



Luís Flávio Fernandes
Rosana Rios

ENCICLO NÉRDIA

Almanaque de cultura nerd





**BIBLIOTECA
DO EXILADO**



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 Enciclonérdua 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 nér-dico, entre em contato conosco pelo site 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.

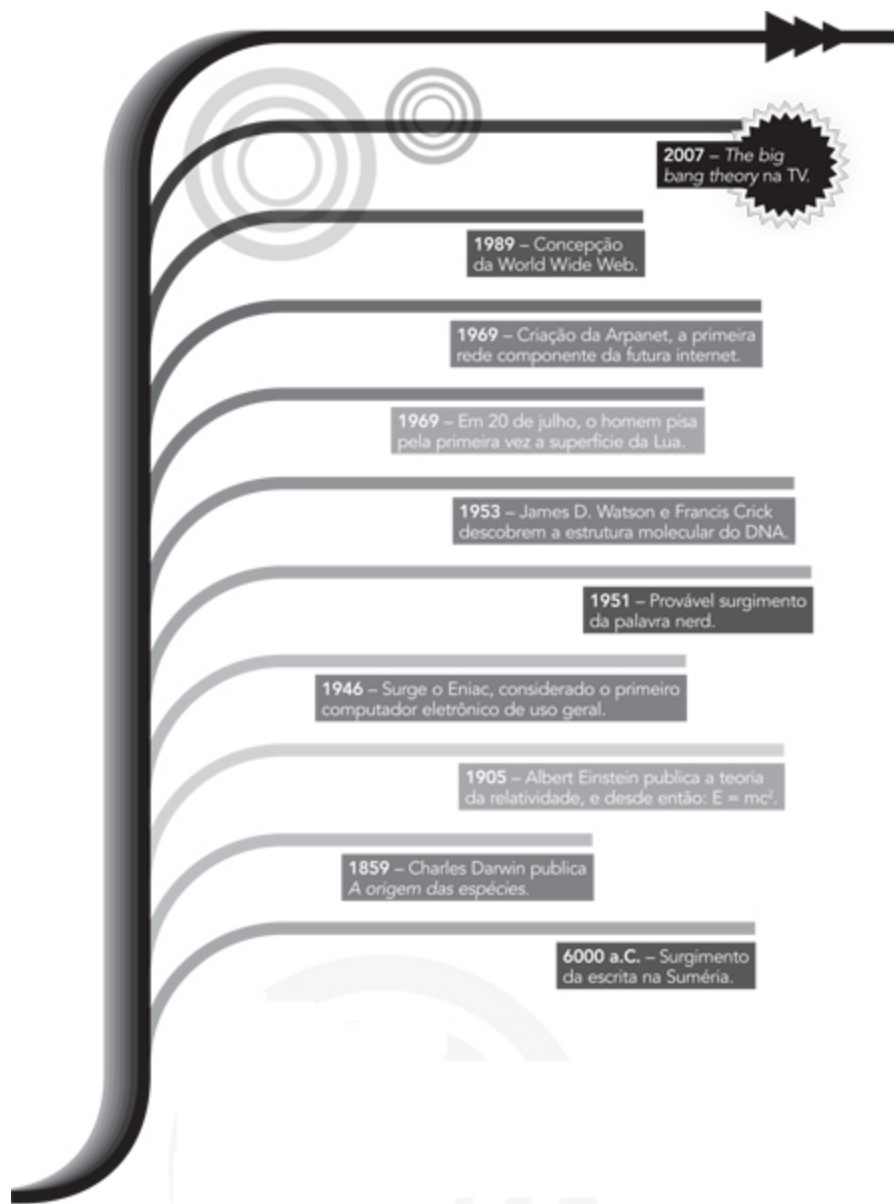
3,5 bilhões de anos atrás – Aparecimento das primeiras formas simples de vida na Terra.

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.





Para uma versão muito mais completa consulte

nosso site:

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 pífios, 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 apresentar 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 dispunham 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 comunicadores 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).



Álbums 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 Bognard 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.



zone)

Além da imaginação (The twilight

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 (*alamanakon*) 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 almanaques 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 Heinrich 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...).

Isso tornou a alquimia e os alquimistas astros na literatura fantástica e na ficção científica. Como exemplos recentes, podemos citar *Harry Potter e a pedra filosofal*, e a Alquimia Sith em *Star Wars*, usada pelos Lordes Sith para conjurar estranhas e poderosas criaturas do “lado negro”, aumentar seus poderes e buscar a imortalidade.



Androides com cérebro positrônico

Androides, assim como robôs em geral, têm feito parte da ficção científica há muito tempo e, sem dúvida, androides com cérebro positrônico são de longe os mais populares.

Mas vamos começar pelo começo. Um androide é um robô, ou “organismo sintético”, criado para se parecer e agir como um ser humano. Dos livros de Isaac Asimov até o personagem Data de *Star trek: The next generation*, do robô gigante que protegia o alienígena Klaatu em *O dia em que a Terra parou* até os droids de *Star Wars*, a

ficção científica tem narrado as mais diversas peripécias de nossos amigos sintéticos. No início do século XXI, já podemos ver alguns exemplares de robôs com aparência definitivamente humana, embora ainda restritos a tarefas simples e repetitivas, pela falta de capacidade intelectual mais avançada.

O que parece faltar aos androides da vida real é um item tecnológico fundamental, idealizado por Asimov: o cérebro positrônico. Androides com esse tipo de cérebro surgiram na coletânea de contos *Eu, robô*, publicada por Asimov em 1950. Nesse livro, a invenção é creditada a Lawrence Robertson, que teria fundado a U.S. Robots and Mechanical Men, Inc. em 1982 (então mais de trinta anos no futuro). Naquela época, a descoberta do pósitron (partícula de antimatéria relativa ao elétron, de mesma massa e carga invertida) era recente, e o termo positrônico trazia uma conotação científica e “moderna” ao conceito ficcional.

Os cérebros positrônicos seriam estruturas extremamente complexas, feitas de uma liga de platina e irídio, que permitiriam não só o armazenamento de uma grande quantidade de informações, mas também a execução de operações e raciocínios complexos numa velocidade muito superior à do cérebro humano. Seu aspecto mais importante, entretanto, não era o hardware (cuja tecnologia nunca foi explicada em detalhes, permanecendo sempre vaga), mas o software (ou mais precisamente, o *firmware*), que obrigatoriamente embutia, de forma indivisível na estrutura básica de cada cérebro positrônico, as três leis da robótica, talvez o grande diferencial dos robôs de Asimov. (Veja verbete específico na página 211).

Um dos mais famosos robôs “positrônicos” da ficção moderna é o tenente comandante Data, oficial da nave *Enterprise* em *Star trek: the next generation*. Consta que Gene Rodemberry pediu permissão a Asimov para que Data fosse um robô positrônico, e existiam planos para que o escritor aparecesse num episódio da série como uma simulação de si mesmo no *holodeck*, o que acabou nunca acontecendo. A referência de Asimov ao cérebro positrônico, entretanto, parece se resumir a características técnicas, principalmente de hardware, já que Data, e outros androides

similares a ele que aparecem na série, não têm embutidas em seu cérebro as três leis da robótica.



Animes e mangás

Designamos animes ou animês os desenhos animados japoneses. No Japão, a palavra é usada para qualquer obra de animação, mas fora de lá tornou-se sinônimo dos desenhos orientais – produzidos sob qualquer tema ou faixa etária, não apenas para crianças, como se costuma acreditar no ocidente. A maior parte dos animes tem versões em mangá (quadrinhos), e é comum artistas que se dedicam a uma arte atuarem também na outra.

A palavra mangá pode ter vários significados. Consta que foi usada pela primeira vez no século XIX, mais precisamente em 1814, pelo artista Hokusai, para nomear vários de seus desenhos. A palavra é formada por dois ideogramas; alguns dizem que eles significam *man* (caricatura) e *gwá* (desenho). Outros a traduzem por “imagens irresponsáveis”. De qualquer forma, a expressão acabou virando sinônimo de HQs japonesas.

O Japão apresenta milhares de artistas nas duas modalidades. Os mais influentes para o mundo ocidental, contudo, podem ter sido os gênios Ozamu Tezuka, Katsushiro Otomo e Hayao Miyazaki (há nerds que discordarão da escolha desses três nomes apenas, mas... é preciso escolher). Mangás e animes fazem parte indissociável da cultura nipônica, produzindo milhões de revistas e de imagens de animação por ano. A partir da década de 1980, a estética japonesa passou a influenciar a tevê, o cinema e as HQs do restante do mundo.

Osamu Tezuka é criador dos desenhos e textos de seus mangás. Como produtor de animação, lançou os clássicos *A princesa e o*

cavaleiro, Kimba, o Leão Branco e Astro boy, além do mangá épico *Fênix*, entre muitos outros. Katsushiro Otomo foi o criador, entre várias obras, da série *Akira* (mangá e anime, a partir de 1982), que revolucionou a animação de cinema. Hayao Miyazaki é hoje um dos mais importantes animadores do mundo; seu filme *A viagem de Chihiro* recebeu o Oscar de melhor longa de animação em 2002; produziu ainda, entre outros, *Nausicaã do vale do vento* e *A princesa Mononoke*.

Personagens de mangás e animes são muito usados para cosplays (veja o verbete específico na página 58) em feiras de animes (há tantas, atualmente, que já têm sido designadas Animecoisas). Veja ainda os verbetes “Otakus” (página 155) e “Tetsuuuuuuuooooooooooooo!!!” (página 206).



Apple

Fundada em 1º de abril de 1976 por Steve Jobs, Steve Wozniak e Ronald Wayne, a Apple Computer, Inc. (desde 2007 apenas Apple Inc.) foi a primeira empresa a lançar no mercado um computador pessoal que usava imagens, em vez de texto, como interface com o usuário. O Macintosh, mais tarde popularizado como Mac, foi lançado em 1985. Antes dele, a Apple comercializou vários modelos de computadores pessoais com interface de texto, via interpretador de comandos. O símbolo da empresa é uma pequena maçã.

A linha de computadores da Apple foi conduzida por Jobs até 1985; diferenças de visão estratégica com o então CEO da empresa, John Sculley, o levaram a pedir demissão e criar uma nova empresa, a NeXT. Na NeXT, Jobs criou estações de trabalho com hardware de arquitetura RISC e sistema operacional próprio, o NeXTSTEP, compatível com a plataforma Unix. Mais tarde, o NeXTSTEP seria transportado para hardwares de plataforma Intel.

Em sua nova empresa, Jobs desenvolveu uma cultura corporativa mais informal, que seria mais tarde adotada pela própria Apple, que viria a adquirir a NeXT em 1996. A aquisição foi uma estratégia da Apple para se reestruturar num período de crise, e no ano seguinte Jobs foi reconduzido à posição de CEO da empresa. A partir daí, a divisão de computadores da Apple adotou uma estratégia agressiva, criando modelos de linhas arrojadas, como o iMac, e utilizando a base do NeXTSTEP para reformular o sistema operacional da plataforma Mac. Em 2001 foi lançado o Mac OS X, que assim como o NeXTSTEP, era um sistema Unix. Na sequência, ainda em 2001, a Apple lançou o iPod, que rapidamente se tornaria o mais popular tocador digital de música, complementado em 2003 com a loja digital iTunes, que permitia comprar músicas individualmente através de downloads.

Em 6 de junho de 2005, na conferência mundial de desenvolvedores, Jobs anunciou que a Apple passaria a produzir Macs baseados em arquitetura Intel a partir de 2006. A transição de toda a linha Mac da plataforma RISC para a plataforma já utilizada pelos PCs, completada em agosto de 2006, trouxe uma redução de custo que aumentou significativamente a penetração de mercado da Apple.

Em janeiro de 2007, a Apple anunciou o lançamento do iPhone, marcando sua entrada no mercado de telefonia celular, e consolidando sua posição no imaginário geek como a empresa dos gadgets mais desejados do mundo.

Por seu histórico de busca da inovação, aliada à qualidade e design arrojados, além de seguir a visão de um dos executivos que criou para sua empresa e para si próprio uma imagem extremamente *cool*, sem deixar de ser nerd, a Apple é uma das marcas mais representativas da cultura geek.



Área 51

Área 51 é o nome atribuído à base militar localizada no sul do estado de Nevada, nos Estados Unidos, cerca de 83 milhas a noroeste de Las Vegas. No centro dessa base, na margem sul do lago Groom, fica um campo de pouso militar, utilizado para testes de aeronaves e sistemas de armas experimentais.

Muito utilizada para projetos altamente secretos, e com acesso extremamente restrito, essa base tem sido frequentemente assunto de teorias de conspiração (página 206) e é componente central no folclore sobre objetos voadores não identificados (Ovnis, ou UFOs). Algumas das atividades mencionadas nessas teorias de conspiração incluem:

- Armazenamento, análise e “engenharia reversa” de naves alienígenas acidentadas (incluindo material supostamente recuperado em Roswell), estudo de seus ocupantes (vivos e/ou mortos) e construção de aeronaves baseadas em tecnologia alienígena.
- Reuniões e conspirações com alienígenas.
- Desenvolvimento de armas de energia e métodos de controle do clima.
- Desenvolvimento de tecnologias de viagem no tempo e teletransporte.
- Desenvolvimento de sistemas de propulsão exóticos relacionados ao Programa Aurora (suposto projeto secreto de uma aeronave de reconhecimento capaz de voo hipersônico).
- Atividades relacionadas a um certo “governo mundial” oculto ou à organização Majestic 12 (um comitê secreto de cientistas, líderes militares e do governo, supostamente criado para estudar atividades extraterrestres).

Amplamente citada em literatura, filmes seriados e tudo que se relaciona a ficção científica, a Área 51 se tornou um ícone das teorias de conspiração e da cultura nerd em geral.



Arqueologia e antropologia

A arqueologia existe desde tempos imemoriais, mas popularizou-se entre os nerds (e não nerds) após o lançamento dos filmes de Indiana Jones – apesar de o dr. Henry Jones Jr. fazer tudo o que um arqueólogo jamais deveria fazer: toda tumba ou sítio arqueológico em que ele entrava acabava saqueado ou destruído... É o estudo das coisas antigas (de *arké*, “antigo” + *logos*, “palavra”, “estudo”, “ciência”), com foco nas sociedades e na análise de suas estruturas e práticas por meio da observação dos restos materiais por elas deixados: ruínas, sepulturas, objetos.

Já a antropologia, como a própria palavra implica (*antropo*, “homem” + *logos*, “ciência”) estuda o homem, com foco nas culturas humanas, não tanto seus produtos materiais. Em seu aspecto biológico, a antropologia estuda o processo evolutivo do corpo humano através do tempo e segundo as condições do espaço em que cada povo vivia; em seu aspecto cultural, estuda as histórias orais ou escritas de cada grupo social, costumes, crenças, línguas, relações familiares e vários outros aspectos que configuram uma cultura distinta.

As duas ciências se mostram, portanto, bastante ligadas, e são das mais apreciadas entre as comunidades nerds, que têm muito interesse pela história passada do ser humano. E por suas contrapartidas em universos paralelos e/ou alternativos.



Arquimedes

Matemático, físico, astrônomo, inventor, Arquimedes foi um dos maiores cientistas da história. Nascido em Siracusa, na época uma cidade-estado da Grécia, em torno de 287 a.C., já teria um lugar garantido na cultura nerd apenas pela descoberta de um método para calcular o número π . Como se isso não bastasse, ele é considerado o maior matemático da antiguidade, e foi a primeira pessoa a usar a soma de uma série infinita para calcular a área sob o arco de uma parábola. Ele também definiu a espiral que leva seu nome, fórmulas para calcular o volume de superfícies de revolução, e um sistema para expressar números muito grandes.

Entre as contribuições de Arquimedes no campo da física estão os fundamentos da hidrostática, como o princípio que leva seu nome; da estática; o princípio da alavanca (é-lhe atribuída a citação: “Deem-me uma alavanca e um ponto de apoio e eu moverei o mundo”). Em seu *Tratado dos corpos flutuantes*, estabeleceu as leis fundamentais da estática e da hidrostática. O enunciado de um de seus princípios fundamentais é: “Todo corpo mergulhado total ou parcialmente em um fluido sofre uma impulsão vertical, dirigido de baixo para cima, igual ao peso do volume do fluido deslocado, e aplicado no centro de impulsão”.

O centro de impulsão é o centro de gravidade do volume que corresponde à porção submersa do corpo. Isso quer dizer que, para o objeto flutuar, o peso da água deslocada pelo objeto tem de ser maior que o próprio peso do objeto.

A mais famosa história sobre Arquimedes, um exemplo clássico de nerdice, se relaciona a esse princípio. Conta-se que Hierão, rei de Siracusa, no século III a.C. havia encomendado uma coroa de ouro, para homenagear uma divindade que o protegera em suas conquistas, mas foi levantada a acusação de que o ourives o

enganara, misturando o ouro maciço com prata em sua confecção. Para descobrir, sem danificar o objeto, se o seu interior continha uma parte feita de prata, Hierão pediu a ajuda de Arquimedes. A solução para o problema lhe ocorreu durante um banho. Diz a lenda que Arquimedes teria notado que uma quantidade de água correspondente ao seu próprio volume transbordava da banheira quando entrava nela e que, utilizando um método semelhante, poderia comparar o volume da coroa com os volumes de iguais pesos de prata e ouro: bastava colocá-los em um recipiente cheio de água e medir a quantidade de líquido derramado. Feliz com a descoberta, Arquimedes teria saído à rua nu, gritando “Eureka! Eureka!” (“Encontrei! Encontrei!”).

Embora esse método apresente algumas dificuldades, e autores como Galileo Galilei tenham afirmado que Arquimedes utilizou um outro método também atribuído a ele, empregando pesagens, essa passagem imortalizou a palavra grega *eureka*, que acabaria se tornando título de mais um seriado nerd.



Arquivo X (The X Files)

Seriado concebido por Chris Carter; foi ao ar nos Estados Unidos de setembro de 1993 a 2002, estrelado por David Duchovny e Gillian Anderson.

No seriado, os “arquivos X” eram casos misteriosos que o FBI não conseguia solucionar por métodos policiais convencionais – em geral envolvendo contatos com ETs, poderes paranormais, mutação, clonagem – e muita desconfiança das tentativas dos governos para ocultar avistamentos de extraterrestres. Os agentes Fox Mulder e Dana Scully compunham o time, lutando não apenas contra monstros, zumbis, insetos assassinos e abduções alienígenas, mas tendo de enfrentar seus próprios superiores do FBI, no intuito de

desvendar e revelar conspirações secretas. Mulder, cuja irmã fora abduzida anos atrás, acreditava piamente em tudo de estranho que acontecia, enquanto Scully, a médica, procurava explicações científicas materialistas para tudo, de aparições fantasmagóricas a vestígios de DNA alienígena.

Os episódios se alternavam entre acontecimentos nojentos (ah, as inefáveis autópsias realizadas por Scully!), ocorrências paranormais (telepatia, telecinesia, contato com espíritos, xamanismo...), um romance levemente sugerido entre o casal de parceiros, e um arco que se mantinha ao longo de cada temporada. Esse arco expunha segredos que iam sendo descobertos, aos poucos, sobre as maléficas experiências realizadas pelo governo com os incautos cidadãos do mundo – por exemplo, inoculando nas pessoas substâncias alienígenas e gerando mutações perigosas e mais nojentas ainda que as autópsias.

O sucesso foi enorme e gerou não apenas uma franquia de filmes para o cinema, mas uma legião de seguidores (veja “Xcers (Excers)”, na página 228). Algumas frases de Mulder ficaram famosas, como “Eu quero acreditar” e “A verdade está lá fora” (Veja na página 32).



Asimov, Isaac

“Violence is the last refuge of the incompetent.” (A violência é o último recurso dos incompetentes.)

Se tivéssemos de entregar o troféu de “Maior nerd de todos os tempos”, ele provavelmente iria para Isaac Asimov. Esse russo que não falava russo, judeu que não teve um *bar mitzvah*, cientista e escritor radicado nos Estados Unidos, foi provavelmente o sujeito mais influente no mundo da ficção científica.

Nasceu em Petrovichi, na Rússia, em data desconhecida, provavelmente em 1920, e celebrava seu aniversário em 2 de janeiro. Seu nome era Isaak Judah Ozimov. Os pais imigraram para os Estados Unidos quando ele tinha por volta de três anos de idade, e mudaram o nome da família para Asimov; viviam no Brooklyn, Nova York.

Sua carreira acadêmica é espantosa. Tendo aprendido a ler aos cinco anos, foi logo parar em classes avançadas e já tinha mestrado em química aos 21 anos. Trabalhou numa estação experimental da Aeronáutica durante a Segunda Guerra Mundial, e chegou a ser escalado para os testes da bomba atômica no atol de Bikini em 1946; porém, foi liberado do exército dois meses antes. Após a guerra continuou sua carreira acadêmica, obtendo doutorados e tornando-se professor universitário na Escola de Medicina da Universidade de Boston.

Embora escrevesse ficção científica desde criança, sua primeira publicação foi o conto “Marooned off Vesta” na revista *Amazing Stories*, em 1939. Sua história *O cair da noite* (*Nightfall*), publicada em 1941, lhe traria fama (veja verbete na página 43). Escritor compulsivo, Asimov não parou mais depois disso, e, ao morrer, em 1992, em Nova York, deixou mais de quinhentas publicações, como autor e editor, em quase todos os campos do conhecimento humano. Consta que ele é o único escritor a ter publicado trabalhos em todas as categorias abrangidas pelo sistema Dewey de catalogação bibliotecária; a única exceção é o tópico filosofia... o que não é de se admirar, visto que, apesar de ter nascido no judaísmo e ter sido criado num país cristão, ele se definia como ateu ou como humanista.

Os livros mais celebrados de Asimov são *Eu, robô* e a série *Fundação*. Foi criador da importante revista *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*. Sua morte, em 6 de abril de 1992, foi devida a falência renal e cardíaca; dez anos mais tarde, sua viúva declarou que ele fora contaminado pelo HIV numa transfusão de sangue em 1983, e que só não divulgou ao mundo ser portador do vírus da Aids por conselho médico.

É provável que a ficção científica tivesse outro *status* em nosso planeta, não fosse pelo trabalho incessante de Isaac Asimov. Uma de suas inúmeras frases famosas coloca essa literatura no contexto devido:

“Science-fiction writers foresee the inevitable, and although problems and catastrophes may be inevitable, solutions are not”.

(Escritores de ficção científica prevêm o inevitável, e, embora problemas e catástrofes possam ser inevitáveis, as soluções não o são.)



Asterix, o Gaulês

Os artistas franceses René Goscinny e Albert Uderzo (provavelmente cansados da invasão de heróis de quadrinhos americanos em todo o mundo) criaram um grupo de personagens que representariam a síntese do modo de ser francês, baseando-se nos ancestrais de sua terra, a Gália. Surgiram então as aventuras de Asterix, o Gaulês, em 1959, publicadas inicialmente na revista *Pilote*. A partir de 1961, foram lançados álbuns contendo aventuras longas com os personagens.

Asterix é um guerreiro baixinho, inteligente e invocado que, junto a seu grande amigo Obelix, um comilão carregador de menires, enfrenta os soldados romanos que invadiram a Gália. A premissa da história é que no ano 50 a.C. toda a Gália foi ocupada por Júlio César. Toda? Não. Uma pequena aldeia resiste, ainda e sempre, aos invasores.

Panoramix, o druida da aldeia, criou uma poção mágica que torna invencível quem a toma, e por isso os guerreiros gauleses são um páreo duro para os pobres legionários romanos que tentam impor sua Pax àquele cantinho da Gália. Todos os guerreiros gauleses precisam tomar a poção de tempos em tempos para adquirir

superforça, menos Obelix, em quem os efeitos são permanentes – pois ele caiu dentro do caldeirão de poção quando era bebê.

Em 1989 foi inaugurado um parque temático em Paris, com uma reprodução da aldeia em que viveram Asterix, Obelix e Panoramix, sob o governo do chefe Abracurcix e embalados pelas horríveis canções do bardo Chatotorix. Muitas das aventuras foram adaptadas para longas de animação, e mais recentemente (a partir de 1999) têm sido lançados filmes com atores interpretando os personagens. Especula-se que o ator francês Gérard Depardieu tenha nascido destinado desde o berço a interpretar Obelix... embora não se tenha notícia se ele caiu dentro de algum caldeirão na infância.



Astronomia e astrofísica

Embora muitas vezes confundidas ou usadas como sinônimos, a astronomia e a astrofísica têm significados bem específicos nos dicionários. Vamos às definições:

Astronomia é o estudo dos objetos e matéria que se encontram além dos limites da atmosfera terrestre, e de suas propriedades físicas e químicas.

Astrofísica é o ramo da astronomia que lida com o comportamento, propriedades (luminosidade, densidade, temperatura e composição química) e processos dinâmicos de corpos celestes: galáxias, estrelas, planetas, e o espaço interestelar, bem como suas interações.

Em alguns casos, a palavra astronomia é usada para descrever o estudo qualitativo dos corpos celestes, e a palavra astrofísica é usada para descrever o comportamento desses corpos do ponto de vista da física.

Qualquer que seja o ramo específico da ciência a que se refira, o estudo do Universo fascina a humanidade há milênios, e se

relaciona intimamente com questões fundamentais sobre a nossa própria existência. Nerds ou não, os seres humanos olham para o espaço com curiosidade, admiração, espanto, e às vezes até com um certo receio. Afinal, como diriam alguns, a verdade está lá fora... (Veja verbete na página 32.)



Autorama

Muito antes de existirem videogames e simuladores de corridas de carro, fãs de automobilismo e modelismo (muitos deles nerds de carteirinha) já se divertiam com uma modalidade que mistura pilotagem, mecânica e coleção de miniaturas de carros: o autorama.

Conhecido no exterior como *slot car*, por causa do trilho vazado (com um vão, ou *slot* em inglês) que existe em cada pista, onde se encaixa a “guia” que mantém o carrinho na direção certa, o autorama surgiu nos Estados Unidos em 1912, mas se tornou extremamente popular na década de 1960. Os carros, com motores elétricos, são controlados por um “acelerador”, que permite ao “piloto” aumentar ou diminuir a corrente elétrica, transmitida por dois trilhos metálicos ladeando o vão central ao longo da pista. No Brasil, o autorama foi introduzido em 1964, pela Manufatura de Brinquedos Estrela. As pistas caseiras, para carros na escala HO (de 1/87, ou seja, numa escala linear em que um centímetro na miniatura corresponde a 87 centímetros no tamanho natural do carro), logo foram sucedidas pelas pistas e carros em escala 1/32, muito populares nos anos de 1970.

Além disso, também começaram a surgir, nos anos de 1970, lojas de autorama com pistas de competição para carros na escala 1/24, em que os praticantes pagavam uma taxa para treinar com seus carros por um período (normalmente trinta minutos). Esses carros de competição, maiores, com motores mais potentes e peças mais

sofisticadas, eram obviamente bem mais caros do que os modelos 1/32, e não podiam ser usados em pistas caseiras. Competições eram, e são até hoje, organizadas nas diversas pistas para os praticantes, que se dividem em categorias conforme o equipamento utilizado e a experiência do piloto.

Competindo em pistas “profissionais” ou simplesmente brincando em casa, essa modalidade permite viver todo o processo de uma corrida de carros em escala reduzida: a montagem da pista, a preparação e manutenção dos carros, a pilotagem em treinos e corridas.

Compreendendo desde réplicas exatas de carros reais (quem não se lembra dos Fórmula 1 da Estrela, que reproduziram em escala 1/32 os carros de corrida desde a época de Emerson Fittipaldi até Ayrton Senna?) e também modelos de altíssima tecnologia, que chegam a passar de 120 km/h de velocidade final, o autorama é um *hobby* que se tornou popular no mundo inteiro, e ainda hoje conta com grande número de praticantes.



“A verdade está lá Fora”

“The truth is out there” foi uma frase usada como uma espécie de slogan ou tema nas aberturas do seriado americano *arquivo X*. Poderia significar que, para encontrar a verdade das coisas temos de sair “lá fora” (expondo-nos a todos os perigos). Ou que a verdade do que acontece em nosso mundo está no espaço (*out there*). Ou que uma gata chamada Verdade foi fazer xixi no quintal... Bem, você escolhe. Essa frase apareceu na maioria dos episódios da série, embora às vezes fosse trocada por outras, como “Eu quero acreditar” (*I want to believe*), “Não confie em ninguém” (*Trust no one*), “Negue tudo” (*deny everything*), “Eles estão vendo” (*they’re watching*) e outras pérolas paranoicas.

Afinal, depois de assistir a alguns episódios de *arquivo X*, qualquer pessoa, mesmo se não for nerd, fica paranoica e concebe teorias de conspiração... (Veja página 206).



Babylon 5

Série criada por J. Michael Straczynski sobre uma estação espacial chamada Babylon, a quinta tentativa de criar um posto diplomático no espaço para tentar impedir guerras entre impérios planetários e manter um equilíbrio na galáxia. A série, uma saga completa, durou cinco temporadas (de 1994 a 1998), com episódios bem escritos e personagens interessantíssimos. Teve ainda um *spin--off*, a série *Crusade*, em 1999, e vários telefilmes de longa metragem que expandiram as aventuras da saga. Muitos atores conhecidos do público nerd participaram dessa série, que é considerada uma das melhores de ficção espacial já produzidas (muito embora haja nerds que a detestam...). Por exemplo, Bill Mumy (que fez Will Robinson em *Perdidos no Espaço*) como um Minbari, Lennier; Walter Koenig (Checov de *Jornada nas Estrelas*) como o vilão Bester; Mira Furlan, como Delenn, também do planeta Minbar; mais tarde ela interpretaria a misteriosa francesa na ilha de *Lost*.



Batman

Com um nome que significa “homem-morcego”, esse herói dos quadrinhos que não tem superpoderes foi criado por Bob Kane, em 1939, e publicado na revista *Detective Comics*. O milionário Bruce Wayne viu seus pais serem assassinados quando era garoto, e cresceu decidido a combater o crime em Gotham City. Montou uma base na caverna que chamou de batcaverna, e usou sua fortuna para criar todas as bugigangas necessárias para perseguir bandidos. Sob a identidade secreta de Batman, e usando um uniforme negro que lembra um morcego, Wayne tinha um batmóvel, batcinto de utilidades, batfone, batsinal e variadas tecnologias para colocar os vilões na cadeia – a não ser que fossem malucos: então iam para o Asilo Arkham. E, ao que parece, Gotham estava cheia de gente insana. Pra lá de insana. Seus inimigos mais conhecidos são o Coringa, o Pinguim, a Mulher-Gato; mas houve dezenas deles desde a criação deste que é um dos mais queridos personagens de HQs. Batman sempre foi depressivo, angustiado, cheio de traumas; em muitas aventuras teve um *sidekick* (ajudante, parceiro), Robin – ou Robins, já que existiram vários deles.

Em 1968 o Homem-Morcego apareceu como estrela de um seriado de tevê, vivido por Adam West, e os episódios não tinham nada de sombrios. Ao contrário, eram tremendamente engraçados, e o seriado ficou marcado não apenas pelas onomatopeias que apareciam na tevê e pelos ângulos de câmera inclinados, mas pelo bom humor e a representação exagerada dos atores, um atrativo a mais na série.

Consta que, tanto na série quanto no filme longa metragem que derivou dela, Batman teria tirado nada menos que 26 utilidades de seu cinto – incluindo o bat-repelente-de-tubarões, item que todos deveriam carregar consigo ao sair de casa, é claro. Nunca se sabe

quando se vai precisar de um. Veja também o “Santo verbete, Batman!”, na página 179.

A seriedade do personagem só reapareceria com força após 1989, com a publicação da graphic novel *O cavaleiro das trevas*, de Frank Miller. Depois de 1989 tivemos o lançamento de uma leva de filmes sobre Batman; alguns atores que o representaram foram Michael Keaton, George Clooney e Christian Bale. Quanto às HQs, continuam sendo publicadas pela DC (Detective Comics), e são um dos maiores sucessos de HQs da história.



Bichos de estimação robóticos e virtuais

O ser humano gosta de ter animais de estimação. E o ser humano nerd gosta de ter bichos de estimação incomuns... robóticos, quem sabe. Mas não pense que isso é ficção científica! Eles existem e até lançaram moda em certas épocas.

O primeiro robô de estimação lançado no mercado em larga escala parece ter sido o Furby. Surgiu em 1998 numa feira de brinquedos nos Estados Unidos. É um bichinho peludo que fala, mexe olhos, boca e orelhas, em aparente comunicação com os humanos. Sua língua é o *furbish*, mas eles aprendem aos poucos a falar inglês. Produto da Tiger Electronics, que adquiriu a patente de Dave Hampton e Caleb Chung. Consta que mais de 40 milhões de Furbies foram vendidos nos primeiros anos de sua existência.

Um dos pet-robôs com mais cara de ficção científica já criados pode ser o Aibo. Produto da Sony, ele surgiu no início dos anos 1990, e foi evoluindo para a forma de um bicho quadrúpede com capacidade de aprender e expressar emoções; em gerações mais novas os robôs possuem sensores de toque e som, capacidade de

reconhecimento vocal e facial, interação mais forte com o, bem, “dono”. Se é que você é o dono dele, e não o contrário...

O mais interessante de tudo pode ter sido a criação, em 1996-1997, do Tamagotchi, o popular “Bichinho Virtual”. Trata-se de um brinquedo mínimo, um minicomputador em formato de ovo, em cuja tela aparece o seu bicho virtual. Você deve usar o aparelhinho para cuidar dele, alimentá-lo, pois se não o fizer o bichinho pode até ficar infeliz, doente e morrer. O nome parece vir da junção entre a palavra japonesa *tamago* (ovo) e a inglesa *watch* (relógio de pulso). Na década de 1990 eles foram grande sucesso de vendas no mundo todo, que ficou cheio de milhões de pequenos nerds cuidando de milhões de pets inexistentes no mundo real... Os Tamagotchis mais modernos já podem até se casar e ter filhotes!

Se este tópico fez você se lembrar sem querer de *Blade Runner* e dos Replicantes, vá à página 36 e confira essa história...



Big bang

Simplificando, o big bang é a explosão inicial que desencadeou a formação do Universo tal como o conhecemos hoje. Segundo a teoria cosmológica mais aceita atualmente, há aproximadamente 14 bilhões de anos (diferentes fontes citam desde 13,5 até 15 bilhões, sendo as estimativas mais aceitas em torno de 13,7 bilhões de anos), todo o Universo se encontrava concentrado numa região de dimensões mínimas, com densidade e temperatura infinitas (e você ainda acha que seu apartamento é apertadinho e abafado?). No que poderíamos chamar de “momento inicial”, ou “momento zero”, o Universo iniciou um movimento de expansão, que continua até hoje. A rápida expansão inicial seria percebida por nós como uma grande explosão, o famoso big bang. Essa teoria é baseada tanto em considerações teóricas como em observações da estrutura do Universo, e entre os seus pilares estão a teoria da

relatividade geral, de Albert Einstein; a expansão do Universo, conforme a lei de Hubble; e o princípio cosmológico.

O termo big bang (grande explosão) foi cunhado em 1949 por Fred Hoyle, um astrônomo (e escritor de ficção científica) inglês, durante uma transmissão de rádio. Ironicamente, ele rejeitava a teoria do big bang, pois achava difícil acreditar que o Universo teria tido um começo (ele acreditava na teoria do Universo estacionário, na qual o Universo seria estável e não teria começo ou fim, formulada por ele próprio junto com alguns colegas). Dizia-se que ele tinha usado o termo pejorativamente (o que ele mais tarde negou), mas, de qualquer forma, o nome “pegou” e acabou sendo universalmente adotado, inclusive pelos cientistas em geral.



The big bang theory. The

Esse modesto seriado cômico de meia hora, que estreou nos Estados Unidos em setembro de 2007, tornou-se um sucesso tão enorme e inesperado que fez os executivos das emissoras americanas conceberem mais e mais seriados estrelando nerds. No futuro, talvez possamos dizer que *The big bang theory* foi responsável por provar que existem mais nerds vendo tevê, hoje, que não nerds...

Estrelando quatro geeks de uma vez, a *sitcom* conta a história dos amigos Sheldon Cooper e Leonard Hofstadter (Jim Parsons e Johnny Galecki), jovens cientistas no auge da nerdice que, de repente, têm como vizinha uma garçonete loira tentando ser atriz: Penny (Kaley Cuoco). As inevitáveis colisões entre esses dois universos – o dos nerds e o das, digamos, “garçonetes loiras” – fornecem a maioria dos temas para os roteiros hilários da série. Outros personagens importantes são o judeu Wolowitz e o indiano Raj. Os quatro representam diferentes estilos de nerdice, mas todos

conversam casualmente sobre física e astrofísica, amam qualquer coisa saída do universo de *Star Trek* e *O senhor dos anéis*, e discutem detalhes da vida íntima dos heróis dos quadrinhos.

A música-tema é uma atração à parte (veja a letra em nosso site), e as camisetas de Sheldon e Leonard já se tornaram objetos de desejo de qualquer nerd. Quem não adoraria vestir uma camisa com os dizeres “Oh gravity, thou art a heartless bitch”?



Blade Runner

Em 1968 o autor americano Phillip K. Dick publicou uma novela de ficção científica chamada *Do androids dream of electric sheep?* (Será que os androides sonham com ovelhas elétricas?). Era a história de Rick Deckard, um policial de Los Angeles no futuro (2019), encarregado de caçar e desativar replicantes – androides, humanos artificiais. Consta que, depois que a humanidade construiu muitos desses seres, dando-lhes recordações implantadas artificialmente, e fazendo-os acreditar serem humanos, acabou causando uma revolta e fez com que eles se tornassem ilegais. Passaram a ser caçados; e a alcunha Blade Runner se refere aos policiais especializados na caça de androides, como Deckard.

O conto mantinha o foco na mania humana de possuir animais de estimação, coisa rara, já que a maioria das espécies estava extinta àquela altura. Mas, quando a novela de Dick foi transformada num filme, estrelando Harrison Ford, Rutger Hauer e Sean Young, a história foi centrada em uma oportuna discussão sobre o que é, afinal, um ser humano, e quais os limites para a criação de réplicas de nós mesmos; levantava polêmicas questões filosóficas.

A versão cinematográfica foi chamada, no Brasil, *Blade Runner – O caçador de androides*, dirigida por Ridley Scott e lançada em julho de 1982. Não pode ser rotulada como apenas uma produção de

ficção científica ou um *film noir*, é uma mistura de gêneros e toca em aspectos éticos profundos. Tornou-se um filme cult e é considerada uma obra-prima dos anos 1980, copiada por muitos, porém jamais igualada. Em 1992, Scott lançou uma versão do diretor com algumas mudanças no original.



Bones

Seriado que mostra uma antropóloga nerd em confronto com um policial não nerd. (Vejam que o apelido Bones, dado à dra. Brennan, é o mesmo que Kirk deu a McCoy...)

O sucesso da série, que estreou em setembro de 2005, pode ser atribuído à química entre os dois personagens principais. A doutora Temperance Brennan, apelidada Bones (ossos), vivida por Emily Deschanel, é uma antropóloga forense que trabalha num instituto de pesquisas, interessada apenas em seu trabalho – uma nerd especializada, portanto. Por força das circunstâncias, ela passa a trabalhar com o agente especial do FBI, Seeley Booth (David Boreanaz), que não tem, ou finge não ter, nada de nerd. Juntos, eles investigam casos de assassinato, em que a antropologia forense é indicada para reconhecer restos mortais, determinar armas de um crime e outras investigações muito, muito nojentas.

Mais uma confirmação de que a equação [personagem nerd + investigação + coisas nojentas = sucesso!] veio para ficar...



Bóson de Higgs

Até mesmo quem não é nerd já ouviu falar da partícula mais procurada do Universo, também chamada pela imprensa sensacionalista de “partícula de Deus”. Mas o que é, afinal, o bóson de Higgs?

Sabemos, hoje em dia, como explicar o movimento dos planetas, estrelas e galáxias, e até calcular suas trajetórias, com o auxílio da teoria da relatividade de Einstein. Também conseguimos explicar as interações entre as partículas subatômicas que compõem tudo que existe, através da mecânica quântica, com exceção da força gravitacional.

Infelizmente, quando os cientistas tentam escrever uma teoria sobre partículas e suas interações, as versões mais simples exigem que a massa de todas as partículas seja zero (sem massa, não há atração gravitacional). Por um lado, temos partículas com as mais variadas massas e, por outro, a teoria indica que a massa de qualquer partícula deveria ser nula.

Uma solução inteligente e elegante para esse paradoxo foi proposta pelo físico teórico Peter Higgs. Ele propôs que todo o espaço é permeado por um campo, de certa forma similar ao campo eletromagnético. Quando as partículas se movem no espaço, viajam através desse campo e, ao interagir com ele, adquirem o que parece ser massa. Quanto maior a interação entre partícula e campo, maior a massa que a partícula parece ter. Dessa forma, a existência desse campo é essencial para a hipótese de Higgs da produção de massa das partículas.

Da teoria quântica, sabemos que campos estão associados a partículas (por exemplo, o campo eletromagnético está associado ao fóton). Portanto, deve existir uma partícula associada com o campo de Higgs, e essa partícula foi chamada “bóson de Higgs”.

Embora o bóson de Higgs ainda seja uma partícula teórica, cientistas do Cern, Centro Europeu de Pesquisas Nucleares, esperam que experimentos de colisão de partículas no LHC (veja “Acelerador de partículas”, página 12) possam permitir a comprovação da sua existência. Até que isso aconteça, se você encontrar essa misteriosa partícula por aí, ligue imediatamente para o instituto de física da universidade mais próxima, para informar o

seu paradeiro e ajudar a desvendar o mistério do surgimento da massa no Universo.



Brown, Charlie

O cartunista americano Charles M. Schultz criou, no final da década de 1940, uma tira em quadrinhos chamada *L'il folks*, publicada no jornal *St. Paul Pioneer Press*. Em 1950, apresentou alguma tiras dessa série com o nome *Peanuts* a uma companhia de distribuição de quadrinhos para jornais, a United Feature Syndicate. No dia 2 de outubro desse ano, a primeira tira com o novo nome saiu nos jornais, e assim, modestamente, começava o verdadeiro império em que se transformaria o que hoje conhecemos como *A turma do Charlie Brown*.

A tira de Schultz mostrava personagens crianças que discutiam assuntos adultos, estrelando um garoto de cabeça redonda que levava seu próprio nome. Como Schultz havia sido, Charlie Brown era tímido, pouco popular na escola e desconsiderado até por seu próprio cachorro, Snoopy. Apesar do fato de que o cachorro faria mais sucesso que o dono, Charlie Brown tornar-se-ia um dos mais conhecidos personagens de tiras no mundo todo. Seus amigos também partilharam a fama: Charlie e seu amigo Linus van Pelt, o garoto que não ia a lugar nenhum sem carregar o cobertorzinho que lhe dava sensação de segurança, são ambos representantes de diferentes tipos de nerds.

As tiras de *Peanuts* foram sempre desenhadas por Schulz e publicadas ininterruptamente, durante cinquenta anos, em mais de 2.600 jornais, em 75 países. Quando o cartunista faleceu, em fevereiro de 2000, teve a última tira publicada postumamente.



Buraco de minhoca/wormhole/ Fendas espaciais

Um “buraco de minhoca” (tradução literal do termo em inglês: *wormhole*), ou “buraco de verme”, ou ainda “fenda espacial”, é uma característica topológica hipotética do espaço-tempo, prevista pela teoria da relatividade, que constitui um “atalho” no espaço e no tempo. Se imaginarmos o espaço-tempo como uma superfície bidimensional (para efeito de simplificação), como uma folha de papel, e dobrarmos essa folha, o *wormhole* seria uma espécie de túnel entre dois pontos, ou “buracos” na superfície do papel, permitindo ir de um ponto ao outro sem percorrer a superfície e, portanto, cortando caminho. Um *wormhole* deve possuir pelo menos duas “bocas” conectadas por um “tubo” ou “garganta”. Um *wormhole* poderia também, hipoteticamente, ser uma ligação entre dois buracos negros (veja o próximo verbete).

Ainda em teoria, poderiam existir *wormholes* “atravessáveis”, que ligariam dois pontos no espaço-tempo, permitindo-se, portanto, viajar no espaço e também no tempo. Também se especula que seria possível viajar entre dois pontos no mesmo universo, ou entre dois pontos em universos distintos.

Outro fato interessante é que, ao atravessarmos um *wormhole*, seria possível viajarmos até um ponto situado a uma grande distância, e chegar em menos tempo do que a luz levaria para chegar ao mesmo ponto viajando pelo caminho normal. Ou seja, embora viajando localmente a uma velocidade inferior à da luz, o tempo de viagem seria equivalente ao de um deslocamento em velocidade superior à da luz, o que poderia viabilizar a exploração do espaço em escala muito maior do que a atual. Desde, é claro, que encontrássemos uma entrada de *wormhole* convenientemente próxima da Terra, e que esse atalho nos levasse diretamente até o

parque temático intergaláctico mais próximo, ou pelo menos até um sistema solar com vários planetas classe M para podermos brincar (veja o verbete na página 159).

Embora possíveis em teoria, não foi observada até hoje nenhuma evidência real da existência de *wormholes*. Mas na ficção científica, muitas e muitas viagens já foram feitas através desses “atalhos” espaço-temporais. Um exemplo clássico aparece no livro *Contact*, de Carl Sagan, que virou filme em 1997, estrelado por Jodie Foster. O mais famoso exemplo talvez seja o “Bajoran wormhole” da série *Star Trek: deep space nine*, o mais conhecido entre vários *wormholes* que apareceram no universo trekker.



Buraco negro

Segundo a teoria da relatividade (veja verbete na página 204), um buraco negro é um “objeto” ou, mais precisamente, uma região do espaço, onde o campo gravitacional é tão intenso que nada consegue escapar, nem mesmo a luz.

Um buraco negro se forma a partir da “morte” por explosão de uma estrela gigante, num fenômeno conhecido como supernova. Essa explosão expelle as camadas externas da estrela e deixa para trás uma grande quantidade de massa, mas já sem a existência das reações de fusão nuclear típicas de uma estrela ativa. Sem a ação de nenhuma outra força a não ser a gravidade, essa massa vai se comprimindo e se compactando até atingir um ponto de volume zero e densidade infinita, formando uma singularidade gravitacional, que se torna o centro do buraco negro.

Além dos buracos negros de massa estelar, formados pelo colapso de uma estrela gigante, há também buracos negros “supermassivos”, que podem ter até bilhões de vezes a massa de uma estrela. Eles supostamente existem no centro da maioria das galáxias, inclusive da Via Láctea, e podem se formar por meio da

colisão de outros buracos negros. Em teoria, existiriam ainda “microburacos negros”, de massa muito menor, sobre os quais não se sabe muito, a não ser que emitiriam a chamada “radiação de Hawkin” (veja o verbete “Hawkin, Stephen” página 102), e eventualmente acabariam “evaporando” em flashes brilhantes de raios gama.

Os buracos negros, assim como os “buracos de minhoca” (*wormholes*, veja o verbete anterior), são muito populares na ficção científica. Até o presente, entretanto, buracos negros parecem fazer parte da nossa vida diária apenas na forma de gavetas que insistem em “engolir” pés de meia de forma inexplicável, deixando seus pares órfãos (ou, talvez, sugerindo a existência de um *wormhole* entre a gaveta das meias e a máquina de lavar), armários que somem sistematicamente com todo tipo de utensílio e ferramenta, e, principalmente, contas bancárias, de onde o dinheiro misteriosamente insiste em desaparecer muito antes do final do mês, engolido por distorções gravitacionais de proporções catastróficas.



C (/* linguagem de programação*/) { /*

C é uma linguagem de programação de uso geral, criada em torno de 1972 por Denis Ritchie nos laboratórios Bell, da AT&T, para uso na implementação do sistema operacional Unix (veja página 215). Seu nome veio de uma linguagem anterior chamada B, criada por Ken Thompson (um dos “pais” do Unix), que era uma espécie de variação da linguagem BCPL adaptada para as limitações da plataforma de hardware PDP-7. Embora fosse inicialmente uma ferramenta para pesquisadores e desenvolvedores de software básico, sua combinação de simplicidade e flexibilidade, bem como a ampla disseminação do ambiente Unix pelas universidades americanas, acabou por torná-la uma linguagem extremamente popular também no desenvolvimento de software aplicativo. E, naturalmente, a linguagem favorita, e uma ferramenta essencial no repertório de qualquer geek que se preze.

Várias outras linguagens de programação populares foram influenciadas pelo C, em especial a linguagem C++, uma versão da linguagem com suporte a “programação orientada a objetos”, que era inicialmente uma extensão do C original. Se você pretende ser um autêntico geek, e ainda não compilou pelo menos a sua própria

versão do clássico “Hello_world.c” (o exemplo mais simples de um programa em C, ou em qualquer outra linguagem), é melhor entrar já na rede e começar a procurar um compilador...

`*/ }`



Caçadores de mitos (Mythbusters)

Em janeiro de 2003, um programa de tevê bem diferente das *sitcoms* e dos dramas policiais comuns colocou em cena dois nerds muito especiais: Jamie Hyneman e Adam Savage. Dois sujeitos estranhos, que tinham feito um pouco de tudo, desde montar modelos até preparar efeitos especiais para filmes, decidiram descobrir a verdade por trás das lendas urbanas.

Será verdade que você pode causar uma explosão se falar ao celular quando está abastecendo seu carro? Haverá fundamento na ideia de que uma moeda caindo do alto de um arranha-céu pode matar uma pessoa lá embaixo, na rua? Não apenas Savage e Hyneman pesquisam a ciência que prova ou não esses fatos, mas demonstram tudo diante das câmeras. E assim nasceram os *mythbusters*, “caçadores de mitos”.

A série se tornaria um dos maiores sucessos do Discovery Channel (canal que já foi considerado o hábitat natural de nove entre dez nerds!) e continua no ar, após tantas temporadas. (Veja, ainda, “Canais de ciência na tevê”, na página 45.)



Cair da noite. O – Asimov

Isaac Asimov, um dos mais importantes autores de ficção científica de todos os tempos (veja verbete na página 28), tem em *O cair da noite* (*Nightfall*) uma de suas histórias mais surpreendentes e marcantes. Atenção! Seguem-se *spoilers*!

Publicado em 1941 na revista *Astounding Science Fiction*, *O cair da noite* conta a história de um planeta, Lagash, situado num sistema estelar com seis estrelas. Com tantos sóis, sempre é dia claro. Quando, porém, um corpo astronômico promete ocasionar um eclipse do sol e lançar Lagash na escuridão, a civilização lá existente se vê ameaçada: para quem sempre viveu sob a luz do dia, o cair da noite pode ser causa de loucura e desespero...

Existe a hipótese de que o conto teria sido escrito após uma discussão de Asimov com seu editor sobre uma citação do filósofo Ralph Waldo Emerson a respeito de seres que só veriam as estrelas em uma noite a cada mil anos.

O cair da noite recebeu o prêmio de melhor conto de ficção científica, atribuído pela Science Fiction Writers of America, em 1968; e foi incluído no primeiro volume de *The science fiction hall of fame*, 1929-1964.



Calculadora

Calculadoras, como indica o próprio nome, são máquinas, mecânicas ou eletrônicas, usadas para realizar cálculos matemáticos. Elas podem ser dispositivos de hardware ou software, mas embora as primeiras calculadoras fossem enormes geringonças mecânicas, atualmente elas são embutidas como software em computadores ou mesmo em telefones celulares. As modernas calculadoras eletrônicas portáteis foram talvez os gadgets mais populares entre os nerds das áreas de ciências exatas dos anos 1980-1990.

Apesar de terem se tornado extremamente avançadas em relação às calculadoras mecânicas, e de alguns modelos até permitirem a definição e execução de “programas”, calculadoras eletrônicas não chegam a ser computadores. A diferença fundamental entre uma calculadora e um computador é que computadores podem ser programados para executar diferentes tarefas, com um enorme grau de sofisticação, enquanto calculadoras são pré-programadas com funções internas para executar operações específicas, como adição, subtração, multiplicação, divisão, e outras funções matemáticas mais avançadas.

Passando por modelos específicos para programação e cálculos avançados (como a HP-41c e a Texas TI-59, ícones nerds dos anos de 1980), até modelos voltados para a área financeira (como a HP-12c, muito popular até os dias de hoje), as calculadoras evoluíram até o patamar de “computadores de bolso”, disputando espaço em nossos “bolsos” com PDAs (Personal Digital Assistants) e telefones celulares (veja o verbete “Celular” na página 48).



Camisa vermelha

Nos episódios da série de tevê *Jornada nas Estrelas* sempre havia personagens coadjuvantes que morriam. Em geral eram seguranças, tripulantes da *Enterprise* assassinados pelo “monstro da semana”. E todos usavam uniformes vermelhos da Frota Estelar – lembremos que Kirk usava dourado, Spock e McCoy azul. Como os protagonistas do seriado não podiam morrer toda semana, restava aos *redshirts* (camisas vermelhas) a gloriosa morte no cumprimento do dever – comidos por alienígenas, desintegrados por disruptores romulanos ou fatiados por *bat’leths klingons*. Desde então, a expressão ficou associada a personagens descartáveis. Ou seja: deram-lhe como figurino uma camisa vermelha? Você já era.



Campus Party

O Campus Party é considerado o maior evento de entretenimento tecnológico do mundo. Promovido inicialmente na Espanha, desde 1997, há Campus Parties realizados anualmente em diversos países. Durante sete dias, os participantes mudam-se com seus computadores, malas e barracas para dentro das instalações do evento. Lá encontram uma completa infraestrutura de serviços, lazer, higiene, segurança, alimentação e, principalmente, tecnologia.

Participam do evento estudantes, professores, cientistas, jornalistas, pesquisadores, artistas, empresários e curiosos, ou seja, nerds em geral (e geeks em particular). No Brasil, o Campus Party é realizada desde 2008, e a edição de 2010 teve mais de 6 mil inscritos, que participaram de atividades 24 horas por dia, abrangendo oficinas, palestras, demonstrações, concursos e outras atividades, com temas variando desde a criatividade digital até a robótica. Na Campus Party Brasil 2011, em São Paulo, destacam-se presenças ilustres como a do cofundador da Apple, Steve Wozniak, e do ex-vice-presidente dos Estados Unidos, Al Gore.



Canais de ciência na tevê

Embora sempre tenha ocorrido a apresentação de filmes e documentários educativos na televisão (e não apenas na BBC!), esse tipo de material costumava ser minoritário, e mais restrito aos canais de tevê pública. No entanto, nas últimas décadas houve expressivo aumento da segmentação da programação

televisiva e proliferação das redes a cabo; e o público nerd ou aspirante a nerd, ávido por uma programação mais ligada à divulgação científica, cultura e curiosidades, começou a ser contemplado com programações televisivas específicas.

Pode ser dessa avidez pela nerdice que nasceram os canais de ciência, que hoje se contam às dúzias. O pioneiro parece ter sido o Discovery Channel, surgido em 1985. Esse canal se desdobrou em vários, e existem agora tantas novas opções que o nerd de plantão diante da telinha pode facilmente escolher o segmento que mais lhe interessa. História? Tem o History Channel. Geografia e meio ambiente? Tente o National Geographic. Zoologia? Coloque no Animal Planet. E por aí vai... O único problema é que, apesar de serem muitos, todos esses canais só estão disponíveis nas tevês a cabo.



Carroll, Lewis

Imagine uma pessoa interessada em matemática, lógica, jogos, enigmas, fotografia, literatura e mundos imaginários. Sim, esses interesses são característicos de um nerd moderno e um sujeito assim poderia ser personagem de *The big bang theory*. No entanto, a pessoa de quem falamos viveu de 1832 a 1897, na Inglaterra, bem na época da rainha Vitória. Trata-se de Charles Lutwidge Dodgson, o vitoriano mais nerd de que se tem notícia.

Nascido em Daresbury, na região inglesa de Cheshire, Dodgson era gago. Mas possuía um extraordinário senso de humor, paixão por jogos de palavras e grande talento para a matemática – ciência em que se formou e que passou a lecionar no colégio e faculdade Christ Church, em Oxford. Talvez tivesse sido apenas mais um professor, com várias obras publicadas sobre álgebra (era um entusiasta de Euclides), se não tivesse começado a inventar histórias malucas

para as três filhas do reitor da faculdade, Edith, Lorina e Alice. Fez desta última a personagem das histórias, e nasceu *Alice's adventures under ground*, que mais tarde se tornaria *Alice no país das maravilhas*. Esse livro, juntamente com *Alice through the looking glass* (*Alice através do espelho*), compõem uma bizarra aventura infantil que chega a satirizar o mundo vitoriano. Na verdade, embora as crianças adorem Alice, apenas adultos conseguem entender os jogos de palavras, o humor e o *nonsense* presentes nas obras.

Claro que, como todo nerd, Dodgson precisava de um *nickname*... E publicou suas obras para crianças sob o pseudônimo Lewis Carroll, formado por algumas letras extraídas de seu nome. Nos livros sobre matemática ele assinou o nome verdadeiro.

Algumas curiosidades sobre ele são bem conhecidas, outras não. Vejamos:

Todos sabem que ele gostava de fotografar meninas; foi um fotógrafo impecável. (O fato de, em algumas fotos, as modelos apresentarem poucas roupas, não parece ter sido motivo de escândalo na Inglaterra vitoriana...) Nem todos sabem, porém, que aos 29 anos ele foi ordenado diácono da Igreja da Inglaterra. Contudo, não prosseguiu na carreira eclesiástica. É sabido, também, que Dodgson foi um extraordinário criador de charadas e enigmas de lógica, e um bom ilustrador. Algumas das ilustrações que fez para a história de *Alice* (embora não tenham sido utilizadas na edição original, ilustrada por John Tenniel) são comparadas ao estilo de William Blake. O primeiro original de *Alice* continha 18 mil palavras; a conselho do escritor George MacDonald (veja verbete sobre “Literatura fantástica em geral” na página 127) ele revisou o texto para publicação e o ampliou para 35 mil palavras.

Dodgson se identificava com o pássaro Dodo da história, brincando com a própria gagueira. Hoje, no grande salão de refeições dos alunos do Christ Church, uma das janelas ostenta vitrais retratando os personagens da história de *Alice*, uma homenagem a seu ilustre professor. Nesse mesmo salão (e também nas escadarias, corredores e pátios do mesmo colégio) foram gravadas cenas da série Harry Potter para o cinema.

Dizem, ainda, que a música *I am the walrus*, dos Beatles, foi inspirada em sua obra.

Veja, em nosso site, o original e algumas das traduções para um dos mais famosos poemas de Carroll: “A morsa e o carpinteiro”.



Caverna do dragão

Caverna do dragão (Dungeons & Dragons) marcou época, por ser uma animação baseada no RPG de sucesso com esse mesmo nome, embora mais conhecido como D&D. Os personagens da aventura foram criados a partir de algumas classes de personagens usadas em jogo: um ranger, um cavaleiro ou paladino, um mago aprendiz, uma ladra, uma acrobata; eles entram num universo mítico-mágico-perigoso, conduzidos por um *Dungeon Master* (Mestre dos Magos). Foram 27 episódios, produzidos entre 1983 a 1985. E criou uma das maiores agitações na internet, pois o último episódio nunca foi produzido, e até hoje circulam supostos “últimos roteiros” pela rede. O personagem Presto, o aprendiz de mago, era o mais nerd de todos, e é um dos mais homenageados pelos cosplayers.



Celular

Mais do que um simples telefone, o celular é hoje o gadget mais desejado em todo o mundo, talvez por ter evoluído a ponto de se tornar uma espécie de cruzamento entre o comunicador e o *tricorder* do universo de *Star Trek*. Mas um longo caminho teve

que ser percorrido antes que o telefone virasse esse aparelhinho minúsculo no seu bolso.

A primeira patente de um sistema viável de rádio-telefone móvel “de mão” (existiam modelos acoplados a painéis de carro) foi concedida nos Estados Unidos em 1973, a Martin Cooper, um pesquisador e executivo da Motorola, que é considerado o inventor do celular moderno. O telefone que ele usou no teste inicial, em 3 de abril de 1973, meses antes de a patente ser aceita, pesava aproximadamente um quilo, e era um pouco maior do que um sapato (será que ele roubou a ideia do sapatofone de Maxwell Smart?). Mas a primeira rede comercial de telefonia celular só foi implementada em 1979, no Japão. A tecnologia de celular com retransmissão a partir de múltiplas estações (ou células, daí o nome celular) espalhadas e controladas por uma central, foi desenvolvida no início dos anos 1980 pelos laboratórios Bell, nos Estados Unidos. Até o início dos anos 1990, os telefones celulares eram muito grandes para caber num bolso, e eram muitas vezes instalados para uso em carros. O lançamento pela Motorola do modelo Micro TAC, em 1989, que se abria, de uma forma muito parecida com o telecomunicador do capitão Kirk de *Jornada nas Estrelas*, e o surgimento de outros modelos similares, ou ainda menores, começaram a mudar essa realidade. Com o tempo, e a evolução da microeletrônica, os celulares foram ficando cada vez menores e mais cheios de funcionalidades. Eventualmente, os fabricantes perceberam que colocar gadgets adicionais no aparelho poderiam garantir maiores fatias de mercado e, desde então, foram acrescentando câmeras fotográficas, softwares aplicativos como calculadoras e agendas, tocadores de música e vídeo, GPS, acesso à internet, e quase tudo o que se possa imaginar, até transformar os celulares mais poderosos em verdadeiros computadores de bolso.

Se você não sai de casa sem carregar no bolso um aparelho que reúne todas as músicas e vídeos de que mais gosta, que tira fotos e grava vídeo em alta resolução, navega na internet e envia e-mails de onde quer que esteja, consegue dizer onde está graças ao GPS, e ainda por cima faz ligações telefônicas, a probabilidade de você ser um nerd é altíssima.



Computer Graphics, no original, ou Computação Gráfica, em português. Trata-se da representação e manipulação de gráficos, figuras e imagens, com programas de computador. Inicialmente voltada para a criação de interfaces mais amigáveis entre computadores e seus usuários, a CG rapidamente mostrou seu potencial em aplicações de engenharia e arquitetura, mas atingiu o ápice desenvolvendo programas para as indústrias de animação e videogames.

Embora o interesse em CG para projetos com uso de computadores tenha surgido ainda no final dos anos 1950, sua aplicação começou a se popularizar realmente na década de 1980, quando sistemas como o Commodore Amiga e o Apple Macintosh despertaram a atenção de projetistas e de artistas. No final dessa década, os estúdios Pixar lançaram os primeiros curta-metragens de animação inteiramente produzidos em computador. A partir dessa década, os computadores mais modernos passaram a oferecer interfaces gráficas para os usuários (conhecidas na área de computação como GUI, Graphical User Interface).

Já nos anos 1990, gráficos em 3D (simulando imagens em três dimensões, mais próximas da realidade) se tornaram populares em jogos, multimídia e animação. Em 1996, foi lançado o Quake, um dos primeiros jogos completamente em 3D. Em 1995, vimos o primeiro filme de animação de longa-metragem inteiramente produzido por computador, *Toy story*. Desde então, a computação gráfica tem se tornado cada vez mais detalhada e realista, devido aos avanços na área de hardware e também dos softwares de modelagem em 3D.

Um marco na área foi o lançamento do filme *Jurassic Park*, em 1993 (veja página 120), no qual os atores “contracenavam” com

dinossauros virtuais extremamente realistas. Se para os atores ficou mais difícil atuar, tendo de imaginar dinossauros e outros “bichos” que não existem durante a filmagem, o efeito final para o público é irretocável. Cenas que jamais poderiam ser filmadas passaram a fazer parte das grandes produções de Hollywood – veja as impressionantes cenas de batalha na trilogia *O senhor dos anéis*, e praticamente todos os filmes e seriados de ficção científica. A comunidade nerd agradece.



Chamado de Cthulhu. O

Esta novela do autor americano Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) inaugurou a série dos chamados “Mitos de Cthulhu”, histórias insólitas e assustadoras, consideradas precursoras do realismo fantástico. São contos aterrorizantes e macabros, o que, naturalmente, os tornam bastante apreciados hoje em dia.

Um baixo-relevo de argila, encontrado por um rapaz entre os objetos e manuscritos que herdou de seu tio-avô, retrata um ser que parece uma mistura de gente, um octópode e um dragão. Aos poucos o rapaz investiga o que é aquilo e desvenda um culto sinistro e antigo à tal criatura, denominada Cthulhu, representante de seres ancestrais – os quais teriam vivido na Terra bilhões de anos antes da humanidade, e cuja influência – talvez mais que isso – ainda permanece.

Publicado em 1926, *O chamado de Cthulhu* inaugurou a série dos “Mitos de Lovecraft”, e influenciou dezenas de escritores contemporâneos dedicados ao gênero horror. Além de causar pesadelos a nove entre dez nerds.



Chuck

“Computer geek by day. Government operative by night.”

Mais um seriado com protagonista confessadamente nerd, esse drama-comédia-filme-de-espionagem traz um olhar menos convencional ao mundo dos agentes secretos.

Chuck (Charles Bartowski, interpretado por Zachary Levi) trabalhava numa grande loja como parte do Nerd Herd – aqueles sujeitos que te ajudam a comprar um computador ou celular, te ensinam a mexer nele, e o consertam quando pifa – e sofreu um estranho acidente ao mexer num computador: fez um download do conteúdo para seu cérebro; o problema é que o conteúdo em questão, o sistema Intersect, era um bando de dados sobre espionagem da CIA!

Agora a CIA tinha alguns problemas: primeiro, o conteúdo sumiu do computador, e Chuck se tornou o Intersect vivo. Segundo, ele não tinha a menor ideia do que estava acontecendo, com informações e imagens aparecendo em sua cabeça sem avisar. Terceiro, ele era um nerd completo com amigos nerds, nada adequado para ser um agente secreto. Quarto: a CIA acreditava que ele era um risco, e seria dispensável assim que os dados em sua cabeça fossem recuperados. Quinto: os agentes inimigos estavam atrás dele. Ops... Com vocação ou sem vocação para a espionagem, Chuck seria cooptado pela CIA, passando a viver a costumeira vida dupla, embora ninguém possa imaginar James Bond consertando PCs para viver... será esse o protótipo do herói do século XXI? O seriado volta e meia era ameaçado de cancelamento, mas graças a campanhas nerds na internet nosso técnico-de-computadores-espião favorito ganhou mais tempo para viver sua vida dupla.



Código de barras

Imagine entrar num supermercado e encontrar em cada produto nas prateleiras uma etiqueta adesiva mostrando o seu preço. Até aí, nada de estranho. Mas quando você resolve pagar por aquele monte de guloseimas no seu carrinho e ir para casa se empanturrar, a moça do caixa começa a pegar os produtos um a um, lendo as etiquetas e digitando o preço de cada item. Esquisito? Demorado? Sujeito a uma incalculável quantidade de erros de digitação? Pois é, assim era a vida até os anos 1970 (nos Estados Unidos) e 1980 (no Brasil).

O código de barras, uma invenção meio obscura patenteada em 1952, tornou-se uma das soluções mais práticas já adotadas na história do varejo. Foi inicialmente utilizado em indústrias, para separação de peças de diferentes modelos, e também em linhas ferroviárias, para identificação de vagões. Depois de várias tentativas de padronização, e de muitos testes, a primeira compra automatizada pelo código de barras padrão UPC (Universal Product Code) foi realizada em um supermercado Marsh de Troy, Ohio (Estados Unidos), às 8:01 horas de 26 de junho de 1974. O item comprado, um pacote de dez unidades do chiclete Juicy Fruit, e o recibo correspondente, podem atualmente ser vistos no museu Smithsonian.

O código encontrado nos produtos de supermercados é o EAN13, padrão UPC, e nada mais é do que uma representação gráfica de números (outros padrões podem também codificar letras), identificando o país de origem, o fabricante, e o tipo de produto. Esse código pode ser lido e interpretado por um leitor ótico (a laser), também conhecido por scanner.

Outros tipos de código de barras foram criados para facilitar a vida moderna, agilizando diversos tipos de operações, da validação de passaportes em aeroportos até o pagamento de boletos bancários,

e eliminando os temidos erros de digitação. Embora já comecem a surgir ideias ainda mais práticas para substituí-lo (como chips de identificação de produtos que eliminariam a necessidade de passar pelo caixa do supermercado), é certo que o velho código de barras ainda estará presente em nossas vidas por um bom tempo.



Colecionismo

Prática comum a muitos nerds, o colecionismo é o costume de fazer coleções de objetos. Claro que há muitos não nerds que colecionam coisas, que vão das óbvias e valiosas, como selos (seus colecionadores são os filatelistas), moedas (numismatas), livros raros (bibliófilos) e obras de arte em geral, até as de valor médio (canetas, estatuetas, relógios, imagens de santos, bonecas, bichos de pelúcia...) ou mesmo aquilo que não possui valor de mercado, como latas de refrigerantes, embalagens de cigarros e chocolates, parafusos ou palitos de sorvete.

Há coleções de tudo no mundo: se existe mais de uma coisa, ela pode ser colecionada por algum maluco – sejam ventiladores antigos, espadas ou latas de lixo. O que caracteriza uma coleção, propriamente dita, é o fato de que os objetos não são utilizados em sua função original: eles passaram de utilitários a mostráveis... Ou seja: se você coleciona receitas de bolo para prepará-las e variar seu lanche da tarde, não é na verdade um colecionador, pois utiliza seus itens! Já uma pessoa que coleciona aparelhos de televisão de décadas passadas não o faz para assistir tevê neles, e sim para apenas tê-los. Ou entulhar um quarto com seus elefantes brancos. Ou deixar a família maluca (não necessariamente nessa ordem).

As coleções mais populares talvez sejam as de estátuas de animaizinhos, como elefantes, corujas, dragões, e por aí vai. Sem contarmos os animais vivos, é claro! Esses não configuram coleções, e sim criações.

Quando se trata de nerds, as coleções podem ser as óbvias (figurinhas, gibis, *action figures*) ou completamente bizarras e inesperadas. E, para os colecionadores mais fanáticos, um brinquedo ou boneco adquire mais valor se não foi retirado da embalagem!



Columbo

Esse seriado da década de 1970 não teve um protagonista nerd, mas o grande sucesso acabou tornando-o parte integrante da cultura pop, o mundo pelo qual a nerdice transita...

Columbo seria apenas mais um seriado policial com a fórmula óbvia: bandido comete crime, detetive investiga o crime, detetive prende bandido. Porém, neste caso, a fórmula foi subvertida. Em vez de termos um

detetive esperto, tínhamos o amassado, incompetente e falante tenente Columbo. Um sujeito tão chato que torrava a paciência dos suspeitos, a ponto de fazê-los cometer algum erro e acabarem presos. Somente então o espectador (e o assassino) percebia que ele era bem mais esperto do que aparentava... E embora nesta série os nerds fossem, quase sempre, os assassinos, acabavam incriminados pelo simplório tenente.

O seriado trazia em média um episódio de noventa minutos por mês; foi produzido quase regularmente até 1977, sempre estrelando grandes atores e atrizes como os criminosos. Teve, mesmo, episódios dirigidos pelo então desconhecido Steven Spielberg!

Nas décadas de 1980 e 1990 houve novos telefilmes, com Peter Falk de novo vivendo o tenente atrapalhado, e em 1979 foi lançado um *spin-off* – um seriado com a própria senhora Columbo resolvendo crimes! Apesar de “Mrs. Columbo” ter durado apenas 13 episódios, foi uma curiosidade para os fãs da série; e a atriz que fez

o papel da esposa (que jamais era vista no seriado original) foi ninguém menos do que Kate Mulgrew! Sim, ela mesma, a capitã da nave da Federação Voyager. Mundo pequeno. Galáxia pequena...



Computadores

Já tentou imaginar sua vida sem computadores? Embora isso seja quase inconcebível para grande parcela da população mundial, pode-se afirmar que, até pouco mais de vinte anos atrás, a maioria absoluta das pessoas nunca tinha visto um computador ao vivo.

Mas vamos voltar um pouquinho no tempo. Antes de mais nada, é bom saber que computadores são máquinas que manipulam dados de acordo com um conjunto de instruções, conhecida como programa. Embora computadores mecânicos, de capacidade limitada, tenham sido criados ao longo da história, os primeiros computadores eletrônicos foram desenvolvidos na década de 1940, e eram enormes, a ponto de ocupar todo o espaço de uma sala grande, e consumir mais eletricidade do que centenas de computadores pessoais atuais.

O que caracteriza os computadores eletrônicos modernos é a sua capacidade de executar os mais diversos conjuntos de instruções, ou programas, de vários propósitos, ou seja, eles podem ser programados para executar diferentes tarefas. Para isso, possuem o que chamamos de hardware, que reúne componentes eletrônicos como processadores, circuitos integrados, unidades de armazenamento de dados volátil (memória) e não volátil (disco rígido), periféricos (teclado, tela, interfaces de transferência de dados etc.), e software, que se divide entre os programas que controlam o funcionamento do hardware (software básico ou sistema operacional) e programas aplicativos (que atendem a uma função específica, como editores de texto, planilhas, bancos de

dados, jogos, tocadores de música e vídeo, navegadores para internet etc.).

Muitos consideram que o primeiro computador eletrônico de múltiplo propósito foi o Eniac, criado em 1946 pelo Laboratório de Pesquisas Balísticas do Exército Americano. Alguns dos desenvolvedores desse projeto criaram depois uma arquitetura mais aperfeiçoada e flexível, que ficou conhecida como “arquitetura de programa armazenado”, ou “arquitetura de Von Neumann”, e é utilizada até hoje na maioria dos computadores.

Nas décadas de 1960 e 1970, os computadores de “grande porte” (*mainframes*) já eram utilizados por governos e empresas, mas foi só a partir do advento dos computadores “pessoais”, no final da década de 1980, com o sucesso do IBM-PC, que trazia o famoso sistema MS-DOS da Microsoft, os primeiros modelos da Apple, e posteriormente o surgimento do MS-Windows, que a maioria das pessoas começou a ter contato no seu dia a dia com a chamada “Tecnologia de Informação”, ou informática.

Hoje em dia, muitas tarefas, que há vinte anos eram realizadas manualmente, são consideradas totalmente inconcebíveis sem o uso de computadores. A popularização da internet, com a navegação na web e o uso intensivo de e-mail (ou simplesmente correio eletrônico), tornou os computadores uma parte integrante da vida diária. E, obviamente, ajudou a criar uma grande comunidade nerd espalhada pelo mundo todo.



Convenções

É difícil precisar quando aconteceu a primeira convenção de fãs de seriados, quadrinhos ou filmes. Mas, em seu formato atual, as pioneiras parecem ter sido as festas de universitários com temas ligados a *Jornada nas Estrelas* (*Star Trek*). Consta que, na década de 1970, alguns anos após o cancelamento

da série original, tanto seu criador (Gene Rodenberry) quanto os atores do seriado começaram a ser convidados para comparecer a festas e convenções através do país – nas quais faziam palestras, davam autógrafos e tiravam milhares de fotos ao lado dos fãs. Também nessa época, mais precisamente em 1969, leitores ingleses fundaram a Tolkien Society, começando a organizar encontros entre os admiradores de J.R.R. Tolkien e de seus livros, em especial *O senhor dos anéis* (veja verbetes nas páginas 208 e 182).

O exemplo dos fãs de *Jornada* e de Tolkien, a essa altura já se organizando em diversas associações e fã-clubes, foi seguido por outros aficionados – fosse por seriados, filmes, livros, HQs. E a eles juntaram-se os organizadores de encontros sobre histórias em quadrinhos e RPG – Role Playing Games (o verbete específico encontra-se na página 176), além dos japoneses, fanáticos por animes e mangás (veja página 22).

As convenções de fãs são hoje parte integrante do calendário nerd em todo o planeta. No Brasil, acontecem periodicamente eventos de animes, encontros internacionais de RPG, hobbitcons e jedicons, além de encontros de fãs de Harry Potter e trekkers (veja verbetes nas páginas 161 e 210). Até astros de *Star Trek* já estiveram por aqui – George Takei, Walter Koenig, Leonard Nimoy, Denise Crosby – e a tendência é que, com o exponencial aumento de nerds no país, tais eventos também aumentem e se tornem mais completos. E divertidos.



Cooper, Sheldon

Sheldon Cooper é um personagem do seriado *The big bang theory* (página 36). É provavelmente o personagem mais nerd jamais aparecido na tevê ou no cinema.

Nascido no Texas, Sheldon foi um garoto prodígio, totalmente diferente da irmã gêmea e da mãe, que considera as pesquisas do filho um tanto anticristãs. Na infância ele tentou construir um reator nuclear para prover sua cidade com energia elétrica grátis, mas foi impedido por agentes do governo que, sabe-se lá por que, não o deixaram adquirir urânio enriquecido para as experiências. Seu QI é 187; aos 11 anos iniciou a faculdade e a vida acadêmica. Após um mestrado e dois doutorados, foi trabalhar como físico teórico fazendo pesquisas sobre teoria das cordas (verbete na página 203) na Caltech, Califórnia.

Infelizmente o que ele tem de genialidade tem de inadequação social. Divide um apartamento com o colega cientista Leonard Hofstadter, mas vive num mundinho próprio que funciona perfeitamente – para ele. Aprecia *Star Trek*, *Star Wars*, quadrinhos, *O senhor dos anéis*, videogames e possui quase todos os interesses nerds que é possível a um nerd ter. Nas horas vagas, quando não tem nada a fazer, aprende finlandês...

Especula-se que Sheldon seja um alienígena (esperando a nave-mãe vir buscá-lo) ou uma etapa nova na evolução humana; acredita-se que ele não se reproduziria por vias normais, mas que, um dia, após comer muita comida chinesa, irá dividir-se em dois Sheldons.



Corrida espacial

Nas décadas de 1950 e 1960, o sonho da conquista do espaço começava a sair das páginas da ficção científica e caminhar lentamente para a realidade.

Em 4 de outubro de 1957 a União Soviética lançou o primeiro satélite artificial, o *Sputnik 1*. Foi o início da corrida espacial, já que, em plena Guerra Fria, americanos e soviéticos disputavam ferozmente a primazia numa área de tecnologia em que os ganhos, mais do que ideológicos e culturais, representavam a chance de

explorar recursos até então desconhecidos, e de obter uma possível supremacia militar.

Em 1º de fevereiro de 1958, os Estados Unidos lançaram seu primeiro satélite artificial, o *Explorer 1*, e também em 1958, foi criada a Nasa (National Aeronautics and Space Administration), agência do governo americano responsável até hoje pelo programa espacial.

Feitos impressionantes continuaram ocorrendo de parte a parte, acelerando a corrida e os investimentos astronômicos (sem trocadilho) dos governos americano e soviético.

A Nasa conseguiu sua maior vitória na corrida espacial com a missão *Apollo 11*. Neil Armstrong, comandante dessa missão, tornou-se o primeiro homem a pisar na Lua, em 20 de julho de 1969, ocasião em que disse sua famosa frase: “Este é um pequeno passo para um homem, mas um salto gigantesco para a humanidade”.

Em 1975, ocorreu a primeira missão conjunta entre Estados Unidos e União Soviética: o projeto *Apollo-Soyuz*, em que as naves dos dois países se acoplaram no espaço, e que foi considerada por alguns historiadores como o fim da corrida espacial. Entretanto, com o projeto do Space Shuttle da Nasa, e a resposta soviética com os programas Buran e Energia, além do programa de defesa espacial americano do início da década de 1980 (que ficou conhecido como Guerra nas Estrelas), a competição ainda continuou em menor escala até 1989, quando ocorreu o fim do bloco soviético.

Estado Unidos e Rússia continuaram seus programas espaciais, em diversas missões conjuntas com outros países, levando a um desenvolvimento progressivo e a objetivos cada vez mais ousados. Em particular, a experiência russa em missões de permanência por longos períodos em estações orbitais foi fundamental para o projeto da Estação Espacial Internacional, que recebeu sua primeira tripulação “residente” em 2 de novembro de 2000.

Hoje, com diversos países mantendo programas espaciais ativos, e com o surgimento dos primeiros “turistas espaciais”, existe esperança para todos os nerds que um dia sonharam em deixar para trás nosso velho planeta “to boldly go where no one has gone before”.



Corrida maluca. A

Wacky races era o nome original desta animação que marcou época. Por incrível que pareça, foram apenas 34 episódios, produzidos de 1968 a 1979, em que víamos o nefasto Dick Vigarista tentando vencer uma corrida com a ajuda de seu (não tão) fiel cachorro Muttley. Os outros concorrentes eram o inefável Peter Perfeito, a bela Penélope Charmosa, Rufus Lenhador e seu carro-tronco, os Irmãos Rocha, o Cupê Mal-Assombrado, o Professor Aéreo, o Barão Vermelho, o Carro-Tanque do exército, a Quadrilha de Morte, a Carroça a Vapor.

Esse desenho fez parte da infância de muitos nerds! Assim como seus *spin-offs*, *Os apuros de Penélope* (17 episódios), em que Penélope Charmosa era perseguida pelo seu malvado tutor, que queria roubar sua fortuna, e protegida pelos minigângsters da Quadrilha de Morte. E *Esquadrilha Abutre* (34 episódios), em que Dick Vigarista e seu (cada vez menos fiel) ajudante Muttley caçavam o pombo-correio Doodle, durante a Primeira Guerra Mundial.

Hoje em dia, acontece anualmente um evento em que réplicas dos 11 carros do desenho animado, com os personagens devidamente caracterizados, desfilam pelas ruas: é o Festival de Velocidade de Goodwood, em West Sussex, na Inglaterra.

Veja, ainda, o verbete “Medalha, medalha, medalha!”, na página 136.



Cosplays (Fantasias)

A nerdice chega à moda. Nove entre dez nerds anseiam por usar fantasias e ficar parecidos a seus ídolos presentes em livros, quadrinhos, filmes, bandas e seriados. A palavra cosplay, uma mistura de “costume” (roupa, fantasia) e “play” (representar, brincar) surgiu na década de 1970 no Japão: consta que o hábito de os fãs se fantasiarem como seus personagens de quadrinhos favoritos iniciou-se em Tóquio. Nos Estados Unidos, a moda pegou com as convenções de *Jornada nas Estrelas* (*Star Trek*) e *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars*). No Brasil, o cosplay se popularizou a partir da década de 1980, em eventos de *Jornada*, RPG e, mais tarde, feiras de anime.

Hoje, em quaisquer eventos de fã-clubes, convenções e feiras de quadrinhos ou cinema, os concursos de fantasias são constantes. Mas nem sempre as fantasias industrializadas, muitas vezes perfeitas réplicas dos figurinos originais, são as mais premiadas. Cosplays fabricados pelos próprios fãs são muito mais valorizados, especialmente quando feitos de material reciclado e com aspecto de uso constante.

Veja ainda o verbete “Convenções”, na página 55.



Crane, dr. Frasier, e Crane, dr. Niles

Frasier, um psiquiatra freudiano, é um personagem ostensivamente intelectual e de gostos exageradamente refinados, assim como seu irmão mais novo, Niles, também psiquiatra, porém junguiano. Ambos são extremamente inteligentes, tendo sido desde a infância alunos exemplares e, como grande parte dos nerds típicos, avessos a esportes e socialmente tímidos. A interação entre os dois irmãos, constante e compulsivamente competindo entre si, seus diálogos cheios de referências culturais, demonstrando uma forte tendência ao esnobismo, bem como suas tentativas de estabelecer-se como referência na alta sociedade de Seattle, onde o

seriado era ambientado, geraram ao longo dos anos alguns dos momentos mais hilariantes já vistos em séries de tevê. Além, é claro, de estabelecer um novo padrão de nerdice.



Criminal minds

Seriado policial que iniciou sua saga em setembro de 2005 e que traz várias novidades diante da concorrência. Trata-se de um time de elite do FBI, especialista em traçar o perfil de criminosos, em grande parte do tempo dedicando-se a impedir *serial killers* de cometer seu próximo assassinato. No time temos de tudo, de policiais de ação a louras estonteantes, mas quem acaba desvendando o que há por trás das tramas são dois nerds de carteirinha: o dr. Spencer Reid, jovem especializado em quase tudo, e Penelope Garcia, maga dos computadores e hacker nas horas vagas (veja verbete específico sobre ambos na página 174).



CSI - (Crime Scene Investigation)

Em outubro de 2000 foi ao ar um seriado que iria revolucionar completamente o gênero policial na televisão mundial: *CSI*.

A premissa seria parecida com a de todos os policiais de todos os tempos (bandido comete crime, policiais investigam o crime, policiais prendem o bandido). Porém... aqui, os policiais são membros da polícia técnica de Las Vegas, cientistas forenses especializados em analisar o local do crime e captar evidências

científicas para descobrir quem o teria cometido. Impressões digitais, fibras de tecidos, fios de cabelo, marcas de batom, estômagos de insetos são as possíveis formas de identificar a hora da morte, a arma do crime e o DNA de um criminoso. Os membros da equipe comandada por Gil Grissom (William Petersen) mexem com todos os ramos da ciência para analisar os vestígios encontrados e ajudar o capitão Jim Brass (Paul Guilfoyle) a botar os bandidos atrás das grades. A série teria se originado do programa do Discovery Channel, *Detetives médicos*, de 1996 e 2000.

Grissom é o nerd dos nerds. Biólogo, PHD, legista, professor, especialista em *bugs* – bichinhos legais que comem cadáveres – ele é a alma da equipe, e o ídolo de qualquer nerd, seja real ou ficcional (veja verbete em separado na página 99).

O sucesso da série foi enorme. Não apenas o foco passou para a ciência utilizada nas investigações, incluindo-se aí muitas, muitas autópsias nojentas, mas passou-se a usar tomadas em CG, nas quais víamos uma bala entrando pelo corpo da vítima e afetando os órgãos, venenos sendo introduzidos nos corpos e necrosando tecidos, enfim: uma visão de células, veias e sistemas no interior do corpo humano que tem sido copiada por tudo que é seriado. Outro fator de sucesso da série foi, sem dúvida, a música-tema. Usar o rock pesado *Who are you* da lendária banda The Who foi um golpe de mestre.

CSI se desdobrou em três séries, mantendo a premissa original e mostrando outros times de investigadores das cenas de crimes: em Miami (*CSI Miami*, que estreou em setembro de 2002) e em Nova York (*CSI New York*, que estreou em setembro de 2004). Em Miami o clone de Grissom era o tenente Horatio Caine (David Caruso), e em NY o detetive Mac Taylor. Houve episódios passados entre todas essas cidades, entrecruzando as várias equipes.

Uma curiosidade nerd é que esses dois *spin-offs* também são introduzidos por canções de The Who: em Miami, *Won't get fooled again* e, em Nova York, *Baba O'Riley*. E, em muitos episódios, Gil Grissom, o capitão Jim Brass e o legista residente de Las Vegas, dr. Al Robbins, fazem citações com famosas frases retiradas de letras de rocks clássicos.



Cubo de Rubik

Se você é um nerd de verdade, já deve ter colocado as mãos nesse quebra-cabeças tridimensional. Girando as faces sobre os vários eixos para mudar os quadrados coloridos de lugar (cada face do cubo tem nove quadrados na versão clássica), deixar uma das faces com uma cor única é algo possível para a maioria dos mortais, com um mínimo de esforço e algum tempo livre. Mas acertar as cores de todos os lados é uma tarefa bem mais complicada.

Inicialmente chamado de Cubo Mágico, este ícone nerd foi inventado, em 1974, por Ernő Rubik, em sua cidade natal, Budapeste, na Hungria. Ele queria desenvolver um modelo que ajudasse a explicar geometria tridimensional, e acabou criando um dos brinquedos mais vendidos da história. Mais de 300 milhões de cubos já foram vendidos no mundo todo, o que daria para fazer uma linha de cubos indo desde o polo Sul até o polo Norte.

É fácil encontrar na internet sites com instruções para resolução, fóruns e comunidades de fanáticos pelo Cubo de Rubik. E existem, em muitos países, campeonatos de velocidade para resolução do cubo. Atualmente, o recorde mundial para uma resolução é de Erik Akkersdijk, que no campeonato aberto da República Tcheca de 2008, montou-o em 7,08 segundos.



Cultura medieval

Apesar de, por muito tempo, as pessoas terem acreditado que a Idade Média tivesse sido um período de trevas e ignorância, hoje sabemos que não foi bem assim... Grandes descobertas foram feitas nesse período, e apesar de os nerds da época terem sido muito perseguidos (a Inquisição não era lá muito simpática aos nerds; como nerdice é sinônimo de curiosidade e inteligência, pode-se imaginar o porquê!) hoje em dia, nove entre dez nerds apreciam a cultura medieval e estudam seus derivados. Na Europa, é comum haver visitação a castelos medievais, no intuito de mostrar facetas dessa cultura aos turistas, além da realização de feiras concorridíssimas que incluem justas, falcoaria e outras atrações típicas daqueles tempos. Uma das mais famosas do mundo ocorre em Kaltenberg, na Baviera. Mas até no Brasil já existem empresas especializadas em comercializar roupas em estilo medieval, proporcionar cursos de cutelaria e fabricação de cotas de malha, e na preparação de pratos utilizando receitas da Idade Média, servindo verdadeiros banquetes medievais.



Curie, Pierre e Marie

Pierre e Marie Curie formam, provavelmente, o casal nerd mais famoso da história. Em 1903, com Henri Becquerel, receberam o Prêmio Nobel de física em reconhecimento pelos extraordinários serviços prestados por suas pesquisas sobre os fenômenos de radiação.

Após a descoberta da radioatividade por Becquerel em 1896 (observando a radiação natural emitida por cristais de urânio), Marie Curie estudou intensivamente o fenômeno, usando um instrumento de medição de carga e potencial elétrico aperfeiçoado por Pierre Curie e seu irmão Jacques Curie, o eletrômetro; eventualmente, percebeu que outros elementos, como o tório, também eram

radioativos. Seu marido Pierre se juntou a ela nas pesquisas, e eles acabaram descobrindo novos elementos, como o polônio, batizado em homenagem à terra natal de Marie, e o rádio, assim chamado por sua intensa atividade radioativa.

Após a morte do marido em um acidente em 1906, Marie, que já tinha sido a primeira mulher a receber um Prêmio Nobel, tornar-se-ia também a primeira mulher a ser professora da Sorbonne, e em 1911 recebeu seu segundo Prêmio Nobel, desta vez em química. Ela faleceu em 1934, vítima de uma doença provavelmente contraída devido aos efeitos da radiação a que se expôs durante suas pesquisas, que eram desconhecidos naquela época. Uma das filhas do casal, Irène Joliot-Curie e seu marido Frédéric Joliot-Curie, também foram físicos que se dedicaram ao estudo da radioatividade, pelo qual receberam um Prêmio Nobel de física – mais uma evidência de que a nerdice pode ser influenciada por fatores genéticos.



Cyberpunk

A palavra é a junção de cibernética com *punk*, e tem sido usada para designar um subgênero da ficção científica que descreve uma cultura em que a tecnologia é avançada, porém os padrões de vida são ruins. Uma frase que define tal estilo de vida seria “high tech, low life”, sugerindo o clima sombrio de muitas das distopias descritas em livros em que impera a estética *ciberpunk*. Os autores mais destacados nessa área são William Gibson e Bruce Sterling, mas há muitos outros, e qualquer fantasia em que temos um mundo sinistro com hackers, computadores e realidade virtual entrando em conflito com os valores humanos se aproxima do gênero.



Darwin

Se alguma vez existiu um homem muito à frente do seu tempo, esse homem foi Charles Robert Darwin. Nascido na Inglaterra em 1809, esse cientista partiu em 1831 numa expedição científica de cinco anos a bordo do navio explorador *HMS Beagle*. Numa época em que ninguém acreditava que os fósseis incrustados em rochas eram animais que tinham vivido na Terra havia milhões de anos, Darwin reuniu informações sobre fósseis e animais existentes ao redor do mundo; e suas anotações se tornariam a base de uma teoria revolucionária.

Depois do final da expedição do *Beagle*, em 1836, Darwin analisou as informações coletadas e, durante mais de vinte anos, formulou uma teoria para explicar a relação entre as espécies extintas e suas sucessoras atuais, e a influência do meio ambiente na evolução de determinadas características das espécies. Ele chamou sua teoria de seleção natural: as características úteis que surgiam eram preservadas para as próximas gerações, já que os animais que as possuíam eram mais aptos a sobreviver. Suas conclusões

representam, talvez, o maior exemplo de uso do método científico em toda a história da humanidade.

Em 1859, quase cem anos antes da descoberta do papel do DNA na transmissão de características genéticas e do mecanismo da hereditariedade, Darwin publicou seu famoso livro *A origem das espécies*, que se tornou a base da teoria da evolução que é ensinada até hoje. Darwin morreu em 1882, não sem antes ter publicado diversos livros sobre suas observações e teorias, e apesar da polêmica que se seguiu à divulgação da sua teoria da seleção natural, é considerado hoje um dos mais brilhantes cientistas da história.



Data

Data é um androide desenvolvido pelo doutor Noonien Soong, que conseguiu desenvolver um cérebro artificial positrônico, tecnologia sobre a qual especulou um escritor do século XX: Isaac Asimov (confira o verbete na página 28). O androide foi encontrado por uma nave da Federação dos Planetas Unidos no planeta Omicron Teta, em 2338; os demais colonos humanos do planeta haviam sido destruídos por uma poderosa entidade alienígena.

Data alistou-se na Frota Estelar da Federação, e tornou-se tenente-comandante, servindo na espaçonave *Enterprise-D*, sob o comando do capitão Jean-Luc-Picard.

Como androide, possui constituição humana, embora sua pele jamais tenha conseguido imitar a natural; sua força é extraordinária, é capaz de complexas operações mentais e de imenso armazenamento de informações, como um supercomputador. De resto, suas funções são réplicas das humanas, embora não necessite de alimentação; sua programação inclui a capacidade de aprendizado, a apreciação da arte e até o sexo. Um chip especial foi

capaz de fazê-lo experimentar as emoções. Que nerd não gostaria de ter tal androide à sua disposição?!



DC

Sigla que designa a editora especializada em quadrinhos DC Comics, dos Estados Unidos, fundada em 1934 como National Allied Publications, e que lançaria a revista *Detective Comics* – local de nascimento das aventuras de Batman.

Nela surgiram muitos dos maiores super-heróis das HQs, além do Homem-Morcego: o Super-Homem, a Mulher-Maravilha, o Flash, o Lanterna Verde e muitos outros. Tradicional rival comercial da editora Marvel, a DC hoje pertence ao grupo Time Warner e fatura anualmente zilhões de dólares com gibis, filmes e produtos ligados aos personagens sobre os quais exerce os direitos de licenciamento. Nerds de todas as partes do mundo, que amam colecionar HQs, certamente contribuem com significativa parcela desses zilhões de dólares.



DeLorean equipado com um capacitor de Fluxo (AKA máquina do tempo)

Pode ser que o objeto de desejo de todo jovem seja um carro. Porém, para um jovem nerd, que objeto seria mais desejado do que um carro capaz de viajar no tempo?

Essa fantasia foi realizada por um dos personagens mais nerds de todos os tempos, o pesquisador da cidade de Hill Valley, Emmett “Doc” Brown.

Interessado em física e outras ciências, ele adaptou um carro DeLorean para funcionar como uma máquina do tempo. O que faz o carro funcionar como um dispositivo temporal é a invenção de Doc Brown, o Capacitor de Fluxo. Esse mecanismo, se receber a quantidade de 1.2 GW de energia elétrica, enquanto o carro se mover a mais de 140 km/h, será ativado e poderá disparar um transporte quadrimensional através do contínuo do espaço-tempo (veja verbete “Paradoxo do espaço-tempo” na página 156).

Há réplicas desse DeLorean em simuladores de parques temáticos; mas, que se saiba, o único verdadeiro (e que funcionou) voltou no tempo e encontra-se agora com seu criador em algum lugar do Velho Oeste. Ou não.



“Desculpe por isso, chefe” (“Sorry about that, chief”)

Frase preferida de Maxwell Smart, agente do C.O.N.T.R.O.L.E., agência que combate a terrível K.A.O.S. Como Max é, digamos, um tanto desajeitado e sem a mínima noção de espaço e tempo, sempre faz a coisa errada na hora errada, causando acidentes tremendos e mandando pessoas para o hospital. Sua vítima preferida é seu superior na organização, o Chefe. Que, aliás, sempre parece desculpar seu prezado agente de campo tantas vezes quantas forem necessárias. Se Max trabalhasse para Siegfried, já teria sido despedido. Ou executado.



De volta para o Futuro (Back to the Future)

Trilogia realizada para o cinema pelo diretor Robert Zemeckis, nos anos de 1985, 1989 e 1990. Conta a história do adolescente Marty McFly, que acidentalmente faz uma viagem ao passado num DeLorean, o carro-máquina-do-tempo de seu amigo, o cientista levemente maluco e nerd convicto Doc Brown. O garoto vai parar em 1955 e, desastrosamente, impede o namoro de seus pais, com uma ajuda indesejável do vilão Biff Tannen. Ora, temos aqui uma variação do paradoxo do espaço-tempo (verbete na página 156). Se Marty impedir George McFly de casar-se com a bela Lorraine, ele não existirá! Mas, se ele não vier a existir, como poderia voltar no tempo e impedir sua própria existência?...

Após conseguir voltar de 1955 para o futuro (1985), que é seu presente, Marty encontra tudo mudado para melhor; mas no segundo filme ele e Doc têm de viajar de novo, desta vez para o futuro do futuro – 2015 – levando junto a namorada de Marty, Jenny. Sua missão é salvar o, bem, “futuro” filho de ambos, metido em encrencas. Mas, de novo, Biff Tannen se intromete, volta para o passado e muda o futuro – para pior! Resta a Marty mais uma vez ir a 1955 e eliminar as mudanças no passado para consertar o futuro... Hum, você ficou confuso? Assista aos três filmes em sequência e a confusão passará. Quase.

No terceiro filme, após ficar preso em 1855, Marty descobre que Doc Brown foi parar em 1885, onde se tornou ferreiro. E tem que dar um jeito de viajar para esse passado e impedir que seu amigo seja assassinado (de novo). Porém, em 1885, não há gasolina para fazer o DeLorean funcionar! Quando Doc se apaixona por uma professora, a situação piora. As aventuras de Marty tentando voltar para o futuro, então, se tornam muito mais complicadas.

Os destaques nos três filmes ficam para as cenas que misturam referências nerds, como Marty dizendo a seu pai que é “Darth Vader, do planeta Vulcano”...



Dilbert

Dizer que Dilbert é um nerd é redundância. Ele é um engenheiro que trabalha numa grande empresa, lidando com a mediocridade do chefe e procedimentos burocráticos estúpidos típicos do mundo corporativo.

A tira que conta suas aventuras foi criada pelo desenhista americano Scott Adams, e é publicada desde 1989, satirizando o mundo capitalista do trabalho. Consta que o autor foi economista e sofreu na pele tudo aquilo que satiriza. Mas é certo que qualquer nerd que trabalha numa grande empresa já teve a sensação de que Adams andou espionando por ali para escrever suas histórias. O personagem coadjuvante mais importante da tira é, sem dúvida, Dogbert, o cachorro intelectual. De mero animal de estimação ele passou a ser consultor, planejando dominar o mundo e escravizar os humanos. O que, talvez, ele já tenha conseguido. Nós é que não percebemos.



Dimensões

Todo mundo sabe que o Universo em que vivemos possui basicamente três dimensões de espaço e uma de tempo (e os mais nerds estão até familiarizados com o conceito de “espaço-tempo” proposto por Einstein), certo? Bem, é melhor olhar de novo:

de acordo com a física moderna, isso está absolutamente errado! Embora nossos sentidos nos permitam apenas interagir com um mundo tridimensional e “perceber” a passagem do tempo de forma linear, as teorias mais recentes indicam que nosso Universo deve ter pelo menos nove dimensões de espaço e uma de tempo (segundo os adeptos de diferentes versões da teoria das cordas – veja página 203), ou dez de espaço e uma de tempo (segundo a teoria M, uma extensão que engloba as cinco diferentes versões existentes da teoria das cordas), ou pelo menos oito dimensões espaciais (segundo alguns estudiosos de mecânica quântica).

É claro que ainda não foi provado que tais dimensões adicionais existem, mas essa é uma das primeiras missões dos pesquisadores junto ao LHC, o maior acelerador de partículas já criado. Provavelmente teremos novidades interessantes já nos próximos anos: uma colisão de partículas corretamente planejada poderá “ejetar” parte da massa das partículas envolvidas para fora de nosso Universo tridimensional, provando a existência de outras dimensões. Enquanto aguardamos o resultado desse acidente de trânsito subatômico, podemos continuar nos divertindo com as possibilidades criadas pelas múltiplas dimensões adicionais, como universos paralelos, viagens no tempo, invasores bizarros de outras dimensões, e tudo mais que os autores de ficção científica puderem imaginar.



Dinossauros

“Quando os dinossauros dominavam a Terra...”. Muitas histórias (e, é claro muitas piadas) começam com essa frase, que faz referência ao passado remoto de nosso planeta, muito antes de existirem seres humanos aqui. Os dinossauros efetivamente “dominaram” a Terra por mais de 160 milhões de anos, durante a era Mesozoica (entre a segunda metade do período Triássico e o

final do período Cretáceo, e, portanto, todo o período Jurássico, que se localiza entre os dois). Sua extinção ocorreu no final do Cretáceo, num evento que marcou também o fim da era Mesozoica. Uma das teorias mais aceitas para a súbita extinção em larga escala de animais e vegetais é de que ela foi causada por um ou mais eventos catastróficos, como o impacto de asteroides ou atividade vulcânica excessiva, resultando em obstrução da incidência de luz solar e no consequente rompimento do equilíbrio ecológico da Terra.

A denominação “dinossauro” foi criada pelo paleontólogo e anatomista inglês Richard Owen, em abril de 1842, na versão impressa de uma palestra conferida em 2 de agosto de 1841 em Plymouth, Inglaterra, sobre fósseis britânicos de répteis. A etimologia da palavra é de origem grega: *deinos* (terrível, poderoso), e *sauros* (lagarto). Mais recentemente, a palavra passou também a ser usada para descrever coisas enormes, desajeitadas, antigas e obsoletas.

A definição científica atual diz que dinossauros são répteis arcossauros terrestres (arcossauro é o grupo que inclui os pássaros modernos, os “crocodilianos”, e os extintos dinossauros, pterossauros e outros ancestrais dos crocodilos), compreendendo todos os terópodes, em sua maioria, carnívoros bípedes; e os sauropodomorfos (em geral, herbívoros quadrúpedes de pescoço e cauda longas). E não, estes não são descendentes de Sauron.

No imaginário nerd, os dinossauros se tornaram muito populares através de livros e filmes como *O mundo perdido* (Conan Doyle), *Viagem ao centro da Terra* (Jules Verne), e, mais recentemente, *Jurassic Park* (Michael Crichton) – veja verbete na página 120. Embora os simpáticos bichinhos estivessem extintos há milhões de anos quando os seres humanos surgiram, a ficção se encarregou de imaginar todo tipo de aventura envolvendo carnívoros gigantescos perseguindo e devorando pobres pessoas apavoradas. O que, no caso dos vilões, não deixa de ser interessante. Há até nerds que imaginam tiranossauros famintos invadindo Brasília e atacando o Congresso Nacional...



Direitos e responsabilidades básicos dos nerds

Um manifesto foi criado para celebrar o primeiro Geek Pride Day, Dia do Orgulho Geek, ou Dia do Orgulho Nerd, ou ainda Dia da Toalha – sim, a nerdice tem um dia oficial de comemoração, 25 de maio (veja o verbete correspondente para saber por que esse dia especificamente, e o que isso tem a ver com toalhas). Esse manifesto incluiu uma lista de direitos e responsabilidades básicos dos nerds, geeks, ou seja lá como você preferir chamá-los:

Direitos

1. O direito de ser ainda mais nerd.
2. O direito de não sair de casa.
3. O direito de não ter um “par romântico” e de ser virgem.
4. O direito de não gostar de futebol ou de qualquer outro esporte.
5. O direito de se associar a outros nerds.
6. O direito de ter poucos amigos (ou mesmo nenhum).
7. O direito de ter quantos amigos nerds que você quiser.
8. O direito de não andar “na moda”.
9. O direito de estar acima do peso e enxergar mal.
10. O direito de mostrar a sua nerdice.

11. O direito de dominar o mundo.

Responsabilidades

1. Ser um nerd, não importa o que aconteça.
2. Tentar ser mais nerd do que qualquer outra pessoa.
3. Se houver uma discussão sobre um assunto nerd, você deve dar a sua opinião.
4. Guardar todo e qualquer objeto nerd que você tiver.
5. Fazer todo o possível para mostrar suas tralhas nerds como se fossem um “museu de nerdice”.
6. Não ser um geek genérico. Você deve se especializar em alguma coisa.
7. Assistir a cada filme nerd na noite de estreia e comprar cada livro nerd antes de todo mundo.
8. Ficar na fila em cada noite de estreia. Se puder ir fantasiado ou pelo menos com uma camiseta relacionada ao evento nerd, melhor ainda.
9. Não perder seu tempo com qualquer coisa não relacionada à nerdice.
10. Se tornar amigo de qualquer pessoa que tenha alguma semelhança física com personagens de quadrinhos ou de ficção científica.
11. Tentar dominar o mundo!



Discworld

Quando, em 1983, o autor inglês Terry Pratchett (nascido em 1948 em Beaconsfield) publicou o livro *A cor da magia*, não tinha ideia de que, ao criar aquele universo, passaria a vida saciando a sede dos leitores de todo o planeta por mais aventuras no mundo do disco.

Segundo Pratchett, no vasto Universo, um antiquíssimo e imenso cosmoquelônio viaja pelo espaço: A'Tuin, a tartaruga, que tem sobre seu casco quatro elefantes (Berilia, Tubul, Grande T'Phon e Jerakeen), sustentando nas costas um disco achatado. Nesse mundo do disco – *Discworld* – encontram-se continentes e mares onde transcorrem as histórias pratchettianas.

Lá encontramos localidades famosas, como Ankh-Morpork, cidade-estado em que fica a Universidade Invisível, a escola de magia de onde saiu o inepto mago Rincewind; Lancre, terra das bruxas, lar da famosa Granny Weatherwax (Vovó Cera-do-Tempo) e de onde se pode entrar num portal que leva a um “Universo Parasita” habitado por elfos; o Continente Contrapeso, de onde veio Duasflor (Twoflower) o primeiro turista do Disco, que difundiu não apenas o conceito de turismo, mas também o de apólices de seguros, e que após sua viagem escreveria o revolucionário panfleto “O que eu fiz nas minhas férias”.

No *Discworld* encontraremos ainda seres fantásticos como dragões, hipopótamos e uma multiplicidade de deuses. A existência dos deuses do disco depende de terem fiéis ou não, e alguns deles vivem no alto da montanha Cori Celesti, no reino de Dunmanifestin, onde se dedicam a várias atividades amenas – como lançar raios lá para baixo ou jogar dados disputando o destino de pessoas, cidades e mundos.

Terry Pratchett vendeu sua primeira história aos 13 anos; com o dinheiro recebido, comprou uma máquina de escrever. Publicou em

1971 sua primeira novela humorística, *The carpet people*. Após trabalhar na imprensa por anos, o grande sucesso da série *Discworld* o levou a uma carreira na literatura em tempo integral. Consta que já publicou por volta de quarenta livros sobre o mundo do disco, e sempre há mais um sendo lançado...



DNA

“Soltem esse homem inocente! O verdadeiro assassino é o mordomo, como prova esta amostra do seu ácido desoxirribonucleico encontrada na cena do crime.” Essa fala poderia estar em qualquer filme ou seriado policial atual. Bem, não exatamente assim. O DNA, sigla em inglês para “ácido desoxirribonucleico”, é um ácido nucleico (uma macromolécula composta de cadeias de nucleotídeos) que contém as informações genéticas usadas no desenvolvimento e funcionamento dos seres vivos conhecidos. A principal função das moléculas de DNA é armazenar as informações utilizadas para a construção de componentes das células de um organismo. Os segmentos de DNA que carregam tais informações genéticas são os genes. Dentro das células de um organismo, o DNA se organiza em longas estruturas chamadas de cromossomos.

