a partir desta data. Portanto, os *geeks* e os *nerds* pertencem à mesma família, uma vez que eles se definiram a partir do *boom* tecnológico que aconteceu nos meados do século XX. Eles podem ser ambos ao mesmo tempo, uma vez que estes dois grupos são intercambiáveis. Como Konzack (2006) afirma, o que verdadeiramente distingue estes indivíduos é o seu nível de conhecimento.

Mesmo que os elementos apresentados ao longo desta dissertação mostrem, de forma estereotipada, o que um *geek* é, estes indivíduos possuem uma imagem dinâmica. Por instantes, existe vários tipos de *geeks* – o *otaku*, o *gamer*, o *music geek*, entre outros – que detêm interesses e atividades completamente diferentes.

As definições inseridas nesta dissertação possuem o objetivo de auxiliar uma compreensão sobre o que define esta cultura, porém é impossível caracterizar um grupo tão extenso como os *geeks*. Por exemplo, enquanto o *Player Geek 2* deseja ter um futuro profissional na área X que se interliga à cultura Y, *Player Geek 1* prefere separar a sua vida profissional dos seus interesses pessoais. Estes exemplos contradizem o estereótipo em que os *geeks* se inserem numa vida profissional que está interligada com os seus gostos pessoais.

Estas culturas são bastante fluidas, ou seja, um integrante de cada comunidade pode afirmar que o que diferencia estas culturas seja algo completamente diferente. Para demonstrar tal diferença, o entrevistado Player Geek 1 não estudou nem trabalha em algo tipicamente ligado a uma atividade *geek*, o que vai ao contrário do que vários estudiosos e jornalistas afirmaram. Isto deve-se ao dinamismo que os integrantes possuem dentro da comunidade.

A pergunta inicial foi perceber a presença da cultura *geek* nos *media* portugueses. Ao longo desta dissertação denota-se que existe pouca utilização desta cultura para o proveito do mercado português, sendo que a falta de personalidades desta comunidade uma grande preocupação para os seus integrantes.

Como tal um dos objetivos principais é incentivar os *media* portugueses a utilizarem esta cultura para as suas vantagens. Isto é, comparando o uso desta cultura com o mercado americano ou japonês, Portugal quase que não utiliza estes conteúdos para as várias áreas da comunicação e *marketing*. Portanto será benéfico utilizar um conteúdo que está em ascensão nas várias áreas de entretenimento, *marketing* e comunicação.

Outro propósito deste trabalho é introduzir esta cultura nos estudos académicos portugueses, como tal foi necessário apresentar o máximo de informação para terceiros se interessarem neste conteúdo. Assim sendo, esta dissertação apresenta a base que representa esta cultura para que, futuramente, possa existir um aprofundamento de cada tópico aqui apresentado ou de outros temas que não foram mencionados neste trabalho.

O maior desafio em explorar uma nova área será sempre a ausência de investigação e material justificado, principalmente no espectro português, como também conteúdo de fácil aquisição – a maioria dos livros e arquivos necessitavam de uma permissão pessoal do autor ou de comprá-los via *online*. Há muito conteúdo sobre as definições de um *geek* e um *nerd*, porém muito desses estudos são redundantes, uma vez que as definições podem ser completamente diferentes de autor para autor. Porém é com esta dualidade que o estudo da cultura *geek* é interessante. Ao estudar algo novo, o investigador é um pioneiro e marca a forma de como futuras investigações se realizarão.

Como trabalho futuro, existem inúmeros temas e questões subjacentes, como por exemplo como é que o feminismo poderia mudar a discriminação sexual dentro da comunidade? Quais são as dimensões das suas subculturas? Qual é a influência da cultura *geek* nos novos *media*? Qual é a diferença entre comunidades *geeks* pelo Mundo? Outro

tema interessante seria uma investigação detalhada sobre a evolução desta cultura, tanto num nível internacional como territorial. Tal estudo requeria uma procura sobre a sua história, indivíduos que marcaram esta evolução, distinção comportamental entre as várias décadas, e finalmente perceber se a cultura *geek* será um conceito duradouro ou perderá a sua essência.

Concluindo, a cultura *geek* é um tema rico em conteúdo a ser estudado, no entanto necessita de um início. A dificuldade em obter informação deve-se a uma ausência de procura por estudantes ou estudiosos, pois quando a procura é grande, a oferta cresce. Outro aspeto necessário a apontar é a falta de uma personalidade portuguesa com impacto nos *media* que pertença e promova esta comunidade. Com a introdução da CCPT, a cultura *geek* começou a despertar esse interesse, mas ainda falta bastante para ser comparável ao mercado americano e japonês. O estudo da cultura *geek* no espectro português necessita de um impulso, tanto nas áreas da comunicação e em outras áreas, como *marketing* e informática.

Esta dissertação pretende contribuir para o estudo desta tema ao apelar o interesse dos futuros investigadores das ciências da comunicação. A cultura *geek* oferece inúmeros tópicos de relevância que ainda não foram propriamente estudados e como Hardison, personagem da série *Leverage*, declarou “*it’s the age of the geeks, baby. We run the world!*” (Lane, 2017:1)

## Referências Bibliográficas

- Acuna, Kirsten (2015): Ryan Reynolds says fans made Deadpool movie happen. Internet. Disponível em : <http://www.businessinsider.com/ryan-reynolds-says-fans-made-deadpool-movie-happen-2015-7> (Consultado em 18 de fevereiro de 2018)
- Adams, Rachel (2001): Sideshow U.S.A.: Freaks and the American Cultural Imagination. In: University of Chicago Press. Chicago: Universidade de Chicago. 42.
- Adlakha, Siddhant (2015). THE DARK KNIGHT: Na Influencial And Prophetic Blockbuster. Internet. Disponível em <https://birthmoviesdeath.com/2015/05/12/the-dark-knight-an-influential-and-prophetic-blockbuster> (Consultado em 15 de agosto de 2018)
- Albom, Saul (2012): In Praise of misfits. Internet. Disponível em <https://www.economist.com/node/21556230> (Consultado em 18 de fevereiro de 2018)
- Almeida, Inês (2017): As escadas que se mexem em Hogwarts foram inspiradas na escadareia da Livraria Lello. Internet. Disponível em <http://www.lisbonne-idee.pt/p3960-livraria-lello-porto-inspirou-criadora-harry-potter.html> (Consultado a 9 de julho de 2018)
- Backe, Emma Louise (2014): Freaks & Geeks: A Cultural History of the Term “Geek”. Internet. Disponível em <https://thegeekanthropologist.com/2014/10/17/freaks-geeks-a-cultural-history-of-the-term-geek/>. (Consultado em 10 de fevereiro de 2018)
- Backe, Emma Louise (2016): 2015 in Review: Geek Girls and Gender. Internet. Disponível em <https://thegeekanthropologist.com/2016/01/02/2015-in-review-geek-girls-and-gender/> (Consultado em 14 de abril de 2018)
- Barreto, Diogo (2017): Amazon vai adaptar O Senhor dos Anéis a uma série. Internet. Disponível em <https://www.sabado.pt/gps/palco-plateia/series/detalhe/amazon-vai-adaptar-o-senhor-dos-aneis-a-uma-serie> (Consultado em 25 de julho de 2018)
- Blickley, Leigh (2016): The Long-Lasting Significance of ‘The Lord Of The Rings’ Trilogy. Internet. Disponível em [https://www.huffingtonpost.com/entry/the-lord-of-the-rings-15-years-later\\_us\\_583ed7a6e4b0ae0e7cdae922](https://www.huffingtonpost.com/entry/the-lord-of-the-rings-15-years-later_us_583ed7a6e4b0ae0e7cdae922) (Consultado em 21 de julho de 2018)
- Books, Floss (2008): Geeks vs. Nerds vs. Dorks: What’s the Difference?. Internet. Disponível em <http://mentalfloss.com/article/19524/geek-vs-nerd-vs-dork-whats-difference> (Consultado 15 de fevereiro de 2018)
- Brummet, Barry (2006): *Rhetoric in Popular Culture*. Newcastle: Sage Group.
- Busse, Kirstina (2013): Geek hierarchies, boundary policing, and the gendering of the good fan. In: *Journal of Audiences & Reception Studies*. Newcastle: Northumbria University.
- Caldwell, Don (2018): Idiot Nerd Girl. Internet. Disponível em <https://knowyourmeme.com/memes/idiot-nerd-girl/#fn15> (Consultado em 14 de abril de 2018)

