

ESCOLA DE HUMANIDADES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS  
MESTRADO EM ESCRITA CRIATIVA

FELIPE ESTÊVÃO DAL MOLIN

**OCASO FANTÁSTICO**

Porto Alegre

2021

PÓS-GRADUAÇÃO - *STRICTO SENSU*



Pontifícia Universidade Católica  
do Rio Grande do Sul

FELIPE ESTÊVÃO DAL MOLIN

**OCASO FANTÁSTICO**

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do grau de mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Letras, área de concentração em Escrita Criativa, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Prof. Dr. Bernardo José de Moraes Bueno  
Orientador

PORTO ALEGRE  
2021

## Ficha Catalográfica

D136o Dal Molin, Felipe Estêvão

Ocaso Fantástico / Felipe Estêvão Dal Molin. – 2021.  
109 p.

Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em  
Letras, PUCRS.

Orientador: Prof. Dr. Bernardo José de Moraes Bueno.

1. Escrita Criativa. 2. Ficção. 3. Narrativa Procedimental. 4.  
Narrativa Procedural. 5. Ficção Fantástica. I. Bueno, Bernardo  
José de Moraes. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da PUCRS  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Bibliotecária responsável: Clarissa Jesinska Selbach CRB-10/2051

FELIPE ESTÊVÃO DAL MOLIN

**OCASO FANTÁSTICO**

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do grau de mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Letras, área de concentração em Escrita Criativa, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Data de defesa: 19 de março de 2021.

BANCA EXAMINADORA:

---

Profa. Dra. Naiara Sales Araujo Santos - UFMA

---

Prof. Dr. Luiz Antonio de Assis Brasil e Silva - PUCRS

---

Prof. Dr. Bernardo José de Moraes Bueno - PUCRS

PORTO ALEGRE  
2021

## AGRADECIMENTO

Agradeço ao Israel e aos parceiros da Aquiris, pelo incentivo e pelo apoio irrestrito nessa jornada ao mundo das Letras.

Aos colegas de mestrado, pela amizade carinhosa e sempre solícita, e em especial ao Samir, pela disposição de sempre para discutir literatura, games e café com quitutes.

Aos professores Altair Martins, Luiz Antônio de Assis-Brasil e Naiara Sales de Araújo Santos, além dos demais professores da PUCRS, por toda a atenção e disponibilidade, pelo esforço de adaptação em meio à pandemia, e pelos ensinamentos valiosos.

Ao Bernardo, pela paciência e alento ao longo desses dois anos, pela leitura atenta, e pelas sugestões precisas.

À minha família, por, propositada ou inadvertidamente, ter me colocado no caminho das quimeras que persigo hoje.

À Bibiana, por ser minha metade mais forte.

## RESUMO

O presente trabalho é composto por duas partes: um ensaio e um texto literário. O ensaio, intitulado “Narrativas procedimentais: sorte e agência na construção do texto ficcional”, explora formas literárias cuja escrita combina ficção e regras a fim de formar um texto que foge ao controle completo do autor e cuja fruição advém também da compreensão de suas leis de construção. Exploramos brevemente esses formatos, a exemplo das criações do Oulipo (Oficina de Literatura Potencial), da escrita conceitual de Kenneth Goldsmith e das narrativas procedimentais digitais criadas com a linguagem Tracery, a fim de identificar um efeito de leitura particular — um efeito que surge a partir da existência de sorte ou de agência do leitor, e que distingue tais produtos da ficção tradicional. Já o texto literário, de nome “Ocaso Fantástico”, é uma coletânea de contos no campo do fantástico e da ficção especulativa, com inspiração em Italo Calvino, Jorge Luis Borges e Julio Cortázar, entre outros, onde figuram personagens à volta com armadilhas existenciais, ciclos sem fim e epifanias sobre a vida, criação e propósito.

**Palavras-chave:** Escrita Criativa. Ficção. Narrativa Procedimental. Narrativa Procedural. Ficção Fantástica.

## ABSTRACT

The following work is comprised of two sections: an essay and a literary text. The essay, titled “Procedural narratives: luck and agency in the construction of fictional text”, explores literary forms in which the writing combines fiction and rules in order to build a text that escapes the author’s control, texts in which the reading also depends on understanding the design principles. We briefly discuss this type of writing, departing from the creations of Oulipo (Workshop of Potential Literature), the conceptual writing of Kenneth Goldsmith and the procedural narratives build digitally with the aid of the Tracery language, in order to identify a particular reading effect — one that comes forward through the existence of luck or reader agency, and that distinguishes these works from traditional fiction. The literary section, “Fantastic Twilight”, on the other hand, is a collection of fantastic and speculative short stories, inspired by authors such as Italo Calvino, Jorge Luis Borges and Julio Cortázar, among others. The stories show characters trapped by existential pitfalls, everlasting cycles and epiphanies on life, creation and purpose.

**Keywords:** Creative Writing. Fiction. Procedural Narrative. Fantastic Fiction.

## SUMÁRIO

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO.....	8
2. INTRODUÇÃO .....	9
3. ENSAIO: Narrativas procedimentais: sorte e agência como elementos de construção da narrativa ficcional.....	12
O texto e o sistema .....	14
Literatura potencial e escrita conceitual.....	15
Geradores de histórias .....	20
Histórias de robôs .....	25
O jogo e a narrativa emergente .....	36
Conclusão .....	44
4. REFERÊNCIAS.....	46
5. O TEXTO LITERÁRIO .....	49
OCASO FANTÁSTICO.....	49
Avião.....	50
Repuxo.....	51
O peregrino .....	53
O pensador .....	55
Fim de quinta .....	58
Cosmogonia privada.....	60
A cidade e as mãos .....	61
Fóssil.....	65
Velado .....	69
Dor na lombar .....	74
Conto fantástico pós-moderno .....	77
Gigante .....	78
Gato bezerro .....	81
Sonho .....	87
ESPELHOS NEGROS.....	89
Mem.Search( ) .....	90
Family 6 .....	93
Work 2.0.....	95
Villa Diodati, ou Mary Shelley no dia da marmota.....	97
As Viagens Infinitas de Gulliver .....	99
Poeta Procedural.....	101

PRISMAS .....	102
Desígnio.....	103
Fractal.....	105
Reflexos .....	107
Eternidade .....	108
Blecaute.....	109



## **1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO**

**Nome:** Felipe Estêvão Dal Molin

**E-mail:** felipe.molin@edu.pucrs.br

**Orientador:** Bernardo José de Moraes Bueno

**Área de concentração:** Escrita Criativa

**Linha de pesquisa:** Leitura, Criação e Sistema Literário

**Departamento:** Escola de Humanidades

**Instituição:** Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUCRS

## 2. INTRODUÇÃO

Na ocasião da entrevista para ingresso no Mestrado em Escrita Criativa da PUCRS, me perguntaram qual era meu interesse ao ingressar no curso. Confesso que, na época, não sabia que tipo de coisa se poderia estudar a fundo nas Letras. Veja-me como um viajante, um turista: abandonei a faculdade de Ciência da Computação depois de alguns semestres, me formei em Design Gráfico, e há nove anos trabalho como Designer de Jogos. Atividades fundamentalmente diferentes, mas fundamentalmente afins. Pareceu-me natural que o próximo passo fosse buscar não uma especialização mais a fundo em uma dessas atividades (a prática profissional já me afunda diariamente nelas), mas uma especialização mais “ao lado”. Poder, por um momento, emergir da profissão e respirar outros ares.

Busquei compreender minha atração pelas Letras por aqueles dias, e concluí que os motivos eram três:

Uma profunda paixão pela literatura enquanto literatura. Os livros foram meus melhores amigos ao longo de uma vida itinerante, e tenho escrito desde sempre, para mim ou para outros.

Um interesse incansável pela interseção da narrativa com o digital. O trabalho com jogos de *videogame*, onde abundam as narrativas multilíneas, não-lineares, emergentes, entre outros disparates, me leva a crer que os livros (por mais que eu os ame) são uma das formas que encontramos de contar histórias e transmitir ideias ao longo do tempo — não a forma seminal, nem a definitiva.

E uma busca angustiante por explorar e compreender a linguagem enquanto sistema, e os sistemas enquanto linguagem. Sei, por experiência, que é possível contar histórias sem o uso de uma única palavra. Daí, o Santo Graal do design de jogos: que histórias posso contar através apenas do ato de *jogar*? Quais são os elementos formais que possibilitam tais histórias? Qual é sua abrangência semântica?

Do primeiro interesse (o livro pelo livro e a escrita pela escrita), surge a coletânea de contos *Ocaso Fantástico*, após dois anos de intenso aprendizado e prática. Ainda é bem pouco, mas enquanto escrevia pude esquecer os jogos e respirar outros ares, como pretendia. Do segundo interesse (as narrativas digitais), vem o ensaio *Narrativas procedimentais: sorte e agência como elementos de construção da narrativa ficcional*, um estudo de formas nas quais ainda nem sei se acredito enquanto leitor, mas que demais me interessam filosoficamente. O terceiro interesse (sistemas enquanto linguagem) pude

explorar no trabalho das dez às sete, do qual muito me orgulho, com um produto que permitirá a crianças e adultos contarem suas próprias histórias através do ato de jogar. Apesar de fugir ao escopo dessa dissertação, menciono-o brevemente ao fim do ensaio.

Falemos brevemente do texto literário: *Ocaso Fantástico* é uma coletânea de contos que agrupa explorações diversas no campo da lógica e da imaginação. Tendo como referências desde as armadilhas do infinito de Borges às cidades fantásticas de Ítalo Calvino, passando pelas situações de sonho de *Twilight Zone* e os horrores tecnológicos de *Black Mirror*, *Ocaso Fantástico* conta histórias que se passam nesse espaço limítrofe entre o real e o impossível — o lusco-fusco da imaginação.

Pensados para leitura em poucos minutos, os contos são em sua maioria curtos, com formato anedótico e uso ocasional de humor. A coletânea divide-se em três seções, com temáticas vizinhas, mas diferentes em foco.

Na seção **Ocaso fantástico**, as histórias trazem protagonistas em situações que fogem ao natural. Aqui, o fantástico se dá a partir de uma ou mais alterações nas regras que regem o dia a dia, a serem vivenciadas pelas personagens, concretamente ou como explorações de hipóteses. São obsessões, arapucas, tragédias ou descobertas que as fazem reconsiderar o entendimento que têm do mundo, em narrações que fazem uso moderado de humor para aclarar um subtom melancólico. As referências principais são as ficções de Jorge Luis Borges, Italo Calvino e Luis Fernando Veríssimo, e a série *Twilight Zone* dos anos 50. Um ou dois contos se permitem flertar com um horror leve inspirado pelos filmes estrelados por Vincent Price.

Na seção **Espelhos negros** estão histórias em que a tecnologia (real ou potencial) serve de mediadora para relações humanas defeituosas, tendo como referência os textos distópicos de Philip K. Dick, além dos romances de William Gibson, do islandês Andri Snær Magnason, e mais popularmente a série de TV *Black Mirror*. Também aparecem nessa sessão as experimentações oriundas da busca que compõe o ensaio teórico, como narrativas generativas escritas por computadores.

Por fim, a seção **Prismas** traz reflexões com formato mais livre, com maior exploração do psicológico, buscando ângulos pessoais, por vezes autobiográficos, em temas como o tempo, a criação e a morte. Os contos bastante pessoais de João Anzanello Carrascoza, assim como as crônicas de Veríssimo e de Roland Barthes, são fontes de inspiração para esses textos.

O “fantástico” do título não se atém ao fantástico descrito por Todorov, no limiar nunca esclarecido entre o real e o sobrenatural, mas sim a uma proposição mais ampla

que engloba a ficção científica e outros espaços imaginários. A coletânea traz contos no campo do maravilhoso, onde o impossível faz parte da ordem natural das coisas, e o que vem depois disso é que importa (*Sonho, A cidade e as mãos*); outros contos se posicionam no estranho, onde mesmo as indicações do impossível não nos tiram de um panorama terreno (*O pensador, Velado*); há experimentos no fantástico “puro”, onde não se espera nem se acredita no impossível, mas as evidências derrubam essas certezas (*Gato bezerro, Repuxo*); e outros no espaço do absurdo, onde não se pode esperar nada (*Gigante, As viagens infinitas de Gulliver*).

*Ocaso Fantástico* nasce de um profundo respeito e admiração por todos autores — de literatura, cinema, videogame — que ousam pisar fora da linha do real e do conhecido a fim de construir janelas (ou espelhos) para outros mundos possíveis: utópicos, distópicos, fantásticos ou apenas lógicos.

Já no ensaio *Narrativas procedimentais: sorte e agência como elementos de construção da narrativa ficcional*, que também compõe o presente trabalho, conduzo uma breve pesquisa e exposição de alguns movimentos que propunham a literatura e a poesia criadas a partir de conjuntos de regras — a exemplo do Oulipo e da escrita “não-criativa” de Kenneth Goldsmith. Exploro as percepções de alguns autores que também analisaram estes formatos a partir de lentes diversas, a fim de guiar o assunto até algumas de suas manifestações mais recentes: narrativas procedimentais digitais e narrativas em jogos analógicos e eletrônicos. Por fim, conduzo alguns experimentos práticos utilizando Tracery, uma linguagem-ferramenta com a qual é possível criar uma espécie de “robô escritor”, e, por fim, avalio meus resultados, e de que forma estes também podem contribuir para a discussão.

Tenho como objetivo divulgar essas vertentes criativas e levantar provocações sobre que características e potencialidades lhes são particulares, em comparação com formas mais tradicionais de escrita de ficção. São vertentes que talvez não tivessem sido possíveis sem as publicações de visionários como Borges, Calvino e Queneau — grandes retratistas do improvável e exploradores de fronteiras. Ao mesmo tempo que esses autores são inspiração para minha exploração do fantástico na literatura do texto em papel, também o são para a exploração de formatos fantásticos nos quais a literatura pode existir, hoje e amanhã. Esse trabalho flerta com os dois eixos dessa inspiração, buscando um texto que remeta, ainda que de longe, aos fantásticos borgiano e calviniano, ao mesmo tempo em que se atreve brevemente a percorrer um outro tipo de texto possível, através da narrativa procedimental.

### 3. ENSAIO: Narrativas procedimentais: sorte e agência como elementos de construção da narrativa ficcional

Um breve relato pessoal se faz necessário. Apesar da paixão pela literatura desde a juventude, a leitura continuada de não ficção na entrada da vida adulta — de textos teóricos, técnicos e biográficos —, unida às atribulações inerentes ao período, de vida e de mundo, levou-me a um intervalo de alguns anos de descrença na ficção.

Não pretendo me aprofundar na busca de uma razão para tal desconfiança. Talvez tenha sido o trabalho com desenvolvimento de jogos digitais e a superexposição à forma, que carrega narrativas experienciadas de forma tão viva e ativa que podem fazer um começo morno de ficção morrer na praia. Ou talvez a recepção excessiva de fatos impressionantes via internet, das tragédias síria e palestina à ascensão do fascismo no mundo, passando pelas degolas do Estado Islâmico e pelos atiradores e atropeladores em massa, que são não apenas televisionados, mas, no mais absurdo, apresentados em primeira pessoa. Ou posso ter desistido da ficção por simples ciúme da criação alheia, a manutenção involuntária da descrença por incapacidade de suspendê-la ou por birra.

Em meio a esse definhamento do autoamor artístico-cultural, me peguei enfim assistindo a um *reality show* pela primeira vez depois de duas décadas de resistência e indiferença, devido à participação de um amigo no programa. Relato sem orgulho, mas acabei torcendo pelo sujeito, empatizando com seus pares, sentindo raiva dos antagonistas, êxtase, choro e tudo o que a ficção me vinha negando há um tempo, até o trágico final em que alguém sofreu uma violência, um participante foi expulso, a pessoa polêmica venceu e o caos abrandou sem moral da história.

Algum tempo mais tarde, lendo a história da criação dos jogos de interpretação de papéis — *role-playing games* ou RPGs —, descobri que não estava interessado apenas na biografia do par de *nerds* que formataram um novo meio de jogar e de experimentar ficção, mas também nos relatos de partidas reais que o autor intercalou entre capítulos para exemplificar a experiência como um todo<sup>1</sup>. São partidas com narrativas simples, de movimentação externa muito mais do que interna, mas carregando uma factualidade, uma inevitabilidade tão críveis quanto a metade biográfica do livro.

---

<sup>1</sup> EWALT, David M. *Dados e homens: a história de Dungeons & Dragons e de seus jogadores*. Trad. Rodrigo Salem. Rio de Janeiro: Record, 2016.

Já me sinto à vontade para me afirmar curado da desconfiança com relação à leitura e escrita de ficção, mas uma dúvida persiste: que coisa é essa que vi no *reality show* e nos relatos de partidas de RPG que não reencontrei mesmo nos meus autores favoritos de ficção? Por que, a partir do vício na leitura de textos técnicos e biografias, precisei dessas formas “menores” como ponte para poder voltar a abraçar a literatura? Pode essa ponte ser percorrida por outros?

Uma conclusão possível, e a que exponho aqui, é que essas narrativas, ao viverem na intersecção entre formas, carregam um efeito de leitura difícil de encontrar na ficção tradicional, a que chamarei em um primeiro momento de um efeito de “verdade”. São essenciais as aspas porque não me refiro aqui à Verdade, ainda que nunca única, sempre debatível, das coisas que acontecem de fato no mundo real. Também não me refiro à ideia de verossimilhança, de plausibilidade, de correspondência da ficção na realidade, ou da capacidade de uma obra de “fazer-nos crer que se submete ao real e não às suas próprias leis”<sup>2</sup>. Também não à verdade existencial, profundamente humana, carregada de experiência que se pode apreender do texto de um bom ficcionista. Me refiro unicamente a um efeito de leitura: o efeito de compreender o que se lê como algo não inventado, não manufaturado por um indivíduo; algo que não se conclui de acordo com os desígnios de um mestre ordenador, que não se filtra por um criador único, mas que contém em si um elemento de inevitabilidade, de sorte ou de conformação a uma regra e, ao menos em parte, independente da mão humana — *algo que não poderia ter transcrito de outra forma mesmo que alguém quisesse*. Para os fins desse ensaio, devo me referir a isso como inevitabilidade, facticidade ou mesmo verdade, sem buscar o rigor de uma classificação epistemológica e muito menos o julgamento estético que podem carregar essas palavras, mas simplesmente a compreensão de uma unidade de efeito.

Nas formas a serem aqui exploradas (a saber: literatura potencial, narrativas procedimentais, generativas e emergentes), os autores escrevem em co-autoria com um conjunto de procedimentos ou regras, com a sorte ou com um ou mais interpretadores (leitores, jogadores, etc.), e somente a partir desse elemento de co-autoria e de cessão de controle origina-se uma narrativa — parte desenhada e parte “factual”, verdadeira dentro de limites preestabelecidos. O leitor, por sua vez, enquanto leitor moderno e por vezes estafado pela sintaxe da ficção tradicional, sente que aquilo que está lendo não foi

---

<sup>2</sup> TODOROV, Tzvetan. Introdução ao verossímil. In: *A poética da prosa*. Trad. Claudia Berliner. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

exatamente criado, inventado por alguém, senão semi-autorado, com interferência de um autor-criador nas etapas iniciais, mas completa apenas com a ajuda de um co-autor-computador ou um co-autor-leitor.

Sabemos que, mesmo no texto linear, a mensagem final varia de leitor para leitor — o receptor, afinal, é parte fundamental da transmissão. A diferença é que, nos formatos aqui explorados, esse processo acontece ainda na formatação do texto, não somente na interpretação da mensagem. Aqui, a co-autoria é uma característica inerente da forma e anterior à interpretação. Ao colocar o autor de lado por um momento, esses formatos narrativos bebem da literatura para oferecer processos que são também lúdicos, performáticos e, mais a mais, uma exploração lateral da capacidade humana de contar histórias usando as mais diversas ferramentas.

A presente pesquisa não busca o esgotamento de um aspecto da literatura, mas a exploração dos cruzamentos, de algumas das formas e experimentos que se pode encontrar nas interseções desses interesses distintos: literatura, pós-modernidade, cultura digital e jogos.

## **O texto e o sistema**

Em seu *A Biblioteca de Babel*, Jorge Luis Borges apresenta a ideia de uma biblioteca praticamente infinita, que abriga tantos textos quantas são as combinações potenciais das letras do alfabeto, mais ponto e vírgula<sup>3</sup>. Escondidas na imensidão de possibilidades da Biblioteca estão todas as narrativas existentes, passadas e futuras, todas as previsões acertadas do porvir, assim como todas as incorretas, e todas as permutações e variações desses textos entre si e entre todos os outros textos possíveis. Em algum lugar da Biblioteca de Babel estariam até mesmo a própria descrição que Borges faz da Biblioteca de Babel e todos os seus rascunhos intermediários, assim como o presente ensaio e todos os seus rascunhos, as referências, e todas as incalculáveis versões que são quase uma ou outra coisa, mas não batem exatamente com nenhum rascunho nem com o ensaio completo.

O conto de Borges, mais do que desenvolver uma história, descreve um sistema. Um sistema, por sua vez, capaz de contar qualquer história, desde que essa seja encontrada por um agente humano ou por um sorteio particularmente fortunoso — busca

---

<sup>3</sup> BORGES, Jorge Luis. *Ficções* (1944). Trad. Davi Arrigucci Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

empreendida, metodicamente ou aleatoriamente, pelos incansáveis peregrinos, bibliotecários e inquisidores da Biblioteca de Babel.

Embora a Biblioteca, publicada pela primeira vez em 1941 na coletânea *O jardim das veredas que se bifurcam*, seja um exercício de lógica tão absurdo quanto genial, é possível encontrar experimentos históricos que brincam com o conceito, buscando, com resultados variados, compreender e explorar os limites da narrativa — escrita ou não. Ainda nesse espaço de experimentação, o advento da computação alavancou o conceito de sistemas combinatórios virtualmente infinitos, capazes de gerar mais histórias únicas do que qualquer pessoa poderia desfrutar em seu tempo de vida.

### Literatura potencial e escrita conceitual

Em *Cent mille milliards de poèmes*, de 1961, o escritor e matemático amador Raymond Queneau apresenta um poema que pode ser lido de muitas formas diferentes, a partir da recombinação das linhas de seus dez sonetos. Nas palavras de Queneau,

Essa pequena obra permite a cada um compor à vontade cem mil bilhões de sonetos, todos normalmente bem entendidos. É um tipo de **máquina de fabricar poemas**, mas em número limitado; é verdade que esse número, ainda que limitado, produz leitura por aproximadamente cem milhões de anos (lendo vinte e quatro horas por dia).<sup>4</sup>

Opondo-se à proposta surrealista, que advogava pela criação através da inspiração, pelo uso da psicologia dos sonhos, pela criação “automática” e espontânea através do acaso, o grupo Oulipo, do qual Queneau fazia parte, defendia a literatura feita a partir de regras e restrições explícitas, fosse a partir de um axioma matemático ou algum tipo de limitação formal, mas nunca subscientes e desconhecidas do autor.

Fundado em 1960 pelo matemático François Le Lionnais e pelo próprio Queneau, o Oulipo, Oficina de Literatura Potencial, buscava com isso uma escritura que fosse uma construção intencional, consciente, onde o leitor pudesse desfrutar não apenas da obra finalizada, mas também da busca por seus componentes geradores e as demais possibilidades que esses pudessem abrigar:

---

<sup>4</sup> QUENEAU apud FUX, Jacques. *Literatura e matemática*: Jorge Luis Borges, Georges Perec e o Oulipo. São Paulo: Perspectiva, 2016, p. 42. (Grifo meu.)



Convém dizer que no método do “Oulipo” é a qualidade dessas regras, sua engenhosidade e elegância que conta em primeiro lugar. (...) Cada exemplo de texto construído segundo regras precisas abre a multiplicidade “potencial” de todos os textos virtualmente passíveis de escrita segundo aquelas regras e de todas as leituras virtuais desses textos.<sup>5</sup>

Outro membro reconhecido do Oulipo foi Italo Calvino, que sob a égide das regras e restrições escreveu *As cidades invisíveis*<sup>6</sup>, *O castelo dos destinos cruzados*<sup>7</sup> e *Se um viajante numa noite de inverno*<sup>8</sup>, em 1972, 1973 e 1979 respectivamente. As três obras são escritas segundo regras que, ao mesmo tempo que guiam e viabilizam sua escritura, impõem um desafio a Calvino, que não tem controle total sobre o que pode colocar no papel.

Em *Cidade invisíveis*, há regras evidentes relativas à estrutura dos capítulos. O primeiro e o último capítulos apresentam, cada um, dez cidades. Todos os outros apresentam cinco cidades cada. Cada capítulo contém dois interlúdios em que Marco Polo conversa com Kublai Khan sobre suas viagens e os problemas enfrentados pelo imperador. Mais interessante: as cidades estão separadas por temas, em um total de onze, sendo que cada tema é explorado somente cinco vezes. A repetição de temas é anotada pelo nome dos textos de cada cidade: “As cidades e a memória 1”, “As cidades e a memória 2”, “As cidades e o desejo 1”, etc. No primeiro capítulo, essa repetição forma um padrão de contagem específico (1; 2, 1; 3, 2, 1; 4, 3, 2, 1), e no último há um padrão similar, que parece complementar o anterior (5, 4, 3, 2; 5, 4, 3; 5, 4; 5). Em todos os outros capítulos, há sempre um tema sendo explorado pela quinta vez, um pela quarta, etc (5, 4, 3, 2, 1) — o que resulta na regra mais interessante: em todo capítulo, um tema abandona o livro, e um novo é introduzido.

Não tenho dúvidas de que Calvino tem muito a contar em *As cidades invisíveis* independentemente de suas regras de organização — e que o volume pode ser desfrutado sem que se perceba as regras —, mas o fato de ter feito o livro *enquanto sujeito a essas limitações* apenas o torna mais especial. Estivesse Calvino livre para colocar no livro os

---

<sup>5</sup> FUX, op. cit., p. 35.

<sup>6</sup> CALVINO, Italo. *As cidades invisíveis*. Trad. Diogo Mainardi. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

<sup>7</sup> CALVINO, Italo. *O castelo dos destinos cruzados*. Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

<sup>8</sup> CALVINO, Italo. *Se um viajante numa noite de inverno*. Trad. Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

temas que quisesse, talvez não houvesse um equilíbrio tão grande na riqueza simbólica das narrativas apresentadas.

Já em *O castelo dos destinos cruzados*, são as cartas do tarô que desenham as histórias — leituras possíveis de um sistema que antecede a narrativa, e que convidam o leitor a imaginar suas próprias permutações. Aqui, ao contrário de em *As cidades invisíveis*, a regra é parte fundamental da leitura, podendo se mostrar mais instigante do que o próprio texto que daí resulta. A regra que dá forma ao texto, o jogo criativo, também pretende ser lido:

As possibilidades e os limites formais impostos pela estrutura narrativa escolhida para a obra — a combinatória e o baralho de tarô — são explorados esteticamente e criativamente, contribuindo para o desenvolvimento da temática literária como objeto da ficção: o autor utiliza a estrutura criada como **elemento propiciador da discussão**, como mote para o **jogo reflexivo** sobre leitura e escrita.<sup>9</sup>

Em *Se um viajante numa noite de inverno*, Calvino vai além e publica as regras de antemão à escritura do livro. Fux compara esse conjunto de regras a um algoritmo de computador:

É possível considerar *Se um Viajante Numa Noite de Inverno* como um hiper-romance que se constrói seguindo um modelo previamente determinado, **como um algoritmo**. Na *Bibliothèque oulipienne*, volume 20, Calvino apresenta um texto em que mostra como construirá seu livro — a estrutura geral da obra, as relações entre as personagens de cada capítulo e a posição do leitor e do autor.<sup>10</sup>

Um algoritmo é uma sequência de regras ou operações, uma receita a ser executada de forma a alcançar um objetivo definido. No contexto da computação, o algoritmo — também referido como procedimento, método, rotina — é a base de toda operação possível de se executar em um computador.

Ainda fora dos computadores, no entanto, as pretensões algorítmicas do Oulipo também ganham eco na produção de escritores conceituais como Kenneth Goldsmith, autor de *Uncreative Writing: Managing Languages in the Digital Age*<sup>11</sup>. Kenneth é um

---

<sup>9</sup> FUX, op. cit., p. 50. (Grifos meus.)

<sup>10</sup> Ibid. (Grifo meu.)

<sup>11</sup> GOLDSMITH, Kenneth. *Uncreative writing: managing languages in the digital age*. Nova Iorque: Columbia University Press, 2011.

grande proponente da chamada escrita conceitual, por ele apelidada de escrita “não criativa”<sup>12</sup>.

A escrita conceitual ou não criativa é uma poética do momento, que funde os impulsos de vanguarda do último século com as tecnologias do presente, uma que propõe um campo expandido para a poesia do século XXI (...)<sup>13</sup>

Em *Uncreative Writing*, resumizando e justificando suas ambições artísticas, ao mesmo tempo que aponta para manifestações irmãs, paralelas e futuras, Goldsmith advoga por uma produção literária fragmentária, experimental, “não-expressiva”, em uma tentativa de explorar caminhos da linguagem que a acepção tradicional de “criatividade” não permitiria ou não arriscaria trilhar. Goldsmith admite inspiração na concepção de Sol LeWitt de arte conceitual:

Quando um artista usa uma forma de arte conceitual, significa que todo o planejamento e decisões são tomados de antemão e a execução é algo mecânico. A ideia se torna **uma máquina que faz a arte**.<sup>14</sup>

E acrescenta: “Na escrita conceitual, a ideia ou conceito é o aspecto mais importante da obra.”<sup>15</sup> A exemplo das experimentações literárias do Oulipo, aqui a qualidade, elegância e engenhosidade das regras é mais importante do que a legibilidade ou a possibilidade de desfrute do texto final. Goldsmith encontra nas palavras do poeta e professor Craig Dworkin as provocações que dão vazão ao exercício da escrita não-criativa:

De que forma se pareceria uma poesia não-expressiva? Uma poesia do intelecto ao invés da emoção? Uma em que as substituições no centro da metáfora e da imagem sejam substituídas pela apresentação direta da própria linguagem, com o “transbordamento espontâneo” sendo suplantado por um **procedimento metucioso** e um processo exaustivamente lógico? Em que a auto-estima do ego do poeta seja transformada na linguagem auto-reflexiva do próprio poema? De forma que o teste da poesia não fosse mais se essa poderia ter sido melhor feita

---

<sup>12</sup> No original, “*uncreative writing*”. Para o propósito desse ensaio vou assumir o termo “não criativa”, utilizada por Marjorie Perloff — mas outras interpretações são possíveis, a exemplo de “descriativa”. Afinal, como comentado mais à frente, a “*uncreative writing*” trata-se mais de um ato de desconstrução de um paradigma de criatividade do que da afirmação de que não há criatividade nesses formatos.

<sup>13</sup> GOLDSMITH apud PERLOFF, Marjorie. *O gênio não original: poesia por outros meios no novo século*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013, p. 244.

<sup>14</sup> LEWITT apud GOLDSMITH, Kenneth, op. cit. (Tradução minha, grifo meu.)

<sup>15</sup> GOLDSMITH apud PERLOFF, op. cit., p. 245.

(a questão da oficina), mas se poderia concebivelmente ter sido feita de outra forma.<sup>16</sup>

Uma poesia do intelecto ao invés da emoção, é o que parece buscar Goldsmith em obras como *Traffic*, *Day*, *Fidget* e *Soliloquy*.

Em *Traffic*, Goldsmith transcreve o boletim de trânsito de uma rádio durante as 24 horas de um feriado na cidade de Nova Iorque: engarrafamento, acidentes nas vias, melhores caminhos a tomar para sair da cidade, além de comentários dos locutores, da natureza mais diversa. Já em *Day*, o autor transcreve uma edição do *New York Times* da primeira à última palavra, incluindo endereços, números de página e tudo aquilo que não se espera ler ao abrir o jornal — assim o desnudando por completo e transformando-o em outra coisa, talvez poesia, talvez piada, talvez registro histórico, mas não mais um jornal. Em *Fidget*, a regra de construção é a descrição detalhada de todos os movimentos feitos por Goldsmith ao longo de um dia inteiro, enquanto *Soliloquy* registra todas as palavras ditas por ele na rotina de uma semana.

Nessas obras, o procedimento interessa mais do que o resultado. Há sempre alguma coisa a se apreender da leitura dos textos, e algo a se desvendar, como prova Marjorie Perloff em sua análise<sup>17</sup> de *Traffic*, mas é inegável que são leituras insalubres. Segundo Perloff, “É o poeta, afinal, que insiste que é só o ‘conceito’ desses livros que conta, que, de fato, é impossível ‘ler’ *Day* ou *Fidget* ou *Soliloquy*.”<sup>18</sup>

O encanto pelo conceito vem de perceber que, fosse qualquer outro dia, qualquer diferença nas condições da estrada, do clima ou da vontade dos viajantes, o texto não poderia ser o mesmo, porque a única criação controlada ali é a regra, e a partir dela tem-se apenas a matéria-prima imprevisível, imutável e largamente aleatória do boletim de trânsito ou das notícias do jornal de um dia específico. Em um caso brilhante de adequação à proposta da escrita “não criativa”, feita a partir da execução de uma regra, a obra de Goldsmith foi “dublada” para o português brasileiro no livro *Trânsito*<sup>19</sup>, não como uma tradução *ipsis literis* do texto, mas como a re-aplicação do procedimento — dessa vez transcrevendo-se o boletim de trânsito de um fim de tarde na cidade de São Paulo. Novamente a exemplo do Oulipo, cada regra de construção, cada proposta de

---

<sup>16</sup> DWORKIN apud GOLDSMITH, op. cit. (Tradução minha, grifo meu.)

<sup>17</sup> PERLOFF, op. cit.

<sup>18</sup> Ibid., p. 248.

<sup>19</sup> GOLDSMITH, Kenneth. *Trânsito*. Dublado por Leonardo Gandolfi e Marília Garcia. São Paulo: Luna Parque, 2016.

procedimento conquista o leitor não pelo resultado, mas pela “multiplicidade potencial” dos inúmeros textos possíveis de se alcançar com aquele mesmo conjunto de regras, e pelo senso de inevitabilidade e factualidade, de verdadeiro registro material que qualquer aplicação singular das regras carrega.

### Geradores de histórias

Queneau e Calvino, assim como seus contemporâneos do Oulipo, não viveram a popularização do computador doméstico na era digital. Não limitados à combinatória de papel, no entanto, defendiam as possibilidades do uso de computadores para a literatura potencial, tendo Queneau chegado a realizar experimentos com esses<sup>20</sup>. Calvino, por sua vez, afirmou que o uso de computadores

ajuda em situações nas quais as estruturas escolhidas pelo autor têm número restrito, mas as realizações possíveis são combinatorialmente exponenciais, apenas sendo passíveis de execução por um computador.<sup>21</sup>

De fato: contemporaneamente, *Cent mille milliards de poèmes* conta com implementações digitais que geram, a um clique de um botão, as milhões de possibilidades combinatórias do poema múltiplo proposto por Queneau<sup>22</sup>.

No meio digital, o termo “narrativas procedimentais” (*procedural narratives*) tem se disseminado em referência ao ato de escrever (ou produzir outros tipos de conteúdo) com intermédio desses algoritmos combinatórios, a partir de uma prática comum no campo dos jogos digitais:

A computação gráfica historicamente usou o termo “*procedural*” [procedimental, processual] para descrever artefatos derivados de processos, incluindo até mesmo o processo de renderizar cenas 3D (...) Quando a Intel publicou um relatório técnico direcionado a desenvolvedores de jogos, intitulado “*Procedural 3D Content Generation*” [Geração de conteúdo 3D procedimental], a frase (sem o “3D”) pegou, auxiliada pela intersecção histórica entre jogos e comunidades gráficas.<sup>23</sup>

---

<sup>20</sup> FUX, op. cit., p. 37

<sup>21</sup> CALVINO apud FUX, op. cit., p. 53.

<sup>22</sup> BODIN, Magnus. *Cent mille milliards de poèmes*. 1997. Disponível em: <<https://x42.com/active/queneau.html>>. Acesso em: 08 fev. 2021.

<sup>23</sup> COMPTON, K.; OSBORN, J.; MATEAS, M. *Generative Methods*. In: The Fourth Procedural Content Generation in Games workshop, PCG, v. 1. 2013. Disponível em: <<http://www.galaxykate.com/pdfs/ComptonOsbornMateas-Generative%20Methods.pdf>>. Acesso em: 02 dez. 2019. (Tradução minha, notas minhas.)

Em um jogo com conteúdo gerado proceduralmente (*procedurally generated content*, ou PCG), a criação manual de desafios, cenários, personagens e mesmo histórias é substituída pela geração automática mediada por regras. O autor humano estabelece um conjunto de diretrizes e parâmetros — tamanhos e conformações possíveis para um ambiente, quantidade mínima e máxima de adversários em um confronto, gatilhos narrativos possíveis para cada momento do arco temático maior — e a partir daí o computador calcula o que vai apresentar a cada jogador individualmente, buscando ao máximo não repetir resultados. O artesanal dá espaço ao automático, e o trabalho humano deixa de ser o de autorar o texto final, e passa a ser de formatar e alimentar o sistema gerador.

Dessa forma, a “geração procedural” busca o barateamento de processos de trabalho, de um lado, e a experimentação estética, de outro, a partir da criação não de conteúdo, mas de métodos de composição automática de conteúdo, que possam prover inúmeras sessões de jogo com material (narrativo, gráfico, sonoro, etc.) gerado de forma semi-aleatória. Nessa acepção, entende-se uma música procedural como uma música gerada automaticamente a partir de regras pré-estabelecidas, com uso de aleatoriedade, e da mesma forma uma narrativa procedural é uma narrativa formulada a partir de um método de composição automática, como pode-se ver em jogos como *Moon Hunters*<sup>24</sup> e *The Shrouded Isle*<sup>25</sup>. Nesses jogos, cada partida apresenta ao jogador uma história diferente — que parte de módulos escritos por mãos humanas, mas cuja composição final é de autoria do computador.

Vale lembrar que, apesar das relações com a geração de conteúdo para jogos, e apesar de explorar formatos inviáveis antes do advento do computador e da internet, a arte generativa não é exclusiva do ambiente digital:

A arte generativa não é tecnológica, nem especificamente digital, apesar da recente popularidade de obras que são ambas. De várias formas, processos generativos têm sido há tempo evidentes na arte, precedendo em muito a atual era do computador digital.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> MOON Hunters. Montreal: Kitfox Games, 2016. Jogo eletrônico.

<sup>25</sup> THE SHROUDED Isle. Montreal: Kitfox Games, 2016. Jogo eletrônico.

<sup>26</sup> DORIN, A.; MCCABE, J.; MCCORMACK, J.; MONRO, G.; WHITELAW, M. *A framework for understanding generative art*. Digital Creativity 23(3-4):239-259, 2012. (Tradução minha.)

Vale notar que os autores aqui citados defendem o uso do termo “métodos generativos” no lugar de “procedimentais”, em um esforço de dissociar tais métodos do campo do desenvolvimento de jogos e retomar um elo histórico com outras artes, como a música, a pintura e a literatura. A pesquisadora e futurista Kate Compton afirma que, ao sair do contexto de geração de conteúdo para jogos e abordar o tema de forma mais ampla, foi capaz de trabalhar em agentes de conversação, *bots*, arte interativa e tecidos generativos usando as mesmas ferramentas desenvolvidas para jogos: “Música generativa, criatividade computacional, arquitetura paramétrica e muitos outros campos usam esses mesmos métodos.”<sup>27</sup> De forma geral,

Arte generativa refere-se a qualquer prática artística em que o artista usa um sistema... que é colocado em movimento com algum grau de autonomia contribuindo para, ou resultando em, uma obra de arte completa.<sup>28</sup>

É nesse campo de pesquisa que Compton e um grupo de colegas desenvolveram a linguagem Tracery, uma ferramenta de texto generativo pensada para uso por parte de autores<sup>29</sup>, em oposição ao uso por pesquisadores ou cientistas da computação. Na prática, Tracery é uma biblioteca de desenvolvimento, uma linguagem computacional de fácil aprendizado, que pode ser acessada e posta em uso por intermédio de ferramentas especializadas em criação de bots generativos, como o site Cheap Bots Done Quick<sup>30</sup>.

Por meio desse site, e fazendo uso da linguagem Tracery, é possível criar de maneira simples um robô que publica periodicamente *tweets* gerados automaticamente, a partir de um conjunto de regras determinadas pelo autor. O resultado são perfis do Twitter<sup>31</sup> que apresentam, essencialmente, o que Queneau propunha 60 anos atrás com *Cent mille milliards de poèmes*: infíndáveis variações sobre um conjunto de módulos-base, a serem lidos não linearmente, não buscando apreender o universo emocional e simbólico do autor, mas com interesse intelectual sobre a regra e o formato, sobre o “potencial” inacabável advogado pelo Oulipo e ecoado pelos procedimentos de

---

<sup>27</sup> COMPTON, K.; MATEAS, M. *A Generative Framework of Generativity*. 2017. (Tradução minha.)

<sup>28</sup> GALANTER, 2003 apud DORIN *et al*, op. cit. (Tradução minha.)

<sup>29</sup> COMPTON, K.; KYBARTAS, B.; MATEAS, M. 2015. *Tracery: An author-focused generative text tool*. In ICIDS, 154–161.

<sup>30</sup> CHEAP BOTS DONE QUICK. Disponível em: <<https://cheapbotsdonequick.com/>>. Acesso em: 07 jul. 2020.

<sup>31</sup> TWITTER. Disponível em: <<https://twitter.com/>>. Acesso em: 30 jan. 2021.

Goldsmith. Tracery não apenas concretiza, mas populariza a “máquina de gerar poemas” de Queneau.

Um bom exemplo de texto experimental generativo feito utilizando Tracery é o perfil *a strange voyage*<sup>32</sup>, que publica, a cada trinta minutos, um relato do diário da tripulação de um barco fictício singrando os mares. Afixada no topo da lista de tweets está a frase que dá o tom da jornada:

Casas em chamas encolhem ao longo da costa. Os olhos ardem em lágrimas.<sup>33</sup>

É a única frase autorada por mãos humanas — todas as outras nascem de uma série de cálculos de aleatoriedade feitos duas vezes por hora de forma a recombinar pequenos módulos, a exemplo das linhas dos sonetos de Queneau. Eis o registro de algumas horas, em ordem de publicação:

(...)  
Um céu brilhante com uma lua negra.  
  
Os mares embalam a embarcação.  
  
O mar não está mais calmo, e o mar sinistro nos nega seu peixe.  
  
À deriva por águas rasas.  
  
Nuvens negras irrompem acima. O céu furioso não mostra compaixão.  
  
Planejamos nossa rota. Negros penhascos brilhantes passam por nós.  
  
Chuva fria, dura. Nós fazemos o melhor para manter todos a bordo.  
  
O oceano preguiçoso. Um dos nossos cozinha lagostas com favos de mel.  
  
Revisamos nossa carga; algumas porções de peixe conseguido a duras custas e uma porção de raízes.  
(...)<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> BAXTER-WEBB, Joe. *A strange voyager's earliest voyages*. 2017. Disponível em: <<https://joebaxterwebb.wordpress.com/2017/01/23/a-strange-voyagers-guide-to-starting-a-twitter-prose-bot/>>. Acesso em: 02 dez. 2019.

<sup>33</sup> TWITTER. *a strange voyage*. Disponível em: <[https://twitter.com/str\\_voyage/status/1355081730554789889](https://twitter.com/str_voyage/status/1355081730554789889)>. Acesso em: 30 jan. 2021. (Tradução minha.)

<sup>34</sup> Ibid. Disponível em: <[https://twitter.com/str\\_voyage](https://twitter.com/str_voyage)>. Acesso em: 02 dez. 2019. (Tradução minha.)



A partir de uma gramática básica definida pelo autor, com módulos textuais de maior ou menor granularidade<sup>35</sup>, o algoritmo cria trechos novos a cada meia hora, contando a história sem fim de um barco navegando os mares. Aqui, também, a vontade do autor é submissa à inevitabilidade e aleatoriedade do que acontece depois, quando as inúmeras leituras da história são geradas de fato.

Uma espécie de *O velho e o mar* digital, a ser lido não como um arco mas como um laço, um *loop* contínuo, *a strange voyage* é um experimento de narrativa em tempos digitais, eternamente inconclusa, que pode ser tomado como exemplo de conto pós-moderno, descrito por Ítalo Ogliari como

todo aquele que põe em evidência, que problematiza, desestrutura e discute, dentro de uma articulação formal, estética e paródica o próprio conto moderno, numa relação de apropriação, imitação, assassinato e abandono de seu predecessor.<sup>36</sup>

Nesse ato de desestruturação da história, e tendo publicação seriada na popular rede social, de trinta em trinta minutos desde fevereiro de 2016, *a strange voyage*, assim como outras narrativas generativas feitas com a linguagem Tracery, reflete o espírito da arte pós-moderna:

(...) uma arte superficial, descentrada, infundada, autorreflexiva, divertida, caudatária, eclética e pluralista, que obscurece as fronteiras entre a cultura “elitista” e a cultura “popular”, bem como entre a arte e a experiência cotidiana.<sup>37</sup>

Não seria exagero imaginar que Raymond Queneau teria sido um entusiasta das narrativas generativas feitas com Tracery, virtualmente incontáveis, na interseção entre a literatura e a estatística.

Cabe aqui um parêntese sobre as narrativas em *loop*, ou laço. O designer de jogos Dan Cook inaugura o conceito no artigo *Loops and Arcs*<sup>38</sup>. Segundo Cook, laços são processos de repetição, ação-reação, que são “quase sempre exercitados múltiplas vezes”.

---

<sup>35</sup> COMPTON, OSBORN, MATEAS, op. cit. A granularidade é a escala das partes individuais com relação ao todo: “Quão completamente formadas são as entradas para o método generativo?”. Quanto mais inacabados e numerosos sejam os componentes, mais granular será a composição.

<sup>36</sup> OGLIARI, Ítalo. *A poética do conto pós-moderno e a situação do gênero no Brasil*. Porto Alegre, 2010, p. 12.

<sup>37</sup> EAGLETON, 1998 apud OGLIARI, op. cit., p. 26.

<sup>38</sup> COOK, Daniel. *Loops and Arcs*. 2012. Disponível em: <<http://www.lostgarden.com/2012/04/loops-and-arcs.html>>. Acesso em: 02 dez. 2019.

Jogos, tradicionalmente, são uma mídia construída sobre laços — a repetição se torna exercício, a compreensão do resultado a cada volta resulta em domínio e mestria. Arcos, por sua vez, são linhas com começo, meio e fim, mais tradicionalmente vistos na literatura e no cinema, perfeitos para “entregar uma carga de informação pré-processada”<sup>39</sup>. Se os arcos são o formato preferido para se contar histórias (sendo a história, tradicionalmente, um recorte finito de um todo), os laços descrevem uma miríade de outras atividades humanas, como a religião, a política, o exercício da crítica literária e a própria Academia: jogos de repetição, rituais e aprendizado continuado, de atividades cíclicas, sem ponto final claro.

Sem qualquer pretensão de julgamento de valor, Cook resume o que torna os laços um formato digno de nota: “Ao passo que laços geralmente descrevem um espectro estatístico de resultados, a notação em arco descreve apenas uma única amostra.”<sup>40</sup>

### **Histórias de robôs**

A fim de aprender a linguagem Tracery e experimentar o processo de composição de um bot generativo, fiz um “poeta procedimental” — um robô que publica, a cada trinta minutos, uma frase combinando palavras com as quais o alimentei. A estrutura geral da frase e as palavras são todas minhas, mas as frases resultantes, nenhuma<sup>41</sup>.

Segue uma seleção de algumas horas de falas do robô, tiradas em ordem de publicação de um dia qualquer:

(...)  
 Eu sou a mãe que teme a chuva.  
  
 Sou o mal que vigia o ovo.  
  
 Eu sou a mãe que aceita a cerca.  
  
 Quero o gato que estraga o parque.  
  
 O bicho que maltrata o jogo.  
  
 Sou o cão que revela as grades.  
  
 Vejo o mal que acolhe a noite.

---

<sup>39</sup> Ibid.

<sup>40</sup> Ibid.

<sup>41</sup> TWITTER. *Dadobot*. Disponível em: <<https://twitter.com/PoetaProcedural>>. Acesso em: 07 jul. 2020.

E a mãe que aceita o jogo.  
 E o bicho que derrota a chuva.  
 Eu sou o cão que concede o ovo.  
 A mão que ilumina a carne.  
 Sou o enfermo que tolera a pele.  
 Eu sou o vento que apaga o barco.  
 Quero o rato que comporta a carne.  
 A prole que ilumina a morte.  
 (...) <sup>42</sup>

Embora o efeito estético reinante seja o caos da aleatoriedade, a leitura contínua das frases geradas possibilita buscar e eventualmente encontrar significado em algumas combinações fortuitas de palavras. Aqui, novamente, o procedimento instiga o leitor mais do que o resultado do texto: embora as palavras sejam *input* humano, as escolhas são todas do computador. Resgatando Perloff:

A legibilidade é a última coisa na mente desse tipo de poesia. A escrita conceitual só é boa quando a ideia é boa; muitas vezes, a ideia é muito mais interessante do que os textos resultantes. <sup>43</sup>

Cabe apresentar o método de forma resumida, na intenção de difundi-lo: a linguagem Tracery se baseia em um conjunto pequeno e simples de regras; tudo o que o autor escreve são grupos de palavras ou frases aninhados recursivamente, ou seja, grupos contendo grupos contendo grupos, etc. Um grupo comum a todos os textos escritos com Tracery, chamado *origin*, dita o esqueleto principal, podendo conter palavras, frases ou outros grupos, de onde se faz um sorteio para encontrar termos para publicação. Um grupo pode conter uma palavra (“mãe”, “voz”), uma frase (“Eu sou”), ou outro grupo ainda (como um conjunto de animais ou um conjunto de verbos), que também deve retornar um termo específico via sorteio. Importante lembrar que não há nenhum tipo de inteligência

---

<sup>42</sup> Ibid.

<sup>43</sup> PERLOFF, op. cit., p. 245.

artificial ou processos de aprendizado computacional (*machine learning*) em ação em Tracery: apenas um rolar de dados<sup>44</sup>.

Dessa forma, o código-fonte do poeta procedimental acima se parece com o seguinte:

```
{
  "origin" : ["#grupoIntro# #grupoSujeito# que #grupoAção# #grupoObjeto#"],
  "grupoIntro" : ["Eu sou", "Sou", "E", "Quero", "Vejo", ""],
  "grupoSujeito" : ["a prosa", "o mal", "a voz", "a mão", "a mãe", "o olho", (...)],
  "grupoAção" : ["rejeita", "esconde", "assusta", "maltrata", "vigia", (...)],
  "grupoObjeto" : ["a carne", "a vida", "o medo", "a morte", "o filho", (...)]
}
```

O grupo *origin* propõe um esqueleto pequeno para publicação, composto de uma introdução variável (*#grupoIntro#*), um substantivo (*#grupoSujeito#*), um verbo (*#grupoAção#*) e um segundo substantivo (*#grupoObjeto#*). A delimitação *#* chama um sorteio interno a cada grupo, enquanto as aspas e colchetes delimitam grupos e frases, em uma sintaxe simples. Símbolos adicionais permitem capitalização automática, persistência de informações dentro de uma mesma frase, entre outras funções. Sendo um processo online, contínuo, é possível fazer melhorias na “máquina de gerar poemas” em tempo real, de forma a refinar o campo semântico ou ajustar o efeito pretendido da leitura. Basta adicionar ou remover termos do sorteio, ou sugerir novos esqueletos-origem.

Em um segundo experimento, busquei compreender as possibilidades e desafios de construção de uma narrativa em prosa escrita com Tracery, a exemplo de *a strange voyage*. O perfil *Villa Diodati, ou Mary Shelley no dia da marmota* publica, a cada meia hora, um trecho de uma narrativa em *loop*: no verão de 1816, Mary Shelley e um grupo de amigos se reúnem na casa de campo de Lord Byron — mas a chuva os mantém fechados lá dentro em uma noite sem fim<sup>45</sup>.

---

<sup>44</sup> Os processos de escrita utilizando aprendizado computacional e redes neurais fogem do escopo desse ensaio, mas são merecedores de um estudo à parte. Nesses processos, mais avançados tecnicamente, alimenta-se uma máquina com um conjunto de textos-base, e a máquina é treinada para produzir textos que emulem os temas e características das obras originais. Como nas demais formas aqui exploradas, há um potencial de criação bem distante dos processos criativos tradicionais, assim como amplo espaço para discussão sobre autoria e propriedade do texto.

<sup>45</sup> TWITTER. *Villa Diodati, ou Mary Shelley no dia da marmota*. Disponível em: <<https://twitter.com/DiodatiVilla>>. Acesso em: 30 jan. 2021.

Em *Villa Diodati*, a estrutura é maior e mais complexa do que a do poeta procedimental. É necessário que a própria frase-origem apresente possibilidades diferentes de enfoque narrativo, ou então a repetição se torna frequente demais, criando uma cacofonia que não se presta à prosa. Aqui, há sete tipos de frases possíveis para compôr uma publicação: um registro de estado da noite (horário, quantas pessoas há na casa, etc); uma descrição do ambiente (interno ou externo); o relato breve de uma ação individual; um momento de conflito; a revelação de uma tragédia; uma reflexão onisciente; ou a descrição da escrita de um dos convivas. Cada módulo desses contém um leque de possibilidades combinatórias próprio, incluindo a possibilidade de ser publicado sozinho (por ex.: a descrição de uma atividade), juntamente com *status* da casa (por ex.: a atividade e o momento da noite em que ela acontece), ou acompanhada de uma descrição do ambiente (por ex.: a atividade e uma descrição da paisagem externa).

A título de ilustração, segue um recorte da edição do texto em um aplicativo de bloco de notas, com a descrição da frase-origem encabeçando a estrutura:

```

mary_shelley
1  {
2  "origin": ["#baseStatus#",
3           "#baseAmbiente#",
4           "#atividade#", "#atividade#",
5           "#conflito#",
6           "#tragedia#",
7           "#reflexao#",
8           "#escrita#", "#escrita#"],
9
10 "atividade": ["#baseAtividade#", "#baseStatus# #baseAtividade#", "#atividadeAmbiente#",
11 "atividadeAmbiente": ["#baseAmbiente# #baseAtividade#", "#baseAtividade# #baseAmbiente#"],
12 "conflito": ["#baseConflito#", "#baseStatus# #baseConflito#", "#conflitoAmbiente#"],
13 "conflitoAmbiente": ["#baseAmbiente# #baseConflito#", "#baseConflito# #baseAmbiente#"],
14 "tragedia": ["#baseTragedia#", "#baseStatus# #baseTragedia#", "#tragediaAmbiente#"],
15 "tragediaAmbiente": ["#baseAmbiente# #baseTragedia#", "#baseTragedia# #baseAmbiente#"],
16 "reflexao": ["#baseReflexao#", "#baseStatus# #baseReflexao#", "#reflexaoAmbiente#"],
17 "reflexaoAmbiente": ["#baseAmbiente# #baseReflexao#", "#baseReflexao# #baseAmbiente#"],
18 "escrita": ["#baseEscrita#", "#baseStatus# #baseEscrita#", "#escritaAmbiente#"],
19 "escritaAmbiente": ["#baseAmbiente# #baseEscrita#", "#baseEscrita# #baseAmbiente#"],
20
21 "baseStatus": ["#statusHoraBase#", "#statusHoraBase#", "#statusRestamSimples#", "#statusSono#"],
22 "statusRestamSimples": ["#restamQuantidade# na #globalVilla#."],
23 "restamQuantidade": ["#restamVerbo# #quantidadeNormal#", "#restamVerbo# #quantidadeNorma
24 "restamVerbo": ["Há", "Restam"],
25 "quantidadeNormal": ["seis pessoas", "cinco pessoas", "quatro pessoas", "três pessoas"],
26 "quantidadeEsquisito": ["Restam duas pessoas", "#restamVerbo# pessoas demais", "Resta u
27 "apenas": ["apenas", "somente"],
28 "restamEsquisito": ["sombas", "fantasmas", "lembranças", "memórias", "esqueletos", "man
29 "statusHoraBase": ["Alguns minutos se passam.", "Algumas horas se passam.", "O tempo passa."
30 "statusSono": ["Todos #statusAcordam# na Villa Diodati.", "Todos #statusDormem# na Villa Dio
31 "statusAcordam": ["acordam", "se levantam"],
32 "statusDormem": ["dormem", "repousam", "descansam"],
33
34 "baseAmbiente": ["#ambienteInterno#", "#ambienteExterno#", "#ambienteExterno# #ambienteInterno#
35 "ambienteInterno": ["O fogo #fogoOnde# #fogoFaz#.", "#estalaQue.capitalize# estala.", "Ouve-se a
36 "fogoOnde": ["da lareira", "dos castiçais", "nos olhos de #globalPersonagens#", "no assoalho
37 "fogoFaz": ["faz as sombras #fogoSombas# #fogoProjeta#", "aquece os corpos frios", "aquece
38 "fogoSombas": ["dançarem", "se curvarem", "tremem", "gargalharem", "tremularem", "cre
39 "fogoProjeta": ["nas paredes", "nas paredes", "nas janelas", "na mobília", "na madeira"]
40 "fogoCor": ["vermelho", "púrpura", "carmesim", "azul", "laranja"],
41 "fogoAdjetivo": ["intenso", "intenso", "forte", "brilhante", "sombrio", "agourento", "si
42 "estalaQue": ["a madeira das paredes", "o forro", "a casa", "o assoalho", "a lareira"],
43 "ambienteInternoClaro": ["a parede estampa mais sombras do que há pessoas.", "a sala está v
44 "ambienteInternoCheiro": ["fumaça", "batatas", "porco assado", "peixe assado", "frango assad
45 "ambienteExterno": ["#ambienteExternoAntes#.", "#ambienteExternoDepois.capitalize#.", "#ambiente
46 "ambienteExternoAntes": ["O vento #ventoAdjetivo# #ventoVerbo# #ventoOnde#", "A chuva #chuva
47 "ambienteExternoDepois": ["um estampido sacode as vidraças", "#ambienteExternoSom#", "o port
48 "ventoAdjetivo": ["gelado", "forte", "frio", "lamentoso", "úmido", "cortante"],
49 "ventoVerbo": ["sibila", "bate", "sussurra", "sopra", "uiva"],
50 "ventoOnde": ["nas frestas das janelas", "nas janelas", "nas janelas do segundo andar",
51 "chuvaVerbo": ["troveja", "entra", "ribomba", "respinga", "desce fina", "cai suave"],
52 "chuvaOnde": ["no gramado", "no jardim", "entre as frestas das janelas", "nas calhas", "n
53 "trovaoSinonimos": ["trovão", "relâmpago", "raio", "clarão", "rasgo de luz"],
54 "trovaoFaz": ["chacoalha a casa", "estoura lá fora", "arrebenta no céu", "atinge uma árv
55 "ambienteExternoSom": ["um uivo dolorido atravessa o gramado escuro", "ouve-se som de passos
56 "foraDescricao": ["a escuridão é completa", "o silêncio é fúnebre", "o silêncio é completo",

```

Em *Villa Diodati*, o desafio maior foi gerar módulos suficientes dentro de cada uma das frases-origem, e componentes suficientes de variação dentro de cada módulo, para que a repetição não ficasse evidente, e o leitor pudesse acompanhar algumas publicações em ordem tendo um vislumbre de narrativa ordenada. Ainda assim, a aleatoriedade e o *non-sequitur* são componentes inerentes a essa linguagem, e qualquer sequência de publicações pode apresentar momentos absurdos. Segue pouco mais de um dia de *Villa Diodati*, em ordem de publicação:

(...)  
É meia-noite.

O clarão de um relâmpago ilumina o porão, e assomam lembranças vagas da luz do dia. Velhos hábitos nunca morrem.

A noite vai alta. Mary escreve em letras apertadas a história de uma revolução necessária.

Alguns minutos se passam.

O vento frio sibila por entre as cadeiras. O assoalho estala. Claire Clairmont troca palavras breves com Lord Byron.

John propõe que preparem o jantar. O vento úmido sopra nas sombras do pátio.

A chuva ribomba no gramado.

Todos sentam para imaginar poemas. Um relâmpago arrebenta no céu, e um uivo dolorido atravessa o gramado escuro. O cheiro de roupas de baixo sujas preenche o segundo andar.

Há quatro pessoas na casa. John se dirige à sala de jantar.

Ouve-se sons de luta, e John se assusta. O fogo de uma vela tremula cada vez mais fraco.

Percy Shelley escreve enquanto conversa com seu próprio texto.

É a hora dos espíritos. Ouve-se um grito na sala de estar, e nem todos demonstram surpresa.

Nada como a chuva para fazer com que o medo sente-se à mesa. Um estampido sacode as vidraças.

Percy escreve a história de uma cidade governada por mortos. Um estampido sacode as vidraças. O cheiro de batatas preenche a casa.

Percy Shelley escreve a história de um cavalheiro que se alimenta de sangue. Lá fora, a escuridão é completa, e um estampido sacode as vidraças. O cheiro de peixe assado preenche a casa.

Há cinco pessoas na casa. John se dirige à sala de jantar.

Claire Clairmont se dirige ao sótão. Lá fora, o silêncio é completo.

O vento lamentoso sussurra nas frestas das janelas, e a tempestade para. Percy Shelley troca palavras breves com Mary.

Mary Shelley escreve com olhos vidrados enquanto conversa com seu próprio texto.

Lord Byron grita.

Lord Byron se engasga com a comida. O cheiro de terra preenche o quarto de hóspedes.

Percy Shelley troca palavras breves com Percy. Ouve-se arrastar de móveis na sala de leitura.

A tempestade para. A lareira estala.

O vento frio sibila nas árvores lá fora, e então a tempestade para. O cheio de sangue preenche a sala de leitura. Todos levantam para esticar as pernas.

O balanço das árvores do bosque lembra uma risada triste. O clarão de um relâmpago ilumina a antessala, e a parede estampa mais sombras do que há pessoas. John escreve a história de uma revolução por vir.

Todos acordam na Villa Diodati.

(...)<sup>46</sup>

O resultado parece transmitir a sensação de agonia e inquietude, um sonho de febre em uma noite tempestuosa, pontuando momentos sem levar a lugar algum. As estranhezas ficam evidentes: o módulo “um estampido sacode as vidraças” aparece três vezes seguidas — o que pode indicar que esse trecho em particular carece de mais opções de módulos, e que os módulos deveriam ser menores, mais granulares, evitando ao máximo frases completas. Em outro momento, “Percy Shelley troca palavras breves com Percy”, ele mesmo, pois o robô não tem conhecimento do significado de cada um desses nomes, apenas sorteia os resultados de uma sacola de alternativas. A estranheza maior, à luz da expectativa da narrativa linear, é perceber que a ilusão de sequência e causalidade é tênue e dura pouco: algumas publicações depois da última desse recorte, quando todos acordam, temos a mesma frase sendo repetida: “Todos acordam na Villa Deodati”.

O efeito maior é o de inevitabilidade: eu não tenho o poder de ajustar o texto para adequá-lo a uma leitura linear. Qualquer estranheza deve ser ajustada na própria regra: adicionando novos módulos, quebrando os existentes em partes menores, criando uma maior variedade de situações possíveis e tomando o cuidado, na estrutura, de não criar trechos que não possam conectar com outros. Senão isso, abraçar a sintaxe do *non-sequitur* em *loop*, o sonho de febre. Mais a mais, é digno de nota que o formato e tal inevitabilidade me permitam analisar o texto final como se não fosse meu — o que é debatível e merece um estudo à parte.

---

<sup>46</sup> Ibid.



Como um último experimento, dessa vez buscando uma premissa absurda em si própria, que justificasse os disparates do formato, escrevi *As Viagens Infinitas de Gulliver*, que relata as andanças de um neo-Gulliver aportando em países fantásticos<sup>47</sup>. Aqui, como em *Villa Diodati*, é necessário que haja não uma única frase-origem, mas várias possíveis: o relato da chegada a um porto; o relato de um encontro; o relato de um problema; e a descrição de um ambiente.

A chegada é onde são descritas as particularidades mais marcantes de um novo local — uma ilha falante, cavalos filósofos, pastores videntes e incontáveis combinações, a exemplo dos povos fantásticos do Gulliver original, mas dessa vez gerados aleatoriamente. Os módulos de encontros, problemas e descrições emulam minha memória de ler *As Viagens de Gulliver* quando criança: Gulliver passa seus dias entre regentes e burocratas, resolvendo problemas menos interessantes do que o conceito central de cada um dos quatro reinos.

(...)

Uma discórdia, somente uma separação, e nosso explorador volta ao mar.

Depois de muitos dias no mar, Gulliver é recebido em Putsolpu, onde as pessoas conseguem andar com as mãos.

As pessoas parecem tranquilas.

Naquela noite, Gulliver percebe que não tem onde dormir, e é perseguido por nacionalistas.

Gulliver conversa com o padre. O céu está limpo.

As estradas ali são traiçoeiras e labirínticas.

As vielas da cidade são feitas de ferro.

Os cortiços da cidade são caídos.

O céu está limpo.

Alguns dias depois, Gulliver é apresentado à princesa. As lojas da cidade são de cristal.

Gulliver denuncia um roubo.

As pessoas pegam em armas.

---

<sup>47</sup> TWITTER. *As Viagens Infinitas de Gulliver*. Disponível em: <<https://twitter.com/ViagensGulliver>>. Acesso em: 28 jan. 2021

Na noite seguinte, Gulliver é apresentado à realeza. Uma enchente se alastra pela cidade.  
(...)<sup>48</sup>

Aqui, há uma maior variedade de módulos dentro de cada uma das frases-origem, e uma maior granularização dos módulos. As frases “As estradas ali são traiçoeiras e labirínticas”, “As vielas da cidade são feitas de ferro”, “Os cortiços da cidade são caídos” e “As lojas da cidade são de cristal” são variações do mesmo tipo de descrição (#ambienteRuas#), enquanto “As pessoas parecem tranquilas”, “O céu está limpo”, “As pessoas pegam em armas” e “Uma enchente se alastra pela cidade” fazem parte da mesma frase-origem que as anteriores, a descrição do ambiente (#ambiente#).

A separação dos módulos em partes menores também torna as repetições literais mais raras. “As estradas ali são traiçoeiras e labirínticas” pode repetir enquanto módulo, mas com resultados variáveis — “As estradas ali são feitas de lembranças”, “As ruas ali são feitas de cinzas”, “As ruas ali são pequeninas e barulhentas”, “As estradas ali estão apinhadas de animais”.

Um problema do *non-sequitur* fica mais evidente em *As Viagens Infinitas de Gulliver*: para chegar a uma nova ilha, é necessário que o protagonista primeiro abandone a anterior. Mas como não há relação causal entre publicações, é impossível garantir que esses eventos aconteçam na ordem. Uma solução foi adicionar a descrição de saída na própria frase que relata a chegada, mas no geral há um efeito de descompasso, onde às vezes os eventos transcorrem pouco a pouco, e às vezes tem-se múltiplas viagens inteiras descritas em poucas frases:

(...)  
As ondas chamam novamente, e o descobridor alça velas. Gulliver alcança Flatsil, a cidade que chacoalha, onde as pessoas vivem na selva.

Na mesma tarde, Gulliver percebe que não tem onde passar a noite.

No dia seguinte, Gulliver ajuda na construção da prefeitura. As vias ali são feitas de especiarias.

A monotonia cresce, e a única alternativa é partir em busca de outro lugar. Alvorçado, Gulliver chega ao porto de Lillise, onde os cidadãos conseguem falar com os olhos.

---

<sup>48</sup> Ibid.

Prestes a encontrar seu fim nas rochas, Gulliver chega ao porto de Topeklo, a ilha voadora, onde as pessoas vivem em canoas. (...)<sup>49</sup>

Outros dois desafios de uma maior granularização das orações são a flexão de número e, este particular da escrita em Tracery com a língua portuguesa, a flexão de gênero. Em inglês, uma frase poderia ser descrita da seguinte forma, sorteando-se um termo de cada coluna:

The houses	are	wide	and	threatening
The buildings		small		welcoming
The alleys		beautiful		colorful
The places		ugly		clean
The gardens		tall		foggy

Em português, as casas devem ser “belas” mas os jardins só podem ser “belos”, o que pede que os módulos sejam duplicados e a estrutura se torne mais fragmentária:

As casas	são	largas	e	ameaçadoras
As construções		pequenas		convidativas
		belas		coloridas
		feias		limpas
		altas		nevoentas

Os becos	são	largos	e	ameaçadores
Os lugares		pequenos		convidativos
Os jardins		belos		coloridos
		feios		limpos
		altos		nevoentos

Além disso, no caso de haver adjetivos neutros (“vibrantes”, “tremeluzentes”, “falantes”), esses devem ser duplicados em ambas as listas, ou então aparecerem em uma terceira lista, própria para adjetivos neutros.

---

<sup>49</sup> Ibid.

Exemplos de uso e desafios de escrita à parte, a questão presente da arte generativa é o que Kate Compton chama de “o problema das dez mil tigelas de mingau”:

Eu posso facilmente gerar 10.000 tigelas de mingau puro, com cada aveia estando em uma posição e orientação diferentes, e *matematicamente falando* elas serão todas completamente únicas. Mas o usuário provavelmente vai ver apenas *um monte de mingau*. **Singularidade perceptiva** é a métrica real, e isso é difícil para caramba.<sup>50</sup>

Com o tempo, qualquer arte generativa tende a fazer transparecer seu padrão, e o singular torna-se apenas um grão de aveia rotacionado de forma diferente dos outros. Não é difícil imaginar uma implementação futura de Tracery que eleve a forma, buscando emular linearidade e causalidade — trechos de introdução que só podem aparecer no começo do texto; conflitos que têm momento certo para disparar; problemas que se resolvem perto do final e têm relação simbólica com o conflito. Com o ferramental que utilizei em *Villa Diodati* e *As Viagens...*, essas relações são impossíveis, mas no campo dos jogos digitais essas soluções já são amplamente exploradas.

Para além de buscar soluções técnicas para atingir linearidade e causalidade nas narrativas feitas dessa forma, cabe questionar se não é a leitura que deve expandir seus horizontes quando se trata de textos digitais. Falando da escrita conceitual, Perloff cita Goldsmith uma vez mais:

Sua premissa, Goldsmith sugeriu, é que, num ambiente digital, a linguagem, antigamente “presa numa página”, tornou-se “completamente fluida; retirada da página e, portanto, capaz de ser despejada em muitas formas diferentes e assumir muitos formatos diferentes e ser moldada e esculpida numa maneira que antes não era possível”.<sup>51</sup>

É possível até mesmo que as incongruências narrativas de *Villa Diodati* e *As Viagens Infinitas de Gulliver* habitem um lugar próprio da narrativa fantástica. Lembremos d’*O livro de areia*<sup>52</sup> de Borges, o livro infinito e impossível de ler, em que cada página aberta traz algo novo e não pode ser encontrada novamente. Afirma David Roas, em *Tras los límites de lo real*:

---

<sup>50</sup> COMPTON, Kate. *So you want to build a generator...* 2016. Disponível em: <<https://galaxykate0.tumblr.com/post/139774965871/so-you-want-to-build-a-generator>>. Acesso em: 31 jan. 2021. (Tradução minha, grifos da autora.)

<sup>51</sup> PERLOFF, op. cit., p. 270.

<sup>52</sup> BORGES, Jorge Luis. *O livro de areia* (1975). Trad. Davi Arrigucci Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

(...) os motivos que compõem o universo fantástico são expressões de uma vontade subversiva que, antes de tudo, busca transgredir essa razão homogeneizadora que organiza nossa percepção do mundo e de nós mesmos.<sup>53</sup>

E também:

(...) a narrativa fantástica, uma vez esgotados os recursos mais tradicionais, evoluiu em novas formas para expressar essa transgressão que a define: muitos autores contemporâneos, por exemplo, optaram por representar tal transgressão através da ruptura da organização dos conteúdos, ou seja, no nível sintático.<sup>54</sup>

Nesse caso, argumenta, o fantástico dispensaria a tradicional aparição de um fenômeno impossível dentro da história, pois “a transgressão se geraria através da insolúvel falta de nexos entre os distintos elementos do real.”<sup>55</sup>

Ademais, a produção de ambos os robôs acima, assim como outros exemplos da produção feita com Tracery, parece apresentar o que Wim Tigges aponta como as quatro características do absurdo<sup>56</sup>: há tensão constante entre presença e ausência de sentido; a linguagem é incapaz de estabelecer ou promover comunicação plenamente lógica; há uma regra arbitrária e inconstante; e a linguagem parece preceder a realidade. O inverossímil é de ordem textual e extratextual.<sup>57</sup> Para além da impossibilidade de um povo de gigantes, um povo de anões e uma ilha voadora, há um viajante que aporta em um lugar sem antes ter saído do outro, e que é perseguido e preso para, logo na cena seguinte, ter uma audiência com o rei como se nada tivesse acontecido.

O fato da narrativa ser de um absurdo inevitável e desgovernado, porquanto fora do filtro final de um autor, apenas a torna mais verdadeiramente absurda.

## O jogo e a narrativa emergente

No campo dos jogos digitais, como já comentado, tal cessão de controle e autoria é perfeitamente comum. No caso dos jogos, no entanto, não é apenas o computador quem tem o papel de processar um conjunto de regras a fim de imprimi-las em formato de

<sup>53</sup> ROAS, David. *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*. Madrid: Páginas de Espuma, 2011, p. 14. (Tradução minha.)

<sup>54</sup> *Ibid.*, p. 40.

<sup>55</sup> *Ibid.*

<sup>56</sup> TIGGES apud MARTINS, Altair. *Dialéctica de lo sobrenatural*, p. 7.

<sup>57</sup> MARTINS, op. cit.

narrativa. Os próprios jogadores fazem esse papel e assumem sua parte da autoria da história.

É frequente a busca por desenvolver sistemas capazes de gerar “histórias emergentes”. Em *Designing Games*, Tynan Sylvester explica o conceito ao afirmar que “Durante qualquer sessão de jogo, as mecânicas de jogo, os jogadores e a sorte se combinam para criar uma sequência original de eventos relacionados, que constituem uma história emergente.”<sup>58</sup> A história emergente se caracteriza por não ser construída a partir de um *script* criado pelo autor original, mas sim a partir de uma série de partes que se combinam dinamicamente a fim de possibilitar diferentes leituras.

Assim, pode-se dizer que a história emergente não é de autoria do criador do jogo, mas que só se vê concretizada na ação de um agente interpretador (jogador, leitor, etc.) que condense o sem-número de possibilidades em uma leitura singular. A partir do elemento de escolha, o jogador transforma a combinatória das regras em uma interpretação única. E isso, como qualquer jogador de videogame é capaz de atestar, surge até mesmo da interação com sistemas que não carreguem pretensões literárias:

Quando você joga um jogo de corrida contra um amigo e consegue virar o jogo depois de uma batida feia, isso é uma história. Mas ela não foi escrita pelo designer do jogo — ela emergiu durante a sua sessão em particular. (...) Dessa forma, [os autores] criaram indiretamente as histórias emergentes que [o sistema] gera, mesmo que eles não tenham scriptado eventos individuais.<sup>59</sup>

Nesses termos, o jogo apresenta-se como um artefato similar à Biblioteca de Borges, um sistema pré-pronto onde podem ser encontradas as histórias mais diversas. Essas, por sua vez, estão restritas pelos elementos componentes do sistema: o jogo de corrida citado por Sylvester não é capaz de contar uma história de amor e separação, da mesma forma que um jogo como *The Sims*<sup>60</sup>, centrado nas dinâmicas de vida, carreira e família, é incapaz de resultar em uma história épica sobre tempos de guerra.

No ensaio *Virando o Jogo*, Daniel Galera chama de “narrativas procedimentais” (o mesmo termo já mencionado, mas com interpretação um pouco diferente) as narrativas que surgem desse intercâmbio entre sistema e jogador, e faz uma defesa do algoritmo, do

---

<sup>58</sup> SYLVESTER, Tynan. *Designing Games: A guide to engineering experiences*. Sebastopol: O’Reilly Media, 2013, p. 90. (Tradução minha.)

<sup>59</sup> *Ibid.*, pp. 90-91. (Tradução minha.)

<sup>60</sup> THE SIMS. Redwood City: Maxis, 2000. Jogo eletrônico.

sistema em ação, como ferramenta capaz de proporcionar experiências narrativas sublimes:

Em outras palavras, a lógica profunda por trás de todo jogo eletrônico é o algoritmo, que o Houaiss define, na acepção própria da informática, como um “conjunto das regras e procedimentos lógicos perfeitamente definidos que levam à solução de um problema em um número finito de etapas.” Jogar é, antes de tudo, desvendar e dominar um algoritmo. (...) O mais importante de tudo, porém, é que estamos falando de *narrativas procedimentais*. **Isso significa que procedimentos também podem ter função narrativa.**<sup>61</sup>

A partir da interação com tais algoritmos e procedimentos lógicos, o jogador torna-se a um mesmo tempo protagonista e co-autor de uma história profundamente pessoal, em geral pautada por “três prazeres característicos que dão continuidade às tradições narrativas anteriores, mas que, sob outros aspectos, são únicos especialmente quando combinados entre si: imersão, agência e transformação.”<sup>62</sup>

A partir da imersão do jogador no mundo de jogo, de sua agência (capacidade de agir) sobre os conflitos apresentados, e da transformação advinda dessa interação — transformação das personagens ficcionais, mas também do jogador —, o que temos é uma história que emerge não como texto ficcional, mas como algo que aconteceu ao jogador “de fato”, que ele pôs em movimento a partir das próprias ações dentro das inevitáveis regras do mundo, ainda que seja um mundo de ficção. O jogador, aqui, é como o peregrino de Borges que, após uma vida de busca, encontra algo de significativo e profundamente seu em meio aos volumes de letras embaralhadas da Biblioteca. Retoma Sylvester:

Há coisas que apenas histórias emergentes podem fazer, porque apenas histórias emergentes podem quebrar a barreira entre ficção e realidade. Um jogador que aperfeiçoa uma nova habilidade no xadrez e a usa para vencer seu irmão mais velho pela primeira vez experienciou uma história, mas essa história se passa fora dos limites de um jogo ou ficção. Quando ele conta essa história para seus amigos, ele pode mencionar as jogadas inteligentes que lhe garantiram a vitória, mas o fio condutor da história é a evolução de sua relação com o irmão. Essa história não é uma obra de ficção inventada da mente de um escritor, mas também não é uma obra de ficção inventada por uma máquina. É uma história verdadeira da vida do jogador. Esse tipo de geração de histórias da vida real somente pode acontecer de forma emergente. Um designer de jogos não pode escrever a vida de um jogador por ele.<sup>63</sup>

---

<sup>61</sup> GALERA, Daniel. Virando o jogo. *Serrote*, n. 4, mar. 2010, p. 11. (Grifo meu.)

<sup>62</sup> *Ibid.*, p. 4.

<sup>63</sup> SYLVESTER, op. cit., p. 92. (Tradução minha.)

No ensaio *Se um jogador numa noite de inverno*<sup>64</sup>, advogo pelo potencial narrativo das histórias que surgem do próprio ato de jogar. Volição e agência carregam consigo um léxico poderoso, capaz de transformar a interpretação da mensagem (a terceiridade de Peirce) na “participação” mesma da mensagem (primeiridade e secundidade), de forma semelhