

A seriedade e o sublime: o guia de uma forasteira para a cultura nerd

Seriousness and the sublime: an outsider's guide to nerd culture

ANNABEL HOWARD¹, BERNARDO BUENO²

¹University of Victoria, British Columbia, Canada.

²Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), Porto Alegre, RS, Brasil.

Resumo: Neste ensaio, Annabel Howard discute sua percepção da cultura nerd e como o relacionamento com o seu marido foi um elemento central na transformação dessa percepção. Annabel fala, num tom pessoal mas bem embasado, sobre como cresceu em um ambiente que favorecia o interesse pelas humanidades e a valorização da chamada “alta cultura”. Ao debater sobre as virtudes da seriedade e da diversão, Annabel constrói um ensaio que trança biografia, opinião e uma reflexão teórica sobre criatividade, cultura e sociedade (resumo escrito pelo tradutor).

Palavras-chave: escrita criativa; tradução; ensaio; cultura nerd.

Abstract: In this essay, Annabel Howard discusses her perception of nerd culture and how her relationship with her husband played a central role in changing that perception. In a personal yet grounded tone, Annabel talks about growing up in an environment which encouraged an interest in the humanities and “high art”. By debating the virtues of seriousness and fun, she presents an essay that braids biography, opinion and a theoretical reflection on creativity, culture and society (abstract written by the translator).

Keywords: creative writing; translation; essay; nerd culture.

Hoje em dia eu costumo, ocasionalmente, fazer uma referência casual ao Capitão América ou a *Mass Effect*, ou mencionar a *Bio Ware* ou o Batman, ou finalmente concordar com os pedidos do meu marido para me juntar a ele numa rodada de *Hero Quest*, “mãe de todos os jogos de tabuleiro”. Nessas ocasiões, um orgulho raro brilha nos olhos dele, como se tivesse feito algo verdadeiramente

excepcional – o que, de certo modo, eu fiz. Só para deixar claro, eu não sou uma menina *gamer*; não sou uma *gamer*, nem uma “menina”, falando nisso. E definitivamente não sou uma nerd. Eu aprendi, desde a infância, a apreciar as humanidades, ler os clássicos, e prestar atenção a coisas como sapatos e cortes de cabelo e *design* de interiores. Meu sotaque inglês e eu somos encontrados mais

frequentemente com uma taça de *syrah* e a obra completa de Ovídio do que rolando um dado de vinte lados ou segurando um controle de videogame. Da primeira vez que meu marido e eu jogamos um jogo de tabuleiro na universidade, eu respondi, “Até que foi divertido”. Demorei muito tempo para entender por que ele achou essa resposta tão divertida.

A Wikipédia define um nerd como alguém “excessivamente intelectual, obsessivo ou sem habilidades sociais”, e adiciona que nerds podem ser “tímidos, estranhos, pedantes, ou pouco atraentes, e podem ter dificuldades em participar, ou mesmo acompanhar, esportes.” Quando eu encontrei essa descrição, fez sentido para mim. Só não fazia sentido, aparentemente, para o século vinte e um. Acontece que a Wikipédia está desatualizada – e eu também, por (admito) achar essa definição muito engraçada.

Hoje em dia, nerds são legais. Sua ascensão começou no fim dos anos 80, mas realmente se transformou em consciência coletiva com o lançamento do primeiro filme da trilogia *O Senhor dos Anéis* (2001), e depois com *Batman Begins*, de Christopher Nolan (2005). Tornou-se oficial quando a Topshop começou a vender camisetas com mensagens nerde as pessoas perceberam que era mais difícil conseguir um ingresso para a Comic-Con de San Diego do que Glastonbury¹. Mesmo como uma não nerd, eu subconscientemente entrei na onda. Ano passado, me empolguei ao ler um artigo na *The New Yorker* sobre um jogo

de computador avant-garde. Corri para o quarto do lado para mostrar para o meu marido como eu estava lá, nas linhas de frente, e que sabia antes dele sobre o jogo transformativo, baseado em algoritmos que é *No Man’s Sky*. Eu esperava aquele olhar de orgulho, mas em vez disso ele levantou uma sobrancelha. Reconheci o sinal: indicava um saudável ceticismo em relação ao meu recém-encontrado entusiasmo.