Embora o DNA tenha sido isolado pela primeira vez em 1869, pelo médico suíço Friedrich Miescher, foi só em 1953 que James D. Watson e Francis Crick publicaram um artigo sugerindo o modelo aceito atualmente de sua estrutura molecular em hélice dupla (pelo qual receberam um prêmio Nobel em 1962).

Por carregar o código genético dos seres vivos, o DNA se tornou a base da biologia molecular e das pesquisas nas áreas de medicina e evolução (explicando a transmissão de características entre as gerações, descrita muito antes por Charles Darwin, veja página 64). Também fornece evidência irrefutável em incontáveis cenas de

crime da vida real e da ficção, já que ele está em cada célula e identifica de forma única cada ser vivo do planeta.



Drosophila melanogaster

O que poderia ser mais nerd do que chamar a “mosquinha da banana” pelo seu nome científico? Bem, se é esse o caso, qualquer pessoa que tenha estudado biologia no colégio pode se sentir pelo menos um pouquinho nerd.

A popular *Drosophila* é um dos organismos mais utilizados em biologia, especificamente em estudos de genética, por diversos motivos: é um inseto pequeno, fácil de criar em laboratório, com uma manutenção barata; as fêmeas são altamente férteis, podendo gerar até cem ovos por dia, e talvez até 2 mil durante sua vida; tem um ciclo de vida curto, de cerca de dez dias, que permite o estudo de várias gerações em questão de semanas; tem apenas quatro pares de cromossomos, e as larvas maduras apresentam nas glândulas salivares cromossomos “gigantes”, formados por várias multiplicações dos filamentos da eucromatina, o que facilita sua observação ao microscópio; e, uma vez anestesiadas, suas características morfológicas são muito fáceis de se observar.

Além disso, ou talvez por todos esses motivos, a *Drosophila melanogaster* foi o primeiro inseto a ter seu genoma sequenciado, e publicado no ano de 2000. E certamente continuará sendo estudada em qualquer curso de biologia que se preze.



Dr. Who

Esse seriado inglês tem deixado sua marca na história da televisão, e é um grande sucesso entre o público nerd. Estreou em novembro de 1963, na BBC, criado por Sydney Newman. E durou até 1989, perfazendo 26 temporadas!

A história é bastante simples. Um misterioso senhor, chamado doutor Who, é na verdade um *time lord*, um senhor do tempo, e viaja pelo espaço-tempo utilizando uma antiga cabine policial inglesa denominada Tardis, que significa “time and relative dimensions in space”, que podemos traduzir por tempo e dimensões relativas no espaço.

Os objetivos do doutor são lutar contra o mal e a tirania que sempre aparecem, seja qual for a época e o local. Ao longo desses 26 anos de episódios ele combateu inúmeros bandidos, e contou com a colaboração de várias pessoas, vindas de muitos planetas e séculos. Como um senhor do tempo, Who pode mudar seu aspecto físico, e isso explica por que variados atores puderam representá-lo nas diferentes temporadas (John Baker, William Hartnell, John Pertwee, Patrick Troughton...)

Em 2005, a série foi renovada pela BBC, com a mesma trama, porém novo elenco e novos episódios que continuam no ar. Durarão eles mais 26 anos?



Duna

Imagine um planeta em que a água é escassa (um bom exercício para nos acostumarmos com a Terra daqui a alguns anos, se, apesar dos alertas dados por inúmeros nerds e/ou ecologistas, o desperdício continuar).

Imagine clãs que detêm o poder e o disputam acirradamente. Imagine um povo que recicla não apenas a urina humana, mas os próprios corpos de seus mortos, para obter o líquido vital.

Você terá o mundo que o autor americano Frank Herbert concebeu para seu livro *Duna*, lançado em 1965. O livro conta como o jovem Paul Atreides vai para Arrakis, planeta seco em que enfrentará muitos desafios e se tornará o lendário Muad'Dib, espécie de salvador anunciado por antigas profecias.

Uma perfeita combinação de ficção científica, magia e intriga política, *Duna* recebeu vários prêmios literários e inaugurou uma série de obras que estrelam os diferentes clãs a disputar o poder nesse peculiar mundo. Também foi adaptado para filmes e minisséries, e é hoje considerado um clássico, trazendo alguns dos conceitos e citações mais intrigantes da ficção, como a litania do medo (veja na página 126).



Efeito Doppler

Todo mundo já “ouviu” o famoso efeito Doppler (nem precisa ser nerd): uma ambulância ou outro veículo com uma sirene ligada vem se aproximando, passa por perto e depois se afasta. À medida que a sirene se aproxima e depois se afasta, o som vai mudando de tom, de mais agudo para mais grave. Entretanto, a sirene não muda, e o seu som também não. A diferença que percebemos no tom é resultado do efeito Doppler: a frequência do som (ondas sonoras) que nós (receptores) ouvimos, altera-se em função da velocidade com que o veículo carregando a sirene (o emissor de ondas sonoras) se move em relação a nós. Então, quando o veículo está se aproximando, a frequência das ondas é maior, e percebemos o som mais agudo do que ele é na realidade. Quando ele se afasta, a frequência das ondas fica menor, e percebemos o som mais grave.

Esse efeito ocorre não apenas com ondas sonoras, mas também com a luz e outros tipos de radiação, como ondas eletromagnéticas. Quem o descobriu foi o físico austríaco Christian Doppler, em 1842.

Por causa do efeito Doppler, foi possível demonstrar que o Universo está em expansão, através do que se convencionou chamar “desvio para o vermelho” (*redshift*): a radiação emitida pelas estrelas e galáxias distantes chega à Terra com uma diminuição da frequência, o que no espectro luminoso significa um desvio em direção à luz vermelha (que tem menor frequência), o que mostra que elas estão se afastando. Se o Universo estivesse se contraindo, a alteração seria em direção a uma frequência maior (aproximando-se da cor azul), num efeito chamado *blueshift*.

Por incrível que possa parecer, o efeito Doppler tem aplicações práticas, desde o uso em radares para detecção de velocidade, exames como ecocardiograma e ultrassom, medidas de velocidade de fluidos, e até como fantasia de Halloween (Sheldon, em *The big bang theory* – esta, é claro, para uso exclusivo de nerds).



Einsten, Albert

Se apenas uma pessoa na história puder ser considerada absolutamente nerd, Albert Einstein, relatividade à parte, é provavelmente o melhor candidato a esse título honroso. Físico teórico, ele chegava a desprezar resultados experimentais que pareciam contradizer suas teorias, tal era sua certeza em estar certo, mesmo quando suas descobertas pareciam absolutamente impossíveis e absurdas para a época. Quem mais poderia afirmar, no início do século XX, que a matéria e energia são fundamentalmente a mesma coisa, e que a luz é desviada por campos gravitacionais? Sem mencionar o conceito de distorção da estrutura do espaço-tempo, que “aposentou” a lei da gravitação de Newton.

Einstein nasceu na Alemanha em 14 de março de 1879, viveu na Itália e na Suíça, e estudou matemática e física no Instituto Federal de Tecnologia (na época Escola Politécnica) de Zurique, onde mais tarde viria a lecionar. Suas pesquisas o levaram ao

desenvolvimento, entre outros avanços da física, da teoria da relatividade restrita, da teoria da relatividade geral, de um teorema que permitiu descrever o movimento Browniano de moléculas, da teoria dos fótons e da dualidade partícula-onda, da teoria quântica do movimento atômico em sólidos, teorias de flutuação termodinâmica e física estatística, enfim, de uma impressionante série de descobertas que o tornaram conhecido como a mente mais brilhante da história.

Em 1905, mesmo ano em que completou seu doutorado pela Universidade de Zurique, Einstein publicou a teoria da relatividade restrita, onde deduziu a equação mais conhecida de todos os tempos: $E = mc^2$ (energia = massa X o quadrado da velocidade da luz). Essa equação, que mostra a possibilidade de converter pequenas quantidades de matéria em grandes quantidades de energia, foi a base do desenvolvimento de toda a tecnologia para uso de energia nuclear que hoje conhecemos. Apesar disso, Einstein só viria a ganhar um Prêmio Nobel de física em 1921, por suas contribuições para a física teórica, em especial pela descoberta da lei do efeito fotoelétrico.

Como todo bom nerd, Einstein era famoso por ser totalmente focado em seu principal interesse (suas pesquisas científicas), e um tanto distraído em relação a qualquer outro assunto, embora tenha muitas vezes manifestado convicções políticas, incluindo a oposição a governos totalitários como o da Alemanha nazista, e o repúdio à corrida armamentista e à fabricação de bombas atômicas pelas grandes potências mundiais. Ele se mudou em 1933 para os Estados Unidos, onde lecionou na Universidade de Princeton, e lá viveu até falecer, em 18 de abril de 1955. O médico que fez sua autópsia não conseguiu escapar à tentação de preservar seu cérebro para estudo futuro, mesmo sem autorização da família do cientista.

Nenhum outro gênio foi tão importante para a ciência, nem encarnou tão perfeitamente quanto Albert Einstein o estereótipo do professor aloprado, o cientista brilhante, mas completamente desligado e meio maluco.



“Ele está morto, Jim”

No original, “He’s dead, Jim”. A frase do dr. Leonard McCoy mais ouvida pelo capitão Kirk, usada na maioria das vezes para descrever o estado dos “camisas vermelhas” (veja verbete na página 44), pouco depois de teletransportados para missões em planetas desconhecidos, nas quais deveriam proteger os oficiais da *Enterprise*. Essa frase, uma das muitas referências à série clássica da franquia *Jornada nas Estrelas*, tornou-se popular entre trekkers e nerds em geral para descrever qualquer coisa que se recuse definitivamente a funcionar – de torradeiras elétricas a computadores.

É possível que tenha sido uma das frases mais ditas por McCoy em toda a série – sim, há nerds que contabilizam essas coisas. Veja outra frase do bom doutor em “I’m doctor, not a...” na página 110.



Élfico – Língua construída para os elfos das obras de J.R.R. Tolkien

O autor britânico J.R.R. Tolkien já criava línguas quando era criança. Adulto, continuou com esse agradável passatempo, que provavelmente o distraía enquanto ele executava tarefas enfadonhas como decifrar códigos alemães numa trincheira da França, ou corrigir centenas de provas de seus alunos em Oxford.

Seja como for, ele começou a inventar as línguas élficas na época da Primeira Guerra Mundial, e não criou apenas uma, mas várias: os elfos que seriam personagens em seus contos falaria o vanyarin, o idioma noldor, o telerin (todas variações do quenya). Mas as línguas que ele mais desenvolveu, com gramática definida e

um vocabulário respeitável, foram o quenya (língua antiga) e o sindarin (língua do povo Sinda). Ele começou também a criar línguas para os humanos (o adûnaico) e os anões (o kûzdul), e ainda menciona a língua assustadora de Mordor (as famosas inscrições do Um Anel são escritas nessa língua).

Hoje, uma das atividades nerds mais aprazíveis é aprender tais idiomas e utilizá-los. Frases como “Elen síla lumen omentielvo” (Uma estrela brilha sobre a hora do nosso encontro) são compreendidas por um número crescente de pessoas no mundo. Houve casos documentados de pedidos de casamento feitos em élfico, e há até quem sugira a colocação de “élfico fluente” no currículo... pode ajudar, se o empregador também for nerd!



Equinócios e solstícios

Em astronomia, solstício é o momento em que o Sol, durante seu movimento aparente na esfera celeste, atinge a maior declinação em latitude, medida a partir da linha do equador. Os solstícios ocorrem duas vezes por ano: em dezembro e em junho. Dia e hora exatos variam de um ano para outro. Quando ocorre no verão, significa que a duração do dia é a mais longa do ano. No inverno, significa que a duração da noite é a mais longa do ano.

No hemisfério Norte o solstício de verão ocorre por volta do dia 21 de junho e o solstício de inverno por volta do dia 21 de dezembro. Essas datas marcam o início das respectivas estações do ano nesse hemisfério. Já no hemisfério Sul, o fenômeno é simétrico: o solstício de verão ocorre em dezembro e o solstício de inverno ocorre em junho.

O equinócio é definido como um dos dois momentos em que o Sol, em sua órbita aparente (como vista da Terra), cruza o plano do equador celeste (a linha do equador terrestre projetada na esfera celeste). Mais precisamente é o ponto onde a eclíptica cruza o equador celeste. A palavra equinócio vem do latim, *aequus* (igual) e *nox* (noite), e significa “noites iguais”, ocasiões em que o dia e a

noite duram o mesmo tempo (12 horas). Os equinócios ocorrem nos meses de março e setembro e também definem mudanças de estação. No hemisfério Norte a primavera inicia em março e o outono em setembro. No hemisfério Sul, naturalmente, a primavera se inicia em setembro e o outono em março.

Uma das mais famosas citações sobre o equinócio está numa continuação do clássico *Os três mosqueteiros*, de Alexandre Dumas, quando o personagem Aramis diz que eles precisam chegar a um certo local “antes do equinócio”. E Porthos responde: “Esse tal equinócio terá de ter cavalos melhores que os meus, para chegar antes de mim...”

Solstícios e equinócios também são períodos importantes nos cultos dos neopagãos.



Esperanto

O esperanto foi uma língua construída pelo oftalmologista Ludwik Lejzer Zamenhof, nascido em Bialystock, cidade que pertencia ao Império Russo, mas hoje faz parte da Polônia. Ele desejava criar um idioma de fácil aprendizagem, e que pudesse ser usado por pessoas de todas as nacionalidades, minimizando assim os atritos internacionais e ajudando na construção da paz mundial. Seria uma língua franca (expressão latina para um idioma de relação, no contato e comunicação entre grupos ou membros de grupos linguisticamente distintos). Algo que eliminaria a necessidade de se inventar o famoso “tradutor universal” de *Star Trek*, que fazia com que romulanos ou cardassianos automaticamente falassem um inglês perfeito. Ou de qualquer pessoa ser obrigada a aprender francês, russo, chinês, klingon. Uma versão oficial das regras para uso do esperanto foi publicada em 1887, primeiramente em russo, e logo depois em alemão, francês e polonês.

É uma língua de aprendizado fácil, de característica aglutinante: para formar palavras, é preciso aglutinar (juntar) os morfemas

(pedacinhos básicos de palavras). Para conjugar os verbos não se faz variações por pessoa, e os tempos são o indicativo, imperativo e subjuntivo; compreende apenas os casos nominativo e acusativo.

É a língua planejada mais falada no mundo, embora durante as guerras mundiais os esperantistas fossem perseguidos (nazistas os matavam em suas terras e stalinistas os exterminavam nas suas). A Unesco o estimula, pois há evidências de que ele auxilia no aprendizado dos demais idiomas. Estima-se que tenha mais de 2 milhões de falantes pelo mundo. Apesar de muitos nerds ainda preferirem o klingon ou o quenya, podemos considerar que a apreciação de línguas artificiais é um sinal tão claro de nerdice que qualquer esperantista será, necessariamente, um de nós.



“Esta mensagem se autodestruirá em cinco segundos”

Sua missão, caso deseje aceitá-la, é salvar o embaixador sequestrado e sua família, além de capturar os terroristas responsáveis antes que as autoridades corruptas e coniventes do país onde eles estão percebam o que aconteceu. Como sempre, caso você ou qualquer membro da sua equipe seja capturado ou morto, o governo negará qualquer conhecimento das suas atividades. Esta mensagem se autodestruirá em cinco segundos. Boa sorte.

Uma pequena nuvem de fumaça, destruindo a minifita (fita de rolo, na qual eram feitas as gravações na década de 1960), e tinha início mais um episódio de *Missão impossível*. Estamos falando do seriado que estreou em 1966 e durou sete temporadas, e em que um pequeno grupo de agentes altamente especializados realizava missões secretas absurdamente arriscadas ao redor do mundo (normalmente em um país da cortina de ferro, ou lugares ainda piores). Veja mais detalhes sobre o seriado no verbete “Missão impossível” na página 137.



"Estes não são os droids que você procura"

"These aren't the droids you're looking for". Frase dita por Obi Wan Kenobi, logo após, com um gesto, invadir a mente de um perseguidor e usar a força para convencê-lo de que C3PO e R2D2, os *droids* que ele procurava, não eram, bem, os *droids* que ele procurava... A frase pertence ao primeiro filme da trilogia original de *Star Wars*, o *Episódio IV: Uma nova esperança*. E tem sido usada sempre que um nerd quer fazer alguém acreditar que uma coisa não é o que é. Nem sempre funciona, mas é referência que qualquer nerd entende.



E.T. e outros Filmes de Spielberg

Stephen Spielberg (veja verbete na página 190) produziu vários filmes com extraterrestres, como *Contatos imediatos de terceiro grau*, *E.T.* e mesmo minisséries como *Taken*. Se ele tem fixação por seres alienígenas, não sabemos, mas *E.T., The extraterrestrial*, de 1982, tornou seu protagonista o protótipo do alien bonzinho que não pode ser capturado pelas autoridades malvadas que querem dissecá-lo. A cena de nosso amiguinho voando numa bicicleta, ao som da trilha sonora de John Williams, é um ícone do século XX. Além de ter virado brinquedo em parques temáticos.



"Eu teria conseguido se não fosse por esses garotos intrometidos!"

Frase recorrente dita pelos vilões do desenho animado Scooby-Doo. Na maioria das vezes, esses vilões fingiam atividades fantasmagóricas e/ou monstruosas, para assustar as pessoas e chegarem a seus objetivos maléficos inconfessáveis. Quando a turminha do Mysteries Inc. (Fred, Daphne, Velma, Salsicha e Scooby) os desmascarava, era isso que eles declaravam, com algumas variações, é claro. A frase costuma ser usada como homenagem ao desenho, e às vezes apenas os nerds reconhecem a citação.



Exterminador do Futuro, O (Terminator)

Um assassino cibernético de 2029 é enviado ao passado, para a década de 1980, com a missão de exterminar uma mulher, Sarah Connors. Ela será a mãe de um menino que, no futuro, irá liderar a resistência dos seres humanos contra uma raça de máquinas criada pela corporação Skynet. Os robôs dominarão a Terra e acabarão com a humanidade, a não ser que John Connors, filho de Sarah, possa nascer e crescer em segurança.

Essa é a premissa da série de filmes *Terminator*, sobre um exterminador (Arnold Schwarzenegger) e sua missão. Primeiro filme do diretor James Cameron, de 1984, foi um sucesso tão grande que teve como continuação os filmes *Terminator 2 – Judgement day* (1991), *Terminator 3 – Rise of the machines* (2003), *Terminator – Salvation* (2009) além de uma série de tevê, *The Sarah Connor chronicles*, com duas temporadas (2008 e 2009).

Tornou-se uma das histórias clássicas de viagem no tempo da cultura nerd. Algumas frases suas também se tornaram recorrentes, como “I’ll be back” (Eu voltarei) e “Hasta la vista, baby”.



Extraterrestres em geral

Extraterrestre (ou extraterreno) é uma palavra que identifica tudo que não tem origem no planeta Terra. Mas é claro que, do ponto de vista nerd, estamos nos referindo aos homenzinhos verdes (ou cinzentos, a variedade é enorme) de cabeça grande que nos visitam regularmente em seus discos voadores.

Embora a ciência ainda não tenha encontrado provas da existência de vida fora de nosso planeta, a ficção se encarregou de povoar o Universo com todo tipo de seres alienígenas, amigáveis ou não, e as teorias de conspiração (veja verbete na página 206 e dê uma olhada também em “Área 51”, na página 24) informam que os ETs caminham entre nós pelo menos desde os anos 1950 (sem contar relatos de pilotos sobre *foo fighters*, supostas naves alienígenas que observavam os combates aéreos da Segunda Guerra Mundial sem se envolver).

Além das muitas raças alienígenas presentes em universos como *Star Trek* (destaque especial para vulcanos e klingons, mas sem esquecer os orelhudos ferengi e os cibernéticos borg) e *Star Wars* (de humanoides a enormes lagartos gosmentos como Jabba the Hutt), ETs apareceram em centenas de livros, filmes e seriados como *Doctor Who*, *Guerra dos mundos*, *E.T.*, *Contatos imediatos de terceiro grau*, *Duna*, *O guia do mochileiro das galáxias*, *Perdidos no Espaço*, *Mork e Mindy*, *ALF*, o *ETeimoso*, *Stargate*, *Battlestar Galactica*, *Buck Rogers*, *Babylon 5*, e muitos, muitos outros.



Fantástica fábrica de chocolate, A

Livro infantil do autor galês Roald Dahl (1916-1990), sobre Charlie, um garoto pobre e bonzinho que, junto a outros – não tão bonzinhos –, ganha uma visita à fantástica fábrica de chocolate do estranho senhor Willy Wonka. O livro rendeu duas adaptações para o cinema: uma de 1971, com Gene Wilder fazendo o papel de Wonka, e outra em 2005, desta vez um filme de Tim Burton, com o fabricante de chocolate vivido por Johnny Depp. Muitas gerações de nerds cresceram recordando as tentadoras imagens de rios de chocolate, e as referências aos oompa-loompas, os homenzinhos de trinta centímetros que trabalham na fábrica.



Feiras medievais

Eventos que tentam recriar a atmosfera e o visual das feiras de rua da Idade Média. Nerd que é nerd tem de ir a uma Feira Medieval pelo menos uma vez na vida, para apreciar as justas e os combates dos cavaleiros, as apresentações dos menestréis e dos bobos, falar numa linguagem arcaica (vós ireis adorar tal evento, ó donzelas!) e usar roupas de época – ou, quem sabe, criticar a forma tosca como se tenta transpor o mundo medieval aos nossos dias. Veja também o verbete “Cultura medieval”, na página 61.



Ficção científica em geral - Surgimento e autores

O gênero literário que acabou rotulado como ficção científica teve origem nos livros de aventuras marítimas da época romântica e pré-romântica, e inclui ancestrais tão distintos quanto *Robinson Crusoe*, do inglês Daniel Defoe (1660-1731) e *Vinte mil léguas submarinas*, do francês Jules Verne (1828-1905). Esse autor se tornaria, aliás, o patrono do gênero, pelo número de obras que produziu com base em fatos e pesquisa científica.

Mas a Sci Fi, como é chamada hoje em dia, tem raízes bem mais antigas. Um conto de Johannes Kepler, chamado “Somnium” (escrito na segunda década do século XVII) fala em um homem que é levado até a Lua e vê a Terra desse inusitado ponto de vista. Esse foi considerado por muitos como a primeira história de Sci Fi a ser escrita.

O gênero se subdivide em inúmeros ramos. Para realmente ser considerada uma trama de F.C., uma obra deve utilizar os princípios da ciência de maneira verossímil, plausível – mesmo que o autor queira negá-los, deverá fazê-lo “cientificamente”, por assim dizer.

A expressão ficção científica parece ter nascido na década de 1920, a partir do termo *scientifiction*, criado por Hugo Gernsback, que criou

a revista *Amazing Stories* em 1926. Em homenagem a ele, a World Science Fiction Society passou a atribuir o Prêmio Hugo aos autores que se destacam no gênero. Já a expressão Sci Fi foi usada pela primeira vez pelo fã, editor e escritor Forrest J. Ackerman, na Universidade da Califórnia, em 1954.

Escritores como H. G. Wells, Arthur C. Clarke, Ray Bradbury e Isaac Asimov levaram esse gênero a um alto patamar, seguidos por autores como Robert A. Heinlein, Ursula K. Le Guin, Aldous Huxley e inúmeros outros.



Figurinhas

Veja “Álbuns de figurinhas”, na página 17.



Filmes variados sobre extraterrestres

Nossos amigos alienígenas são constantemente retratados no cinema. Além de *E.T.* e *homens de preto* (veja verbetes específicos nas páginas 81 e 108), eis alguns desses filmes de Sci Fi que foram marcantes, cada qual a seu modo:



O DIA EM QUE A TERRA

PAROU

Era 1951. O medo da guerra nuclear era um fantasma constante ameaçando a humanidade. Então, dirigido por Robert Wise (sim, o mesmo diretor que anos depois filmaria *Star Trek: The motion picture*), este filme veio falar em paz no planeta. Marcou época e se tornou um clássico, ao retratar o alienígena Klaatu como um bom sujeito, querendo salvar a Terra de seus belicosos habitantes. Em 2008, uma refilmagem da mesma história teve por diretor Scott Derrickson, e mostrou no papel de Klaatu o ator Keanu Reeves (nosso velho amigo Neo de *Matrix*). O visual pode ter melhorado, mas a produção não teve o mesmo impacto da década de 1950...



ALIEN

Nesta série de filmes os alienígenas não são apenas malignos: são grudentos, gosmentos, aterrorizantes e se escondem dentro do corpo dos humanos. No primeiro filme (dirigido por Ridley Scott e estrelado Sigourney Weaver como a persistente tenente Ripley) vemos a nave comercial *Nostromo*, numa rota de volta à Terra, responder a um sinal de socorro. Os tripulantes encontram ovos que contêm as tais criaturas gosmentas e vão morrendo um a um, destruídos pelo Alien que clandestinamente embarca na *Nostromo*. A cena do extraterrestre saindo do corpo do tripulante Kane (John Hurt), bem na hora da refeição, é clássica. A incansável Ellen Ripley voltaria à cena enfrentando os bichos feios no filme *Aliens*, de 1986 (dirigido por James Cameron), *Alien 3*, de 1992 (diretor: David Fincher) e *Alien resurrection*, em 1997 (tendo como diretor Jean-Pierre Jaunet).



INDEPENDENC E DAY

A receita deste filme de 1996 foi imaginada para render em cinema, vídeo e produtos subsequentes – videogames, itens de merchandising – o pacote completo. Juntemos um diretor como Roland Emmerich, um ator como Will Smith, naves cheias de alienígenas malvados, cidades da Terra sendo destruídas espetacularmente, e façamos tudo acontecer no dia da Independência americana. Cinemas lotados, é claro.



MARTE ATACA!

Já esta produção dirigida por Tim Burton, em 1996, foi uma grande sátira aos filmes sobre extraterrestres. A começar pelo fato de o presidente dos Estados Unidos ser interpretado por Jack Nicholson! Os marcianos se aproximam da Terra em suas naves, mas ao contrário do que algumas pessoas esperam, não são nada pacíficos e começam a explodir pessoas e edifícios por pura diversão.



Filosofia

Esta ciência, nascida da curiosidade humana, é amada por nerds específicos, embora todo nerd, mais dia, menos dia, pare para refletir sobre suas questões. Inventada pelos gregos a partir do

século VII a.C., ela significa amor à sabedoria (de *filos*, “amante” + *sophia*, “sabedoria”).

A princípio, os gregos criaram a filosofia como uma matéria que lhes permitisse analisar os mitos de forma não religiosa, entendendo-os como tentativas de explicar o mundo, o homem e tudo o que existe (não confundir com o livro de Douglas Adams *A vida, o Universo e tudo o mais*, que você encontra no verbete “Guia do mochileiro das galácticas, O” página 100). Hoje, a filosofia é definida de várias formas, uma delas sendo o estudo profundo da realidade e do ser.

Se nos tempos antigos essa ciência tentava explorar o sentido da vida a partir de crenças religiosas, hoje ela se aproxima muito da física teórica. E pode ser encontrada em variadas especulações nerds, ou até em filmes do Monty Python (veja verbete na página 143).



Física

O termo física vem do grego (*physiké*), que significa estudo da natureza. É a ciência que estuda a matéria, seu movimento pelo espaço-tempo e tudo que se relaciona a isso, como energia e força (e, como Einstein postulou, matéria e energia são, afinal, formas diferentes da mesma essência). De forma mais geral, é o estudo da natureza com o objetivo de entender o funcionamento do Universo.

Da astronomia (veja o verbete na página 30) à mecânica quântica, a física engloba áreas como mecânica clássica, termodinâmica, mecânica estatística, eletromagnetismo e física relativística. Atualmente, um dos mais populares objetivos dos físicos é estabelecer uma teoria geral que unifique a física em escala astronômica (normalmente explicada pela teoria da relatividade) e microscópica (que é melhor explicada pela física quântica). Confira ainda o verbete sobre teoria das cordas, na página 203.

Uma característica marcante da física é o uso do chamado método científico: ao estudar determinado fenômeno, cria-se uma hipótese para explicá-lo; em seguida, criam-se formas de testar a hipótese a partir de estudos experimentais, que possam ser reproduzidos de forma consistente – e os testes devem ser repetidos até que se exclua qualquer possibilidade de erro. Se os resultados experimentais confirmam a hipótese criada, ela passa a ser considerada uma teoria válida; caso contrário, uma nova teoria deve ser desenvolvida.

A física sempre foi e continua sendo fundamental para o desenvolvimento de novas tecnologias, além de ser um grande celeiro de nerds: Arquimedes, Galileo Galilei, Isaac Newton, Pierre e Marie Curie, Niels Bohr, Albert Einstein, Stephen Hawking e outros gênios estão entre os grandes expoentes dessa ciência.



Física quântica

Veja “Mecânica quântica”, na página 135.



Flintstones. Os

Os Flintstones é uma animação sobre uma família na Idade da Pedra que foi produzida pelos estúdios Hanna & Barbera de 1960 a 1966, e que dispensa apresentações. Além de ter gerado séries variadas estrelando Pedrita, Bam-Bam, Dino (o dinossauro de estimação da família), inúmeros especiais e longas-metragens, foram realizados dois filmes com atores, nos anos de 1994 e 2000. No primeiro deles a famosa atriz Elizabeth Taylor chegou a

interpretar a sogra de Fred! Veja também “Yabba Dabba Doo”, na página 229.



Frasier

Essa série cômica de enorme sucesso, que durou de 1993 a 2004, mostra as aventuras do psiquiatra Frasier Crane, personagem que surgiu em outro seriado de sucesso, *Cheers*, e apareceu algumas vezes na série *Wings*. Ela faz parte deste compêndio por ilustrar a existência de vida nerd em áreas de interesse totalmente distintas das ciências exatas, e por ter criado dois dos maiores nerds ficcionais que jamais existiram. Veja o verbete “Crane, dr. Frasier, e Crane, dr. Niles” na página 59.



Friends

Seriado que durou de 1994 a 2004. Criado por David Kane e Martha Kauffman, *Friends* foi uma *sitcom* que trouxe novos padrões a esse gênero, por mostrar a vida de seis jovens nova-iorquinos que não estavam preocupados com os valores tradicionais das comédias televisivas tradicionais – aquelas em que os personagens sempre aprendem uma “lição valiosa” no final do episódio.

Os personagens de *Friends* só queriam sobreviver fora da casa dos pais, ter um bom emprego e um apartamento legal, divertir-se, arrumar namorados/namoradas, transar quando estivessem a fim. Preocupações de todos os espectadores jovens, que se

identificaram imediatamente com Ross, Rachel, Monica, Chandler, Phoebe e Joey – interpretados por David Schwimmer, Jennifer Aniston, Courteney Cox, Matthew Perry, Lisa Kudrow e Matt LeBlanc.

O sucesso da série fez surgirem muitas outras no mesmo gênero, mas essa pioneira durou mais que todas. Durante dez temporadas, nerds e não nerds torciam igualmente para que a maluquinha da Phebe se encontrasse, Mônica se livrasse das neuras, Ross e Rachel parassem de brigar, Joey conseguisse um bom papel e Chandler arrumasse uma garota. Eventualmente, Mônica e Chandler começaram a namorar e acabaram se casando.

Tudo isso aconteceria em meio aos dez anos de muitas risadas e referências nerds. Algumas ficaram clássicas, como estas (em nossa livre tradução):

**TEMPORADA 1,
EPISÓDIO 2,
“THE ONE
WITH THE
SONOGRAM AT
THE END”**

Todos estão assistindo ao vídeo do ultrassom da ex-mulher grávida de Ross, com imagens de manchas indistintas que Ross jura ser o feto de seu filho.

Um deles pergunta: “O que é aquilo?”. Chandler responde:

“Não sei, mas está a ponto de atacar a *Enterprise*”.

**TEMPORADA
4, EPISÓDIO 9,
“THE ONE**

WHERE THEY'RE GOING TO PARTY!"

Ross e Chandler estão entusiasmados, pois um velho amigo a quem chamam de Gandalf virá à cidade e eles estão planejando uma noite mágica cheia de diversão.

Joey: Por que vocês chamam esse cara de Gandalf?

Chandler: Gandalf, o mago!

(Joey faz cara de quem nunca ouviu falar.)

Ross: Você não leu *O senhor dos anéis* no colégio?

Joey: Cara, no colégio eu transava!



Fringe

Junte uma agente especial do FBI, encarregada por seu chefe de investigar os casos mais bizarros e sem solução; um cientista maluco retirado de um hospital psiquiátrico para ajudar a desvendar o que a ciência não consegue explicar; e seu filho, um sujeito brilhante mas de passado obscuro, que parece ser o único capaz de controlar a esquisitice do pai. Adicione a isso uma série de crimes inexplicáveis que parecem seguir um “padrão”, embora não tenham relação direta, a não ser o fato de envolverem todo tipo de aberrações; e, ainda, uma megacorporação, na verdade a maior empresa de tecnologia do mundo, que parece estar associada ao

desenvolvimento das mais misteriosas inovações científicas, normalmente ligadas aos crimes bizarros investigados pelo FBI. Se a executiva número dois da tal corporação for uma misteriosa mulher com um braço artificial, e o seu presidente um homem ainda mais misterioso, que costumava ser colega de pesquisas do cientista maluco, além de ser interpretado por ninguém menos do que Leonard Nimoy, estamos falando de *Fringe*.

No melhor estilo *Arquivo X* (veja página 27), com direito a bizarrices envolvendo dimensões paralelas, supersoldados que mudam de forma, teletransporte, bioterrorismo em níveis inimagináveis, e todo tipo de tecnologia estranha quase beirando a ficção científica ou mesmo a magia, este seriado tornou-se um sucesso nerd. Seu nome vem de *Fringe Science* (usualmente traduzido como “Ciência de Borda”), que se refere a campos de estudo que se afastam radicalmente das áreas tradicionais da ciência, investigando fatos inexplicáveis ou inconcebíveis, e considerados como pseudociência pela maioria dos cientistas respeitáveis.



meld)

Fusão mental vulcana (Vulcan mind

“Minha mente para sua mente... Meus pensamentos para os seus pensamentos...”

Quando Spock pronunciou tais palavras pela primeira vez, no episódio da primeira temporada de *Jornada nas Estrelas*: “Dagger of the mind”, os olhos de nerds no mundo todo se arregalaram, e uma nova tradição nascia. A telepatia humana, ou o hipnotismo, não chegavam aos pés da capacidade de absorver pensamentos e imagens das mentes alheias, própria de nossos amigos do planeta Vulcano.

O episódio foi ao ar pela primeira vez no dia 3 de novembro de 1966. A técnica foi utilizada em histórias de todas as outras séries de *Jornada*, e em vários dos filmes.

Essa capacidade, junto com o *vulcan nerve pinch* (toque neural vulcano, que faz um inimigo perder os sentidos e desmaiar na hora ao ter pressionado um nervo entre o pescoço e o ombro) são as técnicas mais desejadas por qualquer nerd.



Gaiman, Neil

Escritor preferido por nove entre dez nerds. Um dos volumes de sua série de quadrinhos, *Sandman*, foi fotografado na mesa de centro de Sheldon e Leonard.

O escorpiniano Neil Richard Gaiman, nascido em 1960 em Portchester, no sul da Inglaterra, é considerado um roteirista de quadrinhos genial pelas séries *Sandman*, *Orquídea negra*, *Os livros da magia* e outras obras-primas da nona arte. Como se não bastasse, ele também roteiriza cinema (veja-se o roteiro de *Beowulf*, filme de 2007 dirigido por Robert Zemeckis) e é autor de alguns dos livros mais fantásticos da literatura contemporânea, como *Deuses americanos*, *Os filhos de Anansi*, *Lugar nenhum*, *Belas maldições* (este em parceria com Terry Pratchett) e *The graveyard book*, sem nos esquecermos de suas maravilhosas coletâneas de contos e poemas e obras infantojuvenis como *Coraline*. Veja em nosso site alguns links para o trabalho desse inglês genial e que, mesmo se negar ser um nerd, nós, nerds, sempre o consideraremos como uma inspiração.



Galactica

Esta série espacial teve duas versões. *Battlestar Galactica* estreou em setembro de 1978 na rede ABC, com o boato de que a produção dos episódios custava 1 milhão de dólares por hora. Efeitos especiais, naves impressionantes, armas laser, heróis viajando pelo espaço tentando salvar a humanidade de ser destruída por vilões malignos e tecnológicos, os cylons (no Brasil, cilônios). A premissa da série se parecia tanto com o que tínhamos visto no cinema, em *Star Wars*, que os produtores destes filmes processaram a ABC por plágio...

Seja como for, o seriado caiu no gosto dos nerds de plantão diante da telinha, apesar de terem sido produzidos apenas 21 episódios. Todos gostavam do comandante Adama, de seu filho Apollo, de seu impulsivo amigo Starbuck. Em 1980, tentou-se relançar a série, agora chamada *Galactica 1980*, com nova concepção; foram dez episódios.

O tempo passou e, após várias tentativas de ressuscitar o seriado, em 2003 foi lançada uma minissérie retomando a história da espaçonave perdida, à mercê dos cilônios, em busca do planeta Terra. Tínhamos de novo Adama e Apollo, porém Starbuck agora era uma mulher! A partir de 2004 a minissérie virou seriado e teve quatro temporadas. Mas não se enganem: a qualquer momento *Galactica* voltará, na televisão ou no cinema.



Galaxy quest

Filme de ficção científica sobre um seriado de ficção científica, e que é uma sátira aos seriados de ficção científica... Lançado em 2000, com direção de Dean Parisot, a história conta o que acontece a um bando de atores desempregados, que fizeram muito sucesso com uma série de *Sci fi* cancelada, e agora vivem de comparecer a convenções e dar autógrafos aos fiéis fãs da série. Soa familiar? Pois é.

O problema é que os atores do seriado – que têm lá as suas diferenças fora das câmeras – são contatados por um grupo de alienígenas que captou as transmissões dos episódios e acredita que eles são exploradores espaciais de verdade... então, os recrutam para ajudar a salvar o seu planeta de vilões espaciais muito reais – e ameaçadores!

O roteiro é hilariante e o filme está cheio de citações nerds, tendo também personagens nerds que ajudam nossos heróis a salvar os alienígenas, o dia – e a Terra, incidentalmente. Veja também o verbete “Never give up, never surrender”, na página 151.



Galileu

Galileo Galilei foi um matemático, físico, astrônomo, e filósofo italiano que viveu entre 1564 e 1642 e teve um papel fundamental na chamada Revolução Científica, período que se iniciou a partir de suas descobertas e marcou a transformação da ciência numa disciplina de conhecimento estruturado e prático, não mais atrelada à filosofia.

Entre suas contribuições, Galileu desenvolveu os primeiros estudos sistemáticos do movimento uniformemente acelerado e do movimento do pêndulo. Descobriu a lei dos corpos em queda (no vácuo, todos os corpos caem com a mesma aceleração constante, independentemente de suas massas) e enunciou o princípio da

inércia e o conceito de referencial inercial, ideias precursoras da mecânica newtoniana (veja o verbete “Newton, Isaac”, na página 151). Sim, se você se lembrou dos *inertial dampeners* das naves de *Star Trek* (“neutralizadores de inércia”), já percebeu que, sem Galileu, nada de naves espaciais ficcionais...

O cientista desenvolveu, ainda, vários instrumentos, como a balança hidrostática, um tipo de compasso geométrico que permitia medir ângulos e áreas, o termômetro de Galileu e o precursor do relógio de pêndulo. Ele também aperfeiçoou o telescópio refrator e com ele descobriu as manchas solares, as montanhas da Lua, as fases de Vênus, quatro dos satélites de Júpiter, os anéis de Saturno, as estrelas da Via Láctea.

Essas descobertas contribuíram decisivamente na defesa do heliocentrismo, a ideia de que o Sol era o centro do Universo, enquanto a Terra e outros planetas giravam ao seu redor. Essa teoria causou ao cientista problemas com a Inquisição Romana, por ser contrária ao geocentrismo, a tese de que a Terra era o centro do Universo, defendida pela Igreja Católica. Eventualmente, a Igreja declarou o heliocentrismo como falso e proibiu Galileu de divulgar essa teoria. Quando ele voltou a fazê-lo em *Diálogo sobre os dois principais sistemas do mundo*, seu livro mais famoso, foi julgado pela Inquisição, forçado a renegar sua teoria e a passar o resto da vida em prisão domiciliar.

Os livros de Galileu foram incluídos no Index, a lista negra da Inquisição, sendo censurados e proibidos. Mas foram publicados nos Países Baixos, onde o protestantismo havia já substituído o catolicismo, o que havia tornado a região livre da censura do Santo Ofício. Diz a lenda que, ao sair do tribunal após sua condenação, ele teria dito a célebre frase: “Eppur si muove!” (“Contudo, ela se move!”), referindo-se à Terra.

Considerado o pai da ciência moderna, Galileu foi o primeiro físico a utilizar a matemática como base de suas teorias. Pioneiro no uso de dados empíricos através de experimentos sistemáticos, ele contribuiu decisivamente para a criação do método científico.



Gates, Bill

William Henry Gates III, nascido com esse nome pomposo em 28 de outubro de 1955, tornou-se mundialmente conhecido como Bill Gates. Não apenas por ter eventualmente se tornado o homem mais rico do mundo, mas por ser um dos criadores e o principal arquiteto da Microsoft (verbetes na página 137).

Embora Bill Gates e a Microsoft tenham sido amplamente questionados ao longo dos anos por práticas comerciais “não ortodoxas” (vulgo competição desleal), e o seu mais difundido produto, o sistema operacional Windows não seja exatamente uma grande maravilha (apesar de ser ainda o mais utilizado em computadores pessoais, por uma larga margem), é certo que sua capacidade como empreendedor ajudou enormemente a criar a revolução dos computadores pessoais.

Da fundação da Microsoft em 1975, até se tornar o número um da lista de homens mais ricos do mundo (onde esteve entre 1995 e 2007, sendo atualmente o número dois), Bill Gates foi uma das grandes forças do mercado de tecnologia, ditando tendências e buscando inovações que levassem os computadores ao maior público possível. Ao longo dos anos, passou a dedicar parte de seu tempo a atividades filantrópicas, culminando com a criação, ao lado de sua esposa, da fundação Bill & Melinda Gates, em 2000.

Depois de deixar a presidência efetiva da Microsoft em 2008, ele continua se dedicando a atividades filantrópicas. Estereótipo perfeito do geek, com seus óculos de fundo de garrafa e interesse em computadores, Bill Gates é talvez o maior exemplo da ascensão dos nerds pela tecnologia, que vem abrindo todas as portas através do poder econômico.



Gato de Schrödinger. O

Se um nerd possuir um gato, existe uma chance de 50% de seu nome ser Schrödinger, e de 50% de não ser. Isso nos 50% dos casos em que ele ainda estiver vivo, é claro.

Brincadeiras à parte, o famoso “gato de Schrödinger” é um experimento mental, isto é, uma situação hipotética proposta pelo físico austríaco Erwin Schrödinger, em 1935, para ilustrar o paradoxo de uma interpretação da mecânica quântica conhecida como superposição quântica.

Para entender a superposição de forma simplificada, aqui vai um exemplo: a mecânica quântica nos diz que, se determinada partícula subatômica pode estar em uma de duas posições A e B, num determinado momento, só é possível determinar a posição real dessa partícula no momento em que efetivamente medirmos sua posição.

Até que isso ocorra, a partícula estará numa “superposição” das duas posições, ou seja, está ao mesmo tempo em uma e outra posição. Assim sendo, a equação que descreve essa posição, conhecida como função psi, descreverá a tal superposição, como se distribuisse a probabilidade de a partícula estar tanto em A como em B.

Isso levou Schrödinger a publicar um extenso artigo, que incluía estes parágrafos:

“Um gato é preso em uma câmara de aço, junto com o seguinte dispositivo (que deve ser protegido contra interferência direta do gato): em um contador Geiger, há uma quantidade mínima de substância radioativa, tão pequena que talvez, durante o período de uma hora, um dos átomos decaia, mas também, com a mesma probabilidade, talvez nenhum átomo decaia; se isso (o decaimento) acontecer, o tubo do contador se descarrega, e através de um relé libera um martelo que quebra um pequeno frasco de ácido

cianídrico” (N.A.: oops, liberação de cianureto, igual a morte certa...). “Se o sistema for deixado sozinho por uma hora, alguém poderia dizer que o gato ainda está vivo se nesse período nenhum átomo decaiu. A função psi desse sistema mostraria isso descrevendo o gato como simultaneamente morto e vivo, ‘misturado’ ou ‘dividido’ em partes iguais.”

“É típico desses casos que uma indeterminação originalmente restrita ao domínio atômico tenha sido transformada em uma indeterminação macroscópica, que pode então ser resolvida por observação direta. Isso nos impede de, tão ingenuamente, aceitar como válido um ‘modelo nebuloso’ para representar a realidade. Por si só, ele não traria qualquer imprecisão ou contradição. Existe uma diferença entre uma fotografia tremida ou desfocada e uma foto de nuvens e bancos de neblina.”

Apesar de ter sido proposto apenas como uma linha de raciocínio do tipo “advogado do diabo”, o paradoxo do gato simultaneamente vivo e morto, que só assume de fato um dos dois estados quando abrimos a caixa para espiar, tornou-se um clássico da cultura nerd.



Genius

Esse popular brinquedo lançado no Brasil pela Estrela, em 1980, foi o primeiro “jogo eletrônico” a surgir por estas paragens. Era uma versão do jogo original americano chamado Simon, produzido pela Hasbro, e tinha por base exercitar a memória visual e sonora do jogador. Basicamente, consistia de quatro botões de cores diferentes que emitiam sons harmônicos e se iluminavam sequencialmente, em padrões que se repetiam após 8, 14, 20 ou 31 movimentos. O jogador tinha que pressionar os botões na ordem correta para repetir a sequência, ou criar seus próprios padrões. Pouco elaborado, se compararmos com os videogames de hoje em dia; mas, para um jogo de 1980, até que já era um bom começo.



Guerra nas Estrelas

Veja verbete “*Star Wars*”, na página 195.



Google

Pode até parecer incrível, mas já existia internet antes do Google. Hoje em dia, porém, é difícil navegar pela web sem passar pelo site de busca mais popular do planeta. Estima-se que o Google concentre atualmente mais de 85% de todas as buscas feitas na internet, sem contar acessos a outros serviços como Gmail, Google Maps e Google Earth. Esses dois últimos são um verdadeiro sonho nerd realizado, com as fotos de cada local do Street View, além das imagens de satélite da Terra e fotos do espaço no Google Earth.

Pela facilidade de encontrar informações sobre praticamente qualquer assunto na internet, o Google é, sem dúvida, uma das maiores ferramentas nerds da atualidade.



Goonies, Os

Esse filme de 1985 marcou a infância de muitos adolescentes nerds que hoje são adultos e não perderam o encanto

– nem o nerdismo. Dirigido por Richard Donner, com roteiro baseado numa história de Steven Spielberg, conta a aventura de um grupo de crianças, que se autointitulam Os Goonies, e procuram por um tesouro com a ajuda de um mapa encontrado por um deles. Achar o tesouro será a única forma de os garotos conseguirem dinheiro para impedir que seu bairro seja transformado em um campo de golfe por empresários gananciosos. Mas achar o tesouro não é fácil, especialmente porque eles terão de enfrentar a família de malfeitores Fratelli, e o desfigurado Sloth, que mete medo em todos.



Granger, Hermione

Essa personagem é nerd até a ponta do último fio de seu volumoso (e quase sempre despenteado) cabelo. Criada pela autora J.K. Rowling para a série de livros de Harry Potter, Hermione é uma *muggle* (trouxa, segundo a tradução tosca para o português) nascida com poderes mágicos, o que a faz ser convidada a estudar na Escola de Magia e Feitiçaria de Hogwarts, na Inglaterra.

Essa bruxa adolescente apresenta as características nerds básicas: grande inteligência, paixão pelos livros, grande capacidade de usar os conhecimentos que adquire na vida diária, e é malvista pelos não nerds na escola. Hermione é uma das poucas heroínas nerds retratadas da literatura, já que muitas vezes os nerds ficcionais pertencem ao sexo masculino.



Gravidade

Sem ela, voaríamos livres pelo espaço, sem peso, sem medo de cair – e sem ar para respirar, é claro, já que, além de nós, a atmosfera terrestre também só está aqui por causa dela. A gravidade já foi definida como a força de atração entre corpos físicos, proporcional às massas dos ditos corpos e a uma constante gravitacional, e inversamente proporcional ao quadrado da distância entre eles – isso de acordo com a lei da gravitação universal de Newton, publicada em 5 de julho de 1687.

Embora alguns políticos desavisados tenham supostamente tentado revogar a lei da gravidade, ela permaneceu firme e vigente até 1915, quando foi publicada a teoria da relatividade geral, de Albert Einstein. A partir daí, ficamos sabendo que a equação de Newton era uma aproximação que, embora bastante aceitável na maioria das situações dentro do nosso planeta, não era muito adequada para cálculos da ação da gravidade entre corpos celestes, e, conseqüentemente, para fins de viagens espaciais – que, afinal, são um objetivo pessoal importante para uma significativa parcela de nerds.

Para nosso alívio, hoje podemos planejar nossas viagens espaciais tranquilamente, sabendo que a gravidade é um atributo da curvatura do espaço-tempo. A presença de massa distorce o espaço-tempo em sua vizinhança, e as alterações na geometria afetam a trajetória de corpos com massa e também da luz que viajar na região distorcida.

De um jeito ou de outro, continuamos presos ao nosso velho planeta, e sujeitos a nos esborrachar em caso de queda de qualquer altura considerável. Como já disse uma vez um sábio nerd: “Oh gravity, thou art a heartless bitch” (Sheldon Cooper, em *The big bang theory*, primeira temporada).



Grissom, dr. Gil, e Hodges, David

Se tivéssemos de eleger o nerd mais nerd de todos os seriados policiais, sem dúvida alguma o eleito seria o doutor Gil Grissom, da série *CSI – Crime Scene Investigation*. Grissom é um cientista, biólogo/entomologista com PHD e larga experiência como legista, que trabalha como criminalista e supervisor de análises de cenas de crimes na polícia de Las Vegas, Estados Unidos. Intellectual, irônico, solitário e brilhante em seu trabalho, Grissom tem grande interesse no estudo da decomposição dos tecidos vivos, além de conhecer insetos de todos os tipos. Seu passatempo é uma “fazenda de corpos” – um local onde “cultiva” corpos mortos para estudar seus padrões de decomposição e as formas de instalação das colônias de insetos, estudos que o ajudam a descobrir indícios que levem à prisão dos criminosos de Las Vegas. Sim, é isso mesmo que você está pensando: ele analisa o que os vermes comeram para descobrir há quanto tempo um corpo foi morto. Nojento, mas científico!

Tornou-se uma espécie de mentor para seus comandados da equipe de investigação de cenas de crimes, especialmente para David Hodges, um técnico de laboratório que veio trabalhar em Las Vegas, esforçando-se para seguir os passos do genial Grissom. As três séries da franquia *CSI* são na verdade um festival de nerdice, pois, na sua maioria, os personagens cientistas e legistas que se dedicam a analisar cenas de crimes nos seriados de Vegas, Nova York e Miami, têm um pé no mundo nerd – e usam seus conhecimentos diversificados para botar criminosos nas cadeias americanas. Ah, se a vida real imitasse a ficção nesse caso...



Guia do mochileiro das galáxias. O

No ano de 1979, o escritor e comediante inglês Douglas Adams (1952-2001) lançou o livro *O guia do mochileiro das galáxias* (*The hitchhiker's guide to the galaxy*). Segundo um de seus

biógrafos (ninguém menos que Neil Gaiman), uma lenda diz que ele teve a ideia de escrever a história após viajar como mochileiro pedindo carona pela Europa, e deitar-se num gramado olhando para as estrelas – imaginando que alguém deveria escrever um guia para pessoas que fossem pedir carona pelo espaço.

As primeiras histórias do guia nasceram em 1978, com seis episódios de um programa de rádio para a BBC, emissora de rádio e televisão inglesa. Douglas tentava firmar-se como escritor de roteiros, tendo trabalhado com membros do Monty Python (veja verbete na página 143) e submetendo sinopses para o seriado *Dr. Who* (verbetes na página 74). E estava absolutamente despreparado para o sucesso do seriado de rádio. Na esteira do sucesso, veio o convite para transformar o enredo do programa em livro... e o resto é história.

O *Guia* virou *best-seller* bem depressa, e teve continuidade com os livros *O restaurante no fim do universo* (*The restaurant at the end of the universe*), *A vida, o universo e tudo o mais* (*Life, the universe and everything*) e *Até mais, e obrigado pelos peixes* (*So long, and thanks for all the fish*) – formando uma tetralogia. Mas haveria ainda um quinto, *Praticamente inofensiva* (*Mostly harmless*).

Atualmente já existe um sexto livro, escrito por outro autor, Eoin Colfer: *And another thing*. A viúva de Adams aprovou a contratação de Colfer para continuar a saga.

Graças a esses livros, em especial ao utilíssimo guia, nós (e Arthur Dent, seu protagonista) descobrimos que a Terra foi considerada um planetinha descartável, a ser destruída por estar bem no meio do caminho de uma, bem, “estrada” interplanetária. Arthur foi salvo da destruição da Terra pegando carona numa nave espacial junto com Ford Prefect, um alienígena que estava por aqui fazendo pesquisas para uma nova edição do *Guia do mochileiro das galáxias* (o livro). Descobrimos, ainda, que a coisa mais útil que se pode levar numa viagem pelo Universo é uma toalha, e que a resposta à pergunta fundamental sobre a vida, o Universo e tudo o mais é... 42.

Tornou-se um livro tão influente no pensamento nerd moderno que a partir de 2001, deu origem à instituição do Dia da Toalha, em 25 de maio, que coincidentemente (ou não?...) também é o Dia do Orgulho

Nerd. Desde então, pessoas que completam 42 anos tendem a ser presenteadas com toalhas; e ninguém que receba uma notificação de que sua casa será demolida, para ceder espaço à construção de uma rodovia, deixa de lembrar que foi por um triz que nosso planeta sobreviveu... ou, talvez, não tenha sobrevivido e nós apenas moramos num universo alternativo. Algo assim.

O livro deu origem a um filme, dirigido por Garth Jennings em 2005, com roteiro inicial do próprio Adams.



Gutenberg. Johannes Gensfleisch zur Laden zum

Johannes Gutenberg, nascido em Mogúncia, na década de 1390, foi um inventor alemão que se tornou famoso pela sua contribuição para a tecnologia da impressão e tipografia. Tradicionalmente afirma-se que teria inventado os tipos móveis – que não foram mais, no entanto, que uma melhoria dos blocos de impressão já usados na Europa. A sua contribuição foi a introdução de tipos (caracteres) individuais de metal e o desenvolvimento de tintas à base de óleo para melhor usá-los.

A prensa gráfica é outra de suas contribuições. A prensa de Gutenberg é uma adaptação daquelas usadas para espremer o suco das uvas na fabricação do vinho, com as quais Gutenberg estava familiarizado, pois Mogúncia, onde nasceu e viveu, fica no vale do Reno, uma região vinícola desde a época dos romanos.

Para que a secagem fosse rápida e a impressão permanente, ele experimentou com pigmentos à base de azeite, que não só usou para imprimir com as matrizes, mas também para as ilustrações, que até então eram feitas manualmente, com o papel de trapo de origem chinesa introduzido na Europa em sua época.

O primeiro livro impresso por Gutenberg foi a Bíblia, num processo que se iniciou cerca de 1450 e terminou cinco anos depois, em março de 1455. Um exemplar da Bíblia de Gutenberg se encontra na Biblioteca do Congresso em Washington D.C., Estados Unidos. E uma de suas prensas está no Deutches Museum, em Munique. Não se conhece muito sobre os últimos anos de sua vida, mas sabe-se que morreu em 3 de fevereiro de 1468. Hoje em dia, realiza-se anualmente, nos Estados Unidos, o Festival Gutenberg, espécie de feira de demonstrações e inovações nas áreas do desenho gráfico, da impressão digital, da publicação e da conversão de texto.



Hawking, Stephen

É pouco provável que um nerd acredite em coincidências, mas elas certamente estão presentes na vida de um dos maiores cientistas da atualidade. Nascido em 8 de janeiro de 1942, exatamente no aniversário de trezentos anos da morte de Galileo, Stephen Hawking tornar-se-ia titular da mesma cátedra ocupada por Isaac Newton na Universidade de Cambridge.

Tendo obtido o doutorado em 1966, ele foi, na mesma época, diagnosticado com esclerose lateral amiotrófica, doença degenerativa que progressivamente paralisa os músculos do corpo, sem atingir as funções cerebrais. Foi perdendo a mobilidade ao longo dos anos, passando a utilizar uma cadeira especial para locomoção e um sintetizador de voz para se comunicar. Isso não o impediu de se tornar um dos físicos teóricos mais famosos da história, com inúmeras contribuições nas áreas de cosmologia e gravidade quântica.

Suas pesquisas o levaram a desenvolver teoremas sobre singularidades no campo da relatividade geral, e teorias como a da existência de miniburacos negros, além da predição teórica de que buracos negros deveriam emitir radiação (hoje chamada radiação de Hawking).

Hawking se tornou muito conhecido do público em geral, o que o transformou numa espécie de embaixador para a popularização da ciência, e o levou a participar de diversos filmes e programas de tevê, incluindo uma aparição em *Star Trek – The next generation* (veja o verbete “Star Trek”, página 193). Interpretou uma versão holográfica de si mesmo numa partida de pôquer com Isaac Newton, Albert Einstein e mr. Data no *Holodeck* (confira os verbetes referentes aos participantes dessa partida histórica).



***“Hello. My name is Inigo Montoya.
You killed my Father. Prepare to die.”***

Essa frase, repetida incontáveis vezes, é a marca do personagem Inigo Montoya, do livro *O noivo da princesa*, do autor americano William Goldman. Como um mantra, a frase mantém a vida e a esperança de (claro) Inigo Montoya, que dedicou a vida a matar o malvado conde Rugen, que (óbvio) matou seu pai. A frase é tão emblemática – embora apenas nerds a entendam – que existem até camisetas ostentando-a, em várias formas. Veja ainda o verbete relativo ao livro, na página 153.



Heroes

Seriado americano de televisão, criado por Tim Kring, e levado ao ar pela rede NBC a partir de setembro de 2006, *Heroes* fez sucesso instantâneo entre nerds de todas as tribos.

É a história de algumas pessoas que descobrem ser possuidoras de estranhos poderes ou habilidades – desde a capacidade de voar até a de conversar com máquinas, passando pela possibilidade de absorver poderes dos outros (ou manter-se vivo para sempre), entre muitas, muitas outras coisas misteriosas e que seriam sobrenaturais, se não fossem resultado de manipulação genética e outras explicações obscuras, mas de fundo científico.

O sucesso da série não pode ser atribuído apenas ao enredo, similar a HQs como *X-Men* e outros. Esse seriado ultrapassou os limites da telinha, lançando histórias que não foram exibidas na tevê, sim, em *webisodes* (episódios produzidos e transmitidos apenas pela internet), quadrinhos, revistas, sites e jogos on-line. Veja alguns links para material relativo a *Heroes* em nosso site. E confira o verbete “Save the cheerleader” na página 180.



Highlander, o Guerreiro imortal

“He fought his first battle on the Scottish Highlands in 1536. He will fight his greatest battle on the streets of New York City in 1986. His name is Connor MacLeod. He is immortal.”

(www.imdb.com/title/tt0091203/)

Esse é o slogan do filme *Highlander, o Guerreiro imortal*, lançado em 1986. Conta a história do escocês Connor MacLeod, nascido em 1518 nas Highlands (terras altas da Escócia), e que sobrevive após ser mortalmente ferido. McLeod descobre que é um dos imortais, homens que não podem ser mortos, a não ser que lhe decepem a cabeça. Os imortais lutam entre, si pois, a cada morte, o assassino absorve as energias do morto; e, no final, só poderá haver um... O

sobrevivente receberá “O Prêmio”, algo que deve ser muito, muito bom, se apenas um deles for merecedor.

O filme mostra a trajetória de MacLeod através dos séculos, até chegar ao século XX, quando finalmente ele e o maligno Kurgan, os últimos imortais que restam, defrontam-se no Encontro (*the Gathering*), que acontece na cidade de Nova York.

O sucesso da concepção do filme (que nerd não gostaria de ser imortal?) aliado à trilha sonora da produção (músicas da banda inglesa Queen, a mais amada por nove entre dez nerds) levou à criação de uma série de tevê que durou seis temporadas (de 1992 a 1998), contando a saga de outros imortais, concentrando-se no primo de Connor, Duncan MacLeod (aparentemente, Connor e Kurgan não eram realmente os últimos...).

O seriado foi considerado excelente pela crítica (dos nerds, é claro), mas o filme teve continuações que têm sido desconsideradas, pois como todos sabem, só pode haver UM...

Connor MacLeod foi interpretado por Christopher Lambert, e Duncan MacLeod por Adrian Paul.



Hofstadter, Leonard

Físico experimental, PhD aos 24 anos, QI de 173, usuário de óculos de aros grossos e camisetas com temas de física, além de produtos de higiene da marca Star Wars, e dono de uma grande cole-

ção de quadrinhos do Superman. E, naturalmente, apaixonado pela garçonne loira e ligeiramente burra que mora no apartamento em frente ao seu, embora tímido demais para admitir. Será possível imaginar alguém mais nerd do que ele?

Bem, na verdade, será – basta lembrar o colega com quem ele divide seu apartamento, Sheldon Cooper (veja verbete específico na página 56). É claro que Leonard Hofstadter é um nerd ficcional, e

um dos personagens principais do seriado *The big bang theory*. Mas quantos geeks da vida real não se identificam com ele? Como dizem por aí, atire a primeira pedra aquele que nunca teve um ataque de pânico ao ter de conversar com aquela garota lindíssima, que nem mesmo sabe que você existe, mas que ainda vai se tornar sua esposa!



Holmes, Sherlock

O médico sir Arthur Conan Doyle (1859-1930) foi um novelista inglês que publicou contos e aventuras, a princípio anonimamente; e, entre uma guerra e outra, uma viagem e outra como médico de bordo, dedicava-se ao estudo do espiritismo. Em 1887 publicou *Um estudo em vermelho*, novela em que encontramos um personagem baseado em certo professor que o autor conhecera na Universidade de Edinburgh. Aos poucos, o personagem adquiriu vida e fama, de tal forma que hoje não há quem não o conheça, havendo mesmo quem creia que ele existiu de verdade. Estamos falando, é claro, de Sherlock Holmes.

Inúmeros livros e filmes surgiram sobre esse personagem no último século, e muitos outros surgirão nos próximos. Sherlock, morador da Baker Street 221-B, em Londres, um investigador genial cujos poderes de observação só se comparam à sua capacidade de dedução, interessa-se por assuntos variados, porém restritos: ele não é lá muito sociável, a não ser quando a sociabilidade pode ser útil em suas investigações. Seus conhecimentos extensos na área da criminalística e sua tendência a dirigir a atenção a campos específicos, mergulhando fundo em pesquisa, são características óbvias da nerdice. Daí considerarmos esse personagem, senão um “pai” dos nerds modernos, ao menos um de seus patronos.

O autor, Doyle, desejando explorar outros temas, tentaria matar Sherlock Holmes no conto “O problema final”, escrito em 1893,

porém transcorrido em 1891. Tentativa inútil. A gritaria dos leitores (nerds, sem dúvida) tornou-se tamanha que foi preciso ressuscitar o detetive em muitas outras histórias.

Após a morte de Doyle, Sherlock continuou mais vivo que nunca, indo parar no cinema, na tevê, nos quadrinhos, em videogames; tem sido ainda revisitado por um sem-número de autores, incluindo-se o brasileiro Jô Soares, na obra *O xangô de Baker Street*, que narra uma aventura de Holmes e seu amigo e cronista, dr. Watson, em terras brasileiras. Tudo indica que nosso caro detetive nerd atravessará, incólume, os séculos vindouros, sempre utilizando sua nerdice para levar criminosos à justiça.



Holodeck

Se existe um sonho comum a todo e qualquer nerd, provavelmente é o de ter à sua disposição um *holodeck*. Preferencialmente dentro de uma nave estelar classe *Galaxy* ou superior, já que toda diversão pode ser ainda melhor quando você tem *phasers*, torpedos fotônicos e escudos defletores à sua disposição.

Infelizmente, o *holodeck* é um dispositivo ficcional, existente apenas em naves e bases estelares do universo do seriado *Jornada nas Estrelas*. Ele é definido como um ambiente fechado, no qual pessoas e objetos são simulados por uma combinação de matéria replicada, raios tratores e campos de força moldados em formatos específicos, nos quais são projetadas imagens holográficas. A simulação inclui impressões táteis, sons, aromas, e até a impressão de se deslocar em amplos espaços abertos, sem nunca atingir as paredes do *holodeck*. O resultado é um ambiente de realidade virtual perfeito, com o qual se pode interagir como se fosse real. Trata-se de uma tecnologia completamente diversa da que se usa

nas interfaces de realidade virtual que existem hoje (veja verbete “Realidade virtual” na página 171).

Os programas utilizados no *holodeck* permitem a simulação dos mais diversos ambientes e histórias, tanto para lazer quanto para treinamento e pesquisa. Na série *Star Trek: Voyager*, foi até introduzido o conceito de um “holograma médico de emergência”: um médico holográfico que, apesar de virtual, era programado para cuidar de pacientes reais.

A ideia do *holodeck* é tão interessante (mr. Spock provavelmente diria “fascinante”), que já existem pesquisas para criar um dispositivo real do tipo, para treinamento de combate.



Holografia

Holografia é a técnica que permite registrar e posteriormente reproduzir imagens como se fossem tridimensionais. Ao observar a projeção da imagem holográfica de um objeto, temos a ilusão de efetivamente ver esse objeto, como se ele estivesse fisicamente presente.

Claro que a tecnologia atual ainda não permite a criação de imagens tridimensionais perfeitas, mas diversos usos interessantes da holografia já estão ao nosso alcance, incluindo comunicação visual em marketing, armazenamento de dados, segurança, e até a criação de obras de arte. Na cobertura da campanha presidencial norte-americana de 2008, a rede de notícias CNN utilizou ao vivo na tevê a “aparição” holográfica no estúdio de uma repórter que estava a setecentas milhas de distância, surpreendendo seus telespectadores.

Na ficção, são clássicos nerds dessa tecnologia as mensagens holográficas de *Star Wars*, especialmente aquela gravada pela princesa Leia na memória do *droide* R2D2, para pedir ajuda a Obi-Wan Kenobi. O mais espetacular uso de tecnologia holográfica,

entretanto, ainda está em *Star Trek*, com o *holodeck* (veja verbete anterior).



Homem-Aranha (Spiderman)

Homem-Aranha é um dos mais populares super-heróis dos quadrinhos. Criado para a Marvel Comics por Stan Lee e Steve Ditko, ele apareceu pela primeira vez na revista *Amazing Fantasy*, em 1962. Ao ser picado por uma aranha radioativa, o estudante Peter Parker adquiriu habilidades incríveis, como superforça, superagilidade, capacidade de subir por superfícies verticais e também de atirar teias, com as quais pode se deslocar rapidamente balançando entre prédios ou, ainda, prender seus inimigos. Além disso, possui um “sentido-aranha” que o faz antecipar situações de perigo e reagir mais rapidamente.

O grande segredo do Homem-Aranha, porém, é que seu alterego e identidade secreta, Peter Parker (no início de sua carreira de herói, claro), era um adolescente com todos os problemas de qualquer jovem da sua idade, o que fez com que os fãs se identificassem com ele mais do que com qualquer outro super-herói. Isso fez do Aranha um grande sucesso comercial, passando dos quadrinhos para os desenhos animados, e posteriormente para uma série de filmes de cinema, estrelada pelo ator Tobey Maquire, entre 2002 e 2007. Nos filmes, Parker é picado por uma aranha geneticamente modificada, que introduz mudanças em seu DNA. Uma curiosidade é que o autor do personagem, Stan Lee, faz aparições-relâmpago nos filmes. Reconhecê-lo neles (e em outros filmes sobre seus personagens) tornou-se um interessante passatempo nerd.



Homem de seis milhões de dólares. O/Mulher biônica. A

De 1974 a 1978, um seriado americano retratou em 99 episódios a vida do “homem biônico”: Steve Austen (Lee Majors), piloto da Força Aérea que, após um acidente, teve seu corpo reconstruído com partes cibernéticas, tornando-se uma espécie de super-herói moderno. O sucesso foi enorme, e em 1976 surgiria sua contrapartida feminina, com o seriado *A mulher biônica*. Desta vez seria Jaime Sommers (Lindsay Wagner) a cobaia transformada por implantes cibernéticos, e que passaria a trabalhar para o governo como agente secreta. Uma tentativa de reviver esta série em 2007 não teve tanto sucesso. Teve menos episódios do que o desenho animado *Bionicão* de 1976!



Homens de preto (Men in black)

Filmes de Barry Sonnenfeld, produzidos em 1997 e 2002, contam a história de uma agência secreta do governo que lida com seres alienígenas. Nós não sabemos, mas os aliens estão entre nós há muito tempo, disfarçados de seres humanos comuns para que o grande público não perceba. Os agentes da organização MIB são membros de elite, que deixam de existir normalmente e assumem identidades secretas, sendo designados por uma letra: J, K...

Usam armas sofisticadíssimas para neutralizar alienígenas ameaçadores e possuem um dispositivo para apagar a memória de

peessoas comuns que por acaso venham a descobrir que os extraterrestres estão em nosso meio.

O grande sucesso dos dois filmes pode ser explicado pelo fato de o roteiro unir certas crenças humanas (e nerds) muito comuns:

(1) Alienígenas estão entre nós.

(2) O governo sempre conspira para que o povo não descubra seus segredos.

(3) Nova York é uma cidade cheia de gente esquisita.

(4) As baratas são os seres mais terríveis do planeta.

Foi criada também uma série de animação contando as aventuras dos agentes K e J, além de vários videogames.



Ilha da Fantasia, A (Fantasy island)

O mexicano Ricardo Montalban (1920-2009) foi um ator excepcional, um dos primeiros artistas latinos a fazer sucesso em terras americanas. Intérprete de personagens inesquecíveis, dos quais o mais amado pelos nerds é, sem dúvida, Khan (veja verbete na página 121), e apesar de ter feito dezenas de filmes e centenas de aparições em seriados de tevê, ele se tornou mundialmente conhecido pelo papel do sr. Roarke, em *A ilha da fantasia*.

Esse seriado durou de 1978 a 1984, mostrando um *resort* maravilhoso em uma ilha paradisíaca, onde as pessoas podiam ir (pagando uma fortuna, claro) para terem suas fantasias realizadas – calma, é apenas no sentido nerd da expressão... Imagine viver alguns dias na pele de seu personagem favorito, descobrir tesouros enterrados ou tumbas ocultas, aventurar-se em qualquer obra de ficção, voltar no tempo, tornar-se diferente do que se é na vida real, ter *glamour*, vencer competições ou ganhar fortunas no jogo! O sr. Rourke era o anfitrião do *resort*, e sempre sabia como fazer as pessoas realizarem seus sonhos naquela ilha mágica. Era auxiliado

por Tatoo (interpretado pelo ator francês Hervé Villechaize, um anão de 1,19 m de altura) que anunciava a chegada das pessoas em todas as aberturas dos episódios gritando:

“De plane! De plane!”

Essa frase é muito usada por nerds, mas para ter o efeito nérdico desejado, deve ser gritada com um sino tocando ao mesmo tempo.

Muitos atores famosos da tevê americana apareceram como convidados no seriado, realizando os sonhos de seus personagens.

Houve uma tentativa de relançar *A ilha da fantasia* em 1998, praticamente com o mesmo formato, com Malcom McDowell no papel de sr. Roarke, porém sem Tatoo. O projeto não foi adiante. Ou a audiência sentiu a falta de Tatoo tocando o sino, ou os nerds de plantão não aprovaram a troca de anfitrião. Coincidentemente (ou não?) tanto Montalban como McDowell foram arquivilões de *Jornada nas Estrelas*. Existem boatos de que uma nova versão de *A ilha da fantasia* está em estudos, talvez para o cinema; ainda bem que ainda existem vários vilões de *Star Trek* à disposição...



“I’m a doctor, not a...”

Mais uma frase recorrente do dr. Leonard McCoy, também conhecido como Bones, ou Magro. Ele sempre dizia a Kirk e Spock que era um médico, não qualquer outra coisa que se lhe exigiam que fosse. A citação mais famosa da frase parece ser a do episódio “Devil in the dark”, quando ele deve curar o ser alienígena baseado em silício conhecido como Horta: “I’m a doctor, not a bricklayer” (Sou um médico, não um pedreiro). Pedreiro ou não, ele curou o bicho. Ops. Ser.



Inspetor Bugiganga (Inspector Gadget)

Se os nerds são maníacos por gadgets (dispositivos eletromecânicos), muitos passaram a infância vendo o desenho animado do inspetor Bugiganga. Essa animação, coproduzida na França e no Canadá, fez sucesso pelo mundo contando as aventuras de um detetive biônico que combatia o crime usando suas próteses com bugigangas, ferramentas, telefone na mão, patins nos pés, guarda-chuva e binóculos no chapéu, além de várias outras. Infelizmente, nem sempre seus dispositivos funcionavam direito, e na maioria das vezes os bandidos, e seu archi-inimigo, dr. Claw (o Garra), eram vencidos graças a sua sobrinha Penny e ao cachorro Brain (nada a ver com ratos que tentam dominar o mundo!).

Foram 76 episódios da série original de animação e um filme com atores, produzido em 1999. O personagem principal (inspetor Bugiganga) foi interpretado por Mathew Broderick, astro da Broadway e marido da atriz Sarah Jessica Parker (de *Sex and the City*), porém mais conhecido dos nerds pela sua atuação em filmes que hoje são considerados clássicos, como *Jogos de guerra* (1983), *O feitiço de Áquila* (1985), *O rei leão* (1994 – ele fez a voz original de Simba), *Godzilla* (1998), *Os produtores* (2005) e muitos outros.



Internet

Ler o jornal ou pesquisar as últimas notícias? Assistir a um filme ou programa de televisão? Conversar com os amigos?

Pesquisar tudo sobre todo e qualquer assunto? Hoje em dia, qualquer nerd que se preze realiza todas essas atividades, e muitas outras mais, sem sair de casa ou mesmo do seu quarto. A internet, esse universo quase mágico pelo qual navegamos alheios ao mundo real lá fora, é a maior fonte de informação nerd que existe.

Difícil de acreditar é o fato de que, até meados dos anos 1990, a rede mundial era conhecida apenas por cientistas e acadêmicos das grandes universidades. Suas origens remontam aos anos 1960, quando o governo dos Estados Unidos criou o Defense Advanced Research Projects Agency, em português, Agência de Projetos de Pesquisa Avançada, conhecido como Darpa ou apenas Arpa, para fomentar pesquisas que permitissem recuperar a liderança tecnológica “roubada” pelos soviéticos após o projeto *Sputnik*. Em 29 de outubro de 1969, foram conectados os dois primeiros nós do que viria a ser a Arpanet, uma rede independente que se tornaria o embrião da futura internet.

Com os esforços de pesquisadores e cientistas em inúmeras universidades, a rede evoluiu até que, em 1º de janeiro de 1983, todos os computadores da antiga Arpanet passaram a utilizar o protocolo TCP/IP (junção de dois protocolos: o TCP, ou Transmission Control Protocol – Protocolo de Controle de Transmissão; e o IP, ou Internet Protocol – Protocolo de Interconexão de Rede). Em 1988, começou a abertura da rede para atender interesses comerciais.

Em 1989, o cientista britânico Tim Berners-Lee, do Cern (Conselho Europeu de Pesquisa Nuclear), propôs um projeto de hipertexto que permitia às pessoas trabalhar em conjunto, combinando o seu conhecimento numa rede de documentos. Foi esse projeto que ficou conhecido como World Wide Web (veja na página 226). A Web funcionou inicialmente dentro do CERN, e no verão de 1991 foi disponibilizada mundialmente.

A partir daí, a internet evoluiu rapidamente até atingir um número estimado em 2 bilhões de usuários no final de 2010 e, hoje, a maioria das empresas (e dos indivíduos) tem seu próprio website. Muitos foram atraídos pelo comércio on-line, e pelas chamadas “redes sociais”, que permitiram aos usuários existir virtualmente em

sites como Orkut, Facebook, Twitter e outros. Então, quando estiver navegando por seus sites favoritos, lembre-se de que, onde quer que esteja, não está sozinho. Tem 2 bilhões de nerds de olho em você...



Invisibilidade

Qual nerd não sonhou um dia em se tornar invisível, e ter acesso a todos os lugares sem ser visto? Entretanto, nerds mais ligados à ciência sabem que algumas limitações se aplicam a esse sonho.

Segundo as leis da física, para ser invisível, um objeto não pode absorver a luz. Portanto, uma pessoa invisível não receberia em seus olhos nenhuma incidência de luz, tornando-se, por consequência, totalmente cega. Entretanto, alguém poderia alegar que um dispositivo que envolvesse uma pessoa, e não absorvesse nenhuma radiação no espectro de luz visível, ainda poderia absorver radiação infravermelha, podendo oferecer ao seu ocupante as imagens de calor conhecidas dos dispositivos de visão noturna. Talvez não fosse uma solução muito prática; mas a maior dificuldade continua sendo a criação de um dispositivo que não absorva a luz visível.

Na ficção, entretanto, não faltam dispositivos e fórmulas de invisibilidade, sejam científicas ou mágicas. É o que temos visto em livros, filmes e seriados sobre “homens invisíveis” e dispositivos de invisibilidade acoplados a naves ou pessoas – como os *cloaking devices* vistos pela primeira vez nas naves romulanas em *Star Trek: The next generation* (e, posteriormente, nos universos de filmes e games como *Doctor Who*, *Star Wars*, *Stargate*, *Predator*, *Halo: Combat evolved*, *Metal gear solid*, e *StarCraft*) – além de utensílios mágicos como a capa de invisibilidade de Harry Potter, cujo primeiro

livro foi lançado exatamente cem anos após o lançamento de *O homem invísivel* de H. G. Wells, em 1897!

De volta à vida real, já existem pesquisas para o desenvolvimento de metamateriais que teriam a capacidade de redirecionar a luz incidente, ao invés de absorvê-la ou refleti-la diretamente. Um objeto feito com tais materiais daria a ilusão de enxergarmos o que está atrás dele, e não o próprio objeto, o que funcionaria como um tipo de camuflagem. O mais próximo que já se chegou disso na atualidade é a tecnologia *stealth*, que produz esse efeito em ondas de frequências mais baixas do que a da luz visível, através de materiais e formatos que minimizam a reflexão, e com isso é capaz de tornar aviões virtualmente invisíveis aos radares.



iPods e iPads

Gadgets são uma coisa maravilhosa, como todo nerd sabe muito bem. E um dos mais fascinantes gadgets já criados é o iPod.

Lançado em 2001 pela Apple (veja verbete na página 23), o iPod era inicialmente um aparelho para ouvir música. Foi ele que popularizou o formato digital de gravação MP3, inicialmente com músicas disponíveis numa loja virtual da Apple, chamada iTunes.

Com a evolução do iPod, ele passou também a reproduzir vídeo, incorporou jogos e várias outras funções. Isso acabou culminando em 2007 no lançamento do iPhone, um telefone celular com tela sensível a toque, que tinha todas as funções do iPod, além de acesso à internet, GPS, e posteriormente passou a ter também câmera fotográfica.

O design avançado, com uma interface prática, e o pioneirismo característico de produtos da Apple tornaram o iPod um objeto de desejo não apenas dos nerds, além de um padrão para a

concorrência, que logo inundou o mercado com aparelhos de MP3 que ficaram conhecidos como “iPods genéricos”.

Já em 2010, a Apple lançou o iPad, classificado como tablet, que embora não fosse um conceito novo em gadgets, era até então algo que nunca tinha caído nas graças dos consumidores. Situado entre o iPod e os laptops, esse novo aparelho despertou muita desconfiança no mercado até seu lançamento, já que as outras empresas de tecnologia duvidavam de que houvesse demanda por algo que não tinha todas as capacidades de um computador portátil, nem o tamanho reduzido e a praticidade de um celular ou aparelho de MP3. Dispensando o uso de teclado externo (vendido como opcional) ou de mouse (cuja funcionalidade é substituída pela tela com tecnologia *touch screen*, já existente nas novas gerações de iPods e iPhones), o iPad é, na verdade, uma espécie de iPod gigante, que facilita a navegação na internet, a exibição de vídeos e a leitura de livros digitais.

O esperado fracasso do novo dispositivo, entretanto, se mostrou na verdade um sucesso retumbante: com uma média de 4,5 milhões de unidades vendidas por trimestre, o iPad não só se tornou uma das maiores fontes de lucro da Apple, mas também o equipamento eletrônico com maior taxa de adoção na história, ultrapassando com folga o antigo recorde, de 350 mil aparelhos de DVD vendidos por trimestre, logo após seu lançamento inicial.

Depois desses números, todos os fabricantes de computadores iniciaram uma corrida ao desenvolvimento dos seus próprios tablets, ou de reposicionamento dos equipamentos similares que já produziam. Falta achar uma forma de reproduzir o efeito de marketing que sempre acompanha os lançamentos da Apple.



Jackson, Daniel

Personagem do filme e dos seriados *Stargate* (veja verbete na página 192). O doutor Daniel Jackson é um arqueólogo e especialista em culturas antigas, mitos e línguas, que foi ridicularizado pela comunidade científica após dizer que as pirâmides egípcias teriam servido como plataformas para aterrissagem de naves espaciais.

Suas teorias seriam comprovadas após a descoberta, no Egito, de um objeto circular que se revelou ser um portal estelar, o Chappa'ai. Tal dispositivo era capaz de estabelecer um buraco de minhoca entre dois mundos distantes, desde que ambos possuísem um Stargate. Esses mecanismos teriam sido construídos por alienígenas, há milhões de anos. Quando o doutor Jackson obteve a tradução de sete símbolos misteriosos, descobriu-se que eles formavam uma combinação capaz de acionar o Chappa'ai, um endereço formado por coordenadas estelares.

Jackson era um nerd completo, e se mostrou o mais importante dos personagens da série, pois seus conhecimentos diversificados

sempre foram a chave para as descobertas que se seguiriam. No filme de Roland Emmerich que deu origem a toda essa saga, em 1994, o personagem foi vivido por James Spader; nos seriados *SG1*, *Stargate Atlantis* e eventualmente em *Stargate Universe*, seu intérprete é o ator canadense Michael Shanks.



Jedis

Quando George Lucas lançou no cinema a primeira trilogia de *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars*, veja na página 195), fez com que milhões de jovens ansiassem tornar-se *padawans* para seguir o caminho dos cavaleiros Jedi (Jedi Knights). Talvez essa seja a fantasia (no sentido de cosplay) mais comum em convenções e feiras de HQs, livros e cinema. E talvez a fantasia (no sentido de desejo) mais comum entre os nerds: usar a Força...

Com a proliferação dos fã-clubes, hoje existem associações e conselhos reunindo esses cavaleiros pelo mundo inteiro. No Brasil, grande concentração de aficionados por *Star Wars* integra o Conselho Jedi, associação de fãs que tem representações em vários estados.

Porém, em muitos países, há pessoas que declaram pertencer à “Religião Jedi”. Segundo um recenseamento feito em 2001, na Nova Zelândia, 1,5% da população se denominou “Jedi” em matéria religiosa. Há na internet o site da New Zealand Jedi Church. Ao que parece, seus fiéis, que consideram a Força uma energia que permeia o Universo, tentam desenvolver as virtudes dos cavaleiros Jedi. Se eles vão conseguir usar a Força, contudo, só o tempo dirá...



Jetsons, Os

Esse desenho animado foi uma versão futurista dos produtores Hanna & Barbera para outro desenho, *Os Flintstones*, que falava sobre uma família na Idade da Pedra. Foi produzido entre 1962 e 1963, e contava a história de George Jetson, sua esposa, os filhos Judy e Elroy – este um típico gênio nerd –, seu cachorro, o inefável Astro, a inesquecível empregada-robô Rosie e o intragável patrão de George, senhor Spacely. Tudo se passava no ano de 2062. Consta que foi o primeiro programa a ser transmitido em cores pela rede de televisão ABC, dos Estados Unidos.

Foi seguido por novas temporadas, nos anos 1980, e por um filme de animação em longa-metragem, no ano de 1990 – sem esquecermos o filme para tevê de 1987, *The Jetsons meet the Flintstones*, em que uma máquina do tempo criada por Elroy leva os Jetsons para o passado, onde conhecem a família da Idade da Pedra...

Correm boatos de que uma versão para o cinema, com atores, vai acontecer em breve.



Jobs, Steve

Steven Paul Jobs, nascido em 24 de fevereiro de 1955, se tornou mais conhecido como Steve Jobs, o cérebro por trás da Apple (veja o verbete na página 23). Um dos fundadores dessa famosa empresa, ele esteve entre os primeiros a acreditar no potencial de interfaces gráficas controladas por mouse para

usuários de computadores. Sua obsessão por inovações tecnológicas que priorizam a experiência do usuário final fizeram da Apple uma das pioneiras na área de computadores pessoais, atingindo grande sucesso comercial no final dos anos 1970 com a linha Apple II, e no início dos anos 1980 com a linha Macintosh.

Mas nem tudo foi um mar de rosas em sua trajetória. Em 1985, ele deixou a Apple depois de uma longa batalha com outros executivos da empresa, e fundou a NeXT, uma empresa de computadores focada em estações de trabalho de alta tecnologia. Seu sucesso nessa nova iniciativa acabou resultando na aquisição da NeXT pela Apple, no final de 1996. Nessa época, a Apple atravessava uma “crise de identidade”, tendo perdido a imagem de pioneirismo que atraía os consumidores de tecnologia. Jobs voltou à sua antiga companhia como uma espécie de salvador da pátria, mas essa aparente “roubada” não o amedrontou.

Com inovações na linha Mac de computadores pessoais (incluindo tecnologia dos computadores NeXT e a adoção de processadores da Intel, que permitiram baratear o hardware), e a concepção de novos produtos como o iPod e o iPhone, ele conseguiu um sucesso extraordinário, e permanece até hoje como o principal executivo da Apple.

Em 1986, Jobs comprou a divisão de computação gráfica da Lucasfilm (a produtora de George Lucas, de *Star Wars*), e criou a Pixar Animation Studios, que viria a ganhar Oscars na nova categoria de filme de animação, com as produções *Procurando Nemo*, *Os incríveis*, *Ratatouille* e *WALL-E*. Ele permaneceu como principal executivo da Pixar até sua aquisição pela Disney, em 2006. Desde então, tornou-se o maior acionista individual da Disney (com aproximadamente 7% das ações da empresa) e membro da sua diretoria.

Embora algumas vezes tenha se afastado temporariamente da Apple por problemas de saúde (ele lutou contra um câncer no pâncreas em 2004, e sofreu um transplante de fígado em 2009), Jobs continua liderando a empresa em sua cruzada pela inovação (no início de 2010, ele apresentou a nova aposta da empresa, o iPad, um dispositivo intermediário entre um notebook e um

smartphone). Por suas contribuições na área de tecnologia e suas ideias revolucionárias na concepção de novos gadgets, Steve Jobs figura, ao lado de Bill Gates, como a personificação do sucesso nerd. E, embora seja menos rico que o seu rival, Jobs é amplamente considerado o mais *cool* dos dois.



Jogos de tabuleiro

Não há nerd que não se deixe fascinar por um ou outro jogo de tabuleiro. Mais que brinquedos, tais jogos são herdeiros de culturas antiquíssimas, nas quais o ato de jogar se constituía em ato sagrado, pois pode descender dos combates rituais e ordálios – julgamentos pelos deuses – em que o derrotado perdia não apenas o jogo, mas também a vida...

Diz-se que os arqueólogos encontraram, em escavações nas ruínas de cidades antigas, em especial na Mesopotâmia, objetos que podem ser os avôs dos atuais jogos de tabuleiros. Alguns jogos, não tão primitivos, originaram-se na China, Índia, Pérsia, Grécia; viajaram de um lugar a outro e foram se transformando até chegar aos dias de hoje.

Um dos mais antigos jogos de tabuleiro é o Go, também chamado Baduk ou Wei Chi, que tem sua origem traçada até a China, séculos antes de Cristo, tendo pelo menos mais de 3 mil anos de idade – e sempre jogado da mesma forma! Neste jogo de estratégia, em que o tabuleiro tem um quadriculado de 19 linhas horizontais por 19 verticais, os jogadores posicionam peças pretas e brancas, tentando unilas, assim conquistando áreas do tabuleiro. As possibilidades desse jogo são tão amplas que se costuma dizer que nunca uma partida de Go já jogada neste mundo foi igual a outra, pois calcula-se que as combinações, embora não sejam infinitas, resultam num número tão imenso que nem podemos imaginá-lo!

O popular jogo de Damas, por sua vez, tem sua origem perdida em controvérsias: há quem diga que ele nasceu no Egito antigo, e quem jure que ele se originou na Europa, na Idade Média. Seja como for, essa disputa entre pedras pretas e brancas sobre um tabuleiro quadriculado existe em inúmeras formas e tem nomes variados, embora muitos deles se possam traduzir por Damas mesmo... há quem acredite que ele recebeu esse nome porque, em tempos medievais, os homens jogavam xadrez e às mulheres restava esse jogo – que, não nos iludamos, não é tão mais simples que o Xadrez, como muitos acreditam!

Outro jogo de tabuleiro amado por nove entre dez nerds é o Gamão. Mais uma vez, não conseguimos localizar sua origem: teria sido criado pelos sumérios, alguns milênios a.C.? Seria uma variação de um jogo da Índia chamado Pachisi? Ou é verdadeira a lenda de que ele, ou um antecessor seu, teria sido descoberto na tumba do faraó Tutancâmon? Seja como for, o jogo tradicional hoje é disputado num tabuleiro com 24 casas em forma de longos triângulos, com peças brancas e negras e dois dados, cujos arremessos servem de guia às movimentações das pedras. O objetivo é criar uma estratégia que permita passar as pedras para o quadro oposto do tabuleiro e, afinal, poder retirar todas as pedras do campo.

Há outros jogos de tabuleiro que têm raízes históricas, e que têm divertido nerds desde tempos imemoriais. O Ludo, o Xadrez Chinês, a Trilha, o Serpentes e Escadas, Palavras Cruzadas... Talvez o mais popular de todos seja o Xadrez (veja verbete na página 227), e há dezenas de outros que também são capazes de estimular a memória, o cálculo, a capacidade estratégica. Muitos podem ser jogados virtualmente, mas nenhum computador substituirá o prazer de jogar com peças que se podem manusear e movimentar numa mesa de jogo.



Jones, Indiana

O doutor Henry Jones Junior é um professor universitário de arqueologia, totalmente nerd, que nas horas vagas (e devem ser muitas) dedica-se a procurar objetos lendários e poderosos perdidos em locais exóticos do planeta (em geral foram roubados por bandidos nefastos, como nazistas). Interpretado por Harrison Ford, esse personagem ficcional se tornou icônico e levou mais de uma geração de fãs a estudar arqueologia, ciência que virou moda graças aos filmes de Steven Spielberg, com histórias dele e de George Lucas.

O personagem estreou em 1981, no filme *Caçadores da arca perdida*. Vieram depois *Indiana Jones e o templo da perdição*, 1984, *Indiana Jones e a última cruzada*, 1989, e, 19 anos depois, em 2008, *Indiana Jones e o reino da caveira de cristal*.

Além dos filmes, houve ainda vários videogames; em 1992 uma série de tevê, *O jovem Indiana Jones*, com 22 episódios; e um bom número de livros, com novelas contando aventuras dispersas do professor-arqueólogo. Sem esquecermos os inevitáveis shows e brinquedos em parques temáticos...

Indiana Jones é o típico herói de seriados antigos mirabolantes: é charmoso, heroico, inteligente, mas bastante azarado: apanha muito dos bandidos nos filmes e, apesar disso, nunca perde o chapéu. Todo nerd (seja do sexo masculino ou feminino) um dia quis ser como ele para, de vez em quando, deixar o mundo acadêmico e mergulhar numa aventura inacreditável e mágica, com um chicote na mão e um revólver na cintura.



Jornada nas Estrelas

Veja verbete “*Star Trek*” na página 193.



Jurassic Park

O escritor americano Michael Crichton (1942-2008) formou-se em medicina, mas desde que era estudante já publicava, e começou cedo a fazer sucesso com suas obras de literatura contemporânea, tocando em ficção científica e usando um tom não ficcional que fez muitos leitores acreditarem que o que o autor narrava era verdadeiro...

Seu livro mais conhecido é sem dúvida *Parque dos dinossauros* (*Jurassic Park*), transformado em uma sequência de filmes dirigidos por Steven Spielberg (1993 e 1997) e Joe Johnston (2001). Tudo começa com a história de um empresário que constrói um parque temático em uma ilha, usando tecnologia de manipulação genética e DNA de dinossauros retirada de insetos preservados em âmbar. Trazendo os saúrios do passado aos nossos dias, ele pensa que tudo é completamente controlado, mas um nerd ganancioso prova que não é possível controlar a exuberância da vida, e os dinossauros escapam, transformando a ilha de um parque divertido em uma armadilha mortal.

O livro e o filme geraram ainda inúmeros games, deixando claro que essa história ainda retornará às telonas e às telinhas durante muito tempo. E a discussão sobre a possibilidade, ou não, de tal manipulação acontecer, e de os dinossauros voltarem a andar pela Terra, tem rendido debates nérdicos infundáveis.



Kenny, Mataram o

“Oh my God, they killed Kenny!” (Oh meu Deus, mataram o Kenny!)

Frase recorrente do desenho animado *South Park*, criação de Trey Parker e Matt Stone, que estreou em 1997 e retrata a vida de quatro garotos boca-sujas na cidade de South Park, no estado americano do Colorado. Kenny é o garoto vestido de laranja que morre em quase todos os episódios.

Em 1999 foi realizado um filme longa-metragem com os personagens. Ele envolve uma guerra contra o Canadá, a ida de Kenny ao inferno e outras amenidades...



“Khaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaan!!!”

Seria o grito de guerra de uma tribo perdida? Um pássaro gigante de um planeta distante atacando sua presa? Um candidato a presidente repetindo mais uma vez seu lema com seus eleitores (*Yes, we Khaaaaaaaan!*)?

Nada disso. Qualquer nerd sabe que esse grito de agonia e raiva é apenas o capitão Kirk descarregando sua frustração ao ser deixado em um planeta inóspito por seu arqui-inimigo, Khan Noonien Singh.

Kahn, interpretado pelo ator Ricardo Montalbán, apareceu inicialmente no episódio “Space seed”, do primeiro ano da série original *Star Trek*. Líder de uma raça de super-humanos geneticamente modificados, criada na Terra dos anos 1990, durante as “guerras eugênicas” (bem, não se pode acertar todas...), Khan, com vários dos seus comandados, foi exilado do planeta, sendo colocado em animação suspensa em uma nave enviada para os confins do Universo. Depois de ser encontrado e reanimado (santa ingenuidade, Batman!) pela tripulação da *Enterprise*, ele retoma seus planos de dominação da raça humana, até ser finalmente derrotado por Kirk e seus companheiros, e novamente exilado, no planeta Ceti Alpha V. Lá ele permaneceu até ser escolhido como o vilão ideal do segundo filme para cinema de *Star Trek*, com a tripulação da série original: *Star Trek II – a ira de Khan*, de 1982, de onde vem a clássica cena com o capitão Kirk gritando seu nome.

Em mais uma evidência da influência nerd nas artes cinematográficas, Khan foi votado pela Online Film Critics Society como um dos dez maiores vilões de filmes de todos os tempos.



Klingonês – Língua construída para a raça klingon

Linguagem completa inventada pelo dr. Mark Okrand, especialista em linguística. Foi encomendada pelos produtores do

filme produzido em 1984, *Jornada nas Estrelas: à procura de Spock*. E, desde então, surgiram dicionários, cursos, sites, institutos, centros de estudos... e a língua tem sido utilizada em toda a franquia de *Star trek*.

O klingon, ou klingonês, é uma das línguas artificiais que detém mais falantes no mundo, assim como o esperanto e as línguas élficas. Especula-se se apenas nerds teriam a paciência de aprender línguas muito complexas, utilizadas apenas por personagens de ficção e existentes somente em livros ou filmes. Porém a experiência tem mostrado que encontros entre falantes de línguas construídas geram tal interação social que casamentos acontecem e, em consequência, mais nerds nascem neste mundo. O que prova que, se os klingons não vão dominar nosso planeta (pois consta que eles não existem na realidade), talvez os falantes de klingonês o dominem um dia...

Qaplá!



Laboratório de Dexter, O

Não confundir com o Dexter que tem um seriado com seu nome! *O laboratório de Dexter* foi uma animação da Hanna & Barbera produzido para o Cartoon Network entre 1996 e 2003. Dexter é um nerd no auge da nerdice: um gênio que, ainda na infância, tem um laboratório anexo a seu quarto, e deve lidar com a irmã intrometida, Dee Dee. Um dos pontos altos de sua carreira foi o momento em que nosso gênio aprendeu uma frase em francês: “Omelette du fromage”. Inesquecível...



Lego

O famoso brinquedo de bloquinhos plásticos coloridos autoencaixantes foi criado em 1949, por uma empresa dinamarquesa de mesmo nome. Seu fundador foi Ole Kirk Christiansen, originariamente um carpinteiro que fazia brinquedos de madeira. Na verdade, o brinquedo teve como base um similar patenteado em 1939 pela empresa inglesa Kiddicraft, embora essa patente só viesse a ser adquirida pela Lego em 1981.

De um brinquedo de montar genérico, o Lego evoluiu para o lançamento de milhares de séries temáticas, que permitiam montar desde cidades, castelos, robôs, naves espaciais, vikings, trens, dinossauros, até criações próprias da empresa, como Bionicle, Slizer/Throwbots e RoboRiders. Posteriormente, foram criadas séries licenciadas de universos como Star Wars, Batman, Harry Potter, Indiana Jones, Homem-Aranha, Ben 10 e Toy Story, entre outros.

A partir de 1997, a Lego começou a licenciar sua marca para videogames, inicialmente para PCs, e depois para os consoles mais populares do mercado. O momento mais marcante dessa iniciativa talvez tenha sido o lançamento do videogame Lego Star Wars: The Videogame em 2005. Os fãs mais nerds podiam finalmente viver no jogo todas as aventuras da nova trilogia de filmes, com seus personagens favoritos transformados em bonequinhos de Lego, em um universo de *Star Wars* todo feito com os bloquinhos de montar. Seguiram-se jogos como Lego Star Wars II: The Original Trilogy, Lego Star Wars: The Complete Saga, Lego Indiana Jones, Lego Batman, Lego Harry Potter, e até Lego Rock Band, entre outros. O que prova que um brinquedo nerd sempre pode se transformar em algo ainda mais nerd.



Lei de Murphy

“Se alguma coisa pode dar errado, certamente dará errado.”

Essa pérola da sabedoria humana é atribuída a Edward A. Murphy, um engenheiro aeroespacial e major da Força Aérea americana. Por volta de 1949, Murphy trabalhava num projeto de nome MX981, para testar a tolerância humana à força “g” durante aceleração rápida (como a aceleração sofrida por pilotos de caças supersônicos ou astronautas). Após a falha de um teste, devido à montagem incorreta dos sensores de força, ele teria feito um comentário sarcástico sobre o técnico que havia montado os sensores: “If that guy has any way of making a mistake, he will”. A partir daí há controvérsias sobre o desenvolvimento posterior da lei, que é tanto atribuída ao próprio Murphy quanto aos comentários da equipe do projeto MX981, que teriam chamado o resultado de lei de Murphy também de forma sarcástica.

De qualquer forma, Murphy adotou a sua própria lei (que chegou a ser citada por alguns físicos como a “quarta lei da termodinâmica”) como um princípio para a criação de procedimentos de segurança em projetos: como algo sempre dará errado, é necessário prever e se preparar para todos os possíveis “piores cenários”, ou seja, tudo que pode dar errado em determinada situação.

COROLÁRIOS DA LEI DE MURPHY:

- Se existe mais de uma maneira de se executar uma tarefa, e alguma dessas maneiras resultar num desastre, certamente será a maneira escolhida por alguém para executá-la.
- Qualquer coisa que possa dar errado dará errado, no pior momento possível e da pior forma possível.

- Efeito demonstração (muito popular na indústria de software): aquele software (ou qualquer tipo de produto, na indústria em geral) que funciona perfeitamente em todas as situações previstas vai invariavelmente falhar de forma espetacular quando você for demonstrá-lo para um cliente. Corolário: nenhum software (produto) é completamente à prova de usuários.
- Lei de Murphy estendida: se uma série de eventos pode dar errado, os eventos darão errado na pior sequência possível.
- Comentário de O'Toole sobre a lei de Murphy: "Murphy era um otimista".
- Paradoxo de Silverman: "Se a lei de Murphy puder dar errado, dará".



Leonardo da Vinci

Um homem que, em plena Renascença, consegue se destacar como cientista, matemático, engenheiro, inventor, químico, cartógrafo, fisiólogo, anatomista, pintor, escultor, arquiteto, botânico, poeta e músico. Quem é ele? Dá para adivinhar que estamos falando de Leonardo di ser Piero da Vinci, que ficou conhecido como Leonardo da Vinci.

Nascido em 15 de abril de 1452 na cidade de Vinci, região de Florença, Itália, Leonardo é considerado um dos maiores pintores de todos os tempos: suas pinturas mais famosas, a *Mona Lisa*, atualmente no Museu do Louvre, em Paris, e *A última ceia*, pintada sobre a parede do refeitório do Convento Santa Maria delle Grazie,

em Milão, estão entre as mais famosas e mais reproduzidas em toda a história. Da mesma forma, seu desenho do *Homem vitruviano* é considerado um ícone cultural, sendo reproduzido em todas as partes, desde camisetas até o verso da moeda italiana de um euro. Como se não bastasse seu talento como pintor, ele também foi um cientista de primeira grandeza, tendo sido responsável por grandes avanços do conhecimento nos campos da anatomia, da engenharia civil, da ótica e da hidrodinâmica. Grande parte de suas ideias estava muito adiante de seu tempo, e por isso muitas de suas invenções não puderam ser construídas durante sua vida (ele viveu até 2 de maio de 1519). Basta dizer que ele imaginou coisas tão diversas como um helicóptero, um tanque de guerra, o uso de energia solar, uma calculadora, o uso de casco duplo em embarcações, e uma teoria de placas tectônicas. É ainda considerado um precursor da aviação e da balística. Por sua multiplicidade de talentos em tantas e tão diversas áreas, Leonardo da Vinci é frequentemente considerado o maior gênio de todos os tempos. Para satisfação da curiosidade nerd, um estudo realizado em 1926 estimou seu QI em 180.



Línguas mortas

Normalmente, línguas mortas fazem parte do imaginário nerd através de histórias de ficção, onde personagens fantásticas murmuram fórmulas mágicas em línguas que não podem ser compreendidas, pelo menos até que o mocinho ou a mocinha descubra a chave para decifrá-las. Na verdade, línguas mortas são idiomas que não possuem falantes ativos ou que ninguém mais usa; mas que possuem gramática e vocabulários conhecidos, podendo ser estudadas e usadas, mesmo que a pronúncia seja desconhecida. Não confundir com línguas extintas, aquelas que, além de não utilizadas, não possuem documentação para estudo e

são reconhecidas apenas pela influência exercida em outras línguas ou por referências históricas.

Entre as línguas mortas encontram-se o grego antigo, o latim (que até algumas décadas atrás era ensinado em escolas brasileiras), além de muitas línguas de povos indígenas das Américas (muitas delas na verdade extintas, e o que é pior, com seus respectivos povos, num efeito nefasto da colonização europeia) e de outras partes do mundo. Um estudo da Unesco estima que uma língua morra a cada duas semanas, e que mais da metade das 6 mil línguas faladas no mundo desapareça ao longo deste século.



Litania do medo

A palavra “litania” vem do grego *litaneía*, e significa oração, súplica, ladainha. A litania do medo é uma sequência sagrada repetida pelos personagens do livro *Duna*, de Frank Herbert. E tem ajudado as últimas gerações de nerds a combater alguns de seus medos... No original:

I must not fear.

Fear is the mind-killer.

Fear is the little death that brings total obliteration.

I will face my fear.

I will permit it to pass over me and through me.

And when it has gone past I will turn the inner eye to see its path.

Where the fear has gone there will be nothing.

Only I will remain.

Em uma tentativa de tradução:

Não devo temer.

O medo é o assassino da mente.

O medo é a pequena morte que traz obliteração total.

Enfrentarei meu medo.

Permitirei que passe sobre mim e através de mim.

E, quando houver passado, voltarei meu olho interior para ver seu caminho.

Por onde o medo passou, nada haverá.

Apenas eu permanecerei.



Literatura Fantástica em geral

Se a ficção científica nasceu do romantismo, o gênero que costumamos rotular como “fantástico” ou “fantasia” tem raízes muito mais antigas. Na verdade, as primeiras narrativas humanas – os mitos – são o material básico de onde vieram seus elementos: seres mágicos, monstros ameaçadores, anéis poderosos, mundos encantados.

Da mitologia, que continha histórias sagradas sobre deuses e semideuses, nasceram as narrativas profanas que se tornariam contos de tradição oral – os contos de fada, folclóricos, maravilhosos. Estes, por sua vez, iriam alimentar a literatura. Na Idade Média as novelas e romances de cavalaria traziam ao povo, pela voz dos saltimbancos, jograis, menestrelis, histórias mirabolantes sobre reis, fadas, objetos de poder e de guerra. E quando os autores começaram a assinar suas obras, não foram poucos os que rechearam seus poemas, contos e novelas com elementos de magia. No século XX, o gênero nomeado fantástico os reuniu.

Alguns pioneiros do gênero foram os ingleses Edmund Spenser (aproximadamente 1522-1599) com o poema “The Faerie Queene”; William Morris (1834-1896) com os romances de fantasia heroica *The well at the word's end*, *The water of the wondrous isles* e outros; Lord Dunsany (1878-1957), autor de *The king of elfland's daughter*; George MacDonald, com *The princess and the goblin* (1872)... Os

estudiosos dizem que a quase totalidade dos escritores dos séculos XVI, XVII, XVIII e XIX se dedicou, sem vergonha alguma, a histórias fantásticas ou fantasmagóricas.

O autor britânico mais marcante ligado a esse gênero é, sem dúvida, J.R.R. Tolkien (1892-1973). Com sua obra *The lord of the rings* (veja verbete *O senhor dos anéis* na página 182, e dados sobre o autor na página 208), ele provaria ao mundo que a sede dos leitores por sagas de fantasia é incessante. Além dele, muitos autores ingleses, irlandeses e escoceses mantiveram a tradição dos nativos das ilhas britânicas em escrever sem medo do fantástico.

Não podemos nos esquecer de que, nas décadas de 1960-1970, um gênero fortemente latino-americano conhecido como realismo mágico apresentou também ingredientes do fantástico, porém com um enfoque mais político, às vezes alegórico. Na maioria das obras de autores como Gabriel García Márquez (Colômbia), Julio Cortázar e Jorge Luis Borges (Argentina), Mário Vargas Llosa (Peru), José J. Veiga (Brasil) e outros, o fantástico se mistura à realidade cotidiana e gera metáforas da luta do homem pela liberdade.

Há tantos subgêneros, sob a designação genérica de literatura fantástica, que vários livros seriam necessários para destrinchar o assunto. Vão desde a fantasia clássica, a alta fantasia, a espada e feitiçaria (*sword and sorcery*) até a sátira, o *cyberpunk*, o *steampunk*.



Literatura de terror em geral

Nerd que é nerd sabe perfeitamente distinguir um Lestat de um Cullen. Afinal, leitores nerds têm predileção por analisar não apenas vampiros, mas fantasmas, zumbis, lobisomens, *goblins*, *orcs* e muitos personagens assustadores que povoam os livros de terror. Nada é tão nêrdico quanto debater formas de sobreviver a um ataque de zumbis, o mecanismo das asas (ou não)

de um *balrog*, ou tentar entender como se transmite a maldição de um lobisomem.

Consta que o gênero horror, às vezes considerado um subgênero do fantástico, teve origem também na época do romantismo. Afinal, considera-se que a novela gótica foi inaugurada em 1764 com *O castelo de Otranto*, de Horace Walpole, que não destoava dos contos de seres sobrenaturais, bastante populares na época romântica.

Depois viriam *Frankenstein*, de Mary Shelley (1818), *The strange case of dr. Jekyll and mr. Hyde*, de Robert Louis Stevenson (1886) e *Drácula*, de Bram Stoker (1897), este marcando o gênero com sua vertente mais popular, a vampírica. Segundo os pesquisadores Martha Argel e Humberto Moura Neto, porém, a genealogia das histórias de vampiros é bem mais antiga (leia entrevista com os autores em nosso site).

Especula-se que a popularidade dos livros de terror pode ser uma resposta à necessidade humana de lidar com os aspectos obscuros de nossa psique; experimentar o horror na literatura ou no cinema produziria um efeito catártico pelo qual as pessoas anseiam.

Hoje, um dos autores de horror e suspense mais cultuados é Stephen King, que produziu algumas das histórias assustadoras mais apreciadas e adaptadas para o cinema. Sua saga *A torre negra* é uma fonte incessante de referências de fantasia, e talvez por isso mesmo agrade tanto ao público nerd.



"Lógica é um passarinho verde que canta ao entardecer"

Por mais ilógico que possa parecer, essa frase foi dita pelo sr. Spock na série original de *Star Trek*, no episódio "I, Mudd", da segunda temporada, em 1967. Naturalmente, ele fez isso por um

motivo totalmente lógico: para confundir e, conseqüentemente, causar um problema de funcionamento no cérebro eletrônico de um androide que, (com o perdão da palavra) logicamente, pretendia dominar toda a galáxia para “proteger” os ilógicos humanos da autodestruição. A frase original, na verdade, atendendo à solicitação do androide para que o sr. Spock, como vulcaniano, desse uma resposta lógica sobre o comportamento errático dos seus companheiros humanos, foi a seguinte:

“Logic is a little tweeting bird chirping in a meadow. Logic is a wreath of pretty flowers which smell BAD. Are you sure your circuits are functioning correctly? Your ears are green.” (“Lógica é um passarinho chilreando numa campina. Lógica é uma grinalda de lindas flores que cheiram MAL. Tem certeza de que seus circuitos estão funcionando corretamente? Suas orelhas estão verdes.”)

Só para aproveitar, aqui vai um outro diálogo interessante desse mesmo episódio, quando os valorosos tripulantes da *Enterprise* são capturados por um exército de androides com aparência de lindas mulheres:

Captain Kirk: Well, opinions?

Chekov: I think we're in a lot of trouble.

Captain Kirk: That's a great help, Mr. Chekov. Bones?

McCoy: I think Chekov's right, we are in a lot of trouble.

Captain Kirk: Spock, and if you say we're in a lot of trouble...

Spock: We are.

TRADUZINDO:

Capitão Kirk: Bem, opiniões?

Chekov: Acho que estamos numa grande encrenca.

Capitão Kirk: Grande ajuda, senhor Checov. Magro?

McCoy: Acho que Checov está certo, estamos numa grande encrenca.

Capitão Kirk: Spock, e se você disser que estamos numa grande encrenca...

Spock: Estamos.



Looney Tunes

Série de curtas de animação exibidos primeiro nos cinemas, depois na televisão. Produzidos a partir de 1930, a princípio pelos estúdios Harman-Ising Pictures, e depois Leon Schlesing Productions, em 1944 a produção passou para Warner Brothers, e continuou produzindo curtas até 1969. Os desenhos eram concorrentes diretos da série *Silly Symphonies*, da Disney, e estrelaram muitos personagens emblemáticos: Pernalonga, Patolino, Gaguinho, Hortelino, Papa-Léguas e Coiote, Martin – o Marciano, Pepe – o Gambá, Piu-Piu e Frajola, Frangolino, Ligeirinho, Eufrazino Puxa-Briga e Taz – o Diabo da Tasmânia. Bem mais tarde viriam outros, como os anárquicos Animaniacs.

Tão populares se tornaram os Looney Tunes (significando algo como “desenhos malucos”), que geraram várias séries animadas de tevê e longas-metragens para o cinema.

Muitas frases dos personagens (bordões) são referência em filmes, livros e conversas nerds. Do tipo “Que que há, velhinho?”, “Eu acho que vi um gatinho” ou “Eu devia ter entrado à esquerda em

Albuquerque”. Sem esquecermos a presença constante dos produtos Acme (veja verbete na página 13).



Lost

Seriado criado por J.J. Abrams, com sete temporadas, de 2004 a 2010. A estreia da série causou sensação; os episódios contam a história de um grupo de pessoas que sobreviveu a um acidente aéreo numa ilha misteriosa. Mas essa ilha não tinha nada de *Gilligan's Island* ou de *Ilha da fantasia* (veja verbete na página 109). Coisas estranhas aconteciam lá. Pessoas sumiam. Pessoas morriam. Pessoas voltavam da morte. Monstros semi-invisíveis surgiam de repente. Bunkers secretos apareciam em locais inusitados contendo coisas inusitadas. Uma sequência de números surgia em todo lugar. Passado, presente e futuro se misturavam. Muita gente dedicou seu tempo a relacionar e a tentar decifrar os mistérios da ilha, as ligações entre os personagens, além de identificar as muitas referências externas que apareciam nos episódios – como a origem dos nomes das pessoas, tiradas de ícones da filosofia. Em certa época, isso se tornou um verdadeiro passatempo nerd.

Veja links para algumas dessas referências em nosso site.



Los tres amigos

História em quadrinhos brasileira publicada em tiras a partir de 1991, e também com edição em livro reunindo as tirinhas. Esse clássico das HQs adultas brasileiras é peça de colecionador

em várias gibitecas particulares nerds. Criação dos cartunistas Angeli, Glauco e Laerte. Consta que a tira nasceu de uma ideia de Angeli, após ver um filme americano homônimo. Foram criados então os personagens Angel Villa, Laertón e Glauquito, pistoleiros mexicanos que combatem os chatíssimos Miguelitos que usam sombreros; satirizam a sociedade, a política e tudo que tenha a ver com sexo, drogas e guacamoles.



Lucas, George

George Walton Lucas Jr., ou simplesmente George Lucas, nascido na Califórnia em 14 de maio de 1944, é definitivamente um ícone da cultura nerd. Se alguém perguntar o que uma pessoa pode fazer para se tornar um ícone da cultura nerd, talvez um boa resposta seja: que tal ser diretor e produtor de cinema, e criar uma certa franquia de filmes, livros, seriados de tevê, videogames e todo tipo de brinquedos e bugigangas, conhecida como *Star Wars* (veja página 195)?

Bem, se isso não for suficiente, talvez ajude se você tiver um parceiro chamado Steven Spielberg (vá para a página 190), e criar com ele uma série de filmes sobre as aventuras de um certo arqueólogo e professor chamado Indiana Jones. Ou, ainda, criar seu próprio estúdio de cinema, que pode se chamar Lucasfilm, com uma divisão de computação gráfica que eventualmente evolua até virar um estúdio de animação chamado Pixar (que você pode mais tarde vender para o Steve Jobs) e também sua própria empresa de games, que pode se chamar LucasArts, e produzir os jogos mais fantásticos, de preferência ambientados no universo de *Star Wars*. Tudo isso enquanto as divisões de efeitos visuais (Industrial Light and Magic parece um bom nome?) e sonoros (tente Skywalker

Sound) do seu estúdio cinematográfico prestam serviços de primeira qualidade para as mais diversas produções de Hollywood.

Bem, se não for o bastante para você, tente outra coisa, mas lembre-se de que foi o suficiente para tornar George Lucas um dos mais famosos (e ricos) nerds do universo. A comunidade nerd agradece – e que a força esteja com você!



Mafalda

Em 1964, o desenhista argentino Quino (Joaquín Salvador Lavado) criou uma das mais geniais tiras de quadrinhos latino-americanas: *Mafalda*. Todo nerd das décadas de 1960-1970 lia as tiras e suas coletâneas, contendo as aventuras (melhor dizendo, conversas) das crianças Mafalda, Manolito, Susanita, Felipe etc. Com uma abordagem “quase” inocente, Mafalda criticava duramente as ditaduras da América Latina da época, o que deu a seu autor vários prêmios relacionados aos direitos humanos. Em 1973 Quino resolveu não mais desenhar a personagem, que passou a só aparecer em campanhas de cunho educativo. Há exemplares dos quadrinhos de *Mafalda* em toda gibiteca de nerds latino-americanos.



“Make it so”

Com essas imortais palavras, o capitão Jean Luc Picard, da nave estelar *Enterprise* (NCC-1701 D, de *Star trek: the next generation*), informava seus tripulantes que era hora de executar seus comandos. Como Picard era um capitão mais “cerebral” do que o do seriado anterior (afinal, o capitão Kirk sempre foi um pouco “caubói espacial”), esses comandos quase sempre indicavam a ação mais lógica e eficaz, escolhida após ele ouvir cuidadosamente as contribuições dos seus oficiais auxiliares. A habilidade de ouvir seus imediatos e, ao mesmo tempo, mostrar-se capaz de decisões firmes e confiáveis, fez de Picard um modelo de liderança, a ponto de dois executivos de grandes empresas americanas escreverem um livro chamado *Make it so: leadership lessons from Star Trek – The next generation*, que chegou às listas de mais vendidos das revistas *Business Week* e *Entrepreneur*.



Malcom in the middle

Um pré-adolescente descobre a razão de não ter nada a ver com seus pais esquisitos e irmãos destrutivos: ele tem um alto QI, é um nerd comprovado, e é transferido para uma sala de aula em que conviverá com outros alunos gênios. Este seriado de 2000, estrelado pelo jovem Frank Muniz, apresentou 151 episódios em que Malcom tentava sobreviver com sua genialidade em meio a uma família louca. Muitas vezes comparado com o desenho animado *Os Simpsons* (veja o verbete na página 187), Malcom durou sete temporadas.



Mangás

Veja “Animes e mangás”, na página 22.



Marvel

Para certa categoria de nerds, as pessoas neste mundo se dividem em dois tipos: as que leem quadrinhos da Marvel e as que leem quadrinhos da DC. Embora possamos considerar tal afirmação um exagero, é verdade que durante muito tempo essas duas companhias disputaram a atenção dos fãs de HQs, quase sem concorrência – o que já não ocorre nos dias de hoje.

A editora Marvel nasceu na década de 1930 com o nome de Timely Comics. O nome Marvel viria de um de seus sucessos, a revista *Marvel Comics*. Lar de grandes criadores, como Stan Lee, Steve Ditko e Jack Kirby, e de alguns dos personagens de HQs mais queridos de todos os tempos (Homem-Aranha, Capitão América, X-Men), hoje ela licencia muitos de seus heróis para o cinema, e faz parte do grupo Disney.

Veja também o verbete dedicado à DC, na página 65.



Matrix

Lançado em 31 de março de 1999, o filme *Matrix*, escrito e dirigido pelos irmãos Larry e Andy Wachowsky, tornou-se

um marco na história da ficção científica no cinema. Entre outras inovações, o filme introduziu novos conceitos em efeitos visuais, como o chamado *bullet time*, que permite ao espectador visualizar um momento acontecendo em câmera lenta, enquanto a visão da câmera parece orbitar a cena em velocidade normal.

Usando vários elementos inspirados na trilogia de romances *Sprawl* de William Gibson, considerado o pai do *cyberpunk* (*Neuromancer*, de 1984, *Count zero*, de 1986, e *Mona Lisa overdrive*, de 1988), *Matrix* também se tornou uma trilogia, com as continuações *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*, lançadas em 2003.

O roteiro parte de uma premissa radical e extremamente instigante, ao descrever um futuro em que a realidade percebida pelos seres humanos é, na verdade, uma sofisticada realidade virtual, conhecida como Matrix, criada por máquinas inteligentes para subjugar a humanidade e utilizar a atividade elétrica dos seus organismos como fonte de energia.

Ao começar a perceber que alguma coisa está muito errada, o programador de computadores Thomas A. Anderson, que leva uma vida secreta como um hacker de codinome Neo, se envolve em uma rebelião contra as máquinas. Depois de ser desconectado da realidade simulada por um misterioso hacker chamado Morpheus e seu grupo, ele passa a viver no mundo real, ao lado de outros humanos libertos, mas volta a se conectar ao Matrix para combater os programas controlados pelas máquinas e lutar pela libertação dos humanos.

A partir de seu lançamento, a trilogia *Matrix* teve uma forte influência nos filmes de ação e na ficção científica como um todo, tornando-se referência obrigatória para nerds em geral (veja “Pílula azul ou vermelha?” na página 158). Além de gerar várias outras histórias, animações e videogames baseados em seu universo, e ajudar a popularizar o conceito de realidade virtual.



Mecânica quântica

Às vezes chamada de física quântica, esta área específica da física é formalmente designada mecânica quântica. É a área que fornece o modelo mais aceito para o comportamento de fenômenos que ocorrem numa escala microscópica de distâncias (normalmente distâncias subatômicas), como as interações entre moléculas, átomos, elétrons, prótons, nêutrons e outras partículas ainda menores.

De forma geral, a mecânica quântica incorpora quatro classes de fenômenos que a física clássica não consegue abranger:

- A quantização de certas qualidades físicas (normalmente referentes a partículas subatômicas);
- A dualidade onda-partícula (também conhecida como o princípio de complementaridade, proposto por Niels Bohr);
- O princípio da incerteza (cortesia de Werner Heisenberg);
- E o entrelaçamento quântico (em inglês, *quantum entanglement*, uma ligação intrínseca entre propriedades, ou “estados quânticos”, de dois ou mais componentes de um sistema, que não podem ser analisados isoladamente).

Para resumir (se um resumo for remotamente possível): as partículas subatômicas que compõem tudo que existe se comportam ora como partículas, ora como ondas (ou seja, como um tipo de energia), e os valores de suas propriedades básicas como

quantidade de energia ou posição, por exemplo, oscilam entre quantidades “discretas” (predeterminadas, tipo “pacotes” de um certo tamanho). Para determinar o valor de uma de suas propriedades, temos de usar uma “função de onda”, um tipo de equação que apenas descreve a distribuição da probabilidade de ele assumir cada um dos valores possíveis. E tem mais: uma propriedade só assume determinado valor ao ser efetivamente medida, e não é possível saber o valor de todas as propriedades simultaneamente – ufa! Haja complexidade!

Isso tudo não apenas é difícil de compreender, mas gera as mais diferentes interpretações e discussões, mesmo entre os físicos – veja o verbete “Gato de Schrödinger, O”, na página 95. Ou seja, a mecânica quântica é um assunto tipicamente nerd.



“Medalha, medalha, medalha!”

Frase recorrente do cachorro Muttley, parceiro do bandido Dick Vigarista nos desenhos animados *A corrida maluca* e *Esquadrilha abutre*, quando desejava, pedia ou ganhava uma medalha por serviços prestados aos bandidos que tentavam apanhar um pombo-correio – impedindo-o de levar mensagens para o exército inimigo de seus patrões. Por medalhas, Muttley faria qualquer coisa... por isso sua frase é dita hoje por nerds que desejam satirizar quem só pensa no prêmio sem importar-se com o processo que leve a ele. Veja também “A corrida maluca”, na página 58.



Microsoft Corporation

Fundada em 1975, para desenvolver programas interpretadores de linguagem Basic para microcomputadores (que, pela aparência da época, seriam confundidos, hoje, com *mainframes*), a Microsoft se tornou, sem ser fabricante de hardware, a empresa dominante no mercado de computadores pessoais, com o sistema MS-DOS, dos anos 1980, e posteriormente com o famoso sistema operacional Windows.

Apesar de muito criticado por especialistas em software, pelos inúmeros problemas técnicos surgidos em suas diversas versões, e dos vários processos e acusações sofridos pela Microsoft por práticas comerciais antiéticas e eventualmente ilegais, o Windows ainda é o sistema mais popular em computadores pessoais, e o programa de navegação Internet Explorer, que o acompanha, o mais usado para navegar na internet.

Com o grande sucesso da empresa, seus fundadores, Bill Gates (veja verbete na página 94) e Paul Allen, além do seu atual CEO, Steve Ballmer (que se juntou à empresa em 1981), passaram a figurar entre as maiores fortunas do mundo. Através da filosofia de colocar um computador em cada mesa de trabalho e em cada lar, “rodando” software da Microsoft, a empresa ajudou a popularizar o uso de computadores no dia a dia, tanto no trabalho como no lazer e em tarefas pessoais. Além dos programas para PCs (*personal computers*), a Microsoft também entrou para a rotina das pessoas com os videogames e os sistemas para telefones celulares e todo tipo de gadgets. Ame-a ou odeie-a, a Microsoft é parte integrante da vida de todo nerd que se preze.



Missão impossível

Seriado lançado em 1966, no qual uma força de elite secreta agia nos Estados Unidos (e fora dele) para cumprir missões difíceis e que não teriam o respaldo do governo americano. Ou seja: se os agentes se dessem mal, azar deles. Não receberiam ajuda oficial.

O grupo incluía, com variações: um líder, que recebia as missões por meio da mensagem secreta que se autodestruía no início de cada episódio, criava um plano espetacular, distribuía e coordenava as tarefas (Jim Phelps, interpretado por Peter Graves); um especialista em dispositivos eletrônicos que pareciam saídos do arsenal de James Bond (Barney Collier, pelo ator Greg Morris); um especialista em disfarces, que se passava por qualquer pessoa com um tipo especial de máscara, maquiagem e perucas (Rollin Hand, vivido por Martin Landau); um sujeito grandalhão, forte e altamente treinado, capaz de resolver qualquer encrenca “no braço” (Willy Armitage, interpretado por Peter Lupus) e uma linda agente, terrivelmente sedutora e extremamente perigosa – para os vilões, é claro (Cinnamon Carter, a atriz Barbara Bain). Quando a série começou, o coordenador das atividades era um certo Dan Briggs, mas depois Phelps assumiu a liderança e as missões se tornaram cada vez mais impossíveis. Ou quase.

O seriado, criado por Bruce Geller, durou sete temporadas, mudou várias vezes de elenco e gerou um novo *Missão impossível* na tevê em 1988. Nessa nova série, o chefe de operações continuava a ser Jim Phelps (de novo interpretado por Peter Graves), mas o restante do time foi substituído por agentes mais jovens. O ator Phil Morris (filho de Greg Morris) interpretou o gênio da eletrônica Grant Collier (personagem filho do personagem Barney Collier). A segunda série durou 35 episódios, encerrando-se em 1990.

Nessa década, contudo, teve início uma série homônima para o cinema, usando elementos do seriado e estrelando Tom Cruise. Infelizmente o resultado fugiu completamente à ideia original da série, transformando-a em meros filmes de ação desenfreada.

Em relação à cultura nerd, além de popularizar a mensagem secreta que se autodestruía, *Missão impossível* contou em 49 episódios

com a participação de Leonard Nimoy, no seu primeiro papel “pós-Spock”, como mr. Paris.



Mitologia

Na história da humanidade, as primeiras narrativas criadas foram os mitos.

Inventados por anônimos, em todas as civilizações, eles serviram a vários propósitos: religiosos, rituais, mágicos. E sempre estiveram ligados às crenças de cada povo e às suas maneiras de ver o mundo.

Entrelaçadas com o desenvolvimento da linguagem e da filosofia, as histórias mitológicas são relatos sobre deuses, heróis e antepassados, estruturados em torno de arquétipos – modelos ideais que permanecem até hoje no inconsciente humano. Com o passar do tempo, as narrativas religiosas que constituíam os mitos perderam seu valor sagrado para nós, mas seus elementos permaneceram nas narrativas profanas que continuaram na boca do povo, mudando de forma, emigrando para novas terras, revestindo-se de novas roupagens.

Existem vários tipos de mitos, e os mais comuns são:

- Mitos cosmogônicos: histórias que narram a criação do Universo ou do mundo conhecido.
- Mitos heroicos: aventuras e desventuras de heróis civilizadores ou salvadores.
- Mitos etiológicos: que contam como as coisas apareceram ou se transformaram.

- Mitos de descida: em que certas pessoas descem a terras subterrâneas ou infernos.
- Mitos escatológicos: que contam o fim do mundo ou do Universo.

Os mitos permanecem até hoje entranhados nas histórias folclóricas, como os contos de fadas, e essas vertentes são a matéria-prima da literatura fantástica, tão apreciada pelos leitores nerds.



Modelismo

Arte de montar modelos, miniaturas, que pode se dividir em várias categorias: plastimodelismo, aeromodelismo, nautimodelismo, ferreomodelismo... É uma atividade que apaixona os nerds em tenra idade: que criança não curtiu montar trenzinhos, carros, motos, aviões, espaçonaves?

Os aficionados pelo modelismo são, em geral, especialistas em máquinas e veículos, fãs de história, pesquisadores incansáveis, e capazes de construir impressionantes réplicas miniaturizadas de qualquer coisa – desde um kit médico usado apenas numa nave auxiliar da *Enterprise D*, a um timão de navio corsário inglês do século XV.

O plastimodelismo inclui os modelos estáticos, geralmente de matéria plástica. Seus praticantes costumam comprar, em casas especializadas ou lojas de brinquedos, kits com as peças, e os montam pacientemente para depois pintar e customizar com os detalhes mais impressionantes. Alguns montam dioramas, cenas completas em que a peça montada é cercada por paisagens, pessoas, casas etc. Muitas vezes recriam cenas históricas que impressionam pela veracidade e exatidão.

O aeromodelismo, ferreomodelismo e nautimodelismo incluem modelos não estáticos, ou seja: aviões que voam, barcos que navegam e trens que andam em trilhos. Na área do ferreomodelismo costumam surgir verdadeiras maravilhas em reproduções de ferrovias, com maquetes de cidades, florestas, rios, pontes...

Esse tipo específico de nerd – o aficionado por modelismo, seja qual for a categoria – é facilmente encontrável em exposições e competições. Alguns deles se especializam em montar kits industrializados; outros preferem construir seus modelos do nada, e participam das categorias chamadas *scratch*, palavra que vem da expressão americana fazer alguma coisa do nada, *from scratch*, a partir de restos de materiais ou sucata.

Alguns modelistas são tão loucos por ganhar prêmios que receberam o apelido de Muttleys – pois desejam receber “Medalha, medalha, medalha”.



Monk

Um ex-policial com um grave caso de transtorno obsessivo-compulsivo, mas que ainda é um detetive absolutamente brilhante, capaz de memorizar todos os detalhes de cada cena de crime e organizar uma infinidade de informações em sua cabeça até descobrir e explicar todas as inconsistências e, é claro, descobrir o assassino. Esse é Adrian Monk, personagem principal do seriado *Monk*, interpretado pelo ator Tony Shalhoub, que ganhou diversos prêmios por sua atuação brilhante nesse papel. Com alguns toques de Sherlock Holmes e outros de Tenente Columbo, suas habilidades dedutivas são ainda mais impressionantes se considerarmos o quanto o atrapalham suas 312 fobias catalogadas, que ele sabe

recitar de cor e em ordem de intensidade, começando pela misofobia, ou medo de germes.

Com suas incontáveis fobias e manias, suas roupas sempre iguais e imaculadamente limpas, sua casa impecavelmente arrumada com todas as coisas nos devidos lugares, e simetricamente distribuídas, além, é claro, do seu raciocínio lógico perfeito e sua memória “de elefante”, Monk pode ser considerado um dos detetives mais nerds da ficção.



Monstros em geral

O que seria da literatura fantástica e das histórias em quadrinhos (sem nos esquecermos do cinema e dos desenhos animados) se não fossem os monstros?

Super-heróis que se prezam devem combater monstros alienígenas de vez em quando; filmes de terror podem existir sem eles, mas não há nada como um bom ataque de zumbis ou de monstros nojentos para arrebatá-los os espectadores.

Podemos dividir os monstros da ficção em inúmeras categorias, mas vamos nos concentrar em quatro:

- Monstros naturais: aqueles que realmente existiram e/ou existem em nosso planeta como tiranossauros e outros saúrios assustadores, baleias assassinas, grandes aranhas peçonhentas, baratas (consideradas por muitas pessoas o inseto mais repugnante que já existiu). Nas histórias, a ação desses animais em geral se torna monstruosa pelo exagero.
- Monstros primordiais: surgidos nos mitos mais antigos da humanidade, muitas vezes associados às forças

primordiais da terra (como vulcões, terremotos, vendavais e maremotos). São as serpentes marinhas, sereias, dragões, trolls, cães infernais, dragões e tantos outros. Talvez se-jam os mais usados na literatura e, não por acaso, eles nos remetem aos quatro elementos básicos da natureza – ar, água, terra e fogo.

- Monstros alienígenas: podem ser de qualquer natureza ou forma, de acordo com o autor da história que os inclui. Vão desde o simpático monstrinho E.T. do filme de Spielberg até o aterrorizante Cthulhu, passando pela barata gigante de *Homens de preto*.
- Monstros sobrenaturais: espectros, demônios, incubos, súcubos, lobisomens, mortos-vivos, vampiros, zumbis. Esses são muito apreciados por escritores e roteiristas.

A popularidade dos monstros nas histórias excede a popularidade dos heróis que os matam. Tudo bem, Héracles era “o cara” da mitologia grega, mas só ganhou fama depois de matar o leão da Nemeia, a hidra de lerna, domar Cérbero... E quem teria ouvido falar de Beowulf se ele não tivesse matado Grendel?

Além disso, nestes tempos politicamente corretos, a morte de monstros às vezes é criticada. Dragões, por exemplo, nem sempre são malignos; se o Glaurung (em *O Silmarillion*, de Tolkien) era uma peste, Saphira (em *Eragon*, de Paolini) era uma grande amiga de seu cavaleiro. Já quando se trata de zumbis, ninguém reclama da sua destruição. Afinal de contas, eles já estavam mortos mesmo (veja na página 231).

Seja como for, o assunto monstros é um dos favoritos dos nerds, em especial os que jogam RPG (veja verbete à página 176). Toda boa aventura de Role Playing Games precisa de um ou mais monstros para ser animada. E existem manuais de monstros para cada sistema de jogo; seus atributos variam de um sistema para outro, porém eles são, invariavelmente, os bandidos das aventuras. E, embora isso não seja tão politicamente correto, acabam mortos...

Com exceção dos zumbis e outros mortos-vivos que, naturalmente, já estavam mortos.



Monteiro Lobato, José Bento

Embora seja mais conhecido como autor de literatura infantil, José Bento Monteiro Lobato foi um nerd pioneiro no Brasil, em vários campos. Nascido em 1882, em Taubaté, São Paulo, ele se chamava originalmente José Renato, mas consta que mudou de nome para herdar uma bengala do avô, que tinha as iniciais JBML incrustadas. Hoje todo nerd que se preza tem um nick, e isso é considerado normal; porém no século passado era, no mínimo, estranho...

De qualquer forma, Lobato foi um intelectual em seu tempo, e um ácido crítico da ditadura de Getúlio Vargas, o que lhe rendeu muitos problemas e até uns dias na cadeia. Não obstante tenha sido um inovador autor de livros para crianças, seus contos para adultos estão entre as maiores obras-primas do gênero; lia em diversas línguas e foi também um tradutor incrível de obras clássicas e de aventura da literatura mundial.

Como empresário, revolucionou o mercado editorial brasileiro e tentou convencer o mundo de que aqui havia petróleo (coisa, na época, negada pelo governo e pelas multinacionais). Morou em Nova York e em Buenos Aires, e morreu em São Paulo em 1948.

Apesar de o dia de seu nascimento, 18 de abril, ser oficialmente o Dia do Livro Infantil, Lobato ainda não recebeu o reconhecimento que lhe é devido por seu pioneirismo e por sua capacidade criativa. Esperamos que os nerds brasileiros aproveitem cada um de seus aniversários para abrir um livro de sua autoria e ler um trecho, homenageando um homem que merece o título de patrono de todos os que amam os livros.



Monty Python

Em 5 de outubro de 1969, a famosa BBC (British Broadcasting Company, a maior empresa de transmissão de rádio e televisão do mundo) estreava em sua programação um estranho show de quadros humorísticos com um grupo de seis comediantes desconhecidos. O nome do programa era *Monty python's flying circus* e, depois daquele dia, o humor na televisão, e mesmo a comédia em geral, mudaria para sempre.

Graham Chapman, Eric Idle, Tery Gilliam, Terry Jones, John Cleese e Michael Palin escreviam e interpretavam os diversos quadros cômicos (*sketchs*) que compunham o show. Depois de 45 episódios, cinco filmes e muitos shows ao vivo, o grupo ficaria imortalizado como Monty Python, ou simplesmente, The Pythons. Sua influência em tudo que se fez em comédia depois deles é comparada ao impacto que os Beatles tiveram na música. Podemos encontrar o estilo de humor anárquico e cáustico dos Pythons em quase todos os lugares, desde *talk shows* e programas com formato similar ao *Monty python's flying circus* na televisão americana, como *Saturday night live*, e mesmo em programas brasileiros, como *TV pirata* e *Casseta e planeta, urgente!*, até desenhos como *South Park* e uma grande quantidade de filmes chamados “besteirol”.

Muitos *sketchs* do Monty Python se tornaram clássicos, como “Dead Parrot” (um homem vai a uma loja de animais reclamar por ter comprado um papagaio morto, e o dono tenta convencê-lo de que o papagaio está apenas descansando), “Cheese Shop” (sobre uma loja que vende tudo, menos queijo), “The Spanish Inquisition” (ninguém estava esperando a Inquisição espanhola!) e, principalmente, “Spam” (em que um casal vai a um restaurante cheio de vikings, onde todos os pratos têm *spam*, *spiced ham*, um

tipo de presunto enlatado apimentado). Pela incalculável quantidade de repetições dessa palavra, *spam* acabou virando o termo pelo qual se designa a enorme quantidade de mensagens indesejáveis e repetidas que se recebe por e-mail. Se não bastasse o humor paradoxalmente chocante e refinado do grupo, só isso já garantiria o lugar dos Pythons na galeria dos ícones da cultura nerd.

Algumas cenas e frases clássicas também vieram dos cinco filmes do grupo, como “Quantos cocos carrega uma andorinha?” (veja verbete na página 166), de *Monty Python e o cálice sagrado*, e “Ele não é o Messias, ele é um menino muito travesso”, de *A vida de Brian*, votada em mais de uma ocasião como a frase mais engraçada da história do cinema.



Mundo de Beakman. O

O mundo de Beakman era um programa educacional em que um cientista ligeiramente maluco (Beakman, interpretado pelo ator Paul Zaloom) fazia uma série de experimentos e demonstrações completamente doidos, para responder às perguntas enviadas pelos telespectadores, ilustrando os mais diversos conceitos científicos. Ciência ao alcance de todos, no melhor estilo nerd-anárquico.

Beakman era auxiliado nas experiências por uma assistente (na verdade, teve três assistentes ao longo da série, interpretadas por diferentes atrizes) e um rato de laboratório chamado Lester, que era na verdade um ator numa roupa gigante de rato, como ele mesmo fazia questão de deixar claro.

O mundo de Beakman estreou nos Estados Unidos em 1992, sendo cancelado em 1998. No Brasil, foi exibido inicialmente pela TV Cultura, e depois em canais de tevê a cabo.



Muppet show

Um incrível show de variedades estrelando... Muppets! Muppets são bonecos (em inglês, *puppets*) criados pelo manipulador de bonecos e produtor Jim Henson, que já era conhecido como criador dos bonecos do programa *Vila Sésamo*. O *Muppet show* apresentava quadros satíricos e musicais, além dos bastidores do show, comandado pelo mestre de cerimônias Caco, o sapo. Com personagens regulares hilários, como Miss Piggy, o urso Fozzie, Gonzo, Scooter, o Cozinheiro sueco (veja verbete “Pseudossueco do cozinheiro do Muppet show” na página 163), e toda uma banda de bonecos músicos, além dos dois velhinhos rabugentos que assistiam ao espetáculo no balcão do teatro, fazendo comentários irônicos, os shows contavam em cada edição com um astro convidado. Muitos quadros do *Muppet show* viraram clássicos, referências no universo nerd, como o seriado *Porcos no espaço* – qualquer semelhança com *Star Trek* é meramente intencional – e o *Laboratório Muppet*, com o inventor de engenhocas que não funcionavam, o dr. Bunsen Honeydew, e seu assistente e cobaia, Beaker.

Celebridades do cinema, da televisão e da música participaram como convidados, de Vincent Price a Lynda Carter (do seriado *Mulher Maravilha*), passando por Steve Martin, Gene Kelly, Paul Simon, Peter Sellers, Elton John, John Cleese (veja “Monty Python”, página 143), parte do elenco de *Star Wars*, incluindo-se Mark Hamill (com direito a um quadro como Luke Skywalker), entre muitos outros, até o último de um total de 120 shows em cinco temporadas, com a participação do 007 da época, Roger Moore.

O *Muppet show* foi produzido de 1976 a 1981. Entre 1996 e 1998 Jim Henson produziu uma nova série chamada *Muppets tonight*, que teve 22 episódios e contou com convidados como Michelle Pfeifer,

Sandra Bullock, Whoopi Goldberg, Prince, Tony Bennett, George Takei e Leonard Nimoy. Os Muppets também apareceram em dez filmes de cinema, entre 1979 e 2005, e há ainda novos filmes programados para os próximos anos.



Música

A música é parte integrante da vida de grande número dos seres humanos, nerds ou não. Mas, como em outros aspectos da vida, os nerds tendem a radicalizar suas preferências musicais, e costumam adotar determinadas músicas como “hinos” ou determinados grupos musicais como ídolos absolutos. Assim surgem os fã-clubes, e todo um mercado de camisetas e bugigangas com referências musicais.

Mesmo no caso de grupos que já não existem mais, como os Beatles, ainda vemos legiões de fãs lotando shows de grupos *cover*, que não apenas tocam as músicas, imitam os gestos e usam instrumentos iguais, mas se vestem como os Beatles originais (dos terninhos e botas do começo, até as fardas de “Sargent Pepper’s Lonely Hearts Club Band”. E, é claro, não é raro ver fãs usando as roupas psicodélicas e os famosos óculos de aro redondo de John Lennon.

Com o passar do tempo, a música pop passou a ser influenciada pela cultura nerd, realimentando essa relação com os “fãs de carteirinha”. Hoje, inúmeros músicos iniciam (e às vezes continuam exclusivamente) suas carreiras através de divulgação pela internet, criando uma cultura musical essencialmente geek. E mesmo artistas consagrados buscam cada vez mais uma legião de fãs que consome essencialmente música digital, via downloads. Sem falar das músicas feitas especialmente para videogames de última geração, em sua maioria rocks pesados cheios de guitarras distorcidas.

Dentro desse contexto, muitos artistas passaram a criar músicas com referências explicitamente nerds. Recentemente, a rede de notícias americana CNN publicou uma lista com o que chamou de “os dez maiores hinos geek de todos os tempos”. Eis, abaixo, a relação das músicas escolhidas:

1. *She blinded me with science*, Thomas Dolby
2. *Dare to be stupid*, Weird Al Yankovic
3. *Nerdcore rising*, M.C. Frontalot
4. *In the garage*, Weezer
5. *Through being cool*, Devo
6. *Code monkey*, Jonathan Coulton
7. *Particle man*, They Might Be Giants
8. *Add it up*, Violent Femmes
9. *One week*, Barenaked Ladies
10. *Weird science*, Oingo Boingo



Mutação

Mutação é uma mudança na sequência de DNA do genoma de uma célula, causada por radiação, vírus, transposição natural de sequências genéticas, agentes químicos, ou erros durante o processo de divisão celular. As mutações, assim como a transmissão da informação genética de geração para geração, são responsáveis pelo processo de evolução das espécies, permitindo o desenvolvimento de características úteis para a sobrevivência de determinada espécie, além da eliminação de características inúteis (junto, logicamente, com a seleção natural ou, em termos simples: a sobrevivência dos organismos mais adaptados, que acabam transmitindo suas características para as gerações seguintes).

Isso, é claro, na vida real. Na ficção, as coisas se tornam bem mais rápidas, e bem mais interessantes. As mutações explicam o surgimento de heróis com os mais diversos tipos de superpoderes, como nos universos dos X-Men, das Tartarugas Ninja e do seriado *Heroes* (página 103), ou ainda de monstros como Godzilla. Muitos universos ficcionais exploram, ainda, o conceito de soldados geneticamente modificados, para desenvolver superpoderes, ou simplesmente serem mais fortes e resistentes do que humanos normais. Um exemplo é a raça de super-humanos liderada por Khan Noonien Singh (veja verbete “Khaaaaaaaaaaaaaaaaaan!” na página 121) em *Star Trek*.



“My preciousssssss”

Sméagol era um *hobbit* que vivia na Terra-Média, como tantos outros. Um dia, ele encontrou o Um Anel e foi corrompido por ele. Passou a ter o poder de ficar invisível; contudo, o uso constante do Anel o transformou num ser faminto, ganancioso, repugnante, que foi chamado Gollum. Ao referir-se ao Um Anel, Gollum o chamava de “precioso”, com um tom sibilante. A expressão “my

preciousssssssss” (meu preciosssssssso) passou a ser usada por fãs de *O senhor dos anéis* para demonstrar o apego da pessoa a algum bem. Seja um anel, um livro, um rolex de platina ou um DVD da versão estendida da trilogia.



Nárnia

Nárnia é um mundo fantástico em que se pode entrar de várias maneiras: por um guarda-roupa fabricado com madeira originária de lá; pela imagem de um quadro; chamando-se o criador daquele mundo, o leão Aslan, filho do imperador do Oeste... Nárnia foi criada pela canção do leão. Depois disso, aquele mundo evoluiu, lá viveram muitos seres e aconteceram inúmeras aventuras em que seus habitantes interagiram com humanos de nosso mundo; e chegou ao seu fim, também através de uma canção de Aslan.

Tal universo é retratado nos sete volumes da série infantil *As crônicas de Nárnia*, do autor irlandês C.S. Lewis (1898-1963). Nele encontramos sátiros, minotauros, centauros, animais falantes, e várias sociedades num estágio semelhante ao medieval ou renascentista. Aslan, o leão, é uma divindade criadora e benéfica, que ajuda os heróis das aventuras a vencer o mal, representado por personagens cruéis, gananciosos e maléficos.

Em 2005 e 2008 os estúdios Disney produziram filmes baseados nessa série, publicada entre 1950 e 1956. Em 2010, um terceiro filme foi produzido pela 20th Century Fox. Os filmes ajudaram a

expandir o público leitor de Lewis pelo mundo; até pouco tempo, apenas jovens nerds ingleses conheciam e discutiam seus personagens.



Naves

Qual o nerd que não gostaria de voar pelo espaço em uma poderosa nave estelar como a *Enterprise*, ou mesmo numa navezinha de um único lugar, mas com o poder de fogo de um X-Wing? O sonho nerd de viajar pelas galáxias distantes tem sido embalado há décadas por inúmeros seriados, filmes e livros de ficção científica, onde surgiram as naves com hiperdrives, velocidade de dobra, ou qualquer mecanismo similar para viajar acima da velocidade da luz (veja verbete “Velocidade de dobra” na página 217). Enquanto as agências espaciais da vida real ainda brincam com foguetes e naves primitivas, que mal conseguem nos levar até a Lua, eis uma pequena lista de naves de alguns universos ficcionais que se tornaram sonhos de consumo nerd:

STAR TREK

Enterprise – A história da nave estelar *USS Enterprise* se inicia na série *Star Trek* original onde a nave, da classe Constitution e com número de registro NCC-1701, foi levada pelo capitão Kirk e sua tripulação aonde nenhum seriado de ficção jamais tinha ido. Nos filmes para cinema que sucederam a série, assistimos à destruição da *Enterprise* original, e conhecemos a nova *Enterprise*, registro NCC-1701 A. Ainda da classe Constitution, com algumas atualizações, essa nave foi entregue ao comando de Kirk, que tinha sido rebaixado do posto de almirante e voltado a ser capitão de nave estelar. No filme *Generations*, o primeiro com a tripulação da Nova Geração, vemos a *Enterprise* NCC-1701 B, da classe

Excelsior, comandada pelo capitão John Harriman, que levava o almirante James T. Kirk como passageiro em seu voo inaugural. Mas a *Enterprise* do seriado *Star Trek: The next generation* é a NCC-1701 D, da classe Galaxy, comandada pelo capitão Jean-Luc Picard. Nesse seriado ainda veríamos uma *Enterprise* do “passado”, a NCC-1701 C, da classe Ambassadeur, comandada pela capitã Rachel Garret. A partir do filme *First contact*, o capitão Picard assumiria o comando da *Enterprise* NCC-1701 E, da classe Sovereign. E, finalmente, no seriado *Enterprise*, que se passa antes da série original, ficamos conhecendo a *Enterprise* NX-01, da classe NX, comandada pelo capitão Jonathan Archer.

Voyager – Do seriado *Star Trek: Voyager*, a *USS Voyager*, registro NCC-74656, era uma nave da classe Intrepid, comandada pela capitã Kathryn Janeway.

Defiant – do seriado *Star Trek: Deep space nine*, a *USS Defiant* (NX-74205), da classe Defiant, foi designada para a estação espacial Deep Space Nine, sob o comando do capitão Benjamin Sisko.

STAR WARS

Star destroyers – As grandes naves da frota imperial, usadas na conquista de planetas e repressão às forças da rebelião.

Tie fighters – as pequenas naves de perseguição do Império, muito rápidas e ágeis em combate direto.

X-Wing starfighter – a famosa nave usada por Luke Skywalker para destruir a estrela da morte.

Millennium falcon – a nave de Han Solo, famosa por sobreviver às mais perigosas viagens e batalhas desse contrabandista do espaço.

Death star – a “Estrela da morte” a gigantesca nave que seria usada pelo Imperador para destruir planetas inteiros e consolidar seu domínio da galáxia.

Outras naves significativas de diversos universos ficcionais incluem: *Battlestar galactica* (a “nave-mãe” dos filmes e seriados de mesmo

nome), *Heart of gold* (da série de livros *O guia do mochileiro das galáxias*), *USS Sulaco* (da série de filmes *Aliens*), as naves da classe *White star*, de *Babylon 5*, e, é claro, o “disco voador” *Júpiter 2*, de *Perdidos no Espaço*.



Na'vi

Na'vi é uma língua artificial, criada pelo professor e doutor em linguística Paul Frommer, da University of Southern California. A língua foi criada para ser falada pelos personagens do filme *Avatar*, de 2009, escrito e dirigido por James Cameron.

Os falantes dessa língua são os omaticaya, humanoides azuis maiores que um humano terráqueo, originários do planeta Pandora – ou melhor, a lua Pandora, pois trata-se de um satélite do planeta Polyphemus, que fica em órbita de Alpha Centauri e à distância de seis anos-luz da Terra. O subsolo de Pandora é cobiçado por corporações terráqueas, que têm extraído do planeta um mineral chamado Unobtanium; porém eles querem mais, e para extraí-lo em quantidade se dispõem a acabar com os nativos do planeta, se for preciso.

A língua na'vi é usada no filme pelos omaticaya e pelos humanos que interagem com eles. Quando o filme foi lançado, havia um vocabulário com cerca de mil palavras, e apenas o linguista que a criou compreendia seus fundamentos de fonologia e gramática. Hoje, a língua se expandiu muito e milhares de pessoas em todo o mundo a aprendem.



“Never give up. never surrender”

Traduzindo: “Nunca desistir, nunca se render”. A frase mais famosa do capitão Peter Quincy Taggart, da nave *NSEA Protector*. Na verdade, um personagem ficcional do seriado de tevê *Galaxy quest* – também ficcional, e nada menos que uma paródia de *Star Trek* criada para o filme *Galaxy quest*, de 1999. O capitão Taggart, interpretado pelo ator ficcional Jason Nesmith, por sua vez interpretado pelo ator (real) Tim Allen é, obviamente, uma sátira ao capitão Kirk, personagem ficcional interpretado pelo ator (real) William Shatner. Deu para entender?



Neutron, Jimmy

As aventuras de Jimmy Neutron: O menino gênio é um desenho já realizado por softwares, e fez o caminho inverso do que os cartoons costumam fazer: do filme de cinema, *Jimmy Neutron: O menino gênio* (2001), saiu a série animada da Nickelodeon (parece que a série deveria estrear antes do filme, mas ocorreu o contrário). Jimmy é um garoto de 11 anos que tem surtos geniais e inventa coisas que eventualmente acabam salvando a Terra. Mais um nerd que deu certo...



Newton, Isaac

OK, então vamos supor que você esteja dormindo sob a sombra de uma árvore, mais especificamente uma macieira. Subitamente, uma maçã despenca do galho e cai justamente na sua

cabeça. Nesse momento, você vai acordar assustado e esbravejar contra a maçã, a árvore, a lei de Murphy (verbete na página 124), ou qualquer outra coisa que venha à sua cabeça, certo? Bem, não, se isso acontecesse por volta do ano de 1666 e você fosse um dos maiores nerds, digo, físicos da história.

Isaac Newton contou diversas vezes ter sido inspirado a formular a teoria da gravitação ao observar uma maçã caindo de uma árvore. Mas uma coisa é perceber que algo nos faz cair, outra é chegar à fórmula que determina como a matéria atrai a matéria. Em 5 de julho de 1687, Newton publicou um artigo sobre a sua lei da gravitação universal, explicando que a força de atração entre corpos físicos é proporcional às massas dos ditos corpos e a uma constante gravitacional, e inversamente proporcional ao quadrado da distância entre eles. Hoje sabemos que essa lei é na verdade uma simplificação, válida na maioria das situações corriqueiras (veja o verbete “Gravidade”, na página 98).

Mas a contribuição de Newton à física vai muito além da teoria da gravitação. Ele também formulou as três famosas leis de Newton, que são o fundamento da mecânica clássica:

- 1)** Todo corpo continua em seu estado de repouso ou de movimento uniforme em uma linha reta, a menos que seja forçado a mudar aquele estado por forças imprimidas sobre ele.
- 2)** A mudança de movimento (“momento” é o termo usado em física) é proporcional à força motora imprimida, e é produzida na direção da linha reta na qual aquela força é imprimida. Mais conhecida pela fórmula: $\text{força} = \text{massa} \times \text{aceleração}$.
- 3)** A toda ação corresponde sempre uma reação igual oposta, ou, as ações mútuas de dois corpos um sobre o outro são sempre iguais e com direções opostas.

Newton também construiu o primeiro telescópio de reflexão funcional, além de outras contribuições no campo da ótica, termodinâmica e da física em geral. No campo da matemática, ele divide com Gottfried Leibniz os créditos pelo desenvolvimento do cálculo diferencial e integral, além da criação de métodos e da demonstração de importantes teoremas. Por tudo isso, ele é ainda hoje grande influência para físicos e cientistas em geral.



Ni!

Palavra mística (ou não?) pronunciada por uma ordem de cavaleiros.

Surgiu para o mundo nerd no filme *Monty Python – Em busca do cálice sagrado*, de 1975, dirigido por Terry Gilliam. Os cavaleiros que dizem “Ni”, posteriormente, assumiram nova alcunha, dizendo outras coisas. Mas a palavra que eles originalmente diziam ficou para a posteridade.



Noivo da princesa. O

O escritor e roteirista americano William Goldman recebeu dois Oscars pelos roteiros dos filmes *Butch Cassidy and the sundance Kid* e *All the president's men*. Contudo, no mundo nerd ele é mais conhecido por seu livro *O noivo da princesa* (*The princess bride*). Conta o autor que escreveu esse livro em 1972 (seria publicado em 1973), e nas primeiras trinta páginas ele explica por que o escreveu. Poderiam ser as trinta páginas mais engraçadas do livro – se ele não fosse absolutamente hilário depois.

De forma essencialmente nerd – inteligente e satírica – ele sobrepõe narrativas. Temos (1) a história dita original, o livro de um certo S. Morgenstern sobre o reino de Florim e “o declínio da monarquia na civilização ocidental”. (2) Trechos em que o autor explica em detalhes por que está “pulando” os capítulos chatos do original e conta fatos de sua vida. (3) Trechos editados que contam uma aventura/história de amor entre os personagens Flor-de-Ouro e Westley, entre as vilanias do príncipe Humperdinck e o, aham, “heroísmo” do espadachim Inigo Montoya, que rouba todas as atenções do leitor.

Em 1987, com roteiro do próprio Goldman, *O noivo da princesa* foi para as telas do cinema, com direção de Rob Reiner. Mais uma vez, Inigo Montoya roubou as atenções, na pele do ator Mandy Patinkin. Esse personagem, aliás, mereceu até um verbete exclusivo nesta *Enciclonórdia* (veja na página 103).

O filme *O noivo da princesa* foi incluído no documentário de um canal a cabo como o 50o- colocado numa lista de cem filmes mais engraçados de todos os tempos.



Notebook (ou Laptop)

Que gadget é mais poderoso do que um computador que você pode levar para onde quiser? Bem, talvez um *phaser* de mão (veja verbete “Phaser e photon torpedoes” na página 157), mas não é disso que estamos falando. Depois da revolução que tornou os computadores “pessoais”, chegando a todos os escritórios e depois a todos os lares, por volta dos anos 1980, o próximo passo para as grandes empresas de informática foi criar um computador que pudesse ser levado do escritório para casa, e vice-versa.

Os primeiros modelos comerciais de computadores portáteis se popularizaram ainda no final dessa década, e começaram a “encolher” em tamanho e crescer em capacidade (tanto de processamento como de armazenagem, e principalmente na duração de suas baterias recarregáveis), até chegarem aos diversos tipos de notebooks que existem atualmente, que vão desde substitutos para os desktops (computadores tradicionais de mesa), com grande capacidade de processamento e telas acima de 17 polegadas, até os chamados netbooks, modelos de capacidade reduzida e tamanho pequeno, com telas de nove ou dez polegadas, voltados para navegação na internet em locais públicos ou viagens. Sem esquecer, é claro, dos tablets, com tela sensível a toque para dispensar o uso de mouses e teclados, como o iPad.

Embora muitas das funções de um laptop estejam hoje disponíveis em smartphones (veja o verbete “Celular”, na página 48), nenhum fabricante de computador que se preze deixa de oferecer uma ampla variedade de modelos desses computadores portáteis, que se tornaram companheiros diários de legiões de nerds pelo mundo afora.



Otakus

Nome genérico pelo qual são conhecidos os fãs de animes e mangás. Na origem, a palavra japonesa *otaku* significaria casa, lar. Por extensão, acabou designando os jovens japoneses que prefeririam não sair de casa, e que se sentem mais à vontade no mundo virtual que no real. Daí a estender o significado para pessoas aficionadas por tecnologia, computadores ou outro assunto (todas fissuradas em animes e mangás) foi um pequeno passo.

Uma complicação foi que o uso generalizado do termo aconteceu após a prisão, em 1989, de um assassino serial chamado Tsutomu Miyazaki, ávido leitor de mangás hentai, e que matou e esquartejou quatro moças. O fato de ele ter sido chamado pela imprensa de “o assassino otaku” não foi exatamente um elogio ao termo... mas, assim como a palavra nerd, otaku acabou tendo uma conotação dúbia. Há grupos que apreciam sê-lo, e outros que têm repulsa pela palavra. De qualquer forma, esperamos que este livro ajude a superar os preconceitos envolvendo a ideia de que ser otaku ou nerd é uma coisa negativa. Os muitos profissionais japoneses

tremendamente bem-sucedidos que passaram a vida colecionando mangás e assistindo a animes concordariam.



“O velho truque do...”

Um dos mais populares “bordões” de Maxwell Smart, Agente 86 (veja verbete na página 16) do C.o.n.t.r.o.l.e. Diante das armadilhas e truques dos agentes da K.A.O.S., ou de qualquer obstáculo que o atrapalhasse sem que ele soubesse exatamente como, ele soltava uma frase do tipo: “Ahá! O velho truque da porta que parece estar trancada, mas na verdade abre para o outro lado”, ou “O velho truque da pistola-isqueiro que na verdade é uma pistola mesmo – é a segunda vez que caio neste truque esta semana”.



Paradoxo do espaço-tempo

Então, finalmente, você conseguiu colocar as mãos naquela máquina do tempo – não importa se é um DeLorean com capacitor de fluxo (verbetes na página 66) ou uma nave estelar acelerada a uma velocidade crítica com ajuda do “efeito estilingue” gravitacional (como vimos em *Star Trek*). O importante agora é voltar ao passado, corrigir algumas decisões infelizes, e eventualmente fazer fortuna usando o conhecimento que você tem do “futuro”, certo?

Errado! Como qualquer marinheiro nerd de primeira viagem está cansado de saber, a primeira coisa que você vai fazer se voltar no tempo é encontrar sua própria versão mais jovem e bagunçar seu passado, colocando em risco sua própria existência e talvez o futuro da humanidade. Sim, já vimos esse filme inúmeras vezes, não só em *De volta para o futuro*, mas em praticamente toda e qualquer série de ficção científica que se preze.

O paradoxo do espaço-tempo ocorre pela possibilidade de modificarmos algum fato que ocorreu no passado, pois podemos simplesmente deixar de existir como consequência dessa mudança

– imagine, por exemplo, causar acidentalmente a morte do seu próprio avô, ou impedir que seus pais se apaixonem, como aconteceu com Marty McFly em *De volta para o futuro*. Mas, se nem mesmo chegamos a existir, como poderíamos estar de volta ao passado para mudar o que ocorreu? Aí está o paradoxo. Ninguém sabe exatamente como isso funciona, mas é melhor correr para fazer as coisas voltarem ao jeito que eram o mais rápido possível, antes que todo o Universo termine numa grande bola de fogo...



Perdidos no espaço (Lost in space)

“Perigo! Perigo!”

Muitos nerds jamais esquecerão esse aviso do robô, tentando salvar o menino Will Robinson (Bill Mury) de algum ataque alienígena ou de algum truque do doutor Smith.

Perdidos no Espaço foi provavelmente um dos seriados espaciais que mais agradou às crianças na década de 1960. Produzida de 1965 a 1968, a série era na verdade uma citação a livros com histórias de naufrágos, começando com Robinson Crusoe de Daniel Defoe, seguido por outras “famílias Robinson” em obras de Júlio Verne e Johann David Wyss.

A espaçonave *Júpiter II* deveria levar a família do professor John Robinson (Guy Williams) a um planeta no sistema Alfa Centauri. Contudo, devido a uma sabotagem, eles ficaram mesmo perdidos no espaço; para piorar a situação, o sabotador, o nefasto e mal-humorado doutor Smith (Jonathan Harris), ficou preso na nave. Indo de planeta em planeta, em busca de suprimentos e à procura de uma forma de voltar para a Terra, a família Robinson contava ainda com o piloto, Don West, as garotas Penny e Judy, e o garoto Will, filhos do professor e de sua esposa Judy, além do robô, AKA “lata de sardinhas” para o dr. Smith.

Em 1998, uma produção para o cinema recontou as desventuras da família perdida no espaço. Dirigido por Stephen Hopkins, a produção contou com William Hurt como John Robinson e Gary Oldman como dr. Smith.



Phaser (e photon torpedoes)

Finalmente, o grande sonho de consumo nerd (ou, pelo menos, de qualquer trekker): que tal ter à sua disposição uma nave estelar armada até a tampa com poderosos canhões *phaser* e um estoque inesgotável de torpedos fotônicos? OK, se uma nave estelar é sonhar muito alto, pelo menos um *phaser* manual já ajudaria.

Mas o que é um *phaser*? No universo de *Star Trek*, as naves da frota estelar que viajam pelo espaço são armadas com esses fascinantes dispositivos, que disparam cargas energéticas semelhantes a raios laser, e que também existem em versão manual para defesa própria. O raio energético de um *phaser* é composto de partículas subatômicas chamadas nadions (ficcionalis, naturalmente), geradas através de cristais supercondutores (mais ficcionais ainda). Já os torpedos fotônicos (*photon torpedoes*, no original) são torpedos, disparados pelas naves, que carregam ogivas de antimatéria, e que causariam um estrago ainda maior (mas não tão grandes quanto os causados por *quantum torpedoes* ou *transphasic torpedoes* – haja imaginação!). Para contrabalançar as armas de possíveis inimigos, as naves contam também com escudos defletores, que são telas energéticas projetadas para absorver os impactos de *phasers* e *photon torpedoes* disparados por outrem. Inúmeros universos de ficção científica, posteriores a *Star Trek*, criaram suas próprias versões dessas armas futuristas, sendo os escudos defletores, em especial, bastante comuns em aventuras espaciais.



Pílula azul ou vermelha?

Tudo se resume a fazer uma escolha. Neo teve de escolher: quer a pílula azul ou a vermelha? Uma o levará de volta à ignorância de seu verdadeiro estado. Outra o fará libertar-se das mentiras, mas trará toda a dor que a verdade carrega.

No universo de *Matrix* (que, alguns nerds especulam, pode ser o nosso mesmo... Veja o verbete “Matrix” na página 134) é o direito de fazer escolhas que sintetiza a condição humana. Então, não faz diferença se somos pessoas comuns vivendo nossas vidas, ou se essas vidas são ilusórias, virtuais, criadas por um programa de computador para nos iludir – enquanto nossos corpos estão presos em algum lugar para que nossa força vital alimente as máquinas... O importante é poder escolher.

Essa escolha se tornou tão emblemática que hoje há nerds que hesitam ao comer jujuba e ao encontrar balinhas azuis e vermelhas. Qual se deve comer? Excelente pergunta.



Pinky e Cérebro

Pinky and the Brain, no original, é um desenho animado sobre dois ratos de laboratório que... para entender melhor, talvez seja interessante nos remetermos à letra da música tema, que diz: “One is a genius, the other insane” (Um é um gênio, o outro... bem, o outro é o Pinky).

Cérebro é um rato geneticamente modificado, com cérebro superdesenvolvido (como dá para perceber facilmente pela sua cabeça, digamos, avantajada), que elabora os mais mirabolantes planos para atingir seu sonho de dominação mundial e tornar-se uma espécie de imperador da Terra. O que possivelmente não seria de todo mal, já que ele é um rato de aparente boa índole e

tendências paternalistas em relação aos estúpidos e limitados humanos, e nem deveria ser tão difícil de conseguir, dada sua inteligência sobre-humana.

O problema é que seu amigo e ajudante, Pinky, embora muito bonzinho e bem-intencionado, é também seu completo oposto, com uma inteligência terrivelmente limitada até para um rato, e na maioria das vezes acaba causando algum acidente que neutraliza os planos de Cérebro quando tudo já estava praticamente resolvido. Em resumo, *Pinky e Cérebro* é um cartoon com situações cômicas clássicas, transpostas para a realidade de dois ratos de laboratório que tentam dominar o mundo, e a assinatura de Steven Spielberg na produção. Dá para ser mais nerd que isso?



Planeta classe M

Quando, nos seriados e filmes de *Star Trek*, alguém fala em um planeta classe M, está se referindo a planetas semelhantes à Terra, com oxigênio e nitrogênio na atmosfera, além de existir água, tornando possível a sobrevivência de formas de vida baseadas em carbono. Nunca se explicou que raios era esse negócio de “classe M” até que a vulcana T’Pol, num episódio de *Star Trek – Enterprise* definiu um planeta como sendo da “classe Minshara”.



Planeta dos macacos, O

Série de filmes iniciada com *Planet of the apes* (dirigido por Franklin J. Schaffner) em 1968, e que acabou tornando-se tão cult que teve quatro sequências no cinema, vários filmes e especiais para a tevê, um seriado (1974-1975), videogames e um *remake* em 2001 assinado por Tim Burton – o cineasta *dark* bizarro mais amado pelo público nerd. Saíam de cena Charlton Heston, Roddy McDowell

e Kim Hunter, entravam Mark Wahlberg, Tim Roth e Helena Bonham Carter.

A história sempre manteve sua força, embora em trinta anos a qualidade das máscaras de macaco tenha melhorado muito. E a ideia de que este planeta, no futuro, será dominado por nossos caros parentes símios tem seu apelo. Bem, ao menos para os símios...



Poder do mito, O

O estudioso de mitologia americano, Joseph Campbell, lançou, em 1988, o livro *O poder do mito* (*The power of myth*), reunindo uma série de entrevistas, na verdade um bate-papo com o jornalista Bill Moyers e que foi exibida na televisão em muitos países do mundo. A obra marcou época, pois Campbell soube mostrar, em linguagem simples, como os antigos mitos da humanidade são importantes para entendermos a trajetória do ser humano – e, naturalmente, nossa própria vida.

Não foi por acaso que o autor foi consultor de George Lucas na criação da mitologia de *Star Wars*... todos os arquétipos estão lá, e talvez seja por isso que a saga tinha dado tão certo. É impossível não ligar a saga dos Skywalker com a “jornada do herói”, um dos temas desenvolvidos pelo mitólogo.

Embora nerds que estudam a mitologia apreciem muito autores como o francês Claude Lévi-Strauss e o romeno Mircea Eliade, Campbell foi um dos escritores que mais popularizou o interesse por esse estudo.



Potter, Harry

Joanne Kathleen Rowling tinha uma filha pequena para sustentar; sem emprego e sem dinheiro, havia começado a escrever

um livro de fantasia sobre um garoto órfão que descobria ser herdeiro de um casal de magos, assassinado pelo feiticeiro mais maligno que já existiu.

J.K. tentou alguns agentes e editoras, que lhe torceram o nariz. Até que a editora Bloomsbury se interessou e lançou uma edição de mil exemplares, em junho de 1997.

Usando um clichê bem nerd, “o resto é história”. Poucos livros de literatura de fantasia tiveram tanto sucesso comercial e influíram tanto no imaginário infantil e juvenil quanto *Harry Potter e a pedra filosofal*, primeiro de uma série de sete volumes. Traduzido para tudo que é língua, transformado em uma franquia cinematográfica milionária, nascedouro de qualquer coisa que se possa imaginar em produtos para merchandising, a série de sete livros tornou sua autora uma das mulheres mais ricas do mundo – além de ter provado aos críticos que crianças não só adoram ler, mas são capazes de abandonar tevê e videogames para passar madrugadas numa fila, esperando livrarias abrirem para comprar o próximo volume da saga.

Os livros que contam a história de Harry Potter também foram úteis para demonstrar a existência, ainda neste século, da intolerância humana – pois muitos deles foram queimados em praça pública por criaturas com saudades da instituição horripilante chamada Inquisição, naquela que alguns consideram uma época áurea, quando os fanáticos podiam queimar não apenas livros, mas seres humanos, acusando-os de bruxaria... Para sorte dos nerds da atualidade, essas criaturas são minoria! A maioria das pessoas do planeta felizmente continua apreciando a fantasia, sem confundi-la com a realidade. E dá-lhe Harry Potter e outras histórias estrelando aprendizes de bruxaria... Veja também o verbete “Granger, Hermione”, na página 98.



Powell, Baden

Criador do movimento escoteiro, o londrino Robert Stephenson Smyth Baden-Powell (1857-1941) foi um militar que, após uma carreira bem-sucedida e várias campanhas na África, escreveu alguns livros que seriam a semente do escotismo, *Aids to scouting* e *Scouting for boys*. A partir da publicação deste último, em 1908, o movimento foi crescendo de tal forma que, em 1920, já se realizava uma concentração em Londres, que foi chamada *jamboree*, com escoteiros vindos de várias partes do mundo. Alguns anos depois já havia mais de 2 milhões de membros no mundo. Hoje, todos os países possuem seus grupos e o escotismo continua sendo uma tradicional maneira de dar boa formação aos jovens – de ambos os sexos – e desenvolver o amor pela natureza, além de estimular a fraternidade entre os diversos povos. O que isso tem a ver com nerdice? Nada diretamente, porém há subgrupos nerds que se dedicam ao escotismo, formando uma categoria própria e que merece muito respeito.



Pratchett, Terry

Veja “Discworld”, na página 71.



Prisoner, The

Esse seriado inglês de 1966-1967 mostrava um homem que conhecíamos apenas pelo número 6 (interpretado por Patrick McGohhan) trancado em uma prisão misteriosa conhecida como The Village. Ele fora um agente secreto que tentou demitir-se, para acabar preso com outras pessoas que, aparentemente, sabiam demais. Ele é interrogado por um certo número 2 (interpretado por várias pessoas), sobre o motivo que o fez deixar o emprego. Suas tentativas de resistir à prisão e escapar davam o tom aos 17 episódios que fizeram desta uma série cult.

Em 2009 foi produzida uma minissérie para televisão com a história clássica, apesar de algumas diferenças, apresentada em seis episódios; estrelava Jim Caviezel (número 6) e Ian McKellen (número 2). Algumas pessoas têm chamado essa minissérie de “Jesus encontra Gandalf”, mas o nome aparentemente não pegou.



Pseudossueco do cozinheiro do Muppet show

Ah, a boa e velha cozinha sueca! Onde mais podemos ver *muffins* serem transformados em *donuts* com um tiro de espingarda; um peru assado ainda vivo, se você conseguir colocá-lo no espeto antes que ele fuja; ou ovos extraídos diretamente da galinha para a panela, se for possível convencê-la?

É claro que estamos falando do cozinheiro sueco do *Muppet show*, com seu bizarro quadro de culinária, sempre iniciado com uma simpática musiquinha cantada supostamente em sueco, ou com um sotaque incompreensível, e terminando com talheres e panelas jogados para o alto. Seguiam-se então as receitas, descritas pelo cozinheiro no mesmo pseudossueco, em que só se entendia vagamente o nome (em inglês) do prato a preparar, mas que virou uma língua muito popular entre diversas tribos de nerds. O prato raramente chegava a ser preparado, mas as risadas eram sempre garantidas.



Psicologia e psicanálise

Psicologia é a ciência que estuda a mente e o papel que ela tem no comportamento humano. Embora seja uma disciplina relativamente moderna, pode-se dizer que suas raízes remontam às ideias dos filósofos da Grécia antiga. Entretanto, foi apenas no final

do século XIX que a psicologia se tornou uma ciência específica dentro do conhecimento humano.

O maior responsável por esse fato foi Sigmund Freud, um neurologista austríaco que viveu entre 1856 e 1939, e começou a perceber que muitos de seus pacientes, embora apresentassem sintomas indicando alguma doença, não tinham qualquer problema físico que os justificasse. Concluindo que as condições desses pacientes eram psicossomáticas, ou seja, reflexos de uma condição ou desordem mental, ele começou a tratá-los através de hipnose, ou simplesmente conversando com os pacientes para encontrar a raiz de seus problemas. De seus estudos e experiências com pacientes nasceu a psicanálise, algumas vezes chamada de “psicologia freudiana”.

Freud introduziu a teoria do inconsciente (onde se encontram lembranças traumáticas e instintos sexuais reprimidos, causas básicas dos problemas de origem psicológica), e a divisão da personalidade em três componentes: Ego, a parte racional, responsável pela interação com o mundo exterior; Id, a parte inconsciente e mais instintiva; e Superego, a consciência, onde se encontram os valores éticos.

Outras correntes de psicanálise surgiram posteriormente, influenciadas de uma forma ou de outra pelo trabalho pioneiro de Freud. Um de seus discípulos, o suíço Carl Jung, criou conceitos como o do Inconsciente Coletivo, uma espécie de base comum de experiências que originam os comportamentos humanos, e os arquétipos, padrões de personalidade que se somam ao inconsciente individual de cada ser humano, para moldar seu inconsciente “completo”. Para ele a personalidade humana se dividia em duas partes: o Ego, a parte consciente (similar ao conceito de Freud), e a Sombra, que contém os impulsos instintivos negativos, reprimidos pela pressão da sociedade. Seu método de psicanálise ficou conhecido como “psicologia analítica” ou “psicologia junguiana”. Já no século XX, surgiram outras correntes, como o behaviorismo e a psicologia humanística.

Mas o que tudo isso tem a ver com a cultura nerd? Bem, sem contar as situações engraçadíssimas que encontramos nas aventuras de

um dos mais famosos nerds ficcionais, o dr. Frasier Crane (veja o verbete “Crane, dr. Frasier e Crane, dr. Niles”, na página 59), podemos citar um exemplo clássico: no episódio de *Star Trek: O Inimigo interior*, um problema no teletransportador divide o capitão Kirk em duas “metades”: uma gentil e passiva, outra agressiva e egoísta. O Kirk “malvado” é a representação física do Id da teoria de Freud, ou da Sombra da teoria de Jung. Como diria o sr. Spock, Freud explica.



Q (de Star Trek)

Um ser alienígena onipotente, capaz de manipular o espaço e o tempo, e, o mais impressionante, de aparecer em três seriados diferentes da franquia *Star Trek*. Q, personagem interpretado pelo ator John de Lancie, é um membro do Q Continuum, um lugar inacessível e acima da capacidade de compreensão humana, onde todos se chamam Q.

Q apareceu pela primeira vez no episódio inicial de *The next generation*, “Encounter at Farpoint”, em que sujeitava o capitão Picard e a tripulação da *Enterprise* a um julgamento, por “aventurar-se além da capacidade humana, colocando em risco a própria sobrevivência da espécie”. Em episódios posteriores, o antagonismo entre Q e Picard evoluiu para uma convivência quase amigável, embora com muitas restrições pelo lado do capitão.

Q também fez algumas aparições em episódios de *Deep space nine* e *Voyager*, sempre trazendo uma mistura de conflito e toques cômicos, com sua incapacidade crônica em aceitar as limitações da inteligência humana. Qual nerd não se identificaria com esse sentimento de superioridade tão familiar?



Q (de 007)

Nos livros de Ian Fleming sobre o agente secreto 007 nasceu o personagem Q, chefe da divisão de pesquisas do Serviço Secreto Britânico. Era o sujeito responsável por entregar a James Bond todas aquelas engenhocas legais com mecanismos ocultos – de anéis a carrões – e que o ajudavam em suas missões, disparando armas ou revelando ferramentas específicas para alguma escapada impossível... No cinema, Q foi interpretado na maioria das vezes por Desmond Llewelyn, (apesar de ter tido um antecessor vivido por Peter Burton) e, mais tarde, John Cleese. Sim, o primeiro e único John Cleese.



"Quantos cocos carrega uma andorinha?"

Para atravessar a ponte da Morte, o rei Arthur e seus valorosos cavaleiros da tábua redonda devem responder corretamente a três perguntas feitas pelo guardião da ponte. Quem não acertar as três respostas é automaticamente jogado para a morte certa no desfiladeiro do perigo eterno, sobre o qual se ergue a ponte.

Claro que isso só seria mesmo possível no filme *Monty Python e o cálice sagrado*, do insuperável grupo inglês Monty Python.

A primeira pergunta era sempre "Qual é o seu nome?", e a segunda, "O que você busca?". A terceira pergunta variava, podendo ser desde "Qual a sua cor favorita?" até "Qual a capital da Assíria?". Mas a famosa pergunta final feita ao rei Arthur é normalmente citada incorretamente; no original, o guardião pergunta "What is the air-speed velocity of an unladen swallow?" (Qual a velocidade de voo

de uma andorinha sem carga?). Na cultura nerd, em geral, se faz referência

a uma piada anterior do filme (sobre de onde vieram os cocos usados pelos cavaleiros para imitar o som de cavalos – teriam eles sido carregados desde os trópicos por andorinhas?), e a pergunta ficou imortalizada como: “Quantos cocos carrega uma andorinha?”.

De uma forma ou de outra, a resposta de Arthur foi: “O que você quer dizer, uma andorinha africana ou europeia?”. Ao que o guardião respondeu “Isso eu não sei”, sendo imediatamente arremessado para o desfiladeiro. No final do filme, uma outra pergunta feita ao rei Arthur permaneceu sem resposta: cocos migram?



Quantum leap (Contratempos)

Um dos seriados sobre viagens no tempo mais inteligentes da história da televisão. Durou de 1989 a 1993, contando a história do dr. Sam Beckett, cientista que desenvolveu uma forma de viajar no tempo dando saltos quânticos (*quantum leaps*). Criada e produzida por Donald Bellisario, a ideia básica da série é de que o tempo não precisa ser linear, pode ser circular: dentro do tempo de vida de um sujeito (*life span*), ele poderia ir e vir, passando a diferentes épocas, ou seja: seria possível dar “saltos quânticos” ao passado, de um ano a outro.

No primeiro episódio, Sam Beckett (sim, o mesmo sobrenome do dramaturgo irlandês que escreveu a peça *Esperando Godot*) trabalhava num projeto secreto do governo com um acelerador do tempo e, ao entrar nele, foi parar no passado, tendo sua consciência dentro da pele de outra pessoa. Daí em diante, ele “saltava” de um hospedeiro a outro e, enquanto tentava resolver problemas que o verdadeiro “hospedeiro” não conseguia resolver, na antessala do acelerador a pessoa em quem Sam “entrou” permanecia em seu corpo, à espera de que o salto quântico terminasse.

Essa troca entre o viajante do tempo e o hospedeiro resolve um problema da ficção que, em outros filmes, esbarra num probleminha científico: a ideia da massa total do Universo. Se, como dizem os cientistas, a massa do Universo é constante e não pode ser alterada, não seria possível uma pessoa viajar no tempo com massa, pois ao chegar ao tempo-destino a massa do Universo seria aumentada pela sua presença, enquanto no tempo-do-ponto-de-partida, ela seria diminuída pela sua ausência... Ou não? Em *Contratempos* isso não ocorre, pois enquanto um viajante “vai”, o outro “vem”, mantendo inalterada a massa do Universo. A não ser que o viajante do tempo fosse uma modelo anoréxica e o hospedeiro um lutador de sumô...

Sam, assim, viajou de corpo para corpo por um bom tempo. O outro único personagem recorrente da série era Al, o militar observador do projeto, dotado de um peculiar senso de humor, e que aparecia para Sam como um holograma que apenas ele podia ver e ouvir.

Beckett foi interpretado por Scott Bakula, ator que anos depois daria vida ao capitão Jonathan Archer, da nave *Enterprise* (*Star Trek: Enterprise*). Al era vivido por Dean Stockwell, ator que visitou quase todos os seriados de ficção científica das últimas décadas.



Quarenta e dois (42)

Resposta à pergunta fundamental do Universo (além de ser o número atômico do Molibdênio, como todo nerd sabe. Ops! Quase todo nerd sabe).

Na série de livros de Douglas Adams, que começou com *O guia do mochileiro das galáxias*, temos uma raça de seres inteligentíssimos que criou um imenso computador chamado Deep Thought, com o objetivo de descobrir a resposta para a pergunta fundamental sobre a vida, o Universo e tudo mais. Depois de calcular por 7,5 milhões de anos, o computador disse que a resposta era “42”. Mas, como ninguém sabia qual era a pergunta, criou-se um impasse. O computador então desenvolveu outro computador, mais esperto

ainda, para descobri-la. Esse computador é o planeta Terra; e em pouco menos de 10 milhões de anos saberemos qual foi a tal pergunta. Enquanto isso, os tais seres inteligentíssimos estão por aqui vigiando o funcionamento do computador e aguardando... neste planeta, eles são conhecidos como ratos.

O número 42 se tornou tão popular graças a Adams, que os nerds de todo o Universo... ops, mundo... vivem encontrando mais ligações dele com outras coisas nérdicas. Por exemplo, há quem diga que o sentido da vida é 5'3' (cinco linha, três linha), a estrutura do DNA, que resulta em 42! E, quando um nerd não sabe a resposta para qualquer coisa, chuta: 42!



Quaresma, Policarpo

Todo mundo tem um tio, pai ou avô que acha que antigamente é que tudo era bom e que hoje em dia o mundo está perdido. O normal é a mesma pessoa também achar que a língua portuguesa está desaparecendo, já que muitas das nossas palavras tendem a ser substituídas por palavras estrangeiras... Há algum tempo reclamava-se do francês, hoje as queixas são sobre o inglês, e chegará um tempo em que iremos ouvir resmungos contra o uso de palavras em japonês ou chinês. Então sempre nos lembraremos de Policarpo Quaresma.

Esse nerd é protagonista de um clássico da literatura brasileira (*Triste fim de Policarpo Quaresma*, de Lima Barreto). Um homem que mergulha nos livros e por isso é malvisto pela vizinhança, e que propõe ao governo a adoção do tupi como língua oficial do Brasil. Quaresma vive ainda muitas desventuras, e o autor aproveita para fazer uma sátira social e política que acaba mal, como se pode desconfiar pelo título.

Seja como for, nosso caro Policarpo virou sinônimo de sujeito incompreendido. Ele era nerd e não sabia...



4 de maio

Quatro de maio é a data do feriado não oficial Star Wars Day, celebrando o universo de *Star Wars*. Diz a lenda que, numa entrevista de George Lucas em 2005, o canal alemão de televisão N24 traduziu de forma equivocada uma citação da famosa frase “May the Force be with you” (Que a Força esteja com você). Saiu algo como “Mai sind wir bei Ihnen” (Estamos com você em Quatro de maio). Para os fãs de *Star Wars*, o mal-entendido virou um trocadilho óbvio: “May the Fourth be with you” ou “Que o Quatro de maio esteja com você”, e assim nasceu mais uma data comemorativa nerd.



“Que a Força esteja com você” (“May the Force be with you”)

A saudação dos mestres e cavaleiros Jedi, de *Star Wars*. Nesse universo ficcional, a Força é uma energia metafísica gerada pelos seres vivos, que permeia tudo que existe no Universo. O domínio da Força, em parte hereditário e em parte devido à força de vontade e autodisciplina, é o que dá aos Jedi suas extraordinárias habilidades, que vão da capacidade de antecipar o perigo e defender-se com seus sabres de luz, até a manipulação de objetos extremamente pesados sem nem mesmo tocá-los (uma variação da telecinesia), passando pelo poder de sugerir as mentes mais fracas (ou menos treinadas).

Muitos nerds acreditam que o conceito da Força pode ser aplicado na vida real, e hoje existe até uma religião baseada nos preceitos dos mestres Jedi. Com tudo que a física tem descoberto e ainda está por descobrir, quem poderia dizer que eles não estão certos? Na pior das hipóteses, os princípios morais da filosofia Jedi, sem

dúvida, podem contribuir para formar cidadãos mais conscientes. Quer você acredite nisso ou não... Que a Força esteja com você.



Quest, Johnny

Johnny Quest foi um desenho da década de 1960 (26 episódios produzidos em 1964-1965), pela produtora Hanna & Barbera, com um tema mais maduro. O jovem Johnny é filho do cientista dr. Benton Quest, sempre ocupado em viagens pelo mundo em pesquisas e trabalhos diversos para o governo. Junto com ele costumam viajar o filho, um segurança e piloto chamado Roger “Race” Bannon, Hadji, um garoto de Calcutá adotado pelo dr. Quest, e o cachorro de Johnny, Bandit. Após anos e anos de reprises, foram produzidos mais episódios na década de 1980 (*The new adventures of Johnny Quest*) e na de 1990 (*The real adventures of Johnny Quest*), esta já para o Cartoon Network. Sempre se fala na realização de um filme com atores, mas essa produção ainda consta estar “em desenvolvimento”.



Quinta dimensão (The outer limits)

De 1963 a 1965, em certas noites, as televisões mostravam uma tela disforme, enquanto uma voz misteriosa dizia que não havia nada errado com os aparelhos de tevê, pois “eles” estavam controlando tudo o que as pessoas viam e ouviam... Era o início do seriado *Quinta dimensão*, outra antologia de fantasia e ficção científica de sucesso. Em 1995 a série voltou, durando desta vez sete temporadas.

A série original também estreou muitos atores conhecidos do público, incluindo-se o onipresente William Shatner (capitão Kirk), em mais um papel de explorador espacial. Desta vez seu

personagem devia voar para Vênus em uma missão denominada Projeto Vulcano! Ele só não tinha um sr. Spock para ajudar...



R2-D2

Um dos mais simpáticos (e úteis) andróides da ficção científica, R2-D2 é um *droide* astromecânico, isto é, um robô usado em espaçonaves para reparos e cálculos de navegação. Ele é um dos quatro únicos personagens a aparecer em todos os seis filmes da saga *Star Wars*. Os outros três são Anakin Skywalker (Darth Vader), Obi-Wan Kenobi e o *droide* de protocolo C-3PO.

R2-D2 era inicialmente apenas mais um *droide* a serviço na nave que transportava a rainha Amidala, de Naboo, mas eventualmente tornou-se o *droide* de confiança de Anakin Skywalker (antes de ele se tornar Darth Vader). Posteriormente, no *Episódio IV: A new hope*, ele seria encarregado pela princesa Leia de levar uma mensagem para Obi-Wan Kenobi; acabaria se tornando o companheiro habitual de Luke Skywalker e navegador de seu X-Wing. Cheio de personalidade e de recursos, R2-D2 é um personagem-chave, salvando o dia em diversas ocasiões ao longo de toda a saga.

Tendo se tornado um ícone do universo de *Star Wars*, R2-D2 já teve seu visual “adotado” em praticamente tudo, de caixas de correio a

um edifício em Boston, e até mesmo em robôs de verdade, embora ainda com funcionalidade bastante limitada em relação ao “original”.



Realidade virtual

Quem não gostaria de ter à sua disposição uma simulação do mundo real ou, melhor ainda, de inúmeros mundos imaginários, onde fosse possível experimentar aquilo que não podemos fazer de verdade? A realidade virtual, com os mais diversos ambientes simulados em computador, está batendo às nossas portas para proporcionar exatamente isso.

É claro que ainda não chegamos ao nível de um *holodeck*, mas já há uma série de dispositivos disponíveis para nos ajudar a mergulhar nos mundos virtuais: óculos estereoscópicos (que dão a sensação de enxergar a realidade virtual em três dimensões) ou “capacetes de imersão” com telas de projeção; luvas com sensores digitalizadores de tensão das mãos, que permitem ao usuário sentir a consistência do objeto virtual que manipula, como, por exemplo, sua elasticidade, dureza ou aspereza; microfones para captação de comandos vocais; dispositivos apontadores com sensores para entrada de dados, que digitalizam os gestos

e os movimentos dos usuários (como, por exemplo, a caneta ótica, o mouse, o *joystick*, e a tela sensível ao toque); e até roupas com sensores que captam a informação de movimento e possibilitam ao usuário imergir inteiramente no ambiente virtual.

O que está por trás da realidade virtual, entretanto, são computadores cada vez mais poderosos, que assumiram o lugar dos simuladores mecânicos de veículos criados a partir da primeira metade do século XX, e vêm evoluindo desde então. Além disso, os programas especialmente criados para simular os diversos ambientes com os quais podemos interagir também estão se tornando cada vez mais sofisticados. Além dos jogos (que

começaram a contar com *joysticks* e volantes com *force-feedback* antes de chegar à visão tridimensional e aos ambientes de “imersão”), existem aplicações de realidade virtual para os mais diversos campos, como engenharia, medicina, astrofísica, biologia, e até treinamento militar.

Na ficção, embora o conceito exista pelo menos desde os anos 1970, o exemplo mais radical de realidade virtual (superando até o *holodeck* de *Star Trek*) está em *Matrix*. Lá, a vida como conhecemos na Terra não passa de uma grande simulação em computador. Talvez um dia a realidade virtual chegue a atingir esse grau de sofisticação, e possamos confundir uma simulação programada em computador com a vida real – se é que já não estamos fazendo isso sem saber.



Redes sociais

Com a popularização da internet, a partir do final dos anos 1990, os mais diversos tipos de uso para a rede mundial começaram a ser imaginados, principalmente por nerds oriundos das faculdades de tecnologia norte-americanas, cujos projetos eram financiados por investidores do vale do Silício, na Califórnia. Não demorou muito para os novos gênios da web perceberem que não apenas podiam se comunicar e trocar ideias (além de arquivos dos mais diversos tipos), mas também transportar grande parte de suas atividades para dentro da rede, e estar sempre em contato com seus amigos e colegas.

Surgia a possibilidade de criar ambientes de convivência virtuais – uma ideia muito atraente para nerds de todos os tipos, nem sempre dispostos a se encontrar “fisicamente” com muitas pessoas, especialmente com “não nerds”. A partir de sistemas voltados para troca de mensagens on-line (de resposta imediata, em contrapartida à troca de mensagens via e-mail, por exemplo), como MSN, AOL e

outros, a ideia evoluiu para comunidades de usuários com interesses comuns, em sites como Theglobe, Geocities e Tripod. Logo viriam outros sites, baseados no conceito de “perfis” de usuários (com as informações que eles se disponham a tornar públicas) e de conexões entre eles, criando redes de relacionamentos que podem ser expandidas por buscas ou simplesmente por referências de conhecidos. Assim vieram, entre muitos outros, sites como Friendster, MySpace, LinkedIn (uma rede de relacionamentos profissionais), Orkut (muito popular no Brasil e na Índia) e um dos mais populares, o Facebook. O Twitter, rede em que as pessoas apenas tuitam, chilreiam – mandam mensagens que contêm apenas 140 caracteres – também se popularizou, virando instrumento de desabafo, propaganda e divulgação cultural.

Expandindo esse conceito, apareceram sites que permitem que o usuário crie um personagem virtual (popularmente chamado “avatar”) e participe das mais diversas atividades, também virtuais. Sites como Second Life, que ao aparecer fez muita gente deixar de lado a vida real, e FarmVille, uma aplicação (classificada tecnicamente como um jogo) que surgiu dentro do Facebook, simulando uma fazenda que o usuário administra, indo da compra e venda de terras à administração de plantações e criação de gado, ganhando pontos por essas atividades.

Seja para se divertir com os amigos, trocar dicas culturais, fazer relacionamentos profissionais ou simplesmente tocar seus planos corriqueiros de dominação global (virtual ou real, dependendo do usuário), é muito difícil, hoje, encontrar um nerd que não participe de alguma rede social na internet.



Reid, dr. Spencer e Garcia, Penelope

Nerds residentes da equipe do seriado *Criminal minds*, sobre casos investigados por uma divisão do FBI, dedicada a traçar

o perfil de criminosos em geral e assassinos seriais.

Spencer Reid (interpretado por Mathew Gray Gubler) é um gênio com QI de 187, possui memória eidética e consegue ler 20 mil palavras por minuto. É o mais jovem da equipe e tem todas as características de um nerd de carteirinha, inclusive sendo um trekker fiel.

Penelope Garcia (a atriz Kirsten Vangsness) é a maga dos computadores da equipe. Sabe tudo de TI, analisa vídeos e áudios, descobre sites, conecta seu computador com câmeras ocultas, entra em qualquer sistema. Foi uma hacker na mira da polícia até ser contratada para trabalhar no FBI. Nerd feminina típica, também tem um namorado nerd.



Ringers (Tolkiendili)

São os fãs de *The lord of the rings* (*O senhor dos anéis*, de J.R.R. Tolkien). No Brasil, são chamados tolkiendili (do élfico, “amigos de Tolkien”).

Surgiram quando, em 1969, organizou-se a primeira Tolkien Society, na Inglaterra. Depois disso, a ascensão de *O senhor dos anéis* como um clássico da literatura de fantasia (sem mencionar os filmes) fez pipocar fãs-clubes e associações ao redor do mundo. Hoje, décadas após o lançamento de *O hobbit*, que daria início à saga em 1937, há sociedades Tolkien em todos os cantos do planeta. No Brasil existem várias comunidades de Ringers, e os interessados podem encontrar links para elas em nosso site. Houve ainda um filme-documentário de 2005, dirigido por Carlene Cordova e que veio na esteira do sucesso dos filmes de Peter Jackson: *Ringers – Lord of the fans*, onde podemos ver alguns desses fãs em ação.



Rock. Paper. Scissors. Lizard. Spock

Variação para o jogo Pedra, Papel, Tesoura, que ao redor do mundo possui vários nomes. Pode ser Jan-Ken-Pon em japonês, Rock, Paper, Scissors, em inglês, ou Rochambeau, em francês. A origem parece ser chinesa ou japonesa, pois julga-se que esse jogo seja herdeiro de disputas seculares chamadas *Ken*. Consta que há muitas variações do jogo em países do Oriente; e existe uma sociedade mundial (RPS Society, veja o link em nosso site). São realizados também campeonatos desse jogo pelo mundo, com prêmios em dinheiro.

A variação mais moderna parece ser a que é usada pelos personagens do seriado *The big bang theory*: Rock, Paper, Scissors, Lizard, Spock (Pedra, Papel, Tesoura, Lagarto, Spock). Ela veio de um artigo publicado em 2005 por Sam Kass no *New York Times*, e se tornou popular entre os nerds do mundo todo (confira o link em nosso site).

Se no jogo original a ideia é de que pedra vence tesoura, tesoura corta papel, e papel embrulha pedra, agora a lógica (bem vulcana) será: a tesoura corta o papel, o papel cobre a pedra, a pedra destrói o lagarto, o lagarto envenena Spock, Spock destrói a tesoura, a tesoura decapita o lagarto, o lagarto come o papel, o papel desaprova Spock, Spock vaporiza a pedra, a pedra destrói a tesoura.

Mantêm-se os gestos para pedra (mão fechada), papel (mão aberta), tesoura (dois dedos abertos), e acrescenta-se para “Spock” a saudação Vulcana e para “lagarto” a mão formando um boneco de boca articulável.



Roddenberry, Gene

Um nome a ser cultuado pelos fãs de ficção científica no mundo inteiro: Eugene Wesley “Gene” Roddenberry é nada menos do que o idealizador e criador do universo *Star Trek*, motivo pelo qual muitos se referem a ele como “the great bird of the galaxy” (o grande pássaro da galáxia).

Nascido em 19 de agosto de 1921, no Texas, Gene cresceu e estudou em Los Angeles, Califórnia. Participou da Segunda Guerra Mundial como piloto da Força Aérea Americana (tendo voado 89 missões e recebido duas condecorações), e trabalhou depois como piloto comercial e também como policial em Los Angeles. Acabou se tornando um roteirista de tevê *freelancer* em Hollywood, até desenvolver em 1964 seu primeiro grande projeto, um seriado de ficção científica chamado *Star Trek*, que finalmente estreou em 8 de setembro de 1966. O resto é história.

Sua visão humanista e otimista do futuro é uma das características marcantes (e considerada, por muitos, um dos motivos do sucesso) do universo de *Star Trek*. Gene Roddenberry faleceu em 24 de outubro de 1991, e parte de suas cinzas foi lançada ao espaço em 1997, no foguete orbital *Pegasus XL*. Uma outra missão está em planejamento para levar o restante de suas cinzas ao espaço em 2012.



Role Playing Games – RPG

Os RPGs, sigla para Role Playing Games, jogos de interpretação, foram criados em 1974 nos Estados Unidos. O

primeiro sistema a surgir foi o Dungeons and Dragons, da empresa TSR. Esse siste-

ma foi criado com forte inspiração literária, principalmente do inglês J.R.R. Tolkien, autor da trilogia *O senhor dos anéis* (veja verbetes nas páginas 208 e 182). Vêm de lá, filtrados pela literatura de Tolkien, elementos do folclore medieval europeu: masmorras, dragões, reis, guerreiros, magos, halflings, elfos etc. Como personagens arquetípicos e profundamente enraizados no imaginário ocidental, esses elementos encontraram acolhida fácil em jogos dedicados a um público jovem.

O D&D resultou numa versão aperfeiçoada, o Advanced Dungeons and Dragons – AD&D – que já foi considerado o jogo mais utilizado no mundo. Deles derivaram praticamente todos os outros.

No final da década de 1980 o americano Steve Jackson criou o Gurps – Generic Universal Role Playing System. É um sistema básico, com o qual se pode jogar tanto aventuras medievais como qualquer outra: ficção científica, terror etc. O Gurps se desdobrou em várias modalidades temáticas, como o *gurps fantasy*, magia, *cyberpunk*, viagem no tempo, supers, *illuminati*.

Muitos outros sistemas surgiram, com temática mais adulta e métodos de jogo diferentes, como o, Shadowrun, Storyteller (Vampiro, Lobisomem)... A lista é imensa. E há, ainda, jogos que satirizam os próprios RPGs, do tipo Defensores de Tóquio e Mulheres Machonas Armadas Até os Dentes. Existem até RPGs criados no Brasil, como os clássicos Tagmar, de fantasia medieval, e o pioneiro Desafio dos Bandeirantes, ambientado num Brasil colonial, com aventuras baseadas em história e folclore nacionais.

O RPG tradicional é jogado com um coordenador de jogo (mestre, narrador ou *dungeon master*) que dirige a aventura; os outros participantes criam seus personagens a partir do sistema específico de cada jogo e os colocam em ação, criando uma história que se desenrola ao longo da sessão de jogo. Houve também o surgimento de jogos de tabuleiro, com figuras movimentadas pelos jogadores; de cards (cartas ou cartões) colecionáveis que formam *decks* (baralhos) com os quais as pessoas se reúnem para jogar, usando cromos que contêm magias, armas, territórios, seres monstruosos

etc.; e não podemos nos esquecer dos livros de aventura solo, também chamados livros-jogos, em que o leitor “joga” com o autor do livro direcionando sua trajetória para vários resultados e finais.



Role um d20

RPGistas, errepegistas ou jogadores de RPG (veja verbete acima) tendem a dar essa resposta quando se deve decidir algo. O d20 – dado de vinte faces – é usado em vários sistemas de jogos, para decidir ações, disputas, verificar o sucesso de qualquer tentativa. Dois guerreiros em duelo podem rolar um d20 cada um, para descobrir quem acerta e quem fracassa nos ataques. Magos podem fazê-lo para saber o resultado de seus encantamentos.

Rangers às vezes

o rolam para saber se encontraram ou não uma pista, e assim por diante.

Por isso, não se espante se um de seus amigos ou amigas nerds responderem, quando você lhes perguntar se querem pedir pizza ou comida chinesa: role um d20.



Sabre de luz

A mais elegante das armas, companheira inseparável de todo cavaleiro Jedi, é também considerada pelos fãs de cinema (principalmente de *Star Wars*, é claro), a mais popular arma dos filmes.

O sabre de luz é uma lâmina de energia, emitida a partir de um cabo (ou punho), construído pelo próprio cavaleiro Jedi. A lâmina se forma pela projeção de energia controlada por um cristal, que determina também a cor do sabre de luz. Nas mãos de um Jedi treinado, ele é uma arma poderosa, capaz de cortar praticamente qualquer coisa (exceto outro sabre de luz, escudos energéticos ou artefatos feitos com cortosis, um mineral raro – e obviamente também fictício), além de repelir os tiros energéticos de armas a laser. Com a extrema habilidade em esgrima com base no uso da Força (veja o verbete “Que a Força esteja com você”, página 169), os Jedis eram praticamente invencíveis em combate com seus sabres de luz.

Mesmo ficando muito longe dos exemplares vistos nos filmes, produto de efeitos visuais e sonoros de última geração, sabres de

luz feitos de plástico são hoje bastante populares em lojas de brinquedos, e um item obrigatório para os fãs mais *hardcore* de *Star Wars*.



Sagan, Carl

Nascido em 9 de novembro de 1934, Carl Sagan foi um dos cientistas que mais contribuiu para o sonho nerd de popularizar a ciência. Astrônomo, astrofísico e cosmologista, ele foi professor e diretor do Laboratório de Estudos Planetários da Universidade de Cornell, Nova York. Mas tornou-se famoso como escritor, tendo recebido um prêmio Pulitzer por seu livro *Os dragões do éden: Especulações sobre a evolução da inteligência humana*. No entanto, seu livro mais conhecido é *Cosmos*, baseado na série de tevê de mesmo nome, de 1980, que ele coescreveu e apresentou, e que, até a época de sua morte, em 1996, já tinha sido assistida por mais de meio bilhão de pessoas.

Cosmos foi o primeiro programa de televisão sobre ciência a ter sucesso estrondoso, contando de maneira acessível ao espectador comum a história da evolução do Universo, da civilização humana e da própria ciência. Pode ser considerado, portanto, um precursor de tudo que vemos hoje nos canais de ciência, como Discovery e National Geographic.



Santo verbete, Batman!

O seriado *Batman* dos anos 1960 marcou época, não apenas pelos ângulos de câmera inovadores e pelas onomatopeias

quadrinhísticas na tevê, mas também por certas frases que viraram bordão e estão até hoje na boca dos nerds – e a maioria deles nem havia nascido em 1966! Uma das referências mais famosas do seriado consistia nas tiradas exclamativas de Robin (interpretado por Burt Ward): “Santa qualquercoisa, Batman!”

Um autor assegura que Robin teria dito seu “Santa qualquercoisa” 347 vezes... e que algumas delas foram traduzidas na dublagem brasileira por pérolas do tipo “Santo fumacê!”, “Santas algemas perníferas!” e várias outras...



Santos Dumont, Alberto

Por que dedicar um verbete desta *Enciclonórdia* ao famoso inventor brasileiro? Porque, embora a palavra nerd ainda não existisse naqueles tempos, poucas pessoas viveram a essência da nerdice tão completamente quanto esse mineiro que conquistou Paris.

Alberto Santos Dumont nasceu em 1873 na fazenda Cabangu, no município que viria a se chamar Palmira, e depois Santos Dumont, em Minas Gerais; cresceu em Ribeirão Preto, São Paulo, e completou seus estudos em Paris. Foi um grande curioso, pesquisador e entusiasta da mecânica. Suas experiências com balões, dirigíveis, motores e aeroplanos na França valeram-lhe condecorações e prêmios. Foi ele quem resolveu os problemas de dirigibilidade dos balões, e aperfeiçoou os sistemas de ignição dos motores que levariam ao desenvolvimento de aparelhos voadores mais pesados que o ar.

Inventou ainda outras coisas; dizem que ele foi o primeiro homem a usar relógio de pulso, adereço que apenas mulheres utilizavam, na época; os membros do sexo masculino preferiam o relógio de bolso. Mas Santos Dumont, que estava sempre com as mãos ocupadas,

pediu ao amigo joalheiro Louis Cartier que lhe fizesse um relógio com pulseira.

Apesar de suas inúmeras invenções, Santos Dumont nunca registrou uma patente; viria a morrer em 1932, no Guarujá, em São Paulo.



SapatoFone

Muito antes que existisse o telefone celular, esta maravilha da tecnologia já estava à disposição do público em geral. Bem... Acreditaria que já era usada pelas forças armadas e agências de inteligência dos Estados Unidos? E que tal pelos agentes do C.o.n.t.r.o.l.e.?

Ora, você já deve ter lido no verbete “Agente 86”, na página 16, a respeito de Maxwell Smart, agente 86 do C.o.n.t.r.o.l.e., que efetivamente usava o sapatofone. Esse incrível gadget era, como diz o nome, um telefone embutido no sapato do atrapalhado agente, extremamente prático se você pudesse tirar o sapato e remover a sola e o salto para acessar fone, disco e microfone. A parte mais difícil era amarrar o cadarço depois de recolocar o sapato no pé. E também lembrar-se de fazer chamadas usando a central do C.o.n.t.r.o.l.e., já que chamadas feitas pela operadora local eram mais caras, e por isso mesmo seriam cobradas do próprio agente...



“Save the cheerleader”

Cheerleaders, “líderes de torcida”, costumam ser tudo, menos nerds. Apesar disso, um dos motes da primeira temporada

do seriado cult *Heroes* foi essa frase: “Save the cheerleader, save the world”. É que, se os heróis da história salvassem a líder de torcida Claire Bennet, salvariam o mundo. Ou, pelo menos, salvariam Nova York de explodir, pois havia uma série de acontecimentos futuros encadeados que resultariam numa cascata de mortes e destruição. Naturalmente, Nova York não é o mundo. Mas, em seriados de ficção científica e fantasia, tudo pode acontecer... até aparecer uma *cheerleader* nerd.



“Scaramouche, Scaramouche, will you do the Fandango?”

Frase enigmática que muitos nerds murmuram – ou cantarolam – e que pertence a uma das mais emblemáticas canções da banda de rock inglesa Queen. *Bohemian rhapsody* até hoje é considerado um dos rocks mais legais de todos os tempos. E Freddie Mercury um dos compositores mais estranhos de todos os tempos. Basta traduzir algumas de suas letras para encontrar referências a tudo que é coisa. Não dá para duvidar da nerdice desse ícone do rock. Mas, se mesmo assim, você duvida, veja em nosso site algumas letras do Queen.



Scooby-Doo

A produção de *Scooby-Doo, Where are you?*, um clássico que marcou a infância de muitos nerds, teve início em 1969, estrelando Fred, Daphne, Velma e Salsicha (Shaggy), quatro

jovens que saíam em sua van verde investigando mistérios, na maior parte envolvendo fantasmas e monstros. Embora quem quase sempre descobrisse os enigmas fosse Velma (veja verbete na página 217), o grande astro da série era o cão dinamarquês Scooby-Doo, que morria de medo de qualquer coisa sobrenatural. Também transformadas em uma franquia, as aventuras da turma do Mysteries Inc. já renderam dois filmes com atores, em 2002 e 2004, mas com um Scooby construído em CG. O toque curioso ficou para o fato de a personagem Daphne ser interpretada por Sarah Michelle Gellar, que costumava viver na telinha Buffy, a Caça-Vampiros... Veja também o verbete da página 81: “Eu teria conseguido se não fosse por esses garotos intrometidos!”.



Scotty

Um dos personagens mais nerds do universo de *Star Trek* (verbetes na página 193), Montgomery Scott, ou simplesmente Scotty, era o engenheiro da nave estelar *Enterprise* (NCC-1701, comandada pelo capitão Kirk). Escocês até a medula dos ossos, extremamente orgulhoso de sua função como engenheiro, e apreciador de um bom uísque da sua terra natal, Scotty foi interpretado na série original e nos filmes com a antiga tripulação da *Enterprise* pelo ator James Doohan, e no filme *Star Trek*, de 2009, por Simon Pegg.

Capaz de fazer os motores da nave “espremerem” os cristais de dilítio até atingir uma velocidade teoricamente impossível, ou de consertar os piores danos causados em batalha pelos disruptores de inúmeras naves *Klingon*, Scotty usava um velho truque para se safar da pressão do capitão Kirk: quando o capitão vinha com uma pergunta do tipo: “Quanto tempo até termos os motores de dobra funcionando novamente?”, Scotty respondia algo como: “Pelo menos duas horas, capitão”, sabendo que Kirk invariavelmente

retrucava com: “Você tem meia hora, depois disso estamos mortos”. Quinze minutos depois, como já sabia que seria possível, Scotty anunciava orgulhosamente: “Os motores de dobra estão de volta capitão”, o que aumentava sua fama de fazer milagres com a velha nave. Um comentário sobre essa estratégia é feito pelo próprio Scotty em uma participação especial na série *Star Trek: The next generation*, no episódio “Relics”.

Uma das mais famosas frases de *Star Trek* na comunidade nerd é “Beam me up, Scotty” (veja “Um para subir”, na página 214), que hoje é muito utilizada com o sentido de “socorro, me tirem daqui depressa...”.



Senhor dos anéis. O

“One ring to rule them all, One Ring to find them./ One Ring to bring them all and in the darkness bind them./ In the land of Mordor, where the shadows lie.”

Em 2005, quando a Tolkien Society inglesa (veja verbete “Ringers” na página 174) realizou um evento mundial na cidade de Birmingham, comemorando os cinquenta anos do lançamento do volume final do livro *O senhor dos anéis*, o poema cujo trecho vemos acima, chamado “O poema do anel”, foi lido na íntegra em mais de trinta línguas diferentes. Os leitores eram pessoas que viajaram até a Inglaterra, vindos de países do mundo todo, para celebrar a obra do autor J.R.R. Tolkien.

Poucos livros na história da literatura têm a popularidade de *O senhor dos anéis*, ou LOTR (*The lord of the rings*), sigla pela qual os fãs e estudiosos designam a obra. Sua popularidade é atestada não apenas pela quantidade de exemplares vendidos e as dezenas de traduções do livro, mas pelo culto permanente que o autor britânico e suas obras recebem.

A história, uma sequência do enredo de *O hobbit*, publicado em 1937, conta as peripécias de Frodo Baggins (no Brasil chamado Frodo Bolseiro). Esse *hobbit* herdou o Um anel, que conferia o poder de invisibilidade de seu parente Bilbo (protagonista de *O hobbit*), sem desconfiar de que seria caçado implacavelmente por seu fabricante, o maligno Sauron, senhor das trevas na Terra-Média e autor do poema citado.

Frodo também não desconfiava de que arriscaria sua vida e a dos amigos – *hobbits*, elfos, anões e humanos – para atravessar a Terra-Média na tentativa de destruir o Um Anel na terrível terra de Mordor, nas fendas da condenação, onde ele fora forjado eras antes. (Ah, sim, não deixe de ver o verbete “*My precioussss*”, na página 147).

Um dos fatores que podem explicar o sucesso das três partes desse livro (*A sociedade do anel*, *As duas torres* e *O retorno do rei*, publicados entre 1954 e 1955) pode ser a tremenda sensação de realidade que Tolkien passa ao leitor. Tem-se a sensação de estar mesmo naquelas terras, atravessando perigos e sofrendo com os personagens. Seja como for, esse é um livro que tem sido citado em tudo que é filme e seriado de tevê; e tem unido nerds de todas as tribos e de todos os países do mundo. Alguns deles se dedicam ao estudo das línguas criadas pelo Professor, como Tolkien é chamado carinhosamente (veja o verbete “Élfico”, página 78). Outros fazem cosplays (verbetes na página 58) para cada um dos personagens da história. Muitos se reúnem em sociedades de estudo e divulgação. E todos criticam os filmes do diretor Peter Jackson... embora todos também tenham comprado os DVDs (e nerd que é nerd os quer na versão estendida, para melhor poder criticar o roteiro!).

Confira o verbete específico sobre o autor, na página 208.



Seriados japoneses

Nem só de seriados americanos é feita a história da seriadomania. Os japoneses também são especialistas em produzir séries e desenhos animados que se tornaram cult e ficaram na memória nerd mundial. Não vamos abordar aqui os animes, mas eis alguns dos seriados japoneses impossíveis de esquecer:

National Kid – Seriado de 1960, criado por Daiji Kazumine e desenvolvido como propaganda pela Japanese National Electronics Inc., hoje conhecida como... Panasonic! Provavelmente um dos pioneiros em histórias de super-heróis japoneses, contava como o professor Massao Hata, que veio de Andrômeda, mas morava na Terra, em Tóquio, com várias crianças, tinha a identidade secreta de Nacional Kid. O herói usava tecnologia que lhe permitia voar, tornar-se invisível ou atravessar paredes; lutava contra vilões nefastos, como os incas venusianos ou os seres do abismo. Na verdade, os bandidos estavam certos, pois queriam que a Terra parasse com testes nucleares que estavam destruindo a natureza! A canção-tema ainda hoje é cantada por nerds com mais de quarenta anos... Eis a letra, para os saudosistas de plantão:

“Kumo ka arashi ka/ Inazuma ka/ Heiwa o aisuru hito no tame/
Morote o takaku Sashinobete/ Uchu ni habataku kaidangi/ Hei, sono
na wa kido.

Hei, Nationaro Kido! Bokura no kido, Kido! Nationaro Kido”

Consta que existe uma caixa de DVDs lançada pela Focus Filmes, contendo todos os 39 episódios da série, sendo cópias dos VHS distribuídos pela Sato Company.

Ultraman – Com o título original *Urutoraman: Kûsô tokusatsu shirîzu*, 39 episódios deste seriado foram produzidos em 1966, com direção de Akio Jissoji e Hajime Tsuburaya. Conta como o jovem Shin Hiyata, membro da Patrulha Científica que pesquisava ameaças alienígenas, trombou com um ser do espaço que lhe atribuiu seus próprios poderes, presenteando-o com uma “cápsula beta”. A partir daí, quando algum monstro alienígena terrível tentava invadir a Terra e as armas científicas da Patrulha não eram

suficientes, Hiyata se transformava em Ultraman e salvava o dia. E Tóquio. E a Terra.

Jaspion – Sob o título *Kyojû Tokusô Juspion*, dirigido por Akihira Tojo, este seriado realizado em 1985-1986 apresentou 46 episódios produzidos pela Toei Company. O herói, Jaspion, era um menino que sobreviveu à queda de uma espaçonave em um planeta distante. Seus pais morreram e ele foi recolhido pelo profeta Edin, que acreditava numa profecia da Bíblia Galáctica – de que uma criança vinda das estrelas seria o salvador da galáxia. Com o nome de Jaspion, o menino cresceu aprendendo tudo de que precisaria para cumprir sua missão. Adulto, partiu para uma viagem interplanetária acompanhado da androide Anri e chegou à Terra, onde o vilão Satan Goss (ou Satanghost) e seu filho pretendiam criar um império maligno. Não contavam com nosso herói, é claro.

Changeman – *Dengeki sentai Chenjiman* foi o título deste seriado de 1985, dirigido por Minoru Yamada; teve 55 episódios. Um grupo de cinco heróis que tentava defender a Terra do Império Gozma (sic). É considerado o primeiro seriado estrelando uma super sentai (super força-tarefa) incluindo mulheres. Cada um dos cinco heróis podia transformar-se em um ser mitológico: Dragão, Grifo, Pégaso, Sereia e Fênix.

Power Rangers – Entre 1993 e 1996 foram produzidos 155 episódios desta série híbrida japonesa-americana, com o título *Mighty morph'n power rangers*. Baseada em seriados japoneses, mas produzida nos Estados Unidos, a série mostrava a luta de um grupo de rangers contra vilões malignos como a feiticeira Rita Repulsa, e se tornou um dos maiores sucessos do gênero, resultando em continuações, filmes, videogames, lancheiras e qualquer outro produto de merchandising imaginável.

Super Dínamo – Com 108 episódios produzidos entre 1967 e 1968, esta série de animação criada a partir de um mangá contava as aventuras de Mitsuo Suwa, um garoto japonês que foi escolhido por um super-herói alienígena (chamado de Super-Homem na versão

em português) para ser um defensor da justiça, e se tornou o Super Dínamo número 1. Ele ganhou um capacete, que dava força e outras habilidades especiais, uma capa que o fazia voar, e um comunicador para conversar a distância com os outros membros da equipe Dínamo: Bubby, o Super Dínamo número 2, um macaquinho; Parko, uma garota, a número 3; Paryan, o número 4, um garoto meio gorducho e muito esperto; e aparecia ainda em algumas aventuras um Super Dínamo número 5, Parbou, um bebê que descobrira o segredo de Mitsuo e acabou sendo integrado à equipe Dínamo. Mas o mais interessante do ponto de vista nerd era um equipamento adicional que todos os Dínamos recebiam: um robô cópia, que assumia a aparência de quem apertasse o seu nariz (exceto pelo próprio nariz, que ficava de outra cor), e assim substituíam os Dínamos nas tarefas do dia a dia enquanto eles lutavam contra o mal.



"Set a course... maximum warp... engage!"

Uma das frases favoritas dos capitães de nave estelar no universo de *Star Trek*: ajuste o curso para seja-lá-qual-lugar-onde-alguém-está-em-perigo-iminente, velocidade de dobra máxima, execute! E vamos voando salvar o dia, antes que o episódio acabe.



Shrek

Era uma vez um ogro que morava num pântano. Era nojento, feio e verde. Mas um dia teve de se meter a salvar uma princesa que estava presa numa torre, esperando ser libertada pelo beijo de seu príncipe encantado e... assim começa a história de Shrek, que nasceu num livro do autor de literatura infantil americano William Steig (1907-2003). Ao ser transformado em filme, porém, a história ganhou mais personagens e muito mais emoção. Misturando elementos de vários contos de fadas e invertendo as situações, os roteiristas fizeram uma sátira imbatível aos desenhos animados estilo Disney, usando ainda referências a livros, filmes, seriados e cultura pop em geral – muitas referências, aliás, compreensíveis apenas por nerds, de tão abundantes. *Shrek* deu um novo significado ao gênero feérico e a expressões como “Muito, muito distante” (*Far, far away*). O filme de animação, realizado em 2001, deu tão certo que recebeu continuações em 2004, 2007 e 2010. E não deve parar por aí... o que prova que todo mundo ama um bom ogro.



Simpsons, Os

No ar desde 17 de dezembro de 1989 (nos Estados Unidos), *Os Simpsons* é a série cômica e/ou série de animação em exibição há mais tempo na história da tevê. Com um tipo de desenho não convencional, especialmente na época de seu lançamento, e histórias que transformam o cotidiano de uma típica família americana numa constante sátira à sociedade e aos costumes americanos, *Os Simpsons* tiveram grande impacto cultural ao longo dos anos.

O desenho conta as aventuras da família Simpson: Homer, o pai nada brilhante, metido a espertalhão e absolutamente irresponsável, até o momento em que se vê obrigado a agir de forma correta e

mostrar o quanto ama sua família; Marge, a mãe responsável que não pensa duas vezes antes de abrir mão de seus sonhos e colocar os filhos acima de tudo; Bart, o filho mais velho que só quer saber de se divertir e não hesita em se aproveitar de cada oportunidade; Lisa, a filha idealista, inteligente e com inclinações artísticas, que faz contraponto a Bart, além de ser intrinsecamente nerd; e Maggie, a filha ainda bebê, que eventualmente mostra uma surpreendente capacidade de resolver as encrencas do restante da família.

Um elenco de personagens secundários fixos e uma série de convidados famosos, transportados da vida real, ajudam a compor o ambiente da cidadezinha ficcional de Springfield, e a criar situações que refletem questões atuais da cultura da sociedade americana e do mundo. A influência de *Os Simpsons* vai desde outros desenhos surgidos na esteira do seu sucesso, como *South Park*, *Family Guy*, *King of the hill*, *Futurama*, até seriados como *Malcolm in the middle* e mesmo *The office*. Além de ter um neologismo criado por Homer incluído no *Oxford english dictionary*: a famosa expressão “D’oh!”.



Sims, The

Jogo de simulação que logo se tornou amado por muitos nerds. Neste jogo, você cria pessoas, chamadas “Sims”, e coloca-as para viver vidas virtuais que imitam ao máximo a vida real, interagindo com o ambiente e com personagens já existentes.

Colocado no mercado em 2000 pela empresa Maxis, o jogo foi criado por Will Wright, que também desenvolveu SimCity (neste jogo de simulação, lançado em 1989 e ligado a arquitetura e urbanismo, você criava e gerenciava sua própria cidade).

Nas primeiras versões de The Sims, o jogador criava seus personagens com atributos que escolhia no jogo: homem ou mulher, gordo ou magro, escolhia a cor de cabelos, o que seu Sim iria fazer para sobreviver... E, com o passar do tempo, as pessoinhas virtuais

iam fazendo escolhas sobre sua vida. Com o grande sucesso alcançado, foram surgindo pacotes de expansão do jogo e novos lançamentos, que permitiam fazer os Sims viajar, dar festas, ter um animal de estimação, estudar, mudar-se, enfim: simulavam mais e mais a vida real.

Correm boatos de que muitos nerds preferiam viver a vida dos Sims que a sua própria... Mas, para quem quer testar aparências, ações e relacionamentos, jogar The Sims pode ser uma boa técnica!



Sliders

Este seriado de ficção científica explorava o conceito de dimensões paralelas (veja os verbetes “Dimensões” na página 68 e “Universos paralelos” na página 214). O título da série no Brasil foi *Sliders – Dimensões paralelas*, que não mantém o significado da palavra *slider*, vinda do verbo *to slide*, “deslizar”. O jovem nerd Quinn Mallory (Jerry O’Connell) estava trabalhando num dispositivo antigravitacional, mas sem querer abriu um portal para mundos paralelos ao seu, e acabou preso, com mais três pessoas, num eterno deslizar de um mundo para outro. Nos lugares que eles visitavam existiam réplicas deles mesmos, e a realidade sofria alterações variadas, que podiam ser mínimas ou imensas, catastróficas.

Sliders durou cinco temporadas e teve produzidos 87 episódios. Um dos protagonistas, o professor de física de Quinn, Maximilian Arturo, foi interpretado pelo ator John Rhys-Davies (mais conhecido pelo papel do anão Gimli em *O senhor dos anéis* de Peter Jackson e por ter interpretado Leonardo da Vinci em *Star Trek: Voyager*). Jerry O’Connell também fez muitos seriados e filmes, mas ficou conhecido pelo público nerd, após dezenas de reprises nas sessões da tarde de seu filme de 1996, *Joe e as baratas*.



Spaceballs (Tem um louco solto no espaço)

Filme de Mel Brooks, lançado em 1987, satirizando *Star Wars* e tudo que é filme espacial imaginável.

Os malignos Spaceballs do planeta Spaceball (dã) precisam de ar – o deles está poluído – e então seu presidente Skroob resolve roubar o ar do pacífico planeta Druídia. Ele aproveita que a filha do rei de Druídia, a princesa Vespa, vai casar-se com o sonífero príncipe Valium (mas acaba fugindo com sua robô-ama Dot Matrix), para mandar o maligno Dark Helmet raptá-la. Se o rei não der aos Spaceballs o código que desliga o escudo de defesa de Druídia, azar da princesa nas mãos do vilão. Porém o heroico Lone Starr com seu amigo Barf (meio gente, meio cachorro) concordam em tentar salvá-la com a ajuda do místico mestre Yogurt, que os ensina a manipular uma força chamada “Schwartz”. Há muitas peripécias hilárias neste confuso filme, mas no final o bem vence o mal com a ajuda de uma outra misteriosa força, chamada merchandising...



Speed Racer

O desenho que disputa a condição de favorito dos nerds fãs de automobilismo com a *Corrida maluca* surgiu primeiro como um mangá, criado por Tatsuo Yoshida no Japão, em 1966. Com o nome de *Mach GoGoGo*, a série chegou como anime à televisão japonesa em 1967, mas a estrela não era o piloto (Speed

Racer), e sim o carro (Mach Go). Ainda em 1967, a produtora americana Trans-Lux comprou os direitos de *Mach GoGoGo* e adaptou o desenho para o público americano, mudando o foco do carro para o piloto. O nome da série passou para Speed Racer, e o carro Mach Go teve o nome traduzido para Mach 5 (“go” é a palavra japonesa para o número cinco). As aventuras de Speed Racer fizeram um enorme sucesso também no Brasil. Enfrentando todo tipo de vilões e levando o Mach 5 a incríveis vitórias nas mais estranhas e perigosas corridas, Speed era ajudado por Trixie (sua namorada), Sparky (mecânico do Mach 5), e Gorducho (seu irmão mais novo), juntamente com seu chimpanzé de estimação, Zequinha. Também participavam das aventuras seu pai, Pops, criador do Mach 5, e o misterioso Corredor X, que era na verdade Rex Racer, o irmão mais velho de Speed. Aos 18 anos, Rex havia deixado a família para seguir seu próprio caminho, e agora trabalhava como um agente secreto da Interpol, e mantinha sua identidade secreta a todo custo. Coisa de nerd, sem dúvida.



Spielberg, Steven

Se a nerdice puder ser medida pela quantidade e qualidade de filmes com conteúdo nerd produzidos, Steven Allan Spielberg deve ser provavelmente ainda mais nerd do que George Lucas (veja página 131). Nascido em Cincinnati, Ohio, em 18 de dezembro de 1946, ele tem uma impressionante lista de sucessos, como diretor e produtor.

Incluindo só os seus principais títulos com conteúdo nerd para cinema, eis uma pequena amostra:

Como diretor: *Tubarão* (1975), *Contatos imediatos de terceiro grau* (1977), *Os caçadores da arca perdida* (1981), *E.T., o extraterrestre* (1982), *Twilight zone: o filme* (1983), *Indiana Jones e o templo da*

perdição (1984), *Indiana Jones e a última cruzada* (1989), *Jurassic Park* (1997), *A.I. – inteligência artificial* (2001), *Minority report – a nova lei* (2002), *Guerra dos mundos* (2005) e *Indiana Jones e o reino da caveira de cristal* (2008).

Como produtor: *Poltergeist* (1982), *Gremlins* (1984), *O enigma da pirâmide* (1985), *Viagem insólita* (1987), *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988), *De volta para o futuro parte II* (1989), *De volta para o futuro parte III* (1990), *MIB – Homens de preto* (1997), *Jurassic Park 3* (2001), *Shrek* (2001), *Homens de preto II* (2002), *Transformers* (2007).

Como se tudo isso ainda fosse pouco, Spielberg ganhou os Oscars de melhor diretor e melhor filme em 1993 com *A lista de Schindler*, e o Oscar de melhor diretor em 1998 com *O resgate do soldado Ryan*. Ele é também o fundador dos estúdios Dreamworks, vendido em 2006 para a Paramount, permanecendo mesmo assim como seu principal executivo.



Spock, de Vulcano

Enfim, o personagem que só não é o mais nerd do planeta porque na verdade é de outro planeta. Mais precisamente, de Vulcano, localizado no universo de *Star Trek*.

Spock (segundo nome impronunciável por humanos, e por isso mesmo nunca mencionado), “nasceu” em 2232 no planeta Vulcano, filho de Sarek, cientista e diplomata vulcano, e Amanda Grayson, professora terráquea.

Sua herança meio vulcana e meio humana fez dele um personagem, como ele mesmo diria, erguendo uma sobrelha, fascinante. Embora se diga que os vulcanos não possuem emoções, eles na verdade são condicionados a ignorá-las e suprimi-las desde tenra idade, agindo sempre com base exclusivamente na lógica. Mas sua condição de meio-humano tornou essa tarefa muito mais

difícil para ele, embora ele tenha tido sucesso na maioria das ocasiões.

Spock se tornou conhecido como o oficial de ciências e segundo em comando da nave estelar *Enterprise*, comandada pelo capitão James T. Kirk. Sua lógica irrefutável, apoiada em seu conhecimento enciclopédico e numa capacidade de raciocínio assombrosa, mesmo em situações de enorme pressão, fez dele uma lenda na Federação de Planetas, e também um ícone da cultura nerd.

Interpretado na série original, nos filmes de cinema, e também em participações especiais na série *Star Trek: The next generation* pelo ator Leonard Nimoy, Spock chegou ao posto de capitão, e posteriormente se tornou embaixador da Federação. No filme *Star Trek*, de 2009, que reinaugurou esse universo numa linha de tempo alternativa, Spock voltou ao passado e encontrou sua versão mais jovem, interpretada por Zachary Quinto (veja o verbete “Sylar”, na página 200). Para horror dos trekkers mais ortodoxos, o desenrolar da trama desse filme culminou na destruição do planeta Vulcano, mas o primeiro oficial de orelhas pontudas sobreviveu para salvar a Terra, ao lado de seus companheiros da “nova” tripulação da *Enterprise*. Vida longa e próspera ao vulcano mais famoso do universo.



Stargate

Também chamado portal estelar, Astrea porta ou Chappa'ai, o Stargate é um grande portal circular, com símbolos gravados em toda a volta, cada um remetendo a um astro ou constelação. A combinação de sete desses símbolos (ou *chevrons*) constitui-se num endereço que pode abrir um *wormhole* estável (fenda espacial), fazendo a conexão do portal com outro – localizado a muitos milhares de anos-luz de distância, chegando

mesmo a outras galáxias. O portal (e o buraco de minhoca) ficaria aberto por, no máximo 38 minutos, permitindo que uma equipe de exploradores viajasse para outro planeta onde houvesse um Stargate.

Essa é a premissa da franquia *Stargate*, que se iniciou com o filme homônimo de 1994, escrito por Dean Devlin e Roland Emmerich, e dirigido por este último. No filme, o portal estelar era descoberto enterrado no Egito, e o dr. Daniel Jackson (veja verbete na página 114) ajudava os militares americanos (o encarregado era o coronel Jack O'Neal, interpretado pelo ator Kurt Russel) a entender que aquele artefato fora construído eras atrás por uma raça alienígena, e que, na época da civilização egípcia, seres malignos aqui na Terra foram adorados como deuses pelos humanos, começando com Ra, o deus do Sol.

Em 1997 a história se desenrolou num seriado, *Stargate SG1*, que começou onde o filme parou, e montou uma equipe que passaria os próximos dez anos viajando a outros planetas através do portal, trazendo à Terra tecnologia alienígena, fazendo aliados e inimigos. O coronel Jack O'Neal passou a ser interpretado por Richard Dean Anderson (também conhecido como McGyver) e o seriado deu mais certo ainda que o filme: terminaria apenas em 2007, sendo logo seguido por dois telefilmes. Rendeu ainda dois *spin-offs*, desdobramentos do seriado: *Stargate Atlantis* (2004) e *Stargate Universe* (2009), além de um desenho animado em 2002. Ao que tudo indica, a franquia continuará levando muita gente a viajar pelos portais estelares...



Star Trek

“A one-hour dramatic television series. Action/adventure/science fiction. The first such concept with strong

central lead characters plus other continuing regulars.” (“Uma série dramática de televisão de uma hora. Ação/aventura/ficção científica. O primeiro conceito do gênero com personagens centrais fortes mais outros personagens regulares.”)

Com esta descrição, Gene Roddenberry apresentou sua proposta de seriado aos executivos da NBC, em 11 de março de 1964.

Quando o seriado *Star Trek* finalmente estreou na televisão americana, em 1966, ninguém poderia imaginar que ele se tornaria uma das mais bem-sucedidas franquias de ficção científica da história. Estrelada por William Shatner, como o capitão James T. Kirk, Leonard Nimoy, como o alienígena de orelhas pontudas e oficial de ciências sr. Spock, e DeForest Kelley como o dr. Leonard “Bones” McCoy, a série era ambientada no século XXIII. Como dizia a voz do capitão na abertura dos episódios, ela mostrava as viagens da nave estelar *Enterprise* (NCC-1701), através do espaço, a fronteira final, em sua missão de cinco anos, para explorar estranhos novos mundos, procurar por novas formas de vida e novas civilizações, audaciosamente indo onde nenhum homem jamais esteve. O núcleo principal de personagens fixos era completado pela tenente Uhura (interpretada por Nichelle Nichols), o engenheiro de bordo Montgomery Scott (James Doohan), e os tripulantes Hikaru Sulu (George Takei) e Pavel Chekov (Walter Koenig).

Star Trek (posteriormente conhecida por The Original Series, ou TOS) durou apenas três temporadas; contudo, ao ser cancelada, em 1969, havia criado uma legião de fãs e se tornou cult. No Brasil, a série foi exibida em meados dos anos 1970 pela Rede Tupi, nos anos 1980 pela Rede Bandeirantes, depois reprisada pela TV Manchete, Rede Bandeirantes e Rede Record, nos anos 1990.

Entre 1973 e 1974, foi produzida uma série de animação para tevê que deu continuidade às viagens da *Enterprise*. Em 1979, na esteira do sucesso de *Star Wars*, a franquia chegou ao cinema, com o filme *Star Trek: The motion picture*, ainda com os mesmos personagens e atores da série original.

Também a partir dos anos 1970 foram produzidos quadrinhos, e uma franquia de livros com os personagens e o universo de *Star*

Trek teve início. Centenas de histórias originais com os personagens da série clássica, e também dos seriados que se seguiram, foram publicados ao longo dos anos, mantendo vivo o interesse dos fãs. Daí o universo trekker passou rapidamente para os jogos primitivos de computador e, posteriormente, para todas as plataformas de videogames que foram surgindo.

Em 1987, depois de muitos projetos adiados, uma nova série de tevê foi lançada: *Star Trek: The next generation* (posteriormente referida como ST:TNG ou simplesmente TNG). Décadas após as últimas viagens do capitão Kirk, já no século XXIV, uma nova *Enterprise* (NCC-1701D), com uma nova tripulação, comandada pelo capitão Jean-Luc Picard (Patrick Stewart), viaja pelo espaço em busca de aventuras e telespectadores, para delírio dos fãs. Entre os personagens fixos ao longo da série estavam o primeiro oficial William T. Riker, um androide positrônico, o tenente-comandante Data, a dra. Beverly Crusher, um oficial Klingon, o tenente Worf, e o engenheiro de bordo Geordi La Forge e a “conselheira” Deanna Troi. A nova geração teve sete temporadas, até 1994, e gerou outras séries das chamadas *spin-offs*.

Star Trek: Deep space nine, que estreou em 1993, foi a primeira série derivada de *ST: The next generation*. Mostrava a vida em uma estação espacial próxima ao planeta Bajor, e um *wormhole* estável (veja o verbete “Buraco de minhoca” na página 39), que fornecia uma rota para um setor distante da galáxia conhecido como Quadrante Gama. A estação era comandada pelo comandante (depois capitão) Benjamin Sisko (interpretado por Avery Brooks). *ST: Deep space nine* durou sete temporadas, sendo cancelada em 1999.

Outra série que se seguiu foi *Star Trek: Voyager*, sobre a nave estelar *Voyager*, comandada pela capitã Kathryn Janeway, que, ao perseguir uma nave rebelde, acabava sendo acidentalmente transportada para o Quadrante Delta, a 75 mil anos-luz do espaço da Federação de Planetas, ou 75 anos de viagem em velocidade de dobra (veja o verbete na página 217) máxima. *ST: Voyager* foi exibida originalmente entre 1995 e 2001.

Após o final de *ST: Voyager*, foi desenvolvido um novo seriado que se passava antes da série original. E o nome escolhido foi nada menos do que *Star Trek: Enterprise*. Ambientada no século XXII, quando as viagens espaciais em naves com motores de dobra ainda eram novidade para os humanos, a série mostra as viagens da nave estelar *Enterprise* (NX-01), comandada pelo capitão Jonathan Archer (interpretado por Scott Bakula). Depois de quatro temporadas, entre 2001 e 2005, e com uma audiência já pequena para os padrões da franquia *Star Trek*, a série foi cancelada, apesar das campanhas dos fãs para salvá-la.

Nesse meio tempo, diversos filmes para cinema do universo *Star Trek* foram produzidos, seguindo o pioneiro e já citado *Star Trek: The motion picture*, de 1979. Ainda com a tripulação original, tivemos mais cinco filmes: *Star Trek II: The wrath of Khan*, de 1982; *Star Trek III: The search for Spock*, de 1984; *Star Trek IV: The voyage home*, de 1986; *Star Trek V: The final frontier*, de 1989; e *Star Trek VI: The undiscovered country*, de 1991. Introduzindo a “nova geração”, e mostrando a última aventura do capitão Kirk, veio *Star Trek: Generations*, em 1994. E, continuando com a nova tripulação, vieram *Star Trek: First contact*, de 1996, *Star Trek: Insurrection*, de 1998, e *Star Trek: nemesis*, de 2002.

Depois do final da série *Enterprise*, em 2005, o futuro da franquia tornou-se incerto. Entretanto, em 2006, depois de muitas especulações, a Paramount, detentora da franquia, anunciou a produção de um novo filme, que finalmente estreou em 2009. *Star Trek* mostra uma nova linha de tempo, alterada por obra de um capitão romulano que voltava ao passado com sua nave para matar Spock e destruir Vulcano e a Terra. Nesse recomeço da saga, o jovem capitão Kirk foi interpretado por Chris Pine, Spock por Zachary Quinto, e o dr. McCoy por Karl Urban. Leonard Nimoy participou como o Spock original, que também voltava no tempo para ajudar seus antigos amigos e sua própria versão mais jovem. À parte os protestos da comunidade trekker (veja verbete na página 210) pela destruição de Vulcano, esta nova realidade alternativa apresenta imensas possibilidades para o futuro dos filmes, livros e videogames baseados no universo de *Star Trek*.

Não deixe de ver, espalhados por este livro, os muitos verbetes relativos a personagens, frases, tecnologias e gadgets nascidos no universo de *Star Trek* e integrados de forma definitiva à cultura nerd.



Star Wars

Até o ano de 1977, ninguém imaginaria que uma história que começasse pelo episódio quatro pudesse se tornar um grande sucesso. Mas isso não pareceu ser um grande problema para George Lucas (veja verbete na página 131). O primeiro filme de sua trilogia de ficção científica, *Star Wars* (em português, *Guerra nas Estrelas*), posteriormente renomeado *Star Wars episódio IV: Uma nova esperança*, para evitar confusão com os demais filmes, estreou em 25 de maio de 1977. Com efeitos especiais espetaculares para a época, ele fez renascer o gênero de aventuras espaciais, e se tornou o filme recordista de bilheteria em todo o mundo, até ser superado em 1982 por *E.T., o extraterrestre*.

Era o início da saga de Luke Skywalker, um jovem ajudante na fazenda do tio, num planeta de um canto esquecido da galáxia, que um belo dia comprou dois *droids* usados para ajudar no trabalho, sem suspeitar que um deles carregava os planos da nova arma secreta do império galáctico, a estrela da morte. Depois de encontrar o mestre Jedi ObiWan Kenobi, descobrir a existência da Força, e enfrentar o terrível vilão Darth Vader, ele finalmente descobriria que seu inimigo era ninguém menos que seu pai, o antigo Jedi Anakin Skywalker, que havia sido iludido pelo imperador Palpatine e se tornado um lorde Sith.

Segundo George Lucas, as influências de *Star Wars* vão desde os mitos de Beowulf e das lendas do rei Arthur, até o filme *A fortaleza escondida*, de Akira Kurosawa, passando pelo livro *O herói de mil faces*, de Joseph Campbell. Dessa obra, Lucas trouxe o conceito de “monomito”, ou o ciclo da “jornada do herói”, dividido em partida (às

vezes chamada separação), iniciação e retorno. Essas três fases são vagamente correspondentes aos três episódios da trilogia original de *Star Wars*. (Veja “*Poder do mito, O*” na página 160).

Em 21 de maio de 1980 estreou o *Episódio V* da saga, com o nome *O império contra-ataca*. No episódio vimos Luke Skywalker viajar até um planeta remoto para ser treinado pelo mestre Jedi Yoda. Eventualmente, ele descobriria que Darth Vader era seu pai, mas recusou-se a segui-lo e a se render ao lado negro da Força. Derrotado, foi salvo por sua irmã, a princesa Leia Organa (embora ainda não soubesse que eram irmãos). Como seu predecessor, este filme foi também um grande sucesso de bilheteria.

Star Wars episódio VI: O retorno de Jedi estreou em 25 de maio de 1983, completando a trilogia original. Luke Skywalker voltou para salvar seu amigo Han Solo, que havia sido capturado no episódio anterior, e depois seguiu para reencontrar Yoda e completar seu treinamento. Chegou apenas a tempo de descobrir que Yoda estava morrendo, mas não sem antes confirmar que Darth Vader era seu pai, e descobrir que tinha uma irmã, Léia Organa. Luke iria então ajudar seus amigos da Aliança Rebelde a derrotar o império galáctico, e finalmente confrontar seu pai. No final, ele conseguiria redimir Anakin Skywalker, que mataria o imperador Palpatine para salvá-lo.

Terminada a trilogia original com mais um grande sucesso de bilheteria, George Lucas tinha nas mãos uma mina de ouro em merchandising, com os mais diversos tipos de brinquedos, histórias em quadrinhos, livros e videogames. Embora ele tenha mantido um controle rígido sobre o desenvolvimento de histórias e personagens, vários autores escreveram livros com os personagens já existentes e criaram muitos outros, resultando no chamado Universo Expandido de *Star Wars*. Um dos mais populares exemplos é a chamada *Trilogia Thrawn*, escrita por Timothy Zahn, e composta pelos livros *Herdeiro do império*, *O despertar da força negra* e *O último comando*. Nessa trilogia, conhecemos o almirante Thrawn, um antigo comandante do império que reuniu uma enorme frota para combater a Nova República, e Mara Jade, uma antiga agente de confiança do imperador, relutante em abandonar sua ligação com

o lado negro da força, mas que acabaria unindo-se a Luke Skywalker para combater um inimigo comum (numa história posterior, Jade tornar-se-ia esposa de Luke e mãe de seu filho, Ben Skywalker). Também nessa trilogia foi mostrado o nascimento dos gêmeos Jacen e Jaina, filhos de Leia Organa e Han Solo. Ao longo de muitos outros livros e revistas em quadrinhos do Universo Expandido, Luke iria criar uma academia jedi, treinando jovens no uso da Força para restabelecer a ordem jedi e defender a Nova República. Entre os futuros jedis, estariam seus sobrinhos Jacen, Jaina e Anakim Solo, e seu filho Ben Skywalker.

Em 1997, George Lucas finalmente começou a filmar a trilogia que precede os três filmes originais. Em 1999, estreou *Star Wars: Episódio I – A ameaça fantasma*, contando a história de como o jovem Anakin Skywalker se tornou um *padawan* (aprendiz de jedi) e terminaria sob os cuidados de Obi-Wan Kenobi. Embora sem o impacto dos filmes da trilogia original, esse primeiro episódio da nova trilogia tinha efeitos especiais muito superiores, e foi um sucesso de bilheteria ainda maior.

O filme *Star Wars Episódio II: O ataque dos clones*, de 2002, mostrou o início do relacionamento entre Anakin Skywalker e Padmé Amidala, e também retratou a ascensão do senador Palpatine, ocupando o posto de chanceler para comandar a República em tempo de guerra. Novamente, os fãs da saga garantiram um enorme sucesso.

Star Wars Episódio III: A vingança dos Sith, completou o ciclo mostrando a passagem de Anakin para o lado negro da Força, transformando-se em Darth Vader, por influência do chanceler Palpatine, que se revelou como o lorde Sith Darth Sidious, iniciando a transformação da República num Império Galáctico. Após uma conspiração para tentar eliminar todos os cavaleiros Jedi, Yoda partiria para enfrentar Darth Sidious, mas, não conseguindo derrotá-lo, seria obrigado a exilar-se no planeta Dagobah. Obi-Wan Kenobi derrotou Anakin, mas deixou-o vivo, para ser posteriormente resgatado pelo imperador. Obi-Wan fugiu levando Padmé Amidala, que deu à luz os filhos gêmeos de Anakin: Luke e Léia. Os dois jedis remanescentes decidiram que eles deveriam ser separados para

não serem descobertos pelo imperador, encerrando o ciclo da história que recomençaria no *Episódio IV*.

Após o sucesso da nova trilogia, George Lucas investiu na série de animação para tevê *Star Wars: Clone wars*, que estreou em 2003, mostrando eventos passados entre os episódios II e III. A série durou três temporadas, até 2005, e foi sucedida por uma nova, com o nome *Star Wars: The clone wars*, retratando o mesmo período. Essa nova sequência estreou em 2008, e continua em produção durante o ano de 2010, com previsão de chegar a cinco temporadas no total.

Para reforçar ainda mais o apelo nerd de *Star Wars* ao longo dos anos, os jogos baseados no universo se multiplicaram, tanto para PCs como para as diversas plataformas de videogames que foram sendo lançadas (veja o verbete “Videogames” na página 221). Foram criadas diversas séries de jogos, como X-Wing, Rebel Assault, Dark Forces/Jedi Knight, Rogue Squadron, Racer, Battlefront, Empire at War e The Force Unleashed. Isso sem contar a saga Lego Star Wars, e uma série de outros jogos avulsos, como Republic Commando, The Clone Wars, Lethal Alliance, Lightsaber Duels e The Clone Wars – Republic Heroes.

Um dos mais populares universos de ficção científica, e provavelmente o mais bem-sucedido comercialmente, *Star Wars* é uma parte fundamental da cultura nerd. Se você até agora não tinha a menor ideia da complexidade desse universo, é hora de começar a procurar um pouco da sabedoria da saga através dos filmes, livros, videogames e seriados de tevê, e até nos diversos verbetes a ela relacionados nesta *Enciclonérdia*, antes que acabe se perdendo pela galáxia sem nem ao menos um *droid* de navegação para ajudá-lo.

E que a Força esteja com você!



Steampunk

Movimento cultural saído da ficção científica, em especial a ficção especulativa ou que trabalha com realidades alternativas. O termo teria surgido no final dos anos 1980 como um derivado de *ciberpunk*, trocando a alusão à cibernética pela alusão ao vapor, *steam*. Livros, filmes e seriados que apresentam a estética *steampunk* levam em conta uma sociedade tecnológica antiga, em que todas as facilidades da tecnologia moderna existiriam no tempo em que o vapor era a técnica mais avançada – e, portanto, tudo seria feito segundo um visual antigo, elegante, vitoriano.

Filmes como *Rocketeer*, *Capitão Sky e o mundo de amanhã*, *As loucas aventuras de James West*, *A liga extraordinária*, *A bússola de ouro* e vários outros seriados e HQs apresentam o visual típico desse movimento.



Super-herói americano (The greatest american hero)

Imagine que você está numa excursão do colégio, e seu ônibus sai do caminho para ir parar no meio do deserto. De repente, aparecem alienígenas e lhe entregam uma roupa de super-herói, para que você adquira poderes e combata o crime na Terra. Você aceitaria?

O personagem desta *sitcom* de 1981, Ralph Hinkley, aceitou... O problema é que ele perdeu o manual de instruções que vinha com a roupa, e teve de descobrir sozinho quais os poderes que teria ao transformar-se em super-herói, durante três temporadas (44 episódios). A série não foi das mais bem-sucedidas na história da tevê, mas os fãs nunca a esqueceram.



Supermáquina. A (Knight rider)

De 1982 a 1986, o ator David Hasselhof interpretou Michael Knight, a identidade atribuída a um policial que foi salvo da morte por um milionário, e sofreu uma cirurgia plástica. Com novo rosto e nova identidade, ele se transformou numa espécie de justiceiro, combatendo os criminosos que a lei não conseguia alcançar. Para tanto, recebeu um carro chamado KITT (Knight Industries Two Thousand), que era indestrutível e equipado com tecnologia de ponta, inclusive uma Inteligência Artificial. Ah, sim, e o carro falava. Algumas pessoas achavam que ele ganhava do protagonista no quesito interpretação...

Em 2008 a NBC lançou um *remake* da série, que durou 18 episódios; foi considerado, por alguns telespectadores mais críticos, a pior série jamais produzida para a tevê. Consta que um filme de longa-metragem está em produção.



Supernatural

Seriado que mescla terror, sobrenatural, fantasia, teorias de conspiração... Tornado cult pelos fãs, as aventuras de Dean e Sam Winchester estrearam na televisão americana em 2005. Os dois personagens foram criados sem mãe, pois ela foi morta quando eram pequenos por uma criatura sobrenatural. O pai, então, voltou-se para pesquisas a respeito do sobrenatural e os criou ensinando-os a combater o mal em forma de demônios, monstros, quaisquer criaturas das trevas. Sam tentou, na idade adulta, afastar-se desse

combate, mas o súbito desaparecimento do pai o fez unir-se a Dean e os dois irmãos saíram na estrada, em busca dele e aproveitando para lutar contra todos os seres malignos que encontrassem. E estes são muitos... Veja, em nosso site, links para mais detalhes sobre esse seriado.



Sylar

Um dos vilões mais terríveis e carismáticos da televisão na última década. Personagem central do seriado *Heroes* (criado por Tim Kring a partir de 2006), em que pessoas aparentemente normais através do mundo descobrem ser portadores de habilidades sobre-humanas, como telecinesia, invisibilidade, capacidade de voar, regeneração de tecidos corporais e muito mais...

Sylar, também conhecido como Gabriel Grey, é um relojoeiro que herdou a profissão do pai adotivo, e cujo cérebro tem a capacidade de perceber os mecanismos de tudo o que vê à sua frente – inclusive os cérebros e corpos físicos de outras pessoas. Como os personagens do seriado, ele desenvolve essa habilidade; porém, diferentemente deles – o único que pode fazer-lhe frente é Peter Petrelli – ele consegue absorver os poderes das pessoas, e começa a cometer homicídios em busca de mais poderes. Assim, torna-se um assassino serial; mas nada é simples com Sylar, e seu personagem passa por tantas fases no decorrer das temporadas que já foi de vilão a mocinho, de caçador a caça, de odiado a amado.

Interpretado pelo ator Zacary Quinto, que interpretou no cinema o vulcano Spock na juventude (no filme *Star Trek* de 2009, dirigido por J.J. Abrams). A caracterização de Quinto como Spock foi impecável. Mesmo trekkers que desgostaram do filme (como assim, explodiram o planeta Vulcano???) não tiveram nada a dizer contra sua

escalação para o papel. Para os fãs, ele, hoje, é tão Spock quanto Nimoy.



Teletransporte

Teletransporte é a transferência de matéria, seres humanos incluídos, de um lugar para outro, de forma instantânea. O que (dificuldades técnicas à parte) seria algo maravilhoso, especialmente se o deslocamento envolvesse o trânsito do final de tarde.

Apesar de ser eventualmente citado em teorias físicas, o teletransporte é ainda considerado puramente ficcional, pelo menos com relação à matéria. Entretanto, pesquisadores da Universidade de Koblenz já conseguiram efetuar o transporte instantâneo de uma informação: uma peça musical de Mozart, codificada na dimensão de tempo de um feixe de micro-ondas, através de um mecanismo chamado *quantum tunneling*.

Mas, para efeito deste livro, o mais importante é o teletransporte seguro de seres humanos, que teoricamente seria possível por um dos seguintes métodos:

- Desmaterialização: envolve a transmissão de dados usados para reconstruir de forma precisa um objeto ou organismo no local de

destino do teletransporte. Tecnicamente, envolveria a solução de uma série de problemas físicos (como obter dados extremamente precisos sobre estruturas subatômicas, apesar do princípio da incerteza) e até filosóficos (uma cópia reconstruída de um ser humano é a mesma pessoa?). É o método utilizado, entre outros, no universo de *Star Trek*, na série de filmes de *O exterminador do futuro* e no filme *A mosca* (onde um pequeno incidente envolvendo a mistura entre o DNA humano e o de uma mosca acaba criando um problema um tanto quanto “monstruoso”).

- Teletransporte dimensional: muito popular em fantasia e quadrinhos (é utilizado pelo personagem de X-Men Nightcrawler (Noturno), por exemplo), esse mecanismo consiste em sair de um “plano de existência” (ou universo), e posteriormente reentrar nele em um local diferente. Não é levado muito a sério pela comunidade científica, já que as teorias atuais sobre universos paralelos assumem que não é possível viajar entre eles.

- *Wormhole* (veja o verbete “Buraco de minhoca” na página 39): consiste em viajar de um ponto ao outro através de um *wormhole*, ou de um portal gerado entre dois pontos, eliminando os problemas físicos e filosóficos. O único problema é encontrar ou criar esse atalho. Esse método aparece nos *wormholes* de *Star Trek*, em portais mágicos de diversas histórias de fantasia, e principalmente no filme e nos seriados do universo *Stargate*.

Outras formas de deslocamento com efeito similar ao teletransporte podem ser encontrados no seriado *Heroes* (Hiro Nakamura tem a habilidade de distorcer o espaço-tempo para se deslocar no tempo e no espaço) e na capacidade de desaparecer de um lugar e reaparecer em outro de alguns feiticeiros do universo de Harry Potter, ou seja, “aparatar” e “desaparatar”. E, a propósito, não deixe de dar uma olhada no verbete “Um para subir”, na página 214).



Teoria das cordas e dimensões adicionais

Uma teoria para unificar todas as teorias da física. Por que raios precisamos de algo assim?

Quando tratamos da observação do Universo, das órbitas dos planetas, da evolução das estrelas e galáxias, do big bang e de buracos negros, e de como entender a atração gravitacional, a teoria da relatividade geral de Einstein, mostra-nos claramente como tudo funciona. Já quando se trata de descrever o comportamento das partículas subatômicas que formam tudo que existe, e o funcionamento das três demais forças fundamentais existentes no Universo (tirando a gravidade, temos o eletromagnetismo, a força nuclear forte e a força nuclear fraca), quem realmente funciona é a mecânica quântica e o modelo padrão (uma teoria quântica de campos, consistente com a mecânica quântica e a relatividade especial, que descreve as forças fundamentais fortes, fracas e eletromagnéticas, bem como as partículas fundamentais que constituem toda a matéria, embora não consiga descrever como funciona a gravidade). Não parece meio estranho que, para entender o funcionamento do Universo, sejam necessárias duas teorias mutuamente exclusivas, dependendo da escala daquilo que observamos?

Bem, para os físicos certamente parece; e a busca por uma teoria gravitacional quântica se tornou a maior fantasia de muitos deles. Consequentemente, surgiram várias tentativas de se criar uma “teoria de tudo”, e a teoria das cordas tem sido a tentativa mais bem-sucedida nas últimas décadas. Embora existam diversas variações, elas têm vários pontos básicos em comum, como:

- A definição de que as partículas fundamentais seriam na verdade objetos unidimensionais “energéticos”, semelhantes a cordas, cujas diferentes vibrações caracterizariam o comportamento como diferentes tipos de partículas.
- A existência de múltiplas dimensões além das quatro dimensões do espaço-tempo que conseguimos perceber (três espaciais e uma temporal).

As duas principais correntes são a teoria bosônica, que pressupõe como base do Universo partículas chamadas bósons, e estabelece a existência de 26 dimensões; e a da supersimetria, com cinco variações conhecidas também como teorias das supercordas, que adiciona aos bósons outro tipo de partículas, os fermions, e indica a existência de dez dimensões.

A mais recente sensação é a teoria-M, que unifica cinco diferentes teorias das supercordas. Essa teoria diz que tudo, matéria e campo, é formado por membranas, e que o Universo flui através de 11 dimensões. Teríamos, então, três dimensões espaciais (altura, largura, comprimento), uma temporal (tempo) e sete dimensões recurvadas, sendo a estas atribuídas outras propriedades, como massa e carga elétrica.

Essa luta para “explicar” o funcionamento do universo, com destaque para a origem da massa nas partículas fundamentais e a gravidade que age sobre essa massa, ainda parece longe de terminar. E, com certeza, passará pelos experimentos que ainda serão feitos no LHC (veja “Acelerador de partículas”, na página 12), onde talvez seja possível determinar a existência, ou não, do famoso e elusivo (tanto na vida real quanto na ficção) bóson de Higgs – a partícula que algumas teorias dizem ser a responsável pelo surgimento da massa no Universo.

Enquanto isso, podemos especular à vontade e explorar na ficção as possibilidades de um universo com muito mais dimensões do que conseguimos enxergar, especialmente suas implicações nas histórias sobre universos paralelos.



Teoria da relatividade

A teoria da relatividade engloba duas teorias de Albert Einstein (veja verbete na página 76): a da relatividade restrita, publicada em 1905, e a geral, publicada em 1915.

A teoria da relatividade restrita parte dos seguintes postulados:

- Princípio da relatividade: as leis que governam as mudanças de estado em quaisquer sistemas físicos tomam a mesma forma em quaisquer sistemas de coordenadas inerciais.
- Invariância da velocidade da luz: a luz tem velocidade invariante igual a “c” em relação a qualquer sistema de coordenadas inercial.

Esta teoria tem uma série de consequências que, embora contradigam o senso comum, foram amplamente confirmadas experimentalmente. Esse é o caso dos efeitos de contração do comprimento, de dilatação do tempo, e também da relatividade da simultaneidade de eventos, que contraria a noção intuitiva de que a duração do intervalo de tempo entre dois eventos é igual para todos os observadores (em compensação, a teoria introduz o conceito de intervalo de espaço-tempo, que é invariante). Esses dois postulados, em conjunto com outras leis da física, predizem a equivalência entre massa e energia, expressa pela famosa equação $E = mc^2$, onde c é a velocidade da luz no vácuo.

Já a teoria da relatividade geral é uma teoria geométrica da gravitação, e é a usada até hoje. Ela unifica a teoria da gravitação universal de Newton (veja verbete na página 151) e a teoria da relatividade restrita, descrevendo a gravitação como uma propriedade geométrica do espaço-tempo.

Dessa forma, a gravidade não é mais entendida como uma “força” que atua sobre os corpos a distância. A massa de um corpo (como a Terra) causa uma deformação do espaço-tempo, alterando sua geometria; isso faz com que os outros corpos tenham a tendência

de se movimentar de acordo com essa deformação, ou curvatura do espaço-tempo. Quando um objeto cai em direção à Terra, ele está na verdade seguindo uma curva geodésica (a menor distância entre dois pontos numa determinada geometria) num espaço-tempo curvo. E até mesmo a luz está sujeita à ação de um campo gravitacional suficientemente forte, ou seja, de uma curvatura suficientemente grande do espaço-tempo.

A partir de sua publicação, a teoria da relatividade introduziu uma série de conceitos e levou a inúmeras descobertas, bem como à formulação de hipóteses que são ainda hoje estudadas (veja os verbetes “Buraco negro”, página 40, e “Buraco de minhoca”, página 39, por exemplo). Isso sem contar o impacto cultural e as infinitas possibilidades abertas na ficção científica: praticamente todos os universos onde vemos viagens espaciais, além das próprias viagens espaciais da vida real, usam extensamente a teoria da relatividade. Embora ainda existam lacunas na compreensão da gravitação (veja “Mecânica quântica”, na página 135, e “Teoria das cordas”, na página 203), ela mudou completamente a forma como entendemos o Universo, e fez de Einstein provavelmente o mais famoso nerd de todos os tempos.



Teorias de conspiração

Esse é um assunto recorrente em livros, seriados e filmes. Depois da criação da rede mundial, mensagens sobre conspirações chegam a todos os internautas com regularidade. Parece que há nerds e não nerds que realmente acreditam nesses supostos fatos, e usam a tecnologia para divulgá-los, esperando que ao espalhar tais teorias alguém mais acredite nelas.

Há inúmeras teorias de conspiração. Dizem coisas tão diversas como “A Amazônia já pertence aos Estados Unidos”, “Há alienígenas na Terra há décadas e sua presença é ocultada pelo

governo”, “Paul McCartney morreu”, “Vacinas são coisas diabólicas”, “O governo mantém vigilância sobre você, não use cartões de crédito”, “Lady Diana foi morta pelo governo britânico”, “O filme da chegada do homem à Lua é na verdade um filme secretamente produzido pela Nasa”, “Os iluminati, ou a maçonaria, ou a superpoderosa seita X está por trás dos governos mundiais e domina o planeta” e outras pérolas em que muitas pessoas creem. Para uma visão mais abrangente das principais teorias de conspiração e suas implicações, leia a entrevista que fizemos com o escritor Sérgio Pereira Couto, em nosso site.



“Tetsuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuu!!!”

Grito de Kaneda referindo-se a seu ex-melhor-amigo Tetsuo, transformado num tremendo supervilão. Muitas vezes é usado como um berro de desespero nerd para situações difíceis. Se você é um nerd, já sabe do que estamos falando. Se não sabe... bem... confira em nosso site alguns links para *Akira*.



Third rock From the sun

A melhor forma para alienígenas estudarem a Terra é tomar formas humanas como disfarce, para melhor misturar-se e entender o comportamento dos terráqueos, certo? Bem, não exatamente, se o time de exploradores espaciais for liderado por John Lithgow, na pele do dr. Dick Solomon. Os quatro aliens que vieram nessa missão (Dick, Sally, Harry e Tommy) tentaram agir como os terráqueos, mas tudo o que fizeram foi meter-se em

encrenchas por culpa dos estranhos corpos que usavam. E eles ainda deviam lidar com o medo que tinham do supremo comandante da missão, o Grande Cabeção (The Big Giant Head). Quando, finalmente, esse chefão veio à Terra, apareceu com o aspecto de (mais uma vez...) William Shatner! Uma das cenas mais engraçadas das seis temporadas foi a chegada do sujeito: quando Dick lhe perguntou se fez boa viagem, ele respondeu que não, pois durante o voo viu pela janela “algo” na asa do avião. Dick respondeu, espantado, que a mesma coisa aconteceu com ele! Essa piada interna citava o episódio de *Além da imaginação*, já mencionado, em que Shatner

e Lithgow interpretaram o mesmo personagem em épocas diferentes...

De 1996 a 2001, em 139 episódios, esses alienígenas simpáticos (e sem nenhuma noção), tentaram entender a humanidade. Sem sucesso algum, mas com muitas risadas.



Thunderbirds

International Rescue é o nome de uma organização dedicada a reagir a crises em todo o mundo, em defesa dos mocinhos e contra o crime e a destruição. O ex-astronauta e milionário Jeff Tracy usou seus recursos financeiros para criar essa equipe e um complexo tecnológico, com a ajuda de seus cinco filhos, do engenheiro Brains, da classuda lady Penélope e do motorista da lady, Parker. Os bandidos que se cuidem, com esse time em ação!

Estamos falando de *Thunderbirds*, série de tevê levada ao ar em 1965 e 1966, estrelando... bonecos. Sim, bonecos articulados, não *muppets*. O visual específico e tecnológico, apesar das óbvias limitações da ação, fez deste seriado um sucesso cult e gerou

algumas animações, documentários, videogames e até um filme com atores, em 2004, estrelando a família Tracy e sua parafernália – sem deixar de lado lady Penélope, é claro!



TI

TI, tecnologia de informação (do inglês information technology), informática, computação. Seja qual for o termo escolhido, o mundo nunca mais será o mesmo, depois que todas as áreas de atividade humana adotaram o uso de computadores.

A partir de meados do século XX, os computadores evoluíram de máquinas gigantescas, capazes de pouco mais do que executar cálculos matemáticos de forma repetitiva, para equipamentos extremamente poderosos, que automatizam as mais complicadas tarefas de todos os tipos, e estão presentes no dia a dia de uma enorme parcela da humanidade, seja em atividades profissionais ou de lazer.

Isso se deve não só à evolução e ao barateamento do hardware (os componentes físicos, em geral eletrônicos), mas principalmente à evolução do software, que são os chamados programas de computador, dos quais os mais básicos são os sistemas operacionais (veja “Unix”, na página 215, e “Windows”, na página 225), que controlam o hardware e os demais programas em um computador. De algoritmos (séries de instruções) simples, voltados para cálculos e aplicações científicas, os programas passaram a codificar tarefas cada vez mais complexas, incluindo o controle de equipamentos periféricos cada vez mais sofisticados, o que permitiu automatizar processos industriais e comerciais. Daí para o uso em entretenimento e atividades pessoais (com a digitalização das mídias de som e imagem, jogos e acesso a todo tipo de informação via redes de computadores) foi um processo bem rápido.

Com a evolução constante e a diminuição dos custos, passando pela popularização dos computadores pessoais e culminando com a difusão da internet, a tecnologia de informação passou a fazer parte do dia a dia dos seres humanos em geral, e particularmente dos nerds.



Tolkien J.R.R.

John Ronald Reuel Tolkien nasceu em 1892, na África do Sul, filho do funcionário de um banco inglês na cidade de Bloemfontein. Com a morte do pai, quando ele contava quatro anos de idade, o pequeno John Ronald, seu irmão Hilary, e a mãe, Mabel, mudaram-se para a Inglaterra. A mãe se converteu ao catolicismo, e nessa religião educou os filhos. Ela morreria em 1904, deixando os dois meninos sob a guarda de seu amigo, o padre Francis Morgan. Tolkien e o irmão foram morar num pensionato, onde ele conheceria a jovem Edith, por quem se apaixonou e com quem se casaria em 1916, pouco antes de partir com o destacamento de Lancashire para a França, para lutar na Primeira Guerra Mundial. Tolkien escrevia poemas e se interessava por línguas desde a infância, mas foi nas sangrentas trincheiras da guerra que concebeu as primeiras histórias de homens e elfos. Tendo adoecido, foi enviado de volta à Inglaterra e, na convalescença, começou a escrever as histórias e poemas que reuniria em *O livro dos contos perdidos*.

Com o fim da guerra, Tolkien continuou seus estudos de linguística e seguiu a carreira acadêmica na Universidade de Leeds, mais tarde obtendo uma cadeira em Oxford. Ele e Edith teriam quatro filhos, três meninos e uma menina. Nos anos 1930, depois de haver escrito vários poemas e histórias sobre elfos, incluindo *O livro dos contos perdidos* uma cosmogonia, Tolkien começou a escrever uma história sobre homenzinhos que chamou de *hobbits*. Em 1937 essa história

seria publicada com o nome de *O hobbit*. O grande sucesso fez com que a editora pedisse mais histórias de *hobbits*, e ele começou a conceber *O senhor dos anéis*, que dá sequência ao primeiro livro.

O senhor dos anéis foi publicado em três volumes, entre 1954 e 1955; levou décadas para ser escrito e se tornou uma das mais populares obras de ficção de todos os tempos. O autor continuou a reescrever as histórias mais antigas, que reuniu sob o título *O silmarillion*, mas morreu antes de tê-las publicado; em 1973, dois anos após a morte de sua amada Edith, Tolkien falecia. Foram feitas edições póstumas de *O silmarillion*, *Contos inacabados*, e posteriormente de todos os seus escritos anteriores, reunidos numa coleção de dez volumes chamada *History of middle earth*. Ainda hoje seu filho Christopher Tolkien reúne os escritos do pai e os publica, como foi feito com *Os filhos de Húrin*, em 2007.

O senhor dos anéis é a obra mais famosa de Tolkien; mas, dentro do universo que o autor criou, não é a primeira nem a mais importante. O mundo tolkieniano – Arda, o mundo de que a Terra-Média é parte – é muito mais amplo e a história de *o senhor dos anéis* é como a ponta de um *iceberg* em relação ao todo.



Tradutor universal

E você achava que klingons, romulanos e até ferengis falavam inglês? Não sem o tradutor universal, um dispositivo que automaticamente resolve o problema de comunicação com civilizações extraterrenas, cujas linguagens fariam tanto sentido para nós quanto o zumbido de uma abelha.

Presente em diversos universos de ficção científica, esse fantástico dispositivo foi popularizado pela série *Star Trek* original, e sua origem explicada na série *Star Trek: Enterprise* onde a alferes Hoshi Sato supostamente inventou uma matriz de códigos linguísticos

extraterrenos para o dispositivo, utilizado inicialmente como tradutor entre as línguas terrestres mais conhecidas no final do século XXII. Na vida real, já existe uma ferramenta de tradução no site Google (veja página 97), que permite detectar automaticamente o idioma original de uma frase ou página da web, e traduzi-la para 52 opções de idiomas. Uma ajuda e tanto, apesar de ainda estar longe dos tradutores da ficção.

O mais curioso tradutor universal, entretanto, pertence ao universo satírico de o *guia dos mochileiros da galáxia* (página 100), onde o dispositivo é um pequeno peixe (conhecido como *babel fish*), que, introduzido no canal auditivo de uma pessoa, alimenta-se das frequências mentais de quem fala com essa pessoa, e posteriormente excreta uma tradução diretamente no seu cérebro. Como diria o sr. Spock: fascinante.



Trekkers

Provavelmente os fãs mais organizados de uma série de tevê, os trekkers, ou trekkies, são os apreciadores de *Jornada nas Estrelas* (*Star Trek*, na página 193). Na década de 1970, após o cancelamento da série clássica, a popularidade de *Jornada* aumentou exponencialmente, com reprises exibidas em toda parte pelo sistema americano de distribuição de programas televisivos, chamado *syndication*. Sedentos por mais episódios que os levassem audaciosamente onde nenhum homem jamais esteve, os fãs começaram a reunir-se, e os organizadores de eventos tiveram a ideia de convidar produtores e atores da série para entrevistas ou palestras. Vendo aí a possibilidade de obter publicidade grátis e retornar ao ar com seus projetos, o criador de ST, Gene Roddenberry, começou a disponibilizar cenas de *bloopers*, erros das filmagens – que, ao menos, eram um material inédito. Depois disso,

não demorou muito para surgirem fã-clubes e associações organizadas cujos membros acabaram sendo chamados trekkers.



3 de janeiro – Tolkien Toast (Brinde a Tolkien)

No dia 3 de janeiro se comemora o aniversário de J.R.R. Tolkien. Para celebrar esse acontecimento, a Tolkien Society inglesa criou o Tolkien Toast: nesse dia, fãs em todo o mundo reúnem-se para erguer seus copos e brindar ao professor. Tornou-se uma tradição, e a cada ano aumenta o número de pessoas que brindam, com qualquer bebida (no Brasil, a preferida parece ser o milk-shake), e em todas as línguas.



Três leis da robótica

Leis fictícias criadas por Isaac Asimov em seu livro *Eu, robô* (*I, robot*) publicado em 1950. Nesse livro, o personagem Lawrence Robertson teria fundado a U.S. Robots and Mechanical Men, Inc. em 1982, e desenvolvido o cérebro positrônico para robôs. Tendo como principal arquiteta a “psicóloga cibernética” (na falta de um termo melhor para traduzir *robopsychologist*) Susan Calvin, essas leis visavam garantir que os robôs jamais pudessem causar mal a seres humanos, e os conflitos e dilemas implícitos nessa limitação foram largamente explorados pelo autor em muitas de suas histórias.

- Primeira lei: um robô não pode ferir um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra algum mal.

- Segunda lei: um robô deve obedecer às ordens que lhe sejam dadas por seres humanos, exceto nos casos em que tais ordens contrariem a primeira lei.
- Terceira lei: um robô deve proteger sua própria existência desde que tal proteção não entre em conflito com a primeira e a segunda lei.

Vários outros autores adotaram a definição de Asimov utilizando robôs positrônicos em seus livros, e o próprio Asimov expandiu o conceito em publicações posteriores.

Em 2004, o filme *Eu, robô*, do diretor Alex Proyas, estrelando o ator americano Will Smith, usou a premissa dos livros de Asimov. Claro que, como ocorre em todo superfilme americano, os conceitos foram ofuscados pelos efeitos especiais. Mas valeu a tentativa.



Tricorder

Gadgets são coisas maravilhosas, e poucos podem se comparar ao tricorder. No universo de *Star Trek*, o tricorder é um dispositivo multifuncional, usado para captar e analisar dados dos mais diversos tipos.

Existia o tricorder-padrão, usado para explorar áreas desconhecidas, adquirindo, gravando e analisando dados sobre formas de vida, composição da atmosfera e fontes de energia, por exemplo. Também existiam: o tricorder médico, usado para capturar informações detalhadas sobre um paciente e diagnosticar doenças e ferimentos, e o tricorder de engenharia, com funções específicas para análise dos sistemas e componentes de naves estelares.

Obviamente, esse fantástico dispositivo influenciou a criação de gadgets da vida real, com o PDAs, celulares multifuncionais, e até espectrômetros de massa e outros equipamentos portáteis de análises químicas.



Túnel do tempo, O (The time tunnel)

Os doutores Tony Newman (James Darren) e Doug Williams (Robert Colbert) trabalhavam num projeto secreto do governo, localizado em algum lugar no subsolo do Arizona: o túnel do tempo, que deveria levar as pessoas a viagens temporais. Infelizmente, Toni e Doug entraram na máquina antes que ela fosse terminada, e ficaram presos numa eterna viagem para anos passados e futuros. Por algum motivo, eles sempre chegavam a pontos focais na história da humanidade, e quase mudavam o futuro. Tentaram salvar da morte vultos históricos, testemunharam a queda de Troia e várias batalhas famosas. Mas todas as suas tentativas de voltar resultaram em desastre.

O seriado, da rede ABC, teve duas temporadas, em 1966-1967, inaugurando as séries sobre paradoxos espaço-temporais (veja esse tópico na página 156).



Um Anel, O (One Ring, The)

Artefato de poder forjado nas Fendas da Perdição (Cracks of Doom) por Sauron, o Senhor das Trevas, tirano maligno de Mordor na série de livros *O senhor dos anéis*, do autor britânico J.R.R. Tolkien. O Um Anel foi criado na Segunda Era para dominar os outros anéis de poder existentes na Terra-Média: três usados pelos elfos, sete feitos para os senhores dos anões e nove para os humanos. Estes tinham sido forjados pelo elfo Celebrimbor, mas apenas os anéis dos elfos (Nenya, Vilya e Narya) foram confeccionados sem o toque maligno do Senhor das Trevas. O Um Anel, forjado secretamente por Sauron, e utilizando parte de seu poder e sua natureza, foi perdido por séculos e ressurgiu somente no final da Terceira Era.

O poema que descreve as propriedades do Um Anel é conhecido através do mundo como “O poema do Anel” e foi traduzido para dezenas de línguas, assim como os livros de *O senhor dos anéis*. A maioria dos nerds sabe ao menos parte desse poema de cor. Veja algumas das traduções para o poema em nosso site, e confira mais verbetes relativos a Tolkien e sua obra neste livro.



“Um para subir” (“Beam me up, Scotty”)

Quando o capitão Kirk queria se transportar de volta para a *Enterprise*, pegava seu celular... ops, seu comunicador, e pedia ao engenheiro-chefe, apelidado Scotty, para “levá-lo para cima”. O verbo *to beam* tem vários significados, porém *beam up*, hoje, adquiriu o sentido de teletransportar, graças a *Jornada nas Estrelas*... Veja também “Teletransporte”, na página 201.

A frase “Beam me up, Scotty” era supostamente usada de forma recorrente pelo capitão Kirk quando precisava ser teletransportado de algum planeta para a *Enterprise*. Entretanto, a frase nunca foi usada dessa forma exata em nenhum episódio ou filme de *Star Trek*; o mais próximo disso foi quando Kirk disse “Beam me up, mr. Scott” no filme *Star Trek IV*, o famoso “filme das baleias”, embora diversas variações tenham sido usadas no desenho animado dos anos 1970. De qualquer forma, a frase entrou para a cultura pop, usada em situações desagradáveis da categoria “socorro, me tirem daqui”, e chegou a virar adesivo de para-choque, com os dizeres “Beam me up Scotty. There’s no intelligent life down here”.



Universos paralelos

Cada vez que alguém toma uma decisão significativa, das que mudam o rumo da história (ou no mínimo o rumo de sua própria vida), ocorre uma bifurcação na linha do tempo, e (pelo menos) duas realidades alternativas são criadas: uma baseada na

decisão tomada daquela forma, outra na decisão oposta. Em resumo, tudo que pode acontecer efetivamente acontece. Assim, um número praticamente infinito de universos paralelos é criado ao longo do tempo, e todas as realidades possíveis acontecem simultaneamente sem que ninguém (ou quase ninguém) perceba.

Essa premissa foi utilizada extensivamente na ficção, desde *O jardim de caminhos que se bifurcam*, livro de Jorge Luis Borges, de 1944, até o universo de *Star Trek*. Um exemplo clássico é o episódio “Parallels” de *Star Trek: The next generation*, em que um número incalculável de *Enterprises* aparecia no espaço por causa de uma “fissura quântica”, e pelo menos duas frases memoráveis foram ditas: “Captain, we’re receiving 285,000 hails” (Capitão, estamos recebendo 285 mil chamados), e “At this rate, the sector will be completely filled with *Enterprises* within three days” (Nesse ritmo, o setor estará completamente cheio com *Enterprises* em três dias).

Embora tenha sido imaginada na ficção, a teoria dos universos paralelos corresponde fielmente à interpretação de muitos mundos da mecânica quântica (veja esse verbete na página 135, e também “Gato de Schrödinger, O” na página 95), originada pela tese de PhD de Hugh Everett e desenvolvida posteriormente por Bryce DeWitt.

A definição da mecânica quântica para universos paralelos é: “Universos que são separados entre si por um único evento quântico”.

Um grupo específico de universos paralelos relacionados é chamado multiverso. Outro termo que pode ou não se encaixar no mesmo conceito é universo alternativo, que talvez seja mais bem ilustrado pelo episódio “Mirror, Mirror” da série *Star Trek* original, onde uma *Enterprise* alternativa é comandada por um capitão Kirk que chegou ao comando assassinando seu antecessor, ajudado por um maquiavélico sr. Spock – de cavanhaque!

Uma resposta nerd à questão “como saber se estamos em um universo paralelo?” costuma ser: olhe ao seu redor, as pessoas usam cavanhaques?...



Unix (sistema operacional)

Criado em 1969 nos Laboratórios Bell, uma divisão de pesquisa e desenvolvimento da American Telephone and Telegraph (AT&T), o Unix é, como qualquer geek que se preze sabe, o verdadeiro padrão em sistemas operacionais. Sua origem foi o Multics, projeto de 1964 de um computador com hardware multiprocessador e um sistema multitarefa e multiusuário, que acabou abandonado por ser muito avançado, inexecutável para a época. Posteriormente, uma equipe da AT&T, que incluía os pesquisadores Ken Thompson, Dennis Ritchie, Douglas McIlroy, Brian Kernighan e Joe Ossanna passou a trabalhar na criação de um sistema capaz de executar as múltiplas tarefas de automação necessárias em seu dia a dia, e assim nasceu o Unix.

Baseado no conceito de sistemas abertos, encontrado em praticamente todas as plataformas de hardware conhecidas (do mais miserável PC até os maiores *mainframes*), berço de conceitos como processos de computador, sistemas de arquivos hierárquicos, arquivos de dispositivo, interpretadores de comando, da linguagem de programação C, do protocolo de rede TCP/IP e até da própria internet, o padrão Unix compreende os sistemas operacionais mais maduros, estáveis e velozes que existem.

Amplamente utilizado e aperfeiçoado de forma colaborativa nas maiores universidades (principalmente nos Estados Unidos) durante os anos 1970 e 1980, o padrão Unix foi adotado por diversas empresas de tecnologia, que criaram suas próprias versões “fechadas” (sem código-fonte aberto), sendo classificadas como Unix ou “Unix-like”, de acordo com o seu nível de aderência ao padrão Single UNIX Specification (SUS). Alguns desses sistemas são o HP-UX, da HP, o AIX, da IBM, o Solaris, da Sun (hoje uma divisão da Oracle), o Mac OS X, da Apple, e softwares “livres” como o BSD (Berkeley Software Distribution) e todas as versões de Linux,

além de sistemas específicos para supercomputadores e *clusters* com centenas ou até milhares de processadores, utilizados em aplicações científicas e militares.



“Use a Força, Luke!”

Frase que, com variações, era usada por Yoda ou Obi Wan Kenobi, para que Luke Skywalker utilizasse a Força e resolvesse o problema do momento. Confira os verbetes “Star Wars”, na página 195, e “Jedis”, na página 115.



Velma

A nerd residente da equipe do Mysteries, Inc., empresa também conhecida como “a turma do Scooby-Doo”. Velma era a nerd do grupo, que sempre salvava a situação; ela resolvia os problemas usando sua inteligência privilegiada e sua capacidade dedutiva. Isso enquanto nossos heróis eram terrivelmente ameaçados, Scooby tremia de medo, Salsicha pensava em comida e todo mundo olhava para as pernas de Daphne.



Velocidade de dobra (Warp speed)

O sonho de viajar pelas galáxias tem sido adiado por uma limitação incontornável: a impossibilidade de viajarmos acima da velocidade da luz, tarefa para a qual seria necessária uma quantidade quase infinita de energia, além de não ser muito bom para a saúde de seres humanos que possuam massa, como explica

a famosa equação $E = mc^2$ (veja “Teoria da relatividade”, na página 204).

Mas, na ficção científica, essa limitação é perfeitamente contornável. O exemplo clássico é a velocidade de dobra, ou dobra espacial (*warp speed*, no original), do universo de *Star Trek*. Usando de forma inteligente o conceito de espaço-tempo, um personagem chamado Zefram Cochrane inventou em 2063 o “motor de dobra” (*warp drive*).

Ao contrário de outras tecnologias ficcionais de viagem acima da velocidade da luz (como *jump drive*, *jump gates* e *infinite improbability drive*), a velocidade de dobra não permite a viagem instantânea entre dois pontos, através do hiperespaço ou de dimensões adicionais: em vez disso, ela cria uma “bolha” artificial no espaço-tempo normal, que envolve a nave estelar, e que ao se deslocar deforma, ou “dobra”, o espaço-tempo. Assim, o propulsor de dobra criaria uma espécie de funil, estreito à sua frente e largo às suas costas, e logo depois dilataria sua frente, comprimindo suas costas, pelo qual passaria a espaçonave envolta em sua bolha de dobra. Para quem estivesse dentro dessa bolha, a nave estaria viajando a uma velocidade comum (inferior à da luz), mas para quem estivesse fora, ela se deslocaria numa velocidade muitas vezes superior à da luz.

Como tantas outras tecnologias da ficção científica, a velocidade de dobra virou um item de discussões teóricas entre os cientistas, e embora não exista atualmente nenhuma teoria ou solução tecnológica que permita viagens nessa velocidade, alguns físicos apostam que isso pode vir a ser possível no futuro.



Viagem ao Fundo do mar

Este seriado, que foi ao ar originalmente entre 1964 e 1968, contava as aventuras da tripulação do *Seaview*, um

submarino nuclear dedicado à pesquisa oceanográfica, comandado pelo almirante Nelson, assessorado pelo capitão Crane.

Embora suas missões envolvessem combater encrencas como roubo de tecnologia por potências estrangeiras, ameaças nucleares e até a poluição de recursos naturais, a série é mais lembrada pelos “episódios de monstros”. Constantemente, a tripulação enfrentava os mais bizarros (ou ridículos) monstros marinhos, e vários grupos de marinheiros eram dizimados pelas aberrações de força sobre-humana. Sempre com exceção de um personagem fixo, um marinheiro chamado Kowalski, que se tornou uma espécie de oposto dos famosos “camisas vermelhas” de *Star Trek*.

No Brasil, esse seriado também acabou dando nome a uma jogada de vôlei que se tornou quase padrão: o saque forçado em que o jogador joga a bola para cima, pula e então corta violentamente de cima para baixo (“mergulhando”) em direção à quadra adversária. O nome foi adotado em contraponto ao saque Jornada nas Estrelas, em que a bola era jogada a uma grande altura para dificultar a recepção do time adversário.



Viagem Fantástica e outros Filmes sobre miniaturização

Desde que Jonathan Swift escreveu *As viagens de Gulliver*, a imaginação humana se dedica a imaginar histórias em que aparecem pessoas pequenininhas; a expressão “liliputianos”, habitantes de Liliput, virou sinônimo de gente pequena graças ao livro de Swift. Miniaturas de gente foram retratadas em seriados americanos como *Terra de gigantes* de 1968, e até na literatura brasileira, como no livro *A chave do tamanho*, de Monteiro Lobato. Eis aqui algumas das produções para o cinema que lidaram com a miniaturização de seres humanos: **Viagem fantástica** – Filme de 1966, em plena época da Guerra Fria. Um time de cientistas e um agente da CIA são miniaturizados e inseridos no corpo de um

agente importante para salvar a vida dele, impedindo que um coágulo de sangue em seu cérebro o mate. Com Raquel Welch e Stephen Boyd. Houve um desenho animado para a tevê em 1968, usando uma premissa similar, com 17 episódios.

Viagem insólita – De 1987, partiu de um princípio parecido: a história do piloto de uma nave parecida a um submarino, que trabalha num projeto de miniaturização. Quando bandidos tentam roubar o protótipo miniaturizado, um cientista foge com a nave numa seringa e a injeta em um sujeito hipocondríaco. Os heróis terão de recuperar elementos que foram roubados do laboratório para poder restaurar o tamanho da nave e do piloto, antes que ele fique sem oxigênio e morra. Estrelaram esse filme Dennis Quaid e Meg Ryan.

Querida, encolhi as crianças – Esse filme de 1989 conta como o cientista maluco Wayne Szalinsky (Rick Moranis), que trabalhava num projeto de máquina miniaturizadora, acidentalmente diminui de tamanho seus filhos e os filhos do vizinho, que têm de enfrentar muitos perigos num quintal para poder chegar em casa e pedir a ajuda do inventor. O sucesso do filme gerou um curta em 1994: *Querida, encolhi a plateia*; outro longa-metragem em 1997: *Querida, encolhi a gente* e uma série televisiva com 66 episódios, a partir de 1997: *Querida, encolhi as crianças*.



Viagem no tempo

A viagem no tempo é o ato de se deslocar entre diferentes pontos do tempo de forma análoga ao deslocamento entre diferentes pontos no espaço, de acordo com nossa vontade, e não de maneira sequencial e sempre para a frente, como fazemos todos os dias – e, é claro, sem envelhecer (ou rejuvenescer, embora isso não fosse má ideia) durante o processo!

De acordo com a teoria da relatividade (veja página 204), poderíamos viajar para o passado se fosse possível acelerar a uma velocidade superior à da luz, o que por outro lado exigiria uma quantidade infinita de energia, segundo a famosa equação $E = mc^2$.

Talvez pudéssemos fazer essa viagem se fôssemos criaturas puramente energéticas, sem esse peso, ou melhor, essa massa que carregamos.

Outra possibilidade seria usar a travessia de *wormholes* (veja o verbete “Buraco de minhoca” na página 39) embora, segundo a teoria, uma máquina do tempo construída para tal travessia só poderia voltar até a data de sua própria criação, já que o conceito base nesse caso é o de criar um caminho entre dois pontos no tempo, e não propriamente de um deslocamento de um ponto no tempo. Em qualquer caso, a tecnologia necessária para viajar no tempo ainda não existe, e não sabemos se existirá um dia.

Mas na ficção, é claro, as viagens no tempo são extremamente populares, embora possam causar alguns problemas (veja o verbete “Paradoxo do espaço-tempo” na página 156). Embora o livro *A máquina do tempo*, publicado por H. G. Wells em 1895, seja responsável pela popularização do conceito e até pela criação do termo “máquina do tempo”, viagens por meios não tecnológicos já existiam em histórias anteriores, e até na antiga mitologia hindu.

Inúmeros exemplos de viagem no tempo podem ser encontrados na literatura de ficção científica, e evidentemente, nos filmes e seriados de tevê. Só para ficar nos mais óbvios, podemos citar a trilogia *De volta para o futuro*, o dispositivo viratempo (*time-turner*) usado por Hermione Granger em *Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban*, a série de filmes *O planeta dos macacos*, e o seriado *Heroes*. E vale lembrar que as inúmeras ocasiões em que naves estelares do universo de *Star Trek* voltaram no tempo chegaram a motivar a criação de uma “polícia temporal” para evitar interferências no passado.



“Vida longa e próspera” (Live long and prosper)

A saudação dos vulcanos, sempre acompanhada pelo gesto da mão erguida com a palma para a frente, os dedos divididos entre o anular e o médio, e o polegar estendido. Popularizada pelo sr. Spock, na série *Star Trek* original, essa saudação é, obviamente, bastante utilizada por algumas comunidades nerds.



Videogames

Em 25 de janeiro de 1947, Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann registraram um pedido de patente para um dispositivo chamado Cathode Ray Tube Amusement Device, um jogo primitivo de simulação de mísseis baseado num tubo de raios catódicos, usando circuitos analógicos. Começava aí, timidamente, uma das mais lucrativas (e nerds) indústrias da história: a dos videogames.

Em 1950, Claude Shannon publicou um artigo chamado “Programming a Computer for Playing Chess”, e em 1951 o dr. Dietrich Prinz escreveu o primeiro programa para jogar xadrez para um computador Manchester Ferranti. No mesmo ano, foi apresentado o Nimrod, o primeiro computador digital projetado especificamente para executar um jogo, chamado NUM.

A evolução continuou restrita aos computadores, então caros e inacessíveis para a maioria dos cidadãos, até que, em 1967, Ralph Baer completou o primeiro protótipo de um jogo interativo que utilizava projeção em telas de vídeo ou aparelhos de televisão, ou seja, um videogame. A sétima versão desse protótipo foi lançada em 1972 pela Magnavox com o nome Odyssey.

Entretanto, o primeiro videogame com tela acoplada e operação por moedas (ou fichas), do tipo que, a partir do fim dos anos 1970 conhecemos como fliperamas, nome popular das casas de jogos eletrônicos, foi o Galaxy Game, da Universidade de Stanford, de 1971. Entretanto, esse jogo nunca foi distribuído comercialmente, e o modelo comercial pioneiro foi o Computer Space, do mesmo ano.

Com a popularização dos computadores, especialmente após o advento dos PCs, os videogames se multiplicaram. Uma segunda geração de games caseiros (ligados ao aparelho de tevê) teve relativo sucesso entre os anos 1970-1980, com versões posteriores do Odyssey e os consoles da Atari. Mas foi com a terceira geração, liderada pelo Nintendo Entertainment System (NES) nos anos 1980, que os videogames se tornaram um item de consumo altamente desejado.

No final dos anos 1980 veio uma quarta geração, com o Mega Drive/Genesis, da Sega, e o Super Nintendo. A quinta geração se popularizou nos anos 1990 com o Saturn, da Sega, o Nintendo 64 e o PlayStation, da Sony. Na virada do milênio, uma sexta geração de videogames já incluía o Dreamcast, da Sega, o PlayStation 2, da Sony, o Nintendo GameCube, e Xbox, primeiro console de videogame da Microsoft, baseado na arquitetura dos PCs.

Hoje, além dos mais diversos jogos disponíveis para qualquer plataforma de computador, seja rodando localmente ou via internet, uma sétima geração de videogames altamente sofisticados domina o mercado. Qualquer geek que não se satisfaça apenas com os jogos no seu computador pode optar pelo Xbox 360, os games da Microsoft, o Nintendo Wii, ou o Playstation 3, da Sony. Todos oferecem as mais diversas alternativas de jogos, com uma sofisticação inimaginável há apenas alguns anos, inclusive com algumas características de realidade virtual. Não vamos entrar em detalhes sobre os jogos, até porque nesse caso é mais produtivo deixar que o leitor ocupe seu tempo jogando seu videogame favorito.



Vingança dos nerds. A (e outros Filmes estereótipo)

Muitos filmes ajudaram a manter o estereótipo dos nerds como antissociais, inteligentes mas imbecis, rapazes ou

moças que não são legais e não arrumam parceiros. Hoje sabemos que nada disso é verdade, porém ainda há quem acredite em estereótipos. Portanto, eis aqui alguns dos filmes que não devem ser levados a sério: os vários *Vingança dos nerds*, sendo o primeiro em 1984 e os demais em 1987, 1992 e 1994. Houve ainda *The triumph of the nerds: The rise of accidental empires* em 1996. E mais *Assault of the party nerds* (com um primeiro filme em 1989 e uma continuação em 1995). Há ainda uma série de títulos em que o nível de besteiro varia para mais, ou para menos. Em geral, porém, são filmes fracos e esquecíveis. Não são filmes nerds no real sentido da palavra.

A exceção pode ficar com *Fanboys* (2008), filme genial do diretor Kyle Newman, que mostra como mocinhos da história um grupo de nerds típicos tentando um assalto ao famoso Rancho Skywalker, de George Lucas. Há tantas referências nerds no filme que já virou um clássico. Pelo menos para os nerds...



Vingadores. Os (The Avengers)

Produção inglesa que fez grande sucesso também na tevê americana. Produzida de março de 1966 a setembro de 1969, tornou-se uma série cult entre os nerds e até alguns não nerds. Mais uma variação sobre o tema “agentes secretos bonzinhos defendem o mundo livre dos nefastos agentes secretos totalitaristas que querem dominar o Ocidente”, desta vez temos os britânicos Jonathan Steed e Emma Peel lutando contra vilões diabólicos, cientistas malucos, engenhocas assustadoras e todos os tipos de malignidade que não poderiam vencer diante da esperteza e do charme ingleses.

Em 1976 a série ressurgiu na Inglaterra com outro nome, *Os novos vingadores*. E em 1998, um filme com a premissa original foi feito para o cinema, estrelando Ralph Fiennes e Uma Thurman como John Steed e Emma Peel, ocupados em combater o maléfico sir

August de Wynter (Sean Connery), que quer (adivinha?...) dominar o mundo, usando sua máquina de controlar a temperatura. Apesar dos astros e da imensidão de fãs, o filme foi um grande fracasso. Especula-se que os roteiristas não fossem nerds.



25 de maio - Dia do Orgulho Nerd/Dia da Toalha

O Dia do Orgulho Nerd nasceu na Espanha, onde foi chamado de Dia del Orgullo Friki e na América foi batizado como Geek Pride Day. É comemorado desde 2006 no dia 25 de maio, por ser o dia em que estreou o primeiro filme de *Star Wars*. Também é chamado de Dia da Toalha, em homenagem ao escritor Douglas Adams, criador do *Guia do mochileiro das galáxias*.



22 de setembro - Aniversário de Bilbo

Segundo J.R.R. Tolkien, o personagem Bilbo Baggins (aquele que portou durante muito tempo O Um Anel) fazia aniversário no dia 22 de setembro. Seu parente e herdeiro Frodo Baggins fazia aniversário no mesmo dia, e uma grande festa é relatada no livro *O senhor dos anéis: A sociedade do anel* para comemorar os 111 anos de Bilbo. Por isso, nesse dia, muitas sociedades Tolkien ao redor do mundo celebram o aniversário de Bilbo e Frodo. No Brasil, mais especificamente em São Paulo, essa festividade anual é chamada Festa Hobbit e acontece em um fim de semana de setembro.



Wikipédia

Site enciclopédico em que se encontram informações sobre tudo. Se uma coisa existe, ela está na Wikipédia. Se não existe, lá é um bom local para inventá-la... Criada em 2001, tornou-se uma enciclopédia poliglota, em que qualquer pessoa que possua uma conexão à internet pode postar artigos e verbetes anonimamente. O nome se originou da junção da palavra havaiana *wiki*, que significa “rápido” com o substantivo “enciclopédia”.

Há muitas incorreções na Wikipédia, já que qualquer um pode postá-las; algumas são fruto de más intenções, outras de falta de conhecimentos, mesmo. Apesar disso, lá se encontram várias informações e dados verdadeiros, e hoje esse é um dos sites mais acessados do mundo.

A própria Wiki nos informa que tem mais de 90 mil colaboradores ativos, em mais de 270 línguas. E que recebe pelo menos 68 milhões de visitas por mês. Só não conseguimos a informação de quantos dos visitantes são nerds.



Willow. na terra da magia

Filme de 1988 dirigido por Ron Howard, e que marcou a infância de muitos nerds. Contava a história fantástica de um *nelwyn*, um pequeno homem chamado Willow (Warwick Davis), que deseja ser um praticante de magia, e é incumbido de salvar a vida de um bebê. Na verdade, esse bebê é uma princesa, que deve acabar com o reinado de tirania da rainha Bavmorda, e será protegida por Willow com a ajuda do renegado Madmartigan. Eles a levam em meio a vários perigos e têm a ajuda de seres mágicos, enquanto fogem dos emissários da rainha malvada.



Windows (sistema operacional)

Ainda o sistema operacional mais utilizado em computadores pessoais, o Microsoft Windows surgiu em 1985 como um *add-on* ao sistema MS-DOS, que era o padrão então utilizado no pioneiro IBM-PC. Com a demanda dos usuários de computadores pessoais por interfaces gráficas que simplificassem a interação com os computadores, o Windows evoluiu ao longo de muitas versões, ultrapassando seu predecessor e concorrente Mac OS, e chegou a uma fatia de mercado de 90% dos computadores pessoais, contribuindo de forma decisiva para a popularização do uso de computadores.

Apesar dos inúmeros problemas técnicos existentes nas muitas encarnações do seu sistema operacional (o Windows já foi versão 1, 2, 3, 95, 98, Me, CE, NT 3, NT 4, 2000, XP, 2003, Vista, 2008 e Windows 7) e de diversas acusações de práticas comerciais ilícitas, a Microsoft continua sendo a força dominante no mercado de software para computadores pessoais, e o Windows, seu produto mais emblemático. O que não deixa de ser um tributo à genialidade nerd de Bill Gates.



World Wide Web

Se a internet “nasceu” de forma embrionária em 1969, no projeto Arpanet, e se consolidou com a abertura para usuários comerciais em 1988, a World Wide Web (daí o www no início dos endereços de sites) teve sua origem em 1989, num proposta do cientista britânico Tim Berners-Lee, do Cern, Conselho Europeu de Pesquisa Nuclear, o mesmo responsável pelo LHC (veja “Acelerador de partículas”, na página 12).

Essa proposta consistia na criação de uma rede compartilhada de conhecimentos, que poderia ser acessada de qualquer site interligado, por meio de documentos de hipertexto. Esses documentos conteriam textos, imagens, vídeos e outros conteúdos multimídia, e seriam interligados por hyperlinks, são referências para o conteúdo de outros arquivos através de um endereço. Surgiram então os “web browsers”, ou programas de navegação pela web, que permitiam visualizar o conteúdo dos arquivos e navegar entre as “páginas web”, como ficaram conhecidas as representações gráficas do conteúdo armazenado em hipertexto.

Disponibilizada mundialmente no verão de 1991, a World Wide Web teve um impacto definitivo na cultura em geral, modificando e agilizando num nível quase inacreditável a forma como se difundem informações, e em particular na cultura nerd. Qual o nerd que hoje conseguiria viver sem a web, com sua troca instantânea de informações, e a criação de comunidades que compartilham ao redor do mundo seus gostos e hábitos, além de curtir suas músicas e vídeos favoritos sem nem mesmo sair do próprio quarto?



Xadrez/Xadrez Tridimensional

Um dos mais populares, e possivelmente o mais famoso jogo de estratégia, o Xadrez é um jogo competitivo, disputado por dois jogadores num tabuleiro de 64 casas (8x8), alternadamente claras e escuras, onde cada enxadrista controla 16 peças com diferentes formatos e características. O objetivo da partida é dar xeque-mate, a jogada que elimina o “rei” (a peça mais importante) do adversário. A maioria dos pesquisadores concorda que o jogo tenha se originado na Índia por volta do século VI, e teóricos do enxadrismo desenvolveram ao longo dos séculos grande variedade de estratégias e táticas, tornando o Xadrez um esporte nerd por excelência, pois depende basicamente de conhecimento e capacidade de raciocínio.

Já o Xadrez Tridimensional engloba uma série de variações do Xadrez, sendo a mais antiga o Raumschach (que significa Xadrez Espacial em alemão), inventado em 1907 por Ferdinand Maack e jogado num tabuleiro de 5x5x5. Entretanto, a versão mais conhecida (e mais nerd) vem da ficção, mais especificamente da série *Star Trek* original, onde podemos ver o sr. Spock jogando Xadrez

Tridimensional em diferentes episódios. Embora não tenham sido inventadas regras para esse jogo durante a série, ele foi incluído no livro *The Star Trek star fleet technical manual*, de Franz Joseph, que inventou posições iniciais para as peças e algumas regras adicionais simples. Regras completas para esse jogo foram desenvolvidas em 1976 por Andrew Bartmess (com aprovação de Joseph), e foram posteriormente expandidas e ajustadas. E há tabuleiros à venda na internet, sim, se você ia perguntar isso...



Xcers (Excers)

Assim são chamados os fãs do seriado *Arquivo X*. Continuam ativos, apesar de o seriado ter terminado em 2002, mesmo porque filmes para o cinema continuam sendo feitos com os atores da série; o último foi exibido em 2008. Veja mais sobre esse seriado na página 27.



Xena/Hércules

Dois seriados que usaram a história e a mitologia para temperar as aventuras dos personagens. *Hercules: The legendary journeys* trazia Kevin Sorbo como o herói grego, filho de Zeus, que realizou várias façanhas de força e heroísmo pela Hélade. Durante seis temporadas (de 1995 a 1999) o semideus, com a ajuda de Iolaus (Michael Hurst), combateu monstros, salvou pessoas e enfrentou o mau humor da deusa Hera. Uma personagem convidada surgida em alguns episódios acabaria roubando a cena, porém, e ganhando sua própria série... era *Xena: Warrior princess* (Xena: A princesa guerreira).

Essa série também durou seis temporadas; Lucy Lawless interpretava a guerreira Xena, que tinha a ajuda da loira Gabrielle (René O'Connor). A grande dúvida da série não era, porém, se

Xena conseguiria derrotar os bandidos e redimir-se de seu passado, mas se ela e Gabrielle teriam, ou não teriam, um caso...

Muitos atores conhecidos do público maníaco por seriados apareceram como convidados nas duas séries. Talvez o mais curioso para os nerds tenha sido ver, tanto em *Hércules* quanto em *Xena*, o ator Karl Urban no papel de Júlio Cesar; pouco depois ele interpretaria o guerreiro de Rohan, Éomer, na saga *O senhor dos anéis* de Peter Jackson – e também (pasmem!) o dr. Leonard McCoy no filme de 2009 *Star Trek*, de J.J. Abrahms.



X-Men

Grupo de heróis dotados de superpoderes, criados em 1963 por Stan Lee e Jack Kirby para revistas da Marvel. O que diferenciou os X-Men de outros super-heróis foi a explicação para o surgimento de seus poderes: todos eles nasceram portando algum tipo de alteração genética, o que dá a cada um habilidades e características diferentes. Eles seriam o futuro da humanidade, um aperfeiçoamento do *Homo sapiens*.

Liderados, protegidos e ensinados pelo professor Charles Xavier, que apesar de ser paraplégico possui capacidades superdesenvolvidas de telepatia e telecinesia, os mutantes começaram num pequeno grupo que incluía Ciclope, Anjo, Garota Marvel, Homem de Gelo e Fera. Mais tarde, uniram-se a eles outros portadores de poderes, como Ororo, Wolverine, Colossus, Noturno, Destrutor, Vampira, Cristal, Psilocke, Gambitt, Polaris, Jubileu... No decorrer dos anos surgiram tantos X-Men que precisariam de uma enciclopédia só para eles.

Naturalmente, foram parar na tevê (com variados desenhos animados), nos videogames e no cinema. Longas-metragens foram produzidos com os personagens das HQs em 2000, 2003, 2006, 2009. Um dos atrativos da trilogia inicial foram os atores que viveram Charles Xavier (Patrick Stewart, o capitão Picard de *Star*

Trek: TNG) e Magneto, o arqui-inimigo dos X-Men (Ian McKellen, o Gandalf de *O senhor dos anéis*).



X-Wing

Veja verbete “Naves”, na página 148.



“Yabba Dabba Doo”

Grito de guerra do personagem Fred Flintstone, do desenho animado *Os Flintstones*. Na verdade, é um bordão que indica alegria ou euforia, e quando se menciona essa clássica animação, sempre é citada. Ou berrada.



YouTube

A palavra designa, em inglês, “você” (you) e a televisão (“tube”, em gíria norte-americana). Como o próprio site <www.youtube.com> apregoa, trata-se de um local virtual para *broadcast yourself*, divulgar a si mesmo, e grande parte da penetração que ele obteve se deve ao fato de ter uma interface de uso tremendamente fácil. Qualquer pessoa pode colocar vídeos no site e divulgar para o mundo todo. Música, cinema, *stand-up comedy*, qualquer coisa que pode ser filmada pode ser colocada lá. Fundado em 2005 por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, o site obteve sucesso imediato com um número imenso de acessos.

Em 2006 foi comprado pelo Google.



Zamenhof, L.L.

Lazar Ludwik Zamenhof, que viveu entre 15 de dezembro de 1859 e 14 de abril de 1917, foi um oftalmologista e filólogo (estudioso de línguas dentro de um contexto literário e histórico) polonês, que ficou conhecido por ser o criador do esperanto (veja na página 79), a língua artificial mais falada no mundo.

Zamenhof tinha como idiomas nativos russo, iídiche e polonês, mas também falava alemão fluentemente. Posteriormente aprendeu francês, latim, grego, hebraico e inglês, além de se interessar por italiano, espanhol e lituano. Como estudioso, poliglota e criador da língua artificial mais bem-sucedida da história, ele é, sem sombra de dúvida, um ícone nerd.



Em 1953 o escritor londrino Ian Fleming lançou o livro *Casino Royale*. Foi a primeira aventura do agente secreto inglês James Bond. Eram tempos de Guerra Fria, com o mundo dividido (ao menos na ficção) entre países capitalistas, cheios de liberdade, e nefastas ditaduras comunistas. O sucesso obtido levou o autor a continuar escrevendo histórias de espionagem estrelando James Bond, o inglês que gosta de tomar martinis “*shaken, not stirred*” e que faz sucesso com as mulheres, enquanto salva o mundo livre dos vilões maquiavélicos que o querem dominar. Dos livros, o agente que tinha licença para matar foi parar no cinema, e aí todo mundo se apaixonou por ele – menos, é claro, os vilões que morriam no final.

Hoje 007, é uma franquia milionária. Outros autores já escreveram novelas de espionagem estrelando o agente, como John Gardner, Charlie Higson, Sebastian Faulks. Há até uma série escrita pela autora Samantha Weinberg com os diários da senhorita. Moneypenny, secretária de M, chefe dos agentes britânicos.

Décadas após o lançamento do primeiro livro, já foram produzidos 24 filmes de longa-metragem, com sete diferentes atores vivendo Bond, James Bond (em nosso site você encontrará uma lista com cada um deles). E tudo indica que nosso agente britânico preferido continuará tomando seus martinis, seduzindo mulheres e salvando o mundo sempre que ele precisar ser salvo... Veja também o verbete “Q”, na página 165.



Zumbis

Zumbis são, a rigor, pessoas mortas cujos corpos foram reanimados e são controlados por alguma fonte externa, pois eles não mais possuem mentes funcionais. Existem, porém, muitas variações nas histórias sobre zumbis.

As referências mais antigas a mortos-vivos aparecem nas mitologias. Na própria narrativa suméria da *Epopeia de Gilgamesh*, que deve ter pelo menos uns 5 mil anos, conta-se que a deusa Ishtar ameaçou abrir as portas do Aralu, o mundo da morte, e deixar os mortos voltarem à terra para devorar os vivos. De lá para cá, são 5 mil anos de histórias aterrorizantes em todas as culturas, da China à América,

da Islândia às ilhas do Pacífico, estrelando *revenants*, *draugar* e outras criaturas que buscam vingança ou alimento após terem morrido.

Algumas fontes sugerem que a palavra “zumbi” ou “zombie” parece ser originária do nome da divindade africana Nzambi, trazida ao mundo ocidental pela religião vodun do Haiti, local que concentra muitas histórias de zumbis controlados por magos locais.

Seja como for, os zumbis chegaram a Hollywood para ficar, e devem estrelar ainda inúmeros seriados, filmes e videocliques, para o delírio – e o pavor – das plateias.



NERDTESTE

***Descubra qual
é o seu nível
de nerdice!***

Não se engane, VOCÊ É NERD. Está na hora de parar de negar e começar a procurar seu nicho ou sua tribo. Este teste pode ajudá-lo a descobrir o seu nível de nerdice! Responda às perguntas e depois confira os resultados mais adiante.

1. Você está andando na rua e despenca uma chuva muito forte. Você não tem guarda-chuva e precisa esconder-se em algum lugar. Então, você procura para esconder-se: a) Uma academia.

b) Um shopping center.

c) Uma padaria.

d) Uma locadora de filmes e jogos.

e) Uma livraria.

f) Uma livraria especializada em física quântica.

2. Você recebe um e-mail dizendo que ganhou cinquenta reais para gastar numa loja virtual. Você: a) Ignora, pois nunca lê seus e-mail.

b) Pensa em comprar umas roupas legais.

c) Digita “chocolates” no instrumento de busca da loja virtual.

d) Compra tudo em gibis de super-heróis.

e) Pega sua enorme lista de livros desejados para escolher algum.

f) Manipula o site que fez a promoção para aumentar o valor e poder comprar aqueles boxes de episódios de seriados obscuros que nem têm legendas em sua língua.

3. Acontece um apagão em sua cidade. As luzes se apagam, os computadores se desligam e a televisão não funciona. Você: a) Tenta acender as luzes apertando o interruptor inúmeras vezes.

b) Sai para a rua, para ver se as luzes nos postes também se apagaram.

c) Entra em pânico e se esconde embaixo da cama.

d) Sai para a rua e vasculha os céus à procura de naves espaciais.

e) Procura uma lanterna e tenta acionar o celular para contatar seus amigos nerds e discutir se está acontecendo um ataque terrorista,

uma invasão alienígena ou um ataque de zumbis.

f) Corre para seu bunker e vai verificar o estado de seu gerador de energia, visitar sua lista de suprimentos estocados, e tenta descobrir uma equação que defina se está acontecendo um ataque terrorista, uma invasão alienígena ou um ataque de zumbis.

4. Você procura determinado endereço e, ao chegar ao local, descobre que é um muro ou parede sem porta ou janela. Você:
a) Dá de ombros e vai embora.

b) Vai perguntar na vizinhança se existe o endereço em questão.

c) Senta no chão e chora.

d) Ergue uma varinha para a parede e pronuncia a palavra “Alohomorra!”.

e) Com uma voz cavernosa, exclama: “Mellon!”.

f) Concentra-se e usa a Força para fazer a parede sumir.

5. Você está terminando de digitar um documento importante no computador e, de repente, o editor de texto trava e aparece uma mensagem na tela dizendo: “este programa sofreu um problema e vai ser encerrado”. No mesmo instante, você:
a) Vai procurar lápis e papel para redigir seu documento.

b) Senta no chão e chora.

c) Destrói seu computador com um taco de beisebol.

d) Xinga até a sétima geração da família Gates e amaldiçoa o Windows.

e) Tenta copiar o texto digitado teclando Ctrl+C antes de o programa explodir de vez.

f) Ignora a mensagem e vai usar SEU computador, pois é usuário de Unix.

6. Você ouve suas músicas favoritas no(a) seu(sua):
a) Janela, quando o vizinho resolve cantar no chuveiro.

b) Radinho de pilha.

c) Vitrola.

d) Aparelho de CD.

- e) iPod ou celular.
- f) Computador, direto de uma rádio web.

7. Seu grande sonho é um dia encontrar: a) O outro pé daquela meia verde que sumiu da sua gaveta.

- b) Angelina Jolie e/ou Brad Pitt.
- c) Nelson Mandela.
- d) Bill Gates e Steve Jobs.
- e) A Arca da Aliança.
- f) Um portal estelar.

8. Seu sonho de consumo é:

- a) Uma Ferrari.
- b) Uma ilha paradisíaca no Caribe.
- c) Um supercomputador com 256 processadores.
- d) Um exemplar do número 1 da revista Action Comics.
- e) Um sabre de luz.
- f) Uma nave estelar com um *holodeck* e um gerador de improbabilidade infinita.

9. Você está indo de carro para uma festa num bairro que não conhece, e começa a achar que está perdido. Imediatamente você: a) Para o carro e pergunta para um pedestre como chegar ao endereço da festa.

- b) Para o carro e abre um mapa de 15 anos atrás que está no porta-luvas.
- c) Dá meia-volta e vai para casa.
- d) Liga o GPS.
- e) Fecha os olhos e usa a Força.
- f) Acelera até atingir 88 milhas por hora e volta duas horas no tempo para passar em casa e procurar um mapa.

10. Para você, 2010 foi:

- a) O ano da Copa da África do Sul.
- b) O ano do Tigre.

- c) O ano em que a Nasa aposentaria os ônibus espaciais.
- d) O ano em que a Apple lançou o iPad.
- e) O ano em que o LHC finalmente começou a operar.
- f) O ano em que faríamos contato.

Muito bem! Agora vamos fazer uma contagem de pontos para avaliar seu nível de nerdice.

Marque **1 ponto** para cada resposta **a**.
Marque **2 pontos** para cada resposta **b**.
Marque **3 pontos** para cada resposta **c**.
Marque **4 pontos** para cada resposta **d**.
Marque **5 pontos** para cada resposta **e**.
Marque **6 pontos** para cada resposta **f**.

***Some os
pontos e
confira a
seguir!***



- Se você fez exatamente 10 pontos. Seus níveis de nerdice estão assustadoramente baixos. É possível que você não consiga sobreviver por muito tempo num mundo que se nerdifica mais a cada instante. Para sua sorte, você tem este livro nas mãos, o que pode ser a sua salvação! Volte à primeira página e leia-o quantas vezes precisar para se sentir mais nerd. Uma boa ideia é comprar mais alguns exemplares e espalhá-los pela casa. Nunca se

sabe quando uma boa dose de nerdice será necessária para salvar sua vida.



- Se você fez entre 11 e 30 pontos. Sua nerdice ainda deixa a desejar. Você fica “boiando” na maioria das conversas que o (a) rodeiam. Calma; nem tudo está perdido! Escolha um dos assuntos nerds deste livro e leia tudo o que puder sobre ele. Assim, poderá nerdificar-se pelo menos em um aspecto! Depois disso, tudo ficará mais fácil.



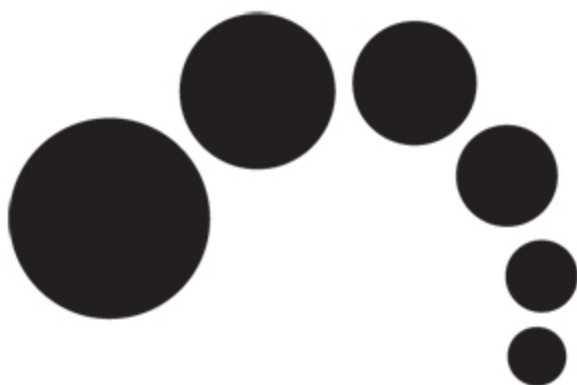
- Se você fez entre 31 e 42 pontos. Você está se ajustando aos novos tempos e mergulhando cada vez mais na nerdice. Não tenha vergonha de assumir seu lado nerd diante dos outros. Do jeito que as coisas vão, logo os não nerds é que serão minoria neste planeta!



- Se você fez de 43 a 59 pontos. Você é um nerd ajustado, sem problemas em assumir a nerdice ou em fazer amigos nerds. Aproveite! Você faz parte do seleto grupo das criaturas que herdarão a Terra.



- Se você fez exatamente 60 pontos. Temos três hipóteses. Responda sinceramente: – Você é o irmão gêmeo perdido de Albert Einstein?
– Seu nome é Sheldon Cooper?
– Você tem orelhas pontudas e sangue verde?



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADAMS, Douglas. *O guia do mochileiro das galáxias*. Trad. Paulo Henriques Britto. Rio de Janeiro: Sextante, 2009.

ANGELI; GLAUCO; LAERTE. *Los tres amigos*. São Paulo: Ensaio, 1994.

ARGEL, Martha e **MOURA NETO**, Humberto. *O vampiro antes de drácula*. São Paulo: Aleph, 2008.

ASIMOV, Isaac. *O cair da noite*. São Paulo: Hemus, 1981.

BARRETO, Lima. *Triste fim de Policarpo Quaresma*. Porto Alegre: L&PM, 1998.

BRIDGES, Bill et alii. *Star Trek roleplaying game: Aliens*. Los Angeles: Decipher Inc., 2003.

BROOKS, Tim; **MARSH**, Earle. *The complete directory to prime time network and cable TV shows*. New York: Ballantine Books, 1995.

CAMPBELL, Joseph. *The hero with a thousand faces*. New Jersey: Princeton University Press, 1973.

———. *O poder do mito*. Trad. Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 2007.

CARROL, Lewis. *Aventuras de Alice*. Trad. Sebastião Uchoa Leite. São Paulo: Summus, 1980.

DAHL, Roald. *A fantástica fábrica de chocolate*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

DICK, Phillip K. *Do androids dream of electric sheep?* New York: Ballantine Books, 1990.

DOYLE, Conan. *Um estudo em vermelho*. Trad. Lígia Cademartori. São Paulo: FTD, 1990.

FURQUIM, Fernanda. *Sitcom: Definição e história*. Porto Alegre: FCF Editora, 1999.

GAIMAN Neil. *Deuses americanos*. Trad. Juliana Lemos. São Paulo: Conrad, 2002.

———. *Filhos de Anansi*. Trad. Juliana Lemos. São Paulo: Conrad, 2006.

———. *Lugar nenhum*. Trad. Juliana Lemos. São Paulo: Conrad, 2010.

GIBSON, William. *Neuromancer*. New York: Ace Books, 1984.

GOLDMAN, William. *O noivo da princesa*. Trad. Gilda Stuart. São Paulo: Marco Zero, 1987.

GRAVETT, Paul. *Mangá: Como o Japão reinventou os quadrinhos*. Trad. Ederli Fortunato. São Paulo: Conrad, 2006.

GREEN, Joey. *The Get Smart handbook*. New York: Collier Books, 1993.

HERBERT, Frank. *Dune*. New York: Ace Books, 1990.

KRAUSS, Lawrence M. *A física de Jornada nas Estrelas – Star Trek*. Trad. Eduardo Teixeira Nunes. São Paulo: Makron Books, 1996.

LEWIS, C.S. *As crônicas de Nárnia*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

MANNION, James. *Essentials of philosophy*. New York: Barnes and Noble, 2006.

MOYA, Álvaro de. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977.

OKUDA, Denise; **OKUDA**, Michael. *Star Trek chronology*. New York: Pocket Books/Simon and Schuster, 1996.

PRATCHETT, Terry. *A cor da magia*. Trad. Roberto DeNice. São Paulo: Conrad, 2001.

———. *A luz fantástica*. Trad. Roberto DeNice. São Paulo: Conrad, 2002.

ROBERTS, Wess; **ROSS**, Bill. *Make it so*. New York: Pocket Books/Simon and Schuster, 1995.

ROSS, Robert. *Monty Python enciclopedia*. New York: TV Books, 1997.

ROWLING, J.K. *Harry Potter e a pedra filosofal*. Trad. Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

SAGAN, Carl. *Cosmos*. New York: Ballantine Books, 1993.

SASSIENE, Paul. *The comic book*. New Jersey: Chartwell Books, 1994.

SOLOMON, Charles. *The history of animation*. New York: Random House, 1994.

TOLKIEN, J.R.R. *O senhor dos anéis*. v.1 Trad. Lenita Maria Rímoli Esteves. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

———. *O senhor dos anéis: A sociedade do anel*. Trad. Lenita Maria Rímoli Esteves. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

———. *O senhor dos anéis: As duas torres*. Trad. Lenita Maria Rímoli Esteves. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

———. *O senhor dos anéis: O retorno do rei*. Trad. Lenita Maria Rímoli Esteves. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

WHITE, Patrick J. *Complete mission impossible dossier*, The. New York: Avon Books, 1991.

ZHAN, Timothy. *Guerra nas Estrelas: Herdeiros do império*. Trad. Celso Nogueira. São Paulo: Best Seller, 1991.

Para uma bibliografia mais completa, bem como outras referências à cultura nerd, consulte nosso site: **www.encyclonerdia.com.br**.

© 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
Projeto gráfico
Alex Yamaki
Diagramação
Divina Rocha Corte
Fotos de capa
Latinstock
Preparação de texto
Beatriz de Freitas Moreira
Revisão
Telma Baeza G. Dias Patrícia de Almeida Murari
Impressão
Loyola
Diagramação para ebook
Xeriph

CIP – BRASIL. CATALOGAÇÃO NA FONTE	
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ	
F399e	
Fernandes, Luís Flávio Enciclonórdia/ 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.

LUÍS FLÁVIO FERNANDES

Luís Flávio Fernandes é especialista em software, trabalhou durante vinte anos na área de tecnologia, iniciando sua carreira como programador em uma equipe de desenvolvimento de sistemas operacionais na USP, e encerrando-a como gerente de consultoria na HP. Nos últimos anos, passou a se dedicar à sua própria empresa de produções artísticas, trabalhando como músico, produtor e escritor. Autoclassificado como nerd multidisciplinar, é casado com uma cinemaníaca, com quem tenta assistir a maior quantidade possível de filmes, e pai de um futuro nerd pré-adolescente, com quem compartilha o interesse por música, ficção científica e videogames de última geração.

ROSANA RIOS

Rosana Rios é escritora de literatura fantástica e infantojuvenil, tendo publicado mais de cem livros e recebido vários prêmios nessa área. Foi roteirista de tevê em três emissoras de São Paulo e atualmente escreve textos para teatro e roteiros de quadrinhos. Formada em Artes, é ilustradora, porém dedica-se mais ao trabalho com o texto que com a imagem. Por mais de duas décadas tem apresentado palestras pelo Brasil a respeito de literatura, leitura, mitologia, fantasia e outros assuntos nerds. Casada com um restaurador de obras de arte, mãe de um arquiteto e de uma cantora lírica, possui uma biblioteca/gibiteca enorme e uma coleção de dragões que não para de crescer.