- Campos, Bruno (2015): Jan Ken Pon: revista de mangá vira jornal de BD. Internet. Disponível em <http://www.acalopsia.com/jan-ken-pon-revista-de-manga-vira-jornal-de-bd/> (Consultado a 7 de junho de 2018)
- Chait, Jonathan (2011): How Nerds Ceased to Exist. Internet. Disponível em <https://newrepublic.com/article/94284/how-nerds-ceased-exist> (Consultado em 8 de fevereiro de 2018)
- Chemers, Michael M. & Jim Ferris (2008): Staging Stigma: A Critical Examination of the American Freak Show. Basingstroke: Palgrave Macmillan.
- Comic Com Portugal (s/d). Internet. Disponível em <http://ccpt18.comic-con-portugal.com/pt/index/about> (Consultado a 7 de junho de 2018)
- Covill, Max (2017): ‘Akira’ is Frequently Cited as Influential. Why Is That?. Internet. Disponível em <https://filmschoolrejects.com/akira-influence-12cb6d84c0bc/> (Consultado em 2 de julho de 2018)
- Crow, David (2018): Why the Dark Knight Is Still the Best Superhero Movie. Internet. Disponível em <http://www.denofgeek.com/us/movies/batman/274957/why-the-dark-knight-is-still-the-best-superhero-movie> (Consultado em 15 de agosto de 2018)
- D’Alessandro, Anthony (2008): ‘Dark Knight’ sets midnight record. Internet. Disponível em <https://variety.com/2008/film/box-office/dark-knight-sets-midnight-record-1117989149/> (Consultado em 14 de agosto de 2018)
- Delaney, Tim (2007): Pop Culture: An Overview. Internet. Disponível em [https://philosophynow.org/issues/64/Pop\\_Culture\\_An\\_Overview](https://philosophynow.org/issues/64/Pop_Culture_An_Overview) (Consultado em 5 de maio de 2018)
- Dewey, Caitlin (2014): The only guide to Gamergate you will ever need to read. Internet. Disponível em [https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/10/14/the-only-guide-to-gamergate-you-will-ever-need-to-read/?utm\\_term=.f77855d9fdea](https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/10/14/the-only-guide-to-gamergate-you-will-ever-need-to-read/?utm_term=.f77855d9fdea) (Consultado em 16 de abril de 2018)
- Downes, Larry & Nunes, Paul (2014): Big Bang Disruption: Strategy in the Age of Devastating Innovation. Londres: Portfolio
- Dresdow, Elizabeth (2016): Eight Ways The Lord of The Rings Movies Influenced Film and Culture. Internet. Disponível em <https://www.theodysseyonline.com/8-ways-the-lord-of-the-rings-movies-influenced-movies-and-culture> (Consultado em 25 de julho de 2018)
- Free, Erin (2016): The Age of Heroes: Why Are Superhero Movies So Popular? Internet. Disponível em <https://www.filmink.com.au/the-age-of-heroes-why-are-superhero-movies-so-popular/> (Consultado em 17 de junho de 2018)
- Fuller, Matthew (2017): How To Be a Geek. Nova Jersey: John Wiley & Sons.

- Gibson, Nicole (2018): The Emergence of Weirdo-ism and Popular Geek Culture. Internet. Disponível em <https://www.quirktastic.co/post/emergence-weirdo-ism-popular-geek-culture/> (Consultado a 4 de maio de 2018)
- Gooch, Betsy (2008): *The Communication of Fan Culture: The Impact of New Media on Science Fiction and Fantasy Fandom*. Dissertação de Mestrado. Georgia: Georgia Institute of Technology.
- Gray, Ali (2012): How the Lord of the Rings Trilogy Changed Movies Forever. Internet. Disponível em <http://www.ign.com/articles/2012/11/22/how-the-lord-of-the-rings-trilogy-changed-movies-forever> (Consultado em 22 de julho de 2018)
- Harrison, Andrew (2013): Rise of the new geeks: how the outsiders won. Internet. Disponível em <https://www.theguardian.com/fashion/2013/sep/02/rise-geeks-outsiders-superhero-movies-dork> (Consultado em 7 de maio de 2018)
- Konzack, Lars (2006): *Geek Culture: The 3rd Counter-Culture*. Comunicação apresentada em FNG2006. Inglaterra: Preston.
- Kumar, Manisha (2011): Difference Between Nerd and Geek. Internet. Disponível em <http://www.differencebetween.net/miscellaneous/difference-between-nerd-and-geek/> (Consultado em 27 de janeiro de 2018)
- L.S. (2013): Filme do dia: «Akira». Internet. Disponível em <https://mag.sapo.pt/cinema/atualidade-cinema/artigos/filme-do-dia-akira> (Consultado em 13 de agosto de 2018)
- Lacson, Therese (2015): SDCC Sundays: The Evolution And Expansion Of SDDC. Internet. Disponível em : <http://www.nerdophiles.com/2015/05/31/sdcc-sundays-the-evolution-and-expansion-of-sdcc/> (Consultado em 1 de março de 2018)
- Lambie, Ryan (2018): *The Geek's Guide to SF Cinema: 30 Key Films that Revolutionised the Genre*. London: Hachette UK.
- Lambie, Ryan (2016): Akira: revisiting Katsushiro Otomo's anime classic. Internet. Disponível em <http://www.denofgeek.com/uk/movies/akira/26176/akira-revisiting-katsushiro-otomos-anime-classic> (Consultado em 6 de julho de 2018)
- Lane, Kathryn E. (2017): *Age of the Geek: Depictions of Nerds and Geeks in Popular Media*. Nova-Iorque: Springer.
- Lillywhite, James (2012): The Dark Knight trilogy: more than just a cultural phenomenon. Internet. Disponível em <http://www.concrete-online.co.uk/the-dark-knight-trilogy-more-than-just-a-cultural-phenomenon/> (Consultado em 19 de agosto de 2018)
- Liptak, Andrew (2016): Looking back on what made the Lord of the Rings trilogy special, 15 years later. Internet. Disponível em <https://www.theverge.com/2016/12/23/14055580/lord-of-the-rings-trilogy-movies-peter-jackson-15th-anniversary> (Consultado em 22 de julho de 2018)

- Matins, J.B. (2017): Assim se escrevia sobre Star Wars no Portugal de 1978. Internet. Disponível em <http://cineblog.pt/assim-se-escrevia-sobre-star-wars-no-1007238> (Consultado em 13 de agosto de 2018)
- Ncreatures (2011): Ncreatures cria Banzai. Internet. Disponível em <https://www.briefing.pt/marketing/14548-ncreatures-cria-banzai.html> (Consultado a 7 de junho de 2018)
- Oliveira, José Pedro & Silva, Ivo Pereira da (2015): Porto: A cultura geek está bem e recomenda-se. Internet. Disponível em <https://jpn.up.pt/2015/03/07/dani-sabado-cultura-cultura-geek-esta-bem-recomenda-jose-pedro-oliveira/> (Consultado em 10 de junho de 2018)
- Online Etymology Dictionary (s/d). Internet. Disponível em <https://www.etymonline.com/word/geek> (Consultado em 15 de fevereiro de 2018)
- Oxford Dictionaries (s/d). Internet. Disponível em <https://en.oxforddictionaries.com> (Consultado em 8 de fevereiro de 2018)
- Romano, Steven (2012): The 4 Main Differences Between Geeks and Nerds. Internet. Disponível em <http://www.sparknotes.com/mindhut/2012/12/18/the-4-main-differences-between-geeks-and-nerds> (Consultado em 27 de janeiro de 2018)
- Efe (2016): Tornar-se “geek”, uma boa alavanca para posicionar as marcas na Internet. Internet. Disponível em <https://www.efc.com/efe/portugal/sociedade/tornar-se-geek-uma-boa-alavanca-para-posicionar-as-marcas-na-internet/50000442-3092063> (Consultado a 7 de junho de 2018)
- Stanley, Caroline (2012): The Rise of the Geek in Pop Culture. Internet. Disponível em <http://flavorwire.com/270867/the-rise-of-the-geek-in-pop-culture> (Consultado em 10 de abril de 2018)
- Stettles, Burr (2013): On “Geek” Versus “Nerd”. Internet. Disponível em : <https://slackprop.wordpress.com/2013/06/03/on-geek-versus-nerd/> (Consultado em 2 de fevereiro de 2018)
- Suderman, Peter (2015): How Star Wars changed the movies. Internet. Disponível em <https://www.telegraph.co.uk/film/star-wars-the-force-awakens/how-star-wars-changed-movies/> (Consultado a 28 de junho de 2018)
- Taylor, Trey (2016): How Akira sent shockwaves through pop culture and change it. Internet. Disponível em <http://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/31328/1/akira-anime-studio-ghibli-kanye-west-michael-jackson-pop-culture> (Consultado em 1 de julho de 2018)
- Techopedia Dictionary (s/d). Internet. Disponível em <https://www.techopedia.com/definition/2419/internet> (Consultado em 10 de agosto de 2018)

- Temperton, James (2015): Web Summit ditches Dublin for Lisbon. Internet. Disponível em <https://www.wired.co.uk/article/web-summit-dublin-lisbon-2016> (Consultado a 5 de junho de 2018)
- Théberge, Paul (2005): *Everyday Fandom: Fan Clubs, Blogging, and the Quotidian Rhythms of the Internet*. Dissertação de Mestrado. Ontário: Carleton University.
- Todd, Breanna M. (2017): “Fans and Brands: Delineating Between Fandoms, Brand Communities, and Brand Publics”. In: *Exploring the Rise of Fandom in Contemporary Consumer Culture*. (Vol 1, Chap 2, p. 20). Pensilvânia: IGI Global. 18-33
- Williams, Patrick (2006): *Authentic Identities: Straighted Subculture, Music, and the Internet*. Newcastle: Sage Group.

## Anexo

### Entrevista ao *Player Nerd 1*

**Idade:** 27

**Localidade:** Vila do Conde

**1. Na tua opinião, qual é a principal diferença entre um *geek* e um *nerd*.**

Na minha opinião, a diferença de *geek* e *nerd* é que um *geek* adora e tenta se envolver ao máximo nos temas que lhe interessam, colecionando factos, histórias e mesmo objetos das coisas mais atuais, novas e famosas. Por outro lado, um *nerd*, apesar de ter aspectos semelhantes ao *geek* no que toca à motivação para o seu envolvimento, foca-se mais na parte intelectual de um tema, geralmente conhecido por ser uma bíblia nesse ramo ou tema.

**2. Como *nerd*, o que define esta cultura? E como foi o processo de entrada para a comunidade?**

Ao contrário da comunidade *geek*, não vejo o “*nerdismo*” como uma comunidade definida. Não que seja como uma comunidade de espionagem em que ninguém sabe quem pertence ao grupo (ou que este exista), mas todos fazem parte dela, pelo menos falo por mim que quando estou com o meu grupo de colegas e amigos que considero *nerds*, geralmente temos em foco coisas que ultrapassam o conceito de *nerd*.

**3. Quais são os teus interesses e passatempos?**

A nível de interesses, sou um *nerd* de história, de desporto e de fantasia. Cresci a ver mapas e a estudar sobre a era clássica e medieval, e mais tarde foi-me crescendo o bichinho pelo desporto em geral (sendo o topo, como devem imaginar, o futebol) e por mundos paralelos fantásticos (tenho de admitir que a cultura celta me fascinou bastante e que o JRR Tolkien me incentivou). Relativamente a passatempos, custumo correr na marginal de Vila do Conde ou ir ao ginásio, jogar *Magic The Gathering* e devorar livros.

**4. Como qualquer comunidade de grande abrangência, existe subculturas/interesses que representam uma divisão da cultura dominante. Qual (ais) é a subcultura em que te inseres?**

Como referi no tópico anterior, Fantasia e História. Conto pelos dedos as obras que me faltam ler do JRR Tolkien e do Bernard Cornwell, mas tenho de fazer as

menções de honra relativamente a Erich Maria Remarque, George Orwell e a GRR Martin.

**5. Qual é a tua área de ocupação (estudo ou profissão)?**

Consultor de sistemas de informação na área da banca.

**6. A tua área de ocupação está ligada aos teus interesses *nerd*? Ou gostarias que futuramente existisse tal ligação?**

A área em si sim, no entanto a sub área não está. Como alguém que infelizmente não recordo disse, trabalha em algo que gostes, e não tens de trabalhar um único dia da tua vida.

**7. O teu grupo de amigos possui interesse na cultura *nerd*?**

Sim.

**8. Interages com outros *nerd* para além do teu grupo de amigos? Se sim, como?**

Sim, os torneios de *Magic the Gathering* permitem a interação com muitos *nerds/geeks* diferentes, sendo uma ótima experiência para conhecer pessoas com os mesmos interesses que eu.

## Entrevista ao *Player Nerd 2*

**Idade:** 24

**Localidade:** Estela, Póvoa de Varzim

**1. Na tua opinião, qual é a principal diferença entre um *geek* e um *nerd*.**

Na minha opinião, a diferença de um geek e um nerd, é o facto que num geek não precisar de ser inteligente em termos gerais mas adora muito tecnologia, como por exemplo, computadores, componentes destes, enquanto um nerd é uma pessoa que é bastante inteligente e sabe tudo, normalmente têm um aspecto “diferente” das outras pessoas.

**2. Como *nerd*, o que define esta cultura? E como foi o processo de entrada para a comunidade?**

“*Nerd*” em termos de cultura consiste em um grupo de pessoas bastante inteligentes e que contribuem para a sociedade. Esta cultura em termos de “*nerd*” não é fácil de entrar para a comunidade, pois estas pessoas estão mais em “risco” em termos de serem gozados pelas outras pessoas e serem afetados psicologicamente.

**3. Quais são os teus interesses e passatempos?**

Em relação a passatempos eu costumo jogar no computador, quanto tenho tempo vejo séries. Também frequento o ginásio. Em relação aos meus interesses, espero ter um emprego que com qual me identifico especialmente na área da saúde.

**4. Como qualquer comunidade de grande abrangência, existe subculturas/interesses que representam uma divisão da cultura dominante. Qual (ais) é a subcultura em que te inseres?**

Mais na parte de ficção-científica, e séries de drama também.

**5. Qual é a tua área de ocupação (estudo ou profissão)?**

Estudante, finalista. (Redes e Sistemas Informáticos)

**6. A tua área de ocupação está ligada aos teus interesses *nerd*? Ou gostarias que futuramente existisse tal ligação?**

Sim atualmente a minha área de ocupação está ligada os meus interesses *nerds*.

**7. O teu grupo de amigos possui interesse na cultura *nerd*?**

Sim, acho que sim.

**8. Interages com outros *nerd* para além do teu grupo de amigos? Se sim, como?**

Sim, também interajo com outros *nerds*, mas interajo normalmente como se fosse

uma pessoa que não se fosse *nerd*, porque acho que não é preciso de tratar diferente de pessoa pra pessoa.

## Entrevista ao *Player Geek 1*

**Idade:** 24

**Localidade:** Maia

**1. Na tua opinião, qual é a principal diferença entre um *geek* e um *nerd*?**

Na minha opinião, um *nerd* é alguém que é focado mais nos estudos, principalmente ciências (matemática, física) e *geek* significa gostar de comics, videojogos e anime.

**2. Como *geek*, o que define esta cultura? E como foi o processo de entrada para a comunidade?**

O que define esta cultura é o gosto em comum por videojogos, anime, filmes, series. Muitas vezes filmes ou jogos de culto juntam grupos mais facilmente, como é caso da série de jogos Final Fantasy. O processo de entrada nesta comunidade foi através de eventos e meetings dedicados ao tema.

**3. Quais são os teus interesses e passatempos?**

Os meus interesses e passatempos são ver anime/series, jogar videojogos e também gosto muito de ouvir música.

**4. Como qualquer comunidade de grande abrangência, existe subculturas/interesses que representam uma divisão da cultura dominante. Qual (ais) é a subcultura em que te inseres?**

Gamer e otaku principalmente pois gosto bastante de anime desde de muito nova e o mesmo com videojogos.

Tenho bastantes recordações ver navegantes da lua e Dragon ball ao tomar o pequeno almoço e passar tardes a jogar Pokemon Silver no meu gameboy.

**5. Qual é a tua área de ocupação (estudo ou profissão)?**

Neste momento trabalho no supermercado Aldi e já estudei na Faculdade de Ciências Universidade do Porto.

**6. A tua área de ocupação está ligada aos teus interesses *geek*? Ou gostarias que futuramente existisse tal ligação?**

Não, mas prefiro ter vida profissional diferente dos meus hobbies pois caso contrário acho que me ia cansar.

**7. O teu grupo de amigos possui interesse na cultura *geek*?**

Sim, praticamente todos têm gostos similares aos meus.

**8. Interages com outros *geeks* para além do teu grupo de amigos? Se sim, como?**

Sim, principalmente através do meu Instagram onde publico muitas fotos da minha colecção de jogos e figuras de anime.

**9. Já foste a um evento, nacional ou internacional, que promove a cultura *geek*?  
Se sim, seria possível resumir a tua experiência?**

Sim, vou todos os anos ao Iberanime e já fui à Comic-con no Porto, também vou a eventos mais pequenos e regionais como por exemplo o Aonime em Braga. Em relação à experiência é sempre muito agradável porque sinto-me submergida no meu mundo, adoro ver os cosplays, merchandising e as actuações com cosplay chamadas de Skit, que é basicamente uma peça de teatro mas relacionado com o cosplay que é usado.

**10. Qual é a tua opinião sobre a organização destes eventos no território português? (publicidade, concursos, atividades, etc.)**

A nível de organização acho que o Iberanime deveria ter mais bancas e ser muito maior pois a comunidade nerd está a expandir-se cada vez mais e a uma velocidade incrível. A nível de publicidade já se vai vendo um pouco, principalmente com o sucesso dos filmes da Marvel e Star Wars já se vê um pouco mais dessa cultura no nosso dia a dia.

**11. Na tua perspetiva, a comunidade *geek* possui uma boa representação nos *media* portugueses?**

Sim, apesar de ainda ser direccionada para um público mais jovem do que adulto, pois ainda existe muito aquela mentalidade de que este tipo de gostos só os mais novos é que têm.

**12. Existe alguma personalidade portuguesa que seja um bom exemplo de *geek*?**

Neste momento não existe nenhuma personalidade que seja parecida ao modelo *geek* japonês. Como não sou grande fã da imagem americana, não tenho grande conhecimento sobre alguma personalidade portuguesa que seja idêntica às dos Estados Unidos da América.

**13. Comparando com os mercados americano e japonês (dois espectros impulsionadores desta cultura), que medidas a comunidade e os *media* portugueses poderiam fazer para promover a cultura *geek*?**

Poderiam fazer mesmo muito mais, porque aquilo já esta muito enraizado tanto na cultura Americana como na Japonesa, com características diferentes, como por exemplo na América é normal haveram várias gerações a adorar Star Wars e na japonesa ser muito comum entre jovem e adultos (muitas vezes adultos em altos

cargos de empresariais) jogaram Nintendo 3ds. Em Portugal agora é só dar tempo ao tempo pois com a internet já houve um grande avanço em relação a uma comunidade que era praticamente inexistente á uns dez anos atrás, mas estamos a chegar lá rápido!

## Entrevista ao *Player Geek 2*

**Idade:** 22

**Localidade:** Vila Nova de Famalicão

1. **Na tua opinião, qual é a principal diferença entre um *geek* e um *nerd*.**

Sinto que existe uma linha muito ténue entre o que define um *geek* e um *nerd*. Às vezes, pela aparência física da pessoa, consegue-se perceber facilmente essa diferença, outras vezes a aparência física não nos diz muito.

Quase todos os sinais que definem um *geek* e um *nerd* são baseados em estereótipos, pois os elementos que mais nos ajudam a distinguir entre um e o outro são, quase sempre, baseados na aparência física da pessoa, na forma como a pessoa se expressa através do estilo de vestir, de estar, na própria ocupação profissional da pessoa, etc. Esses tópicos podem funcionar como elementos-chave que auxiliam a distinguir entre um *geek* e um *nerd* porém, claro, todos esses elementos têm a probabilidade de não estarem corretos ou falharem a identificar estes indivíduos, pois são pontos baseados em estereótipos, criados pela nossa perceção da sociedade e do ser humano.

O estereótipo mais comum é que um *geek* veste roupas alternativas enquanto que um *nerd* pode ter um estilo completamente comum e normal. *Geeks* expressam-se de uma maneira mais extrema, mais “*flashy*”, transmitindo uma atitude mais “rebelde”, por assim dizer... *Geeks* tentam dar a conhecer os seus ideais, gostos e interesses aos outros através do vestuário, por exemplo (utilizando o meu exemplo pessoal, às vezes faço-o através de t-shirts que anunciem as coisas que gosto, podem ser t-shirts de bandas, ou com frases típicas de séries de televisão ou de animação japonesa; através de stickers no telemóvel ou nos cadernos que uso para a faculdade, pulseiras de bandas coreanas, posters de animação japonesa e de ficção científica no quarto, pins nas mochilas, etc...). Os *geeks* tentam “anunciar-se” através desse tipo de coisas. Na minha área profissional (artes digitais e multimédia) pode-se encontrar uma maior quantidade de *geeks* do que de *nerds*, pois o campo das artes e da multimédia é mais procurado por *geeks*.

Já os *nerds* sinto que passam mais facilmente despercebidos em público, pois, na minha perspectiva, *nerds* têm uma certa passividade no vestuário, no seu estilo e maneira de ser.

O estereótipo comum é que o *geek* procura ocupações mais relacionadas com a arte, o design, a estética, a música, etc; enquanto que o *nerd* procura ocupações mais relacionadas com as engenharias, a informática e programação, por exemplo.

Sinto que é a partir da opinião da sociedade um *geek* é um extremo (por vezes positivo, por vezes negativo, dependendo das ideias e valores da pessoa que avalia de fora), é considerado uma pessoa arrojada e que não tem receio de exprimir os seus gostos e ideais (que à partida são desviantes do que é considerado “mainstream”/comum na sociedade); enquanto que o *nerd*, para o público, tem muitas mais vezes uma conotação negativa associada, na minha opinião. *Nerds* passam como pessoas inteligentes mas, muitas vezes (e infelizmente), essa inteligência é percecionada como sinónimo de falta de carisma social e de habilidade para se comunicarem com os outros à sua volta. *Nerds* são, muitas vezes, vistos como indivíduos que se emergem em atividades percecionadas como aborrecidas (como é o exemplo dos videojogos, jogos de tabuleiro, gostos relacionados com a ficção científica, livros e comics, áreas científicas como parte da sua formação profissional, etc).

Infelizmente estes têm tendência a ser classificados como “*outcasts*”, porém o público reconhece um maior nível de inteligência por parte da pessoa que estão a avaliar.

*Geeks* são mais propícios a ser considerados como pessoas que, apesar de também serem frequentemente classificadas como “*outcasts*”, são facilmente vistas como “corajosas” na sociedade, por serem orgulhosos dessa diferença, dessa distinção do “*mainstream*”.

## **2. Como *geek*, o que define esta cultura? E como foi o processo de entrada para a comunidade?**

Creio que a definição de *geek* significa algo diferente para cada um de nós porém, na minha perspectiva, sinto que o que define esta cultura é o quão extrovertida e “sem preconceito” a comunidade é. As pessoas que pertencem a esta comunidade, como regra geral, tem orgulho em se ver

como diferentes, em ter interesses e gostos desviantes do que é considerado “*mainstream*” e, normalmente, não tem medo de se exprimir como são.

Sinto, também, que as pessoas que representam esta comunidade são o que se pode chamar de mais “mente aberta”. Generalizando, costumam ser pessoas mais “*outside the box*”, recetivas ao “fora do comum”, aceitam as pessoas mais facilmente pelo que são (pois muitas vezes elas mesmas sofrem com esse problema em ser aceites pela sociedade) e tem mais facilidade em criar uma certa empatia com outros devido a esta atitude recetiva e adaptável às diferenças das outras pessoas.

É por essa razão que defendo que a comunidade *geek* é mais extrovertida e “sem preconceito” pois tal como dito anteriormente, as pessoas que representam esta comunidade tem mais facilidade em aceitar outros, por muito diferentes que estes sejam dos *standards* gerais da sociedade.

O meu processo de entrada para esta cultura, pessoalmente, senti que foi bastante natural e intuitivo, como se eu sempre tivesse pertencido àquela cultura.

Já desde cedo na minha vida que desenvolvi uma atitude mais típica de um “*outcast*” para com as outras pessoas: não me inseria facilmente em grupos na escola pois não tinha muito em comum com os outros adolescentes da minha idade. Os meus passatempos eram diferentes, a minha maneira de vestir era diferente, a música que ouvia era diferente... Sempre foi um tanto mais difícil relacionarem-se comigo no dia-a-dia e encontrar outros com os mesmos gostos e interesses que eu. Quando se é pequeno, é natural se admirar com os *cartoons*, os vídeojogos e os desenhos animados. Porém, à medida que se vai crescendo, uma grande maioria dessas crianças deixa esses pedaços para trás. No meu caso, em vez de deixar esses interesses para trás para dar lugar a outros, como a maioria dos adolescentes à minha volta, foi aumentando cada vez mais o meu interesse e a minha “lista” desses passatempos relacionados com a animação japonesa, a música coreana, entre outras atividades do mundo *geek*...

Nessa sequência, sinto que fui desenvolvendo dentro de mim uma “*persona*” um tanto diferente/desviante do que era considerado normal ou comum e esse foi o meu “*trigger*” para a entrada na comunidade *geek*. A

altura que fui ao meu primeiro evento de cultura geek em 2012 (Iberanime) foi quando finalmente entendi que tipo de pessoa eu era, com que tipo de pessoas queria conviver mais abertamente, descobri outros que, tal como eu, procuravam pela sua identidade dentro desta cultura e gradualmente me fui inserindo cada vez mais nesta tão já familiarizada comunidade na atualidade, para mim.

### **3. Quais são os teus interesses e passatempos?**

Os meus interesses pessoais, apesar de diferentes dos meus interesses profissionais, se complementam no final e me definem como *geek*.

Os meus passatempos pessoais vão desde a literatura (literatura clássica até *comics/mangas*), passam pelos videojogos, a música (ouço um pouco de tudo, porém o género mais comum que ouço é o rock e o pop coreano), até à animação e cultura japonesa/coreana (*animes, k-dramas*) . O meu passatempo favorito aparte de todas estas coisas é desenhar. A arte sempre tomou um papel importante nas minhas atividades, o que me leva aos meus interesses profissionais, que são relacionados, maioritariamente, com arte. Desenho, ilustração, animação, história da arte, produção audiovisual, fotografia... Todas essas áreas fazem parte dos meus interesses. Gosto de passar o meu tempo livre a realizar ilustrações “fanart” das atividades que mais aprecio (séries, animes, etc).

### **4. Como qualquer comunidade de grande abrangência, existe subculturas/interesses que representam uma divisão da cultura dominante. Qual (ais) é a subcultura em que te inseres? (ex: otaku, gamer, sci-fi, etc)**

Creio que faço parte de um pouco de cada sub-cultura no geral mas talvez a que mais me defina seja a sub-cultura “*otaku*” e a “*gamer*”, pois os meus passatempos principais, como mencionado acima, são, maioritariamente, *animes* e videojogos. Também me insiro no sub-grupo do *sci-fi* (visto que a minha saga de filmes favoritos é *Star Wars*, por exemplo). O meu quarto está repleto de posters e itens de animação japonesa, videojogos e ficção científica, por isso creio que me encaixo em todas as categorias um pouco. Também me considero um pouco “*movie/show/k-pop addict*” pois faço parte de muitos fandoms de filmes e séries (*Star Wars, Harry Potter, Game of Thrones*, etc) bem como de bandas coreanas.

**5. Qual é a tua área de ocupação (estudo ou profissão)?**

A minha ocupação é estudante de artes digitais e multimédia.

**6. A tua área de ocupação está ligada aos teus interesses *geek*? Ou gostarias que futuramente existisse tal ligação?**

Sim e sim. Mais do que ter uma profissão que seja fiel à minha área de estudos (Artes digitais e multimédia), gostaria que, de alguma forma, os meus passatempos e interesses se refletissem na minha futura profissão. Tenho completa noção de que não é algo assim tão fácil de se conseguir pois creio que são poucas as pessoas que conseguem ter o privilégio de conseguir integrar os seus interesses pessoais na sua rotina de trabalho. Sinto que apenas as pessoas muito talentosas e muito trabalhadoras conseguem ter esse privilégio.

A maioria das pessoas no nosso ramo de trabalho, face a uma oportunidade, aceita-a e adapta-se aos gostos e objetivos do cliente. Nem sempre existe espaço para os nossos gostos e interesses. A licenciatura fornece essa oportunidade de explorar as nossas preferências e passatempos aplicados ao nosso emprego porém, no verdadeiro mercado de trabalho, os nossos interesses são automaticamente “reduzidos” para dar lugar aos interesses do cliente.

Porém, mesmo sabendo que é algo difícil e improvável, se possível, gostaria que os meus gostos e interesses estivessem associados à minha rotina de trabalho.

**7. O teu grupo de amigos possui interesse na cultura *geek*?**

A maioria sim. Tenho amigos *geek* e outros não-*geek* mas a maioria insere-se na comunidade ou possui interesses em atividades *geek*.

Na minha faculdade, e em específico na minha área de estudos, quase toda a gente é considerada *geek* de alguma maneira. Ir para a faculdade e ver pessoas com estilo alternativo, gostos e interesses *geek* é, como se costuma dizer, “o prato do dia”.

Quanto às minhas amigas mais próximas, posso afirmar que as mesmas se definem como “próximas” exatamente porque partilhamos gostos, passatempos e interesses, construindo assim, a ponte que define a amizade. As pessoas tem tendência a procurar outros com gostos e ideais semelhantes e constroem relações significativas baseadas nesses mesmos

componentes. Por essa razão, pode-se afirmar que sim, a maioria das minhas amizades nasceram e cresceram na cultura *geek*. Sempre procurei por pessoas que partilhassem os mesmos gostos e interesses que eu e daí nasceram a maioria das minhas amizades mais significativas.

**8. Interações com outros *geeks* para além do teu grupo de amigos? Se sim, como?**

Sim. Vou a muitos eventos de cultura *geek* todos os anos (Iberanime, Comic-con, por exemplo). Nesses eventos, já desde à muitos anos que tenho oportunidade de conhecer pessoas novas e formar novas amizades todos os anos.

Eu conheci o meu namorado, por exemplo, num evento de cultura *geek* no ano de 2012 (Iberanime) e, mais tarde, voltamos a reencontrar-nos em outro evento de cultura *geek* (Comic-con), no ano de 2014, o que foi a ponte para o desenvolvimento da nossa relação. Sem esses gostos e interesses em comum, nunca nos teríamos conhecido, por exemplo.

Só tenho a oportunidade de me voltar a encontrar com muitas pessoas no meu grupo de amigos através desses mesmos eventos e posso afirmar que muitas amizades que possuo hoje nasceram daí, como disse anteriormente. A minha faculdade, também, como referi acima, é um espaço repleto de pessoas que se inserem na comunidade *geek*. Quase todos possuem interesses ou passatempos *geek* e se não, ninguém estranha o facto de haver pessoas assim, pois é a coisa mais regular e comum de se ver numa faculdade de artes, design e multimédia, mais do que em qualquer outra área.

Outras oportunidades que tenho de interagir com outros *geeks* fora do meu grupo de amigos é nos espaços e lojas de animação japonesa e videojogos, que são estabelecimentos que vendem merchandising de animação japonesa (Aniplay, Gaming replay, Kyuto store, etc) e a espaços em que as pessoas jogam umas contra as outras como é o caso da Arena do Porto, por exemplo. Nesses espaços consegue-se encontrar todo o tipo de *geeks*.

**9. Já foste a um evento, nacional ou internacional, que promove a cultura *geek*?**

**Se sim, seria possível resumir a tua experiência?**

Sim, tal como mencionado anteriormente, vou regularmente a eventos que promovem e expandem cada vez mais a cultura *geek*.

Os principais eventos em que já participei incluem o “Iberanime”, “Comic con”, “Videogames Live Concert” e pretendo vir a conhecer o evento “Lisboa Games Week” num futuro próximo.

Posso afirmar que é das experiências mais significativas e gratificantes que um *geek* pode ter. Durante o curto período de tempo em que estes eventos ocorrem, é-nos permitido tornarmo-nos noutra pessoa e desviarmo-nos da nossa rotina regular do dia-a-dia. É-nos possível “esquecer” por um pouco a realidade da escola, da faculdade, do trabalho, de qualquer responsabilidades que tenhamos no dia-a-dia, sejamos de que idade formos. É-nos, assim, possível dispersar do ambiente em que normalmente nos inserimos para dar a lugar a um novo ambiente, que é diferente, “*open-minded*”, cheio de energia positiva, que nos dá uma liberdade de expressão quase total e afirmação da nossa maneira de ser, estar, estilo de vida, aparência e personalidade.

Estar rodeada de pessoas com essa mesma mentalidade e disposição torna-se uma experiência inesquecível e gratificante para um *geek* ou para quem não se classifica como tal mas pretende vir a conhecer a cultura.

**10. Qual é a tua opinião sobre a organização destes eventos no território português? (publicidade, concursos, atividades, etc.)**

Sinto que a organização destes eventos com frequência é algo extremamente positivo pois auxilia a que cada vez as pessoas tomem conhecimento e sejam atraídas para a cultura *geek*.

Na perspectiva de alguém que já visita eventos de cultura *geek* desde à muitos anos, vejo que a comunidade está a crescer gradualmente. No passado, na altura de 2010 até 2012, por exemplo, apenas se via pessoas já muito familiarizadas com atividades *geek* a visitar esses eventos, porém, na atualidade, já se vê pessoas não tão familiarizadas, com curiosidade e vontade de conhecer a comunidade.

Hoje em dia, famílias aparecem a estes eventos, pais levam os seus filhos, vestem-nos de personagens de comics, desenhos animados, filmes, etc.

Por essa razão consigo afirmar que cada vez mais pessoas tem curiosidade em conhecer a comunidade, saber de que se tratam estes eventos e descobrem que, ao fim e ao cabo, adoram participar dos mesmos e desejam voltar no ano seguinte.

A cultura *geek* é constituída por uma comunidade completamente recetiva a qualquer tipo de pessoas e sinto que, por essa razão, cada vez mais pessoas são atraídas para estes eventos em que podem ser e tornar-se no que quiserem, “sem julgamentos”.

Creio que seja bastante positivo continuarem a promover e darem a conhecer cada vez mais a cultura e comunidade *geek* à sociedade através da planificação de eventos, pois, dessa forma, é mais provável que um pensamento mais aberto e recetivo quanto à comunidade se comece a desenvolver e as pessoas passem a compreender melhor os benefícios das atividades *geek*.

**11. Na tua perspetiva, a comunidade *geek* possui uma boa representação nos *media* portugueses?**

Ainda não, infelizmente.

Creio que os *media* portugueses e a sociedade em geral, acidentalmente, ainda percecionam os interesses e atividades da comunidade *geek* como “coisas de criança” porém, acredito que essa mentalidade vem a alterar-se aos poucos.

Acima de tudo, acredito que a comunidade *geek* é percecionada pelos *media* portugueses com curiosidade: os *media* procuram compreender de que se trata esta comunidade, o que fazemos e porque o fazemos; demonstram-se interessados em descobrir e expor o porquê de nós, *geeks*, nos afirmarmos da maneira que o fazemos. E isso não é, de todo, algo negativo. A curiosidade dos *media* portugueses faz com que a cultura *geek* se torne cada vez mais conhecida por mais pessoas todos os dias.

A minha esperança é que, quanto mais esta cultura se der a conhecer, gradualmente, através dos *media* portugueses e dos eventos temáticos, mais próximo se encontrará o dia em que a comunidade *geek* será percecionada como algo mais natural e comum a todos.

Por outro lado, os *media* portugueses tem vindo a demonstrar uma grande evolução no que diz respeito à exposição dos eventos de cultura *geek* à sociedade. Tal como mencionado na questão anterior, os eventos e a própria comunidade estão cada vez mais a conseguir a atenção do público e dos *media* portugueses. No ano de 2010 ainda não se ouvia, de todo, notícias ou reportagens sobre estes eventos e sobre esta comunidade; Hoje,

na organização de um dos maiores eventos de cultura *geek* de Portugal, como é o exemplo da “Comic-Con”, reportagens e notícias sobre o evento são frequentemente transmitidas na televisão, nos jornais, etc...

Por estas razões, é da minha opinião que, no que toca aos *media* portugueses, apesar de já existir uma grande evolução a nível de exposição destes eventos ao público já desde à 5 ou mais anos para cá, até a comunidade e a cultura *geek* virem a ser percecionadas como algo natural e positivo aos olhos da sociedade, ainda existe um longo caminho a percorrer. Ainda existem muitas mentalidades em Portugal que são da opinião que tudo relacionado com a comunidade *geek* é apenas para crianças e cabe aos *media* portugueses continuarem a expor, dar a conhecer e alterar esse tipo de pensamento e mentalidades.

**12. Existe alguma personalidade portuguesa que seja um bom exemplo de *geek*? (justifica)**

Sim. O youtuber português, crítico de filmes e diretor cinematográfico em desenvolvimento Renato Vieira, mais conhecido como “Ren Geekness” ou “Ren Vieira” é um dos melhores exemplos e representantes portugueses da cultura e comunidade *geek* que venho a ter conhecimento. O Renato tem um orgulho enorme em poder ser classificado como *geek* e eu estou a nomeá-lo como uma personalidade que representa um excelente exemplo do que é ser *geek* por inúmeras razões: ele discute e fala abertamente da sua perspetiva acerca de filmes, *animes* e séries de televisão; faz análises cinematográficas de uma série de coisas relacionadas com o mundo do cinema, o *sci-fi*, a animação japonesa e tudo que envolve o mundo *geek* no geral.

**13. Comparando com os mercados americano e japonês (dois espectros impulsionadores desta cultura), que medidas a comunidade e os *media* portugueses poderiam fazer para promover a cultura *geek*?**

Creio que em primeiro lugar, os *media* portugueses deveriam deixar de projetar uma mensagem à comunidade de que a animação e os videojogos (por exemplo) são coisas dedicadas só a crianças e que não trazem benefícios à sociedade.

No mercado americano e, principalmente, no japonês, esses passatempos e interesses constituem uma grande parte da sociedade, não é incomum cruzarmos-nos com pessoas que apreciam esse tipo de atividades.

Principalmente no Japão existem, por exemplo, cafés e bares temáticos de conteúdo *geek* - músicas de *animes* e videogames são emitidas em lojas, elevadores, estabelecimentos... e os eventos desta cultura são muito frequentes. Existe uma maior liberdade de expressão através da aparência e do vestuário, os cidadãos não são alvos de julgamento por parte do resto da sociedade por possuírem interesse em atividades de caráter *geek* como é o caso dos *animes*, dos videogames, a leitura de *manga* e *comics*, entre outras...

Contrastando com Portugal, as coisas já não funcionam tanto assim:

Se um indivíduo decide fantasiar-se de maneira igual a um dos seus personagens de televisão favoritos, por exemplo, esse tipo de atividade é instantaneamente “estranhada” pela sociedade.

Outro exemplo é que em Portugal, pessoas que apreciam géneros musicais menos aceites como é o caso da música coreana ou de estilos mais alternativos (como o *heavy metal*, por exemplo) são, muitas vezes, consideradas pessoas extremas e, em especial no caso do género do *heavy metal*, são quase que instantaneamente percecionadas como pessoas a evitar iniciar conversação por transmitirem um ar de alguém inabordable ou “anti-social”.

Por estas e muitas outras razões, os *media* portugueses poderiam ter o mercado japonês e americano como modelos para iniciar uma reforma na perspetiva da nossa sociedade no que diz respeito a esta cultura e começar a percecioná-la como algo mais natural e comum e não meramente como atividades de crianças ou características de “outcasts”.

A principal prioridade (que o mercado português deve retirar dos mercados americano e japonês) deve ser auxiliar a alterar mentalidades gradualmente, promover a cultura *geek*, dar a conhecer os seus benefícios e, sobretudo, dar incentivo às pessoas a expressarem-se sem medo de preconceito ou julgamento.

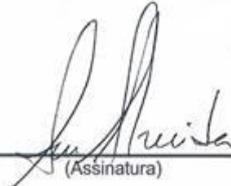
**Autorização de Uso de Imagem, Som, Nome e Dados Biográficos em Projetos de Fotografia**

A aluna do curso de Mestrado em Ciências da Comunicação da Escola de Ciências Humanas e Sociais (ECHS), da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (UTAD) está a desenvolver projetos e ou dissertações de mestrado na área dos audiovisuais e multimédia temáticos.

Neste sentido, vimos por este meio pedir autorização para o uso de imagem a fazer parte deste projeto. Os conteúdos produzidos não têm fins lucrativos e são destinados a aplicações de diferente carácter (p.ex.: educacional e cultural).

Eu, Lra Raquel dos Santos Almeida, autorizo o uso de minha imagem, som da minha voz, nome e dados biográficos por mim revelados em depoimento pessoal concedido e de todo e qualquer material, entre fotos e documentos por mim apresentados.

Por esta ser a expressão da minha vontade, declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos com a minha imagem ou som da minha voz ou a qualquer outro<sup>1</sup>.

  
(Assinatura)

Pela Gerência de  
**MITOS & CONCEITOS, LDA.**  
NIPC: 514 134 615  
Tv. Tenente Valadim, 41 - R/C Dto.  
4400-327 Vila Nova Gala

**Agradecemos o seu contributo!**

<sup>1</sup> A presente autorização abrange os usos acima indicados tanto em média impressa (livros, catálogos, revista, jornal, entre outros) como também em média electrónica/digital (programas de rádio, podcasts, vídeos e filmes para televisão aberta e/ou fechada, documentários para cinema ou televisão, entre outros), Internet, Base de Dados Informatizado Multimédia, "home video", DVD ("digital video disc"), suportes de computação gráfica em geral e/ou divulgação científica de pesquisas e relatórios para arquivamento, sem qualquer impedimento, a UTAD expressamente autorizados, poderão utilizá-los em todo e qualquer projeto e/ou obra de natureza sociocultural voltada a preservação da memória histórica, em todo território nacional e no exterior.

**Autorização de Uso de Imagem, Som, Nome e Dados Biográficos em Projetos de Fotografia**

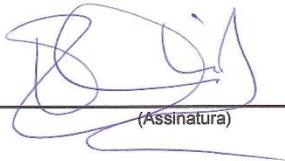
A aluna do curso de Mestrado em Ciências da Comunicação da Escola de Ciências Humanas e Sociais (ECHS), da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (UTAD) está a desenvolver projetos e ou dissertações de mestrado na área de comunicação.

Neste sentido, vimos por este meio pedir autorização para o uso do nome e dados biográficos a fazer parte deste projeto.

Os conteúdos produzidos não têm fins lucrativos e são destinados a aplicações de diferente carácter (p.ex.: educacional e cultural).

Eu, Alberto Gomes Pinheira, autorizo o uso de minha imagem, nome e dados biográficos por mim revelados em depoimento pessoal concedido e de todo e qualquer material, entre fotos e documentos por mim apresentados.

Por esta ser a expressão da minha vontade, declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos com a minha imagem ou som da minha voz ou a qualquer outro<sup>1</sup>.



---

(Assinatura)

**Agradecemos o seu contributo!**

<sup>1</sup> A presente autorização abrange os usos acima indicados tanto em média impressa (livros, catálogos, revista, jornal, entre outros) como também em média electrónica/digital (programas de rádio, podcasts, vídeos e filmes para televisão aberta e/ou fechada, documentários para cinema ou televisão, entre outros), Internet, Base de Dados Informatizado Multimédia, "home video", DVD ("digital video disc"), suportes de computação gráfica em geral e/ou divulgação científica de pesquisas e relatórios para arquivamento, sem qualquer impedimento, a UTAD expressamente autorizados, poderão utilizá-los em todo e qualquer projeto e/ou obra de natureza sociocultural voltada a preservação da memória histórica, em todo território nacional e no exterior.

**Autorização de Uso de Imagem, Som, Nome e Dados Biográficos em Projetos de Fotografia**

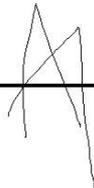
A aluna do curso de Mestrado em Ciências da Comunicação da Escola de Ciências Humanas e Sociais (ECHS), da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (UTAD) está a desenvolver projetos e ou dissertações de mestrado na área de comunicação.

Neste sentido, vimos por este meio pedir autorização para o uso do nome e dados biográficos a fazer parte deste projeto.

Os conteúdos produzidos não têm fins lucrativos e são destinados a aplicações de diferente carácter (p.ex.: educacional e cultural).

Eu, Artur Ricardo Dias Peniche, autorizo o uso de minha imagem, nome e dados biográficos por mim revelados em depoimento pessoal concedido e de todo e qualquer material, entre fotos e documentos por mim apresentados.

Por esta ser a expressão da minha vontade, declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos com a minha imagem ou som da minha voz ou a qualquer outro<sup>1</sup>.



---

(Assinatura)

**Agradecemos o seu contributo!**

---

<sup>1</sup> A presente autorização abrange os usos acima indicados tanto em média impressa (livros, catálogos, revista, jornal, entre outros) como também em média electrónica/digital (programas de rádio, podcasts, vídeos e filmes para televisão aberta e/ou fechada, documentários para cinema ou televisão, entre outros), Internet, Base de Dados Informatizado Multimédia, "home video", DVD ("digital video disc"), suportes de computação gráfica em geral e/ou divulgação científica de pesquisas e relatórios para arquivamento, sem qualquer impedimento, a UTAD expressamente autorizados, poderão utilizá-los em todo e qualquer projeto e/ou obra de natureza sociocultural voltada a preservação da memória histórica, em todo território nacional e no exterior.

**Autorização de Uso de Imagem, Som, Nome e Dados Biográficos em Projetos de Fotografia**

A aluna do curso de Mestrado em Ciências da Comunicação da Escola de Ciências Humanas e Sociais (ECHS), da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (UTAD) está a desenvolver projetos e ou dissertações de mestrado na área de comunicação.

Neste sentido, vimos por este meio pedir autorização para o uso do nome e dados biográficos a fazer parte deste projeto.

Os conteúdos produzidos não têm fins lucrativos e são destinados a aplicações de diferente carácter (p.ex.: educacional e cultural).

Eu, Patrícia Alexandra Soares Resende, autorizo o uso de minha imagem, nome e dados biográficos por mim revelados em depoimento pessoal concedido e de todo e qualquer material, entre fotos e documentos por mim apresentados. Por esta ser a expressão da minha vontade, declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos com a minha imagem ou som da minha voz ou a qualquer outro<sup>1</sup>.

Patrícia Resende  
(Assinatura)

**Agradecemos o seu contributo!**

<sup>1</sup> A presente autorização abrange os usos acima indicados tanto em média impressa (livros, catálogos, revista, jornal, entre outros) como também em média electrónica/digital (programas de rádio, podcasts, vídeos e filmes para televisão aberta e/ou fechada, documentários para cinema ou televisão, entre outros), internet, Base de Dados informatizado Multimédia, "home video", DVD ("digital video disc"), suportes de computação gráfica em geral e/ou divulgação científica de pesquisas e relatórios para arquivamento, sem qualquer impedimento, a UTAD expressamente autorizados, poderão utilizá-los em todo e qualquer projeto e/ou obra de natureza sociocultural voltada a preservação da memória histórica, em todo território nacional e no exterior.

**Autorização de Uso de Imagem, Som, Nome e Dados Biográficos em Projetos de Fotografia**

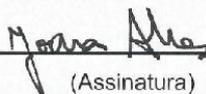
A aluna do curso de Mestrado em Ciências da Comunicação da Escola de Ciências Humanas e Sociais (ECHS), da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (UTAD) está a desenvolver projetos e ou dissertações de mestrado na área de comunicação.

Neste sentido, vimos por este meio pedir autorização para o uso do nome e dados biográficos a fazer parte deste projeto.

Os conteúdos produzidos não têm fins lucrativos e são destinados a aplicações de diferente carácter (p.ex.: educacional e cultural).

Eu, Joana Filipa Lima Alves, autorizo o uso de minha imagem, nome e dados biográficos por mim revelados em depoimento pessoal concedido e de todo e qualquer material, entre fotos e documentos por mim apresentados.

Por esta ser a expressão da minha vontade, declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos com a minha imagem ou som da minha voz ou a qualquer outro<sup>1</sup>.



---

(Assinatura)

**Agradecemos o seu contributo!**

<sup>1</sup> A presente autorização abrange os usos acima indicados tanto em média impressa (livros, catálogos, revista, jornal, entre outros) como também em média electrónica/digital (programas de rádio, podcasts, vídeos e filmes para televisão aberta e/ou fechada, documentários para cinema ou televisão, entre outros), Internet, Base de Dados Informatizado Multimédia, "home video", DVD ("digital video disc"), suportes de computação gráfica em geral e/ou divulgação científica de pesquisas e relatórios para arquivamento, sem qualquer impedimento, a UTAD expressamente autorizados, poderão utilizá-los em todo e qualquer projeto e/ou obra de natureza sociocultural voltada a preservação da memória histórica, em todo território nacional e no exterior.