

Luís Flávio Fernandes  
Rosana Rios

# ENCICLO NERDIA

Almanaque de cultura nerd



© 2011 Luís Flávio Fernandes e Rosana Rios

Diretor editorial  
*Marcelo Duarte*

Coordenadora editorial  
*Tatiana Fulas*

Assistente editorial  
*Vanessa Sayuri Sawada*  
*Juliana Paula de Souza*

Assistente de arte  
*Alex Yamaki*

Estagiária  
*Leika Regina Inoue*

Diagramação  
*Divina Rocha Corte*

Preparação de texto  
*Beatriz de Freitas Moreira*

Revisão  
*Telma Baeza G. Dias*  
*Patrícia de Almeida Murari*

Impressão  
*Loyola*

CIP – BRASIL. CATALOGAÇÃO NA FONTE  
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

F399e

Fernandes, Luís Flávio  
Enciclonérdia/ Luís Flávio Fernandes, Rosana Rios. – 1.ed. – São Paulo: Panda  
Books, 2011. 248 pp.

ISBN: 978-85-7888-118-4

1. Enciclopédias e dicionários. I. Rios, Rosana, 1955-. II. Título.

11-1846

CDD: 030  
CDU: 030

2011

Todos os direitos reservados à Panda Books

Um selo da Editora Original Ltda.

Rua Henrique Schaumann, 286, cj. 41

05413-010 – São Paulo – SP

Tel./ Fax: (11) 3088-8444

edoriginal@pandabooks.com.br

www.pandabooks.com.br

twitter.com/pandabooks

blog.pandabooks.com.br

Visite também nossa página no Facebook e no Orkut.

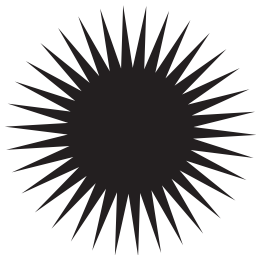


## **INTRODUÇÃO AO UNIVERSO NERD**

Houve um tempo em que ser chamado de nerd, geek ou CDF era algo depreciativo. No final do século XX e no início do XXI, porém, isso mudou. Crianças e jovens que mostravam interesses diversificados por várias áreas da ciência, cujas notas no colégio eram acima da média, e cuja inteligência e ironia peculiares os fazia vítimas de truculentos valentões, provaram que tinham o que era necessário para obter sucesso profissional no mundo capitalista. Na vida adulta ganharam o respeito de uma sociedade que, se reluta em aceitar a inteligência, aplaude o êxito financeiro e releva quaisquer excentricidades de nerds que deram certo na vida.

Para selecionar o conteúdo desta obra, os autores buscaram as referências mais comuns aos nerds de diversas tribos: dados científicos, livros, quadrinhos, filmes e seriados de tevê, frases e práticas consagradas em tais universos. E mergulharam em uma multiplicidade de informações que se entrecruzam e se chocam numa cacofonia perturbadora por sua abrangência. Naturalmente, uma coletânea tão eclética seria, desde o princípio, incompleta. Assim como incompletas são as definições que tentam dissecar a essência da “nerdice”.

De qualquer forma, embora esse fosse um trabalho sujo, alguém tinha de fazê-lo...



## **AVISO IMPORTANTE**

Esta *Enciclonérdia* não é, de maneira alguma, uma obra completa sobre o assunto. Trata-se de mera introdução ao vasto mundo da cultura nerd. As referências a esse mundo são tão amplas e abrangentes que seriam necessários vários volumes para ter-se, ao menos, uma vaga ideia das formas através das quais intelectuais, escritores, diretores, produtores e inventores (todos nerds) mudaram a face do mundo e o estão continuamente transformando.

Caso você, leitor, se recorde de outros fatos, obras, vultos ilustres ou objetos que possam completar esta nossa vista d'olhos ao universo nérdico, entre em contato conosco pelo site [www.enciclonerdia.com.br](http://www.enciclonerdia.com.br), local virtual que tem se tornado o hábitat natural de várias tribos nerds (e onde você poderá inclusive encontrar versões mais completas de alguns dos verbetes deste livro). Pois, se há uma lição que os nerds nos ensinaram, é que as variadas espécies de nerdice podem conviver em paz e harmonia, já que uns costumam saciar a sede de conhecimento dos outros, difundindo informações, cada qual em sua especialidade, para o enriquecimento mútuo. Para os nerds, conhecimento é poder. E é diversão... especialmente diversão!

O mundo, afinal, nerdifica-se a cada segundo que passa (se é que o tempo realmente transcorre num sentido linear... mas essa já é uma discussão para outra seção deste livro!).

**Seja bem-vindo ao almanaque intergaláctico da cultura nerd!**



## A PALAVRA E SEUS (QUASE) SINÔNIMOS

O *Oxford dictionary* define “nerd” como uma palavra informal, de origem desconhecida, aplicada a pessoas que são excessivamente interessadas por algum assunto e que têm dificuldades em se relacionar com outros.

A definição do *Cambridge dictionary of american english* é semelhante: um nerd seria alguém sem habilidades sociais, especialmente interessado em tecnologia.

A palavra é, sem dúvida, originária da língua inglesa. A princípio era considerada sinônimo de “geek”, que o *Oxford dictionary* também define como um entusiasta obsessivo, desconfortável socialmente; a palavra seria derivada de *geck*, “tolo”.

Consta que a primeira aparição documentada da palavra nerd foi em 1950, como o nome de uma criatura num livro do dr. Seuss, chamado *If I ran the zoo* (Se eu dirigisse o zoológico). Seu uso como gíria parece datar de 1951, quando a revista *Newsweek* reportou seu uso popular como sinônimo de pessoa “quadrada” ou desinteressante. Outras teorias dizem que a palavra se originou do nome de um boneco do ventriloquista Edgar Bergen (o nome do boneco era Mortimer Snerd), ou dos laboratórios da Northern Electric Research and Development, de Ontário, Canadá (atualmente Nortel), cuja equipe técnica devia ser um grupo de, bem, você sabe o quê.

Porém, seja qual for a origem da palavra, os nerds são hoje um grupo extremamente ativo culturalmente, no mundo todo.

Em português, na segunda metade do século XX, nos colégios era comum o adjetivo CDF, designando os alunos que apreciavam estudar (e, portanto, possuíam, digamos, traseiros de ferro para aguentar ficar sentados estudando).

O desprezo que tradicionalmente crianças e jovens mais populares (de ambos os sexos) nos colégios dedicavam aos melhores alunos (de ambos os sexos) traduziu-se na conotação negativa dessas palavras.

Os nerds e CDFs, segundo a opinião corrente, seriam os fracassados, os solitários, os que ficariam enfiados em casa vendo TV, ouvindo rock, jogando RPG ou lendo, enquanto os bem-sucedidos socialmente se divertiriam à larga lá fora.

Sem nem mesmo precisarmos comparar a qualidade de diversão proporcionada por literatura, cinema ou jogos, com a que é proporcionada em agitos, festas, bares e variados locais da moda, tal vaticínio tem se provado errôneo ao longo de diversas gerações. Não apenas a maioria dos nerds encontra, sim, parceiros amorosos que compartilham seus interesses, constituem família e produzem novas levas de filhos nerds (por sinal, a cada geração, mais numerosos e menos preocupados com a opinião dos colegas que, em teoria, seriam socialmente mais aptos) e ainda acabam integrados no mercado de trabalho com muito mais facilidade.

E, claro, divertem-se muito mais...

A tendência em se valorizar profissionais possuidores de interesses diversificados e mentes criativas, dados à multitarefa e versados em tecnologias da informação e em outras áreas bem específicas, comprovou que os nerds estavam no caminho correto para se tornarem pessoas realizadas profissionalmente – e, em consequência, financeiramente.

Não é de admirar, então, que o epíteto seja cada vez mais assumido e que, apesar de tantos preconceitos, a visão que o mundo tem dos nerds já se tenha transformado muito.

Caso você não saiba o que é epíteto, bem... um nerd não perderia tempo e iria consultar o dicionário. Um não nerd fecharia este livro e o esqueceria no minuto seguinte.



## ÍCONES UTILIZADOS

Este volume agrupa, em categorias diversas, os fatos e pessoas ligados à nerdice, que foram pesquisados por seus autores. Veja abaixo o que cada categoria inclui.



### **Brinquedos**

Nerds se revelam já na primeira infância. Sua curiosidade natural e ânsia de saber os levam a apreciar brinquedos e atividades criativas e a se tornarem colecionadores natos. Colecionar (objetos, bonecos, figurinhas, livros) é uma das mais típicas tendências nerds.



### **Cartoons (desenhos animados)**

Desde o surgimento do cinema de animação, os cartoons foram apreciados pelo mundo nerd. Com a passagem do tempo, muitos desenhos truculentos em que os heróis eram os personagens espertos deram espaço àqueles em que os intelectuais resolviam a questão. Sai de cena o Pica-Pau, entra Dexter. E os animes invadem o mundo.



### **Ciência e tecnologia**

Nada mais nerd que a física, a matemática, a química, a biologia, a filosofia, a informática. Dominando essas ciências e seus sucedâneos, os nerds modificaram as relações do ser humano com o planeta – desde o momento em que um ancestral das cavernas fabricou uma alavanca até que seus descendentes remotos desenvolveram a linguagem binária.



### **Clássicos da literatura nerd**

É provável que os livros sejam os objetos mais amados pelo nerd médio. A literatura de gênero é especialmente apreciada – sagas fantásticas, ficção científica, horror. Algumas obras se

tornaram clássicas, e suas citações são compreendidas apenas pelos iniciados. Relacionamos aqui alguns desses livros amados por nove entre dez nerds.



### **Datas comemorativas e eventos nerds**

O calendário nerd não para de se ampliar. Feiras e convenções recebem milhares de visitantes, e dias especiais são comemorados pelas mais diversas tribos. Quais serão eles?



### **Dispositivos (gadgets)**

Objetos de desejo nerd. Coisas que nerds um dia imaginaram, na literatura, no cinema ou na televisão; alguns se tornaram realidades. Outros, porém, continuam sendo apenas imaginários. O que não os faz menos reais... (Poderíamos agora discutir os mutáveis conceitos de realidade; talvez seja melhor, porém, deixar para um capítulo posterior.)



### **Fã-clubes e comunidades**

Não basta ser fã. Tem de se fantasiar. Essa parece ser uma das leis das tribos, fã-clubes e associações que, hoje em dia, reúnem nerds aos milhares.



### **Filmes**

Desde que o cinema surgiu, tornou-se um local privilegiado para difundir a cultura nerd. Esta categoria reuniu clássicos nerds e também alguns dos chamados filmes cult. Naturalmente, não poderiam faltar aqui os zumbis. Se você gosta de zumbis (ou se é um), esta é a categoria para pesquisá-los.



### **Frases nerds**

Certas frases saem de nossos lábios naturalmente, em determinadas situações. De onde elas vieram? Quais são os seus significados ocultos? É o que tentamos desvendar nesta série.



### **HQs**

As histórias em quadrinhos, *comic books*, *bandes dessinées*, *fumetti*, mangás, são formas de entretenimento apreciadas pelos nerds. Deve-se, talvez, a esse público, a entronização das HQs como a nona arte. E o enriquecimento de certas empresas.





### Línguas

A inteligência proverbial dos nerds lhes dá não apenas o interesse pelo aprendizado de línguas, mas a capacidade de construir línguas complexas para caracteres ficcionais. Verificaremos, nesta categoria, até onde vai esse interesse.



### Nerds famosos da ficção

Personagens nerds existem desde os princípios do fenômeno literário. Na hora do perigo, cabe a eles salvar os demais personagens daquele fanático que quer dominar o mundo ou da mãe que quer botar fogo na sua coleção de gibis. Vejamos quais são os mais conhecidos e icônicos de nossos nerds imaginários (ou seriam reais? Com a comprovação da teoria dos múltiplos universos, poderemos até descobrir que eles realmente existem, em outras dimensões ou versões da realidade...).



### Nerds famosos da vida real

Cientistas, escritores, cineastas, filósofos. Pessoas que pensaram o mundo e acabaram transformando a ficção em realidade. Ou quase. Quem são eles? Vamos conhecer alguns.



### Referências que só um nerd entende

Certas expressões podem ser entendidas apenas quando se conhece sua origem e seu contexto. Nesta categoria listamos algumas delas, para ajudar os não iniciados a não mais ficarem perplexos quando todos os nerds à sua volta rirem de assuntos que, para os seres comuns, são incompreensíveis...



### Seriados de tevê

Talvez a mais ampla forma de divulgação da cultura nerd. Os seriados, em especial americanos e ingleses, incumbiram-se de popularizar frases e costumes que transcenderam as tribos e fizeram contribuições básicas à cultura pop. Relacionamos aqui alguns dos mais amados e influentes.

# LINHA DO TEMPO NERD - DO BIG BANG AO THE BIG BANG THEORY

**14 bilhões de anos atrás** (aproximadamente 13,7 bilhões, segundo algumas fontes) – Big bang.

**4,5 a 4,7 bilhões de anos atrás** – Formação do sistema solar e do planeta Terra.

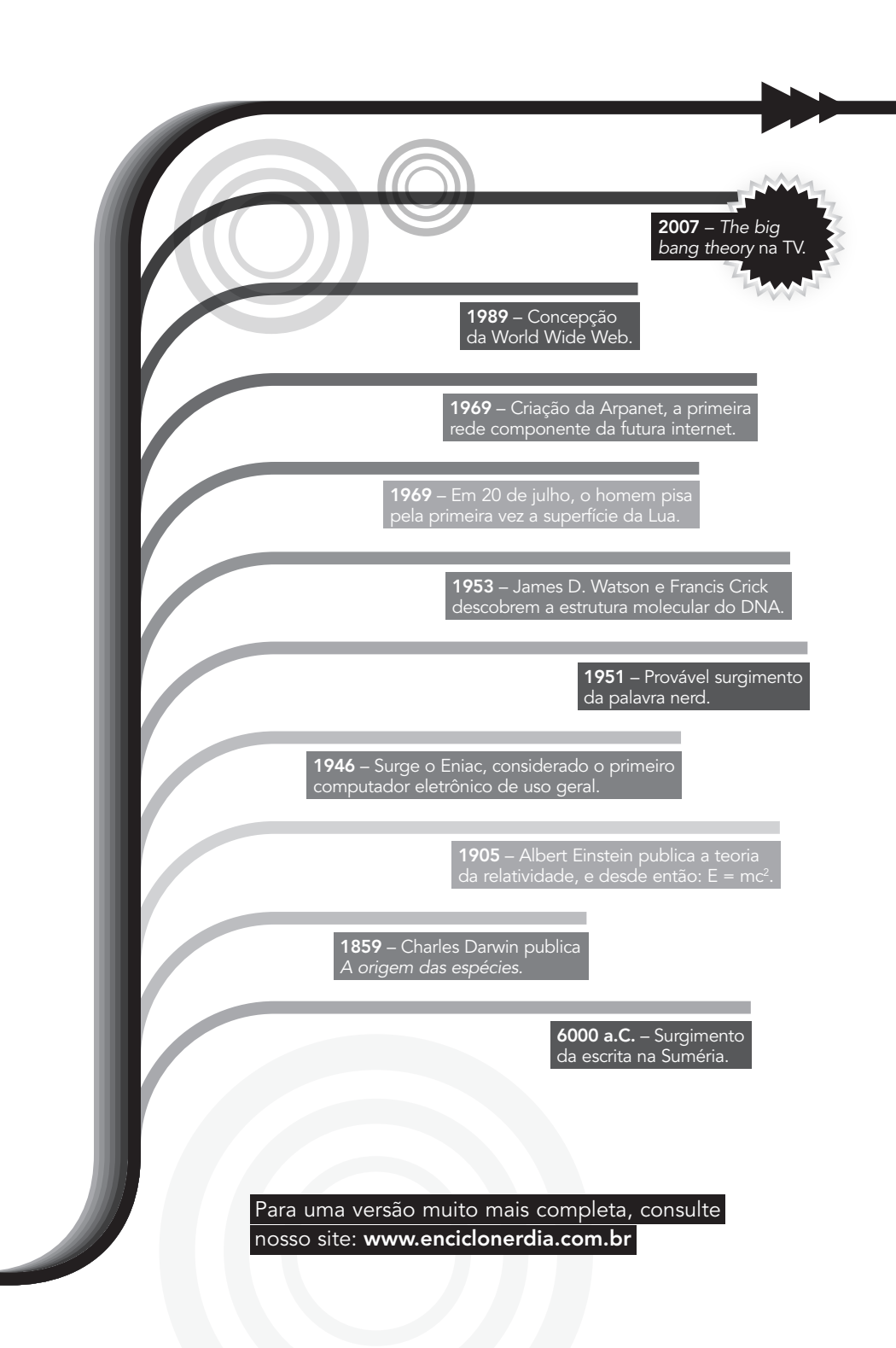
**3,5 bilhões de anos atrás** – Aparecimento das primeiras formas simples de vida na Terra.

**650 milhões de anos atrás** – Aparecimento das primeiras formas de vida complexas (organismos multicelulares) na Terra.

**195 mil anos atrás** – Possível data do surgimento do *Homo sapiens*.

**10000 a.C.** – Surgem os primeiros indícios da civilização humana.





2007 – *The big bang theory* na TV.

1989 – Concepção da World Wide Web.

1969 – Criação da Arpanet, a primeira rede componente da futura internet.

1969 – Em 20 de julho, o homem pisa pela primeira vez a superfície da Lua.

1953 – James D. Watson e Francis Crick descobrem a estrutura molecular do DNA.

1951 – Provável surgimento da palavra nerd.

1946 – Surge o Eniac, considerado o primeiro computador eletrônico de uso geral.

1905 – Albert Einstein publica a teoria da relatividade, e desde então:  $E = mc^2$ .

1859 – Charles Darwin publica *A origem das espécies*.

6000 a.C. – Surgimento da escrita na Suméria.

Para uma versão muito mais completa, consulte nosso site: [www.enciclonerdia.com.br](http://www.enciclonerdia.com.br)



## ***Acelerador de partículas***

Um acelerador de partículas é um dispositivo que usa campos eletromagnéticos para impulsionar íons ou partículas subatômicas carregadas a altas velocidades, mantendo-os em feixes controlados. Com várias aplicações em pesquisa científica, como em experimentos que requerem colisões entre partículas, eles já fizeram parte do nosso dia a dia: o tubo de raios catódicos (como os das velhas tevês ou monitores de computador) é um acelerador simples. Entretanto, quando pensamos em aceleradores de partículas, normalmente imaginamos estruturas fechadas em laboratórios de pesquisa, usadas para experimentos malucos que só PHDs em física conseguem entender. Talvez pensemos em artefatos de ficção científica, usados por vilões para destruir o mundo com raios mortais ou um buraco negro artificial. Esse tipo de engenhoca tem sido usado desde 1931, quando a Universidade da Califórnia, em Berkeley, fez experimentos com íons  $H_2^+$  em um acelerador de nove polegadas, capaz de gerar 1 MeV de energia cinética. E apesar dos esforços concentrados de dezenas de milhares de cientistas (malucos ou não) em aceleradores dos mais diversos tamanhos ao longo de todos esses anos, nosso velho planeta nem chegou a ser ameaçado. Até agora.

O maior e mais poderoso acelerador de partículas já construído é o LHC (Large Hadron Collider), um projeto do Cern (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire, ou seja, Conselho Europeu de Pesquisa Nuclear), criado com o propósito de testar várias teorias físicas, incluindo a existência do famoso e até agora hipotético bóson de Higgs (página 38).

O LHC está instalado num túnel circular com 27 quilômetros de circunferência, que cruza por quatro vezes a fronteira entre a Suíça e a França, e é capaz de gerar feixes com 7 TeV de energia. Entrou em

operação em 10 de setembro de 2008, mas sofreu uma séria falha nove dias depois, o que forçou a sua desativação para reparos. O LHC foi finalmente reativado em março de 2010, mas ainda sem poder atingir sua capacidade máxima de energia. Dizem que, até o momento, a única teoria provada pelo LHC foi a lei de Murphy, que dispensa maiores evidências (verbete na página 124).



## **Acme**

Companhia cujos produtos todo nerd gostaria de comprar, pois parece fabricar qualquer coisa para qualquer necessidade, e entregar o produto em poucos segundos. Pelo menos é o que acontece cada vez que o Coiote encomenda armas ou explosivos para acabar com o Papa-Léguas (ou Road Runner; confira “Looney Tunes” na página 130).

Segundo a Wikipédia (site que algumas pessoas acreditam pertencer também aos executivos da Acme); a sigla significa American Company Making Everything (Companhia Americana Fazendo Qualquer Coisa). Mas há outras versões para a sigla, embora essa seja bem plausível.

O primeiro produto Acme a aparecer num desenho animado dos Looney Tunes, da Warner Brothers, foram rolhas, em 1933. Sim, rolhas. Dá para acreditar?! É claro que, de lá para cá, eles fizeram de tudo, de bananas de dinamite a bigornas que caem do alto. Apesar de que, se uma bigorna cair sobre sua cabeça, você não terá tempo de conferir se ela ostenta o logotipo da empresa ou não...



## **Acre não existe. O**

Até há pouco tempo, o Acre era apenas mais um estado no mapa do Brasil. De repente, não se sabe de onde, surgiu a ideia de que ele nunca existiu; haveria uma conspiração do governo para forjar a sua existência! E, por algum motivo, essa se tornou uma preocupação nerd. Uma busca na rede mundial encontra dezenas de blogs e comunidades que discutem a existência ou não do estado. Há quem diga que, se você pegar um avião para sua capital, Rio Branco, desembarcará num aeroporto clandestino, em uma cidade cenográfica. Tudo ali é falso, como no filme *O Show de Truman...* e você pensará estar

no Acre, quando na verdade está em algum local ignorado no Centro-Sul do Brasil. Muita gente rebate tal ideia, dizendo que tudo isso não passa de uma paranoica e falsa teoria de conspiração. Há até quem tenha visto carros rodando por aí ostentando um adesivo com os dizeres: “Eu acredito no Acre”.

Talvez, como muitas outras coisas deste nosso país, essa seja também uma questão de fé. O Acre existe se você acredita nele, ou não existe se não acredita.



## **Action Figures**

Bonecos de plástico feitos à imagem e semelhança de personagens de desenhos, quadrinhos, videogames ou dos atores que interpretam esses personagens em seriados e filmes. Foram criados, segundo algumas fontes, na década de 1960, como uma alternativa para os meninos poderem brincar com bonecas sem que seus pais tivessem ataques de machismo desenfreado. Os primeiros parecem ter sido pertencentes à linha G.I. Joe, boneco aqui chamado de Falcon, na escala um para seis. Mais tarde, esse brinquedo daria origem à linha chamada Comandos em Ação, em escala menor; depois de esses brinquedos se popularizarem, viraram personagens de quadrinhos e desenhos animados.

Numa situação inversa, os verdadeiros personagens de quadrinhos, como Batman e Homem-Aranha, e de animação, como He-Man e Thundercats, começaram a virar bonecos; até que, nos dias de hoje, podemos encontrar *action figures* perfeitas (não mais aquelas coisas toscas de 1970) retratando personagens de qualquer gibi, mangá, desenho, seriado, banda de rock ou filme: de Beowulf a Homer Simpson, passando por Elvis, estão todos à venda por aí. Todos mesmo! E os colecionadores não faltam. Todo nerd tem pelo menos um. Há bonecos que, no mercado negro, valem mais que a casa em que você mora.

Especula-se, até, a possibilidade de hoje as *action figures* estarem tomando o lugar que um dia foi ocupado pelos ícones religiosos. Em prateleiras onde já houve estatuetas de santos agora há imagens em plástico de Betty Boop levantando a saia ou Frodo a caminho de Mordor. Claro que ainda existem as lojas de imagens sacras (que, por sinal, se parecem muito com as lojas de brinquedos). Mas

o fato de algumas pessoas terem verdadeiros altares em casa, onde se pode ver Spock fazendo a saudação vulcana ou Obi-Wan usando a Força para acender seu sabre de luz, reforça essa hipótese.



## ***Adaptações de HQs no cinema***

Desde a era de ouro do cinema, tempos pioneiros em que a expressão “efeitos especiais” significava caixas de papelão cheias de cordinhas de náilon, massa de modelar e lanternas cobertas de celofane colorido, os cineastas namoraram a nona arte. As histórias em quadrinhos sempre foram recheadas de magia, aventura e perigo, material mais do que adequado a filmes emocionantes. Não é de admirar, então, que heróis como Flash Gordon e Tarzan tenham sido mostrados no cinema ainda na época da imagem em branco e preto. O fato de os quadrinhos serem uma indústria milionária também pode ser responsável pela enxurrada de adaptações cinematográficas de suas histórias no decorrer dos anos. Qualquer nerd que colecionasse HQs iria (no século XX) comprar ingresso para um filme apresentando seus heróis preferidos, ou (no século XXI) baixar o arquivo na internet, para assistir antes do nerd vizinho. Claro que, 99% das vezes, tais adaptações resultam em filmes pífiros, com roteiros imbecis, escritos por alguém que jamais leu os gibis clássicos do personagem em questão, e que não apenas fogem aos cânones aceitos pelos leitores dos gibis em questão, mas confundem totalmente os universos paralelos em questão. E, se tem uma coisa de que as HQs estão cheias, é de universos paralelos e realidades alternativas. Porém já se percebeu que um filme só não basta, por isso são feitas continuações sem parar, transformando super-heróis que um dia foram paladinos da verdade e da justiça em garotos-propaganda de tudo que é produto – de chicletes a helicópteros.

Há exceções, é claro; algumas vezes as histórias são quase respeitadas, e a gente até consegue reconhecer um ou outro super-herói na telona. Seja como for, as adaptações de HQs vieram para ficar, e boa parte da diversão que elas nos proporcionam são as discussões posteriores sobre os citados cânones, e o quanto os cineastas os desrespeitaram. Há verdadeiros tratados na internet hoje em dia, debatendo se o fato de M.J. ter sido jogada do alto da ponte do Brooklyn, em vez de Gwen Stacy, é uma heresia maior ou menor do que Ororo apresen-

tar franjinhas nos cabelos. Afinal, são essas e outras questões fundamentais que alimentam a indústria cinematográfica.



## **Agente 86 (Get Smart)**

Seriado que foi ao ar nos Estados Unidos de setembro de 1965 a setembro de 1970.

Maxwell Smart era um agente secreto e trabalhava para o Chefe, que dirigia uma agência de inteligência americana chamada C.O.N.T.R.O.L.E. Seus maiores inimigos eram os agentes da agência inimiga K.A.O.S. – que desejavam dominar o mundo, liderados pelo nefasto Siegfried. Não se sabe como não conseguiram, dada a inépcia de Max; o Agente 86 era desastrado, tremendamente obtuso e só se safava das encrencas graças à sua linda e inteligente parceira, a Agente 99. Como bons agentes secretos, eles disputavam de uma série de bugigangas tecnológicas para ajudar em suas perigosas missões de espionagem, como o Cone do Silêncio, o Sapatofone e outras.

Essa sátira de James Bond, estrelada por Don Adams e Barbara Felton, foi um enorme sucesso; algumas das frases de Max ficaram na história. Como sua tentativa de blefar para escapar aos bandidos “Would you believe...?”. Algo como: “É melhor me soltar! Tem cinquenta agentes do C.O.N.T.R.O.L.E. apontando metralhadoras para você! Bem... Você acreditaria em dois agentes com pistolas? E que tal um escoteiro com um estilingue?...”. Ou a constatação de algum truque muito usado logo após ele ter funcionado: “Ahá! O velho truque do balde-cheio-d’água-apoiado-em-cima-da-porta-para-cair-na-cabeça-dos-agentes-inimigos!”

Em 1980 foi produzido um filme com o elenco original: *The nude bomb*. E em 1995, houve uma tentativa de reviver a série, com Max como chefe do C.O.N.T.R.O.L.E. e 99 trabalhando no Congresso; o agente de campo agora era seu filho Zach, um agente nerd que era tão inepto quanto o pai. Durou sete episódios. Mas em 2008 uma produção para o cinema, com atores de sucesso (Steve Carell e Anne Hathaway), reviveu as glórias de Max e 99.

O título do seriado é uma expressão dúbia: *Get Smart* pode significar “Tragam Smart” ou “Fique esperto”. E, embora algumas pessoas acreditem que a criação do telefone celular se deva aos comunica-



dores de *Jornada nas Estrelas*, há quem jure que, na verdade, eles se originaram no bom e velho sapatofone. Sem chulé.

Veja ainda os verbetes: “Desculpe por isso, chefe” (página 66) e “Sapatofone” (página 180).



## Álbuns de Figurinhas

O que os nerds faziam quando não existiam nem a tevê nem os computadores pessoais? Colecionavam figurinhas. Bem, nem só de nerds sobreviveu o mercado dos chamados “cromos ilustrados”. Todo mundo, um dia, colecionou figurinhas...

Mas de onde veio essa atividade centenária? Parece que as primeiras figurinhas colecionáveis foram idealizadas na gráfica francesa Bog-nard Lithography, que, em 1867, imprimiu uma série de imagens de feiras internacionais. Em 1875 apareceram figurinhas nas embalagens de um extrato de carne da marca Liebig. Já em 1879 surgiram os primeiros cards, inseridos em embalagens dos cigarros Marquis of Lorne, nos Estados Unidos. A prática de inserir cartões colecionáveis em embalagens de cigarro e de produtos alimentícios foi um sucesso de propaganda. Porém, longo seria o caminho percorrido até chegar aos chicletes...

Tem-se notícia de que os primeiros álbuns de figurinhas no Brasil surgiram apenas no século XX. Em 1934 e 1936 fizeram grande sucesso as figurinhas do álbum *A holandesa*, com informações culturais. Não demorou para surgirem os álbuns com cromos de jogadores de futebol. Figurinhas vendidas em envelopes, e não mais distribuídas em produtos, surgiram em 1949, com um álbum da Editora Vecchi, sobre *Branca de Neve e os sete anões*.

Depois disso, tudo que se possa imaginar virou motivo para a criação de álbuns. Filmes, desenhos, programas de rádio, artistas, eventos comemorativos, ciências... Crianças e jovens passaram a torrar as mesadas nas bancas adquirindo pacotes com poucas figurinhas, na tentativa (quase sempre infrutífera) de completar os álbuns. Durante décadas, milhões compraram cromos embrulhando chicletes, o que deve ter feito muitos dentistas felizes. Na década de 1970, foram tremendamente populares no Brasil os *Futebol cards*, uma coleção com 486 cartões individuais de jogadores de 22 clubes brasileiros, lançada pela marca de chicletes Ping Pong. Os cartões traziam no

verso das fotos uma breve biografia e curiosidades sobre cada jogador, e se tornaram relíquias que são vendidas até hoje na internet. A grande mudança nessa indústria, porém, ocorreu em 1979, com o surgimento das figurinhas autoadesivas. O que, se libertou os colecionadores da necessidade de comprar cola (ou fabricá-la com farinha), passou a enlouquecer mães e avós com o surgimento de cromos grudados nos móveis e que não desgrudavam de jeito nenhum. Os álbuns de figurinhas são ainda responsáveis pelo surgimento do centenário esporte do bafo. Trata-se da competição criada para se disputar figurinhas repetidas, às vezes raras. Não se sabe por que o bafo nunca se tornou um esporte olímpico. É um desses mistérios que, talvez, jamais seja explicado.



## ***Além da imaginação (The twilight zone)***

Antologia de ficção científica, terror e fantasia criada por Rod Serling, apresentando sempre histórias incomuns e assustadoras, lidando com o oculto ou o bizarro. Teve três “encarnações” na rede CBS, uma de 1959 a 1965, outra entre 1985 e 1989 e mais uma em 2002 a 2003. Foi muito marcante e é um ícone da cultura televisiva. O título original se refere a uma zona do crepúsculo, incerta, confusa, obscura. O texto original de abertura era instigante:

There is a fifth dimension beyond that which is known to man. It is a dimension as vast as space and as timeless as infinity. It is the middle ground between light and shadow, between science and superstition, and it lies between the pit of man's fears and the summit of his knowledge. This is the dimension of imagination. It is an area which we call *the twilight zone*.

Na versão brasileira, essa abertura ficou assim:

Há uma quinta dimensão além daquelas conhecidas pelo homem. É uma dimensão tão vasta quanto o espaço e tão desprovida de tempo quanto o infinito. É o espaço intermediário entre a luz e a sombra, entre a ciência e a superstição; e se encontra entre o abismo dos temores do homem e o cume dos seus conhecimentos. É a dimensão da fantasia. Uma região *além da imaginação*.

Atores famosos visitaram essa série. Um dos episódios clássicos, lembrado e copiado por muita gente, trazia William Shatner (o capitão Kirk de *Star Trek*) viajando num avião; ao ver um gremlin pela janela, danificando o avião, não encontrava quem acreditasse nele. Esse episódio “Pesadelo a 20 mil pés” seria refilmado numa produção de 1983, com John Lithgow no mesmo papel.



## ***ALF, o ETeimoso***

Quando o planeta Melmac explodiu (pois, aparentemente, todos os seus habitantes ligaram os secadores de cabelo na mesma hora), um patrulheiro espacial melmaquiano estava no espaço. Resultado: ele foi um dos poucos sobreviventes da tragédia, e veio parar na Terra. Aqui, foi encontrado pela família Tanner, sobre cuja garagem sua espaçonave caiu. A família o adotou e fez de tudo para que ele não fosse capturado pelo governo, que o dissecaria como um rato de laboratório. O problema é que a Forma de Vida Alienígena (Alien Life Form, que resultou na sigla ALF) adorava gatos como refeição, não tinha a menor noção de organização e adorava aprontar com a vizinhança, o que quase deixou os Tanners malucos. O seriado foi produzido de 1986 a 1990.



## ***Almanques***

Leitura preferida dos nerds quando eles ainda nem existiam. Ou existiam e não eram nomeados... A palavra *almanaque*, do árabe *almanaq* tem vários significados: “lugar onde o camelo se ajoelha”, “calendário do céu” e outros. As variações latinas (*almanachus*) e grega (*almanakon*) mantêm o sentido de ciclo lunar, o que remete mais uma vez a um calendário. Costuma designar as publicações que contêm datas, semanas e meses do ano, além de informações variadas e diversões – horóscopos, festas periódicas, matérias recreativas, humorísticas, literárias etc.

Consta que os primeiros almanques teriam surgido na Europa, no século XV, tornando-se populares na Alemanha, na Espanha, em Portugal, na França... O primeiro almanaque do Brasil foi o *Almanak Laemmert*, publicado entre 1844 e 1889 pelos irmãos Eduard e Hein-

rich Laemmert, alemães radicados no Rio de Janeiro. Eles fundaram a Livraria Universal e a Tipografia Laemmert, e seu famoso almanaque era fonte para consultas sobre qualquer assunto social e comercial na segunda metade do século XIX. Foram 46 edições que, hoje, estão digitalizadas e podem ser consultadas no site da Fundação Biblioteca Nacional.

Depois desse, muitos outros vieram, em geral publicados por instituições estaduais e municipais, até que chegaram ao mundo do cordel. Hoje, nem sempre são ligados ao calendário, mas como obras específicas sobre assuntos variados, celebrando épocas ou ícones culturais. E os nerds, agora já nomeados, continuam dedicando-se a sua leitura.



## **Alquimia**

Os dicionários definem a alquimia como “a química da Idade Média”. Porém, a alquimia é, ao mesmo tempo, uma filosofia e uma prática que tem por objetivo atingir a sabedoria suprema e a imortalidade. Envolve simultaneamente o aperfeiçoamento do alquimista e a produção de diversas substâncias descritas como “possuidoras de propriedades” não usuais ou extraordinárias (também uma forma de “aperfeiçoamento” ou evolução), ou seja: é uma espécie de busca da perfeição material e espiritual. O aspecto prático da alquimia gerou a base da moderna química inorgânica, no que se refere a procedimentos, equipamentos, além da identificação e manipulação de muitas substâncias usadas atualmente. Acredita-se que as ideias fundamentais da alquimia surgiram no antigo Império Persa, há pelo menos 2.500 anos. Ainda hoje é possível encontrar supostos alquimistas e informações sobre teoria e prática da alquimia em sites a ela dedicados.

Historicamente, a alquimia ficou conhecida pela busca de objetivos bem populares: um método para transformar metais comuns em ouro ou prata, obtendo-se a “pedra filosofal”; a criação de uma “panaceia” ou elixir da vida, que poderia curar todas as doenças e prolongar a vida indefinidamente; e a descoberta de um solvente universal, capaz de dissolver qualquer substância, inclusive o ouro. Se atingidos, esses objetivos colocariam ao alcance do feliz alquimista riqueza e poder ilimitados (imagine o enriquecimento das atuais indústrias de desinfetantes para banheiros...).