Caso não tenha ficado claro, meu marido (vamos chamá-lo de DW) é um nerd – sem dúvida alguma. E não estou falando de óculos de aro grosso e cabelo repartido: estou falando de alguém *old-school*. No começo de nossa amizade, ele nunca tinha feito um corte de cabelo profissional. Seus jeans não serviam, sua pele gritava pedindo por luz do sol e ele era pele e ossos, magro de um jeito que não é *chic*, mas sim levemente preocupante. Ele tinha um belo maxilar, entretanto – bem marcado, como a beira de um penhasco. Ombros largos, também. E um nariz nobre, grego. Só que era difícil ver essas coisas debaixo do boné enterrado na cabeça e os óculos feiosos. Não é que eu estivesse julgando o livro pela capa (certamente não sou assim tão superficial); nos tornamos amigos, afinal de contas. Ele me ajudou a editar as histórias que eu escrevia, exalando um conhecimento, paciência e empatia que demonstravam que ele não apenas sabia o que estava fazendo, mas era – nesta área – consideravelmente mais esperto que eu.

DW amava todo que eu tinha aprendido a desprezar: jogos de computador, cartas colecionáveis, super-heróis, rock dos anos 80, tecnologias embaraçosas (ele ainda se agarra ao sonho do *Google Glass*). Vivíamos em universos paralelos. Ele ficava espantado que eu não sabia que *WOW* era a sigla de *World of Warcraft*, que nunca ouvira falar

¹ N. do T.: Referências para os não iniciados: A Comic-Con de San Diego (ou SDCC), nos Estados Unidos, é uma das maiores convenções de quadrinhos do mundo, mas tornou-se também uma celebração de artes populares como cinema, videogames e cultura nerd em geral. Glastonbury é um festival de artes performáticas que aconteceu na Inglaterra, com apresentações de música, dança, teatro e circo.

do Professor X ou Boba Fett e não sabia a diferença entre RAM e CPU, que eu nunca tinha assistido a *De volta para o futuro* e não tinha interesse algum em Led Zepellin ou AC/DC.²

Da mesma maneira, cambaleei ao perceber que ele não sabia que MoMa era a sigla para *Museum of Modern Art*, que ele não queria assistir a todos vencedores da Palma de Ouro de Cannes, que ele genuinamente não fazia ideia de quem esculpiu *O Pensador* ou compôs *Turandot* ou planejou o Centro Georges Pompidou. Pior: ele não se importava.

Durante os primeiros e estritamente platônicos 14 meses de nosso relacionamento, tentei não julgar. Ele era, afinal, um escritor. Um escritor que, no fim das contas, conseguia citar grande passagens de autores contemporâneos como Marilynne Robinson, Cormac McCarthy e Sherman Alexie. Um escritor que entendia, de verdade, as discussões conduzidas por Al-Ghazali e Spinoza. Alguém que, quando bêbado o suficiente, esquecia de não ser sério, e falava sobre astronomia e física e os irmãos Lumière. Alguém que gostava de declarar, depois de duas garrafas de vinho, como Aristóteles levou 6,000 páginas para dizer “tudo em moderação”.

Uma vida inteira de valores e suposições não é algo que você decide, de repente, esquecer e superar. DW levou 14 meses para vencer minha resistência à sua nerdice. Eu passei muito desse tempo

esperando que ele mudasse, esperando que ele visse a luz e percebesse que era importante conhecer Ticiano e Bach e Beckett – esses símbolos públicos de maturidade, integridade e rigor moral. Eu acreditava que ele iria acabar priorizando os meus horizontes intelectuais, que certamente não incluíam quadrinhos do Universo Marvel ou a trilogia *Mass Effect* ou apreciar “Grandes Aventuras em um Mundo de Magia”.³

Eu subestimei o poder do nerd. Eu fechei meus olhos para os fatos. Recentemente, em 2014, o *New York Times* apontou que “somos todos nerds agora”, e isso era novidade para mim. Nunca fui exatamente bem informada, mas recentemente fiquei atordoada ao perceber que casar com um nerd pode ter sido a coisa mais hipster que eu já fiz na vida. Não foi ele que passou por uma metamorfose: fui eu.

Se a cultura nerd é tão largamente aceita, por que tive de batalhar com uma aversão tão grande a ela? A não ser quando tenho a sanção do *New York Times*, não consigo evitar. Eu ainda descoloco cuidadosamente os adesivos do Batman que aparecem intermitentemente no meu laptop e telefone. Espero que as pessoas não percebam o *anel para a todos governar* que DW usa pendurado no pescoço desde 2002.⁴ Eu tento o meu melhor para manter na surdina o fato de ele ter gasto mais de 400 horas construindo um traje do Batman feito de espuma de PVA – e que nada podia distraí-lo dessa tarefa, nem mesmo minhas citações de Aristóteles: *onde está a sua moderação agora?*

² N. do T.: *World of Warcraft* é um MMORPG (*Massively Multiplayer Online RPG*), um jogo de computador online em que jogadores do mundo inteiro interagem. Professor X é o mentor dos *X-men*, quadrinhos de super-heróis. Boba Fett é um mercenário, personagem do universo de *Star Wars*; RAM e CPU são termos de informática, indicando os diferentes métodos de processamento do computador. *De volta para o futuro* é uma trilogia de filmes sobre viagem no tempo, e Led Zepelline AC/DC são bandas de rock clássico dos anos 70/80.

³ O slogan de Heroquest, jogo de tabuleiro mencionado anteriormente.

⁴ N. do T.: ela refere-se a uma réplica do Um Anel, artefato mágico que aparece na trilogia *O Senhor dos Anéis* de J.R.R. Tolkien.

Mesmo quando eu tento sernerd, eu falho. Há dois anos, DW resolveu planejar uma festa de Halloween com o tema do Batman. Eu assistia, embasbacada, enquanto ele estudava sozinho sobre como fazer envelopamento plástico e moldura a calor. Escutei enquanto ele debatia sobre seu traje, símbolo e história do Batman preferidos. Eu desviava pedidos semanais de ser a Mulher Gato para seu Batman. O homem não conhece comedimento. Ele construiu uma lua gigante com iluminação interna e encontrou filmes antigos da Warner Bros. para projetar nas paredes. Recortou centenas de morcegos para decorar o teto da sala. Forrou a escada com papel escuro para efeito dramático. Ele pegou emprestada uma lâmpada industrial numa tentativa fracassada de projetar o bat-sinal na nossa casa. O entusiasmo era contagioso. Amigos vinham nos visitar, admiravam seu progresso, falavam sobre suas ideias para fantasias de Coringa, Arlequina ou Hera Venenosa.

Eu observava a distância, mas em momentos de descuido, me pegava divagando sobre a Bauhaus e suas famosas festas a fantasia.⁵ Mesmo assim, eu não queria ficar de fora da brincadeira. Depois de alguns meses, dei a DW a permissão de construir para mim uma máscara de Michele Pfeiffer, mas deixei minha relutância bem clara. Enquanto vestia as botas de PVC, ainda reclamava que preferia estar vestida de Frida Khalo ou ZiggyStardust.

DW riu, balançou sua capa, e me alcançou um drink temático de Gotham.

Eu admito que, em minha atitude em relação à cultura nerd, eu esteja me agarrando às minhas predileções sociais

adolescentes. Se você cresceu durante os anos 90, como eu, vai entender o que Paul Graham queria dizer em seu ensaio *Por que nerds não são populares*. O ensaio ataca o sistema educacional e como encoraja a interação social de maneira que não se torne nada mais do que um concurso de popularidade. Crianças populares, defende Graham, são aquelas que focam toda sua atenção, todas suas “horas acordados” em ganhar status. Diferente dos nerds, os populares estão sempre “a serviço como conformistas”, tendo treinado, a vida toda, “para agradar”.

Se DW é um intelectual obsessivo, com poucas habilidades sociais, eu sou uma conformista que “agrada pessoas”. Eu sabia, por exemplo, praticamente antes de ter consciência, que um interesse por matemática ou ciência era uma morte social para a qual não estava disposta a me martirizar. Também decidi, bem cedo, que preferia ser expulsa a ser pega lendo uma história em quadrinhos. Essa mentalidade se estendeu a uma graduação em História da Arte em Oxford, onde, talvez pela proximidade e densidade de nerds, eu tentei mais ainda reforçar dez graus de separação entre nós. Permaneci estoicamente desdenhosa muito tempo depois que meus colegas aceitaram Gandalf e o Homem-Aranha e aquilo que, muito tempo depois, aprendi a chamar de “cosplay”.

Às vezes, quando éramos apenas amigos, DW conta sobre como, antes de estarmos juntos, eu fui sozinha assistir ao *Esquadrão Classe A* no cinema. *Sozinha. Por livre e espontânea vontade*. Esta história desperta aquele brilho de orgulho em seu olhar porque, na versão dele, essa foi a conexão do amor. Não minha perspicácia ou sorriso vencedor, mas um *remake* de

⁵ N. do T.: Escola de arte alemã da primeira metade do século XX. Suas festas a fantasia tinham uma abordagem original e grandiosa.

uma trama de ação dos anos 80. Escutá-lo contando essa história é comover soldados, super-heróis e um fogo incontrolável explodindo por todos quadrinhos de nosso romance.

Eu nunca contei a DW que *Esquadrão Classe A* foi uma farsa. Como poderia contar a ele que estava apenas entediada, solitária e preferia fazer qualquer coisa a retornar para a velha casa vazia de meus pais em Londres? Não importa que tenha gostado do filme (gostei mesmo, amei). Ninguém gosta de ter sua narrativa interrompida; todos nós odiamos perceber que estivemos contando mentiras a nós mesmos.

Mentiras ou não, foi estranho que eu tenha idover *Esquadrão Classe A*, e mais estranho ainda que tenha admitido. Naquela época, eu me levava *muito a sério*. Ainda tinha muitas coisas a provar, e a primeira era minha qualificação intelectual. Por um tempo, me neguei tudo que não tinha a chancela da *Alta Cultura*. Eu absolutamente me recusava a assinar a *Netflix*, me forçando a preferir filmes em preto e branco, de preferência dirigidos por estrangeiros. Escolhia clássicos em vez de best-sellers. Escutava música composta na Islândia, tocada em teremins e eletrocardiôfones. Torcia o nariz para a arte compreensível e teatro narrativo. Ironicamente, sentia orgulho de ter a mente aberta.

Esquadrão Classe A não se encaixava nesse quadro. Se eu estivesse conversando com um de meus amigos pretensiosos, provavelmente teria pulado a minha pequena visita ao cinema e redirecionaria a conversa para um trecho interessante de algo que eu lera de Teju Cole ou Maggie Nelson, qualquer escritor menos obviamente-ostentoso que Proust ou

Derrida, mas que ainda apontasse alguma direção intelectual, se é que você me entende.

Sou forçada a pensar se a resistência à cultura nerd é baseada em nada além de um esnobismo intelectual antigo. Afinal de contas, eu tinha vergonha de ter assistido a *Esquadrão Classe A*. Isso teria sido verdade mesmo se o filme fosse mais interessante: algo como o *Cavaleiro das Trevas* ou *Birdman*, de Alejandro G. Iñárritu, que não é exatamente cultura nerd mas conta como se fosse, já que é ao mesmo tempo uma crítica e uma celebração do filme de super-herói. Parte de mim achava muito difícil desfazer essa predisposição de classificar formas de expressão criativa. Essa é a parte que teria escondido meu segredinho cinematográfico, se DW não tivesse estabelecido tão rapidamente e definitivamente sua atitude irreverente ante qualquer coisa que se aproximasse de uma pretensão intelectual ou acadêmica. Alta Cultura não o impressionava. Nem um pouco. Ele era um nerd.

Não tenho problemas em entreter a ideia de que esnobismo intelectual e social criaram uma barreira entre a cultura nerd e eu. Mas havia outra coisa: a luta para ser percebida como adulta. As duas questões estavam ligadas, claramente, mas não são idênticas. Eu não queria apenas ser esperta; eu queria que as pessoas pensassem em mim como adulta. Jogos, filmes de super-heróis e vestir-se com fantasias não apoiavam essa imagem. Se a revista *The New Yorker* me dissesse que valia a pena falar de *No Man's Sky*, eu falaria sobre o jogo. A mesma coisa não era válida para *Batman* (quadrinhos infantis), *Hero Quest* (adolescência) ou *World of Warcraft* (nem vamos entrar nessa discussão).

DW assume uma abordagem diferente. Francamente, ele não se preocupa com o que os outros pensam. Pouco tempo depois de ficarmos juntos, um festival literário o convidou para fazer uma palestra em vídeo como parte de uma série onde autores agiam como “curadores” da internet. Ele me disse que queria fazer uma palestra sobre uns “troços épicos”. Isso significava uma compilação de vídeos do YouTube retirados de *O Círculo de Fogo*, Melody Sheep e Chris Hadfield cantando Bowie no espaço⁶. Eu não acreditava que ele iria em frente com isso. Achei que *com certeza* ele estava brincando.

Durante o evento, eu concordava com a cabeça enquanto a palestrante que o precedeu, educada em Oxford, falava usando palavras com cinco sílabas sobre um conceito filosófico tão complexo que nem mesmo DW, com sua graduação em filosofia, conseguia explicá-los. Fiquei meio atordoada quando enquanto ele abria a palestra, como prometido, com um clipe de *Círculo de fogo*, um filme que ele descreveu, com precisão, como “132 minutos de robôs gigantes socando monstros progressivamente mais gigantes numa tentativa de salvar a Terra.” Isso foi seguido por uma fala de 45 minutos recheados com clipes de Carl Sagan em *auto-tune* cantando sobre o tamanho do cosmos, e Einstein intimidando Stephen Hawking numa batalha de rap. Para minha surpresa (e alívio) a plateia riu como se estivesse assistindo a *Monty Python* e o

cálice sagrado. Na foto oficial tirada pelos anfitriões, DW fez chifrinhos atrás da filósofa. Ela o encarou e disse, “Então é verdade. Você *tem mesmo* cinco anos de idade”. Ele encarou como um elogio.

Durante os últimos anos, muito se escreveu sobre como a acolhida da sociedade ao nerd reflete uma tendência maior em direção ao escapismo pueril – uma fuga desesperada da maturidade. A puritana em mim concorda, e não consegue evitar pensar que, durante o tempo que DW levou para construir seu traje de Batman, ele provavelmente poderia ter escrito um romance.

Em 2015, Simon Pegg, garoto-propaganda dos nerds, atacou a própria cultura que ele ajudou a criar. Em uma entrevista ao *Radio Times*, ele descreveu a tendência nerd como “Um produto do capitalismo tardio, feito para infantilizar o consumidor como um meio de controle não agressivo”. Claramente, ele esteve lendo Huxley. E claramente ninguém mais lera. A internet explodiu: houve ultraje, houve concordância, houve exames de consciência.

Mas houve primariamente ultraje, o que foi rapidamente entendido como uma prova de que Pegg estava certo: a cultura nerd tinha mesmo castrado, emocionalmente e intelectualmente, uma geração inteira de consumidores (principalmente homens) que não tinham a habilidade básica de se engajar numa discussão aprofundada, e que se esquivavam das complexidades da idade adulta e da modernidade (a realidade da política e da economia, por exemplo), através de escapismo barato.

Eu tenho que admitir que acho a posição de Pegg sedutora, provavelmente porque ela recompensa meu indeferimento

⁶ N. do T.: *Círculo de Fogo* é um filme lançado em 2013, dirigido por Guillermo del Toro. Retratava a luta entre robôs gigantes da Terra contra monstros gigantes de outra dimensão. Melody Sheep é o *username* de John D. Boswell, artista visual americano que produz vídeos com montagens e temáticas variadas. Chris Hadfield é um astronauta canadense que ficou famoso por fazer vídeos educativos e postar em redes sociais enquanto estava na Estação Espacial Internacional. Um desses vídeos era um videoclipe dele tocando *Space Oddity*, de David Bowie.

da cultura nerd, me tornando uma adulta. E ainda, se você partir do pressuposto (como eu) de que a cultura nerd é comercial, derivativa e não desafiadora, o argumento a favor do infantilismo torna-se uma confirmação daquilo em que você já acredita.

E ainda, seria bom lembrar – nós, propensos a criticar os nerds – que estamos mentindo a nós mesmos se generalizarmos; se falharmos ao reconhecer jogos, filmes e tecnologias extraordinários e inovadores. Há alguns anos, eu teria aplicado o comentário de Pegg facilmente aos videogames. Agora já aprendi o suficiente para saber que é ridículo achar que “tecnologia” consiste apenas em *apps* simplistas e o autoenvolvimento das redes sociais. Ou descartar a Marvel completamente. Ou basear minha opinião adulta sobre jogos apenas em histórias assustadoras de tabloides sobre o impacto de jogos de tiro em primeira pessoa⁷ e em um encontro breve, pré-adolescente, com *Golden Eye 007*. Jogos não são apenas tiro em primeira pessoa e escapismo sem inspiração – eles podem ter gráficos revolucionários, tramas sofisticadas e ambiguidade moral.

Foi desconfortável perceber que, de algumas maneiras, alguns jogos não são escapistas o *suficiente*: eles requerem um grau de comprometimento emocional e moral que fico desconfortável em conceder, criando uma resistência tão sólida que de alguma maneira não consigo suspender a descrença, não consigo flutuar para longe do meu corpo sentado na cadeira de escritório ou da pressão dos fones de ouvido na minha cabeça ou da sensação do plástico do mouse a palma da minha mão.

Mais do que isso, aprendi que o debate se videogames são uma forma de arte ou não já acabou. Agora a questão é: até onde o gênero pode ser levado? Ao escolher ignorar os elementos inovadores da cultura nerd, usei o esnobismo intelectual para me confinar, sem necessidade, ao meu mundo criativo. Levar-se a sério demais pode comprometer nosso pensamento e comportamento, da mesma maneira que a infantilização faz.

Não é apenas a cultura em geral que nós perdemos quando tentamos ser adultos com muito afínco – podemos perder a perspectiva do que está bem à nossa frente. No caso da palestra em vídeo de DW, eu percebi que, ao escrever este ensaio, acabei esquecendo qual era exatamente o argumento dele. Estava preocupada demais com o que o resto da plateia estava pensando para realmente prestar atenção. Pedi que ele refrescasse a minha memória.

“Épico”, ele disse. “Eu só queria mostrar uns troços épicos. Entreter”.

Ele disse que a palestra estava online, então fui procurar. Entre cliques engraçados e referências à frase de efeito de *Círculo de Fogo* (“*creença ou entre em extinção*”), encontrei seu comentário: “Eu fico encantado, e sempre fiquei, ao pensar sobre os mistérios cósmicos que mesmo nossas melhores mentes conseguem apenas explicar pela metade: a matéria negra, a vibração superluminosa e mortal das estrelas. Há partes do universo que, por causa da física da luz, nós nunca seremos capazes de enxergar”.

Eu não lembrava disso.

Uma razão para a discussão da cultura nerd ficar confusa: é muito fácil confundir julgamentos intelectuais com comportamentos sociais – como eu fiz ao

⁷ N. do T.: Exemplos de jogos de tiro em primeira pessoa seriam as séries *Call of Duty* e *Battlefield*, baseados na temática da guerra, para citar os mais famosos.

longo deste ensaio. As generalizações de Pegg faziam uma sutil (mas real) distinção entre os nerd *sold-schoole* uma nova e expandida audiência, sem interesse em ficção científica ou fantasia a não ser que seja algo modificado e emburrecido. Pegg não estava descartando os caras da tecnologia que jogavam videogame em seu tempo livre; ele estava dirigindo sua atenção às pessoas que curtem jogos e filmes ruins e se identificam com a cultura nerd através de um esforço intelectual mínimo – citando a *The New Yorker*, por exemplo, quando a revista elogia um jogo como *No Man's Sky* – o que acaba sendo um equívoco. Eles são pessoas como eu, que finalmente cederam e se permitiram encantar pelo humor de *Guardiões da Galáxia* e as habilidades incríveis da Mulher Maravilha. Mesmo considerando toda minha retórica sobre mente aberta, tenho que admitir uma pontada de orgulho ferido: não estou acostumada a estar no lado errado da fronteira intelectual.

Pouco tempo depois do artigo do *Radio Times*, Pegg emitiu uma retratação, na qual admitia que seus comentários foram uma “grande generalização feita por um babaca de primeira classe”. Ele não reconheceu a divisão inerente em seu artigo – como ele se colocava numa posição de nerd “autêntico”, identificando-se como uma pessoa de maturidade, integridade e certo rigor intelectual. Ele não lidou com o fato de que, independente de como você encara a situação, ele estava tomando todo o cuidado para clarificar o seu discernimento. E talvez é assim que as coisas sejam: talvez seja impossível lutar e escapar das hierarquias impositivas do gosto.

No fim, podemos ruminar *ad infinitum* sobre o perigo que a cultura nerd significa para a arte “superior” e para o pensamento sofisticado. Podemos debater sobre os valores relativos da maturidade e do infantilismo – como ambos são necessários para uma aceitação significativa a liberdade criativa.

Mas eu continuo retornando para a palestra de DW. Depois de sua fala sobre os mistérios cósmicos, ele mencionou algo antes de retornar aos robôs gigantes e monstros alienígenas.

“Sim: isto é épico,” ele disse. “Mas, nesse caso, por ‘épico’ eu quero dizer algo mais parecido com ‘sublime’”. Seja o que for que DW fale sobre puro entretenimento, para mim soa como uma narrativa. Parece arte. E eu perdi tudo isso, preocupada com a filósofa que falou logo antes dele, observando-a, esperando sua desaprovação. Eu nunca vou esquecer seu rosto naquela noite, como ela estava irritada com a palestra boba de DW. Como era importante, para ela, ser séria.

Recebido: 15 de julho de 2018

Aceito: 1º de agosto de 2018

ANNABEL HOWARD

Nasceu em Norfolk, Inglaterra. Fez a graduação em História da Arte em Oxford (Reino Unido), Mestrado em Escrita Criativa – Biografia na University of East Anglia (Reino Unido) e Mestrado em Escrita Criativa – Não Ficção na University of Victoria (Canadá). Atualmente mora em British Columbia, Canadá, onde ensina no Departamento de Escrita da Universidade de Victoria. Publicou três livros de História da Arte.

 <http://orcid.org/0000-0001-5334-7604>
<adhr@uvic.ca>

BERNARDO BUENO (Tradução)

Professor do Programa de Pós-graduação em Letras da PUCRS. Mestre em Letras – Teoria da Literatura com ênfase em Escrita Criativa pela PUCRS. Doutor em Escrita Criativa e Crítica pela University of East Anglia (Reino Unido).

<bernardo.bueno@edu.pucrs.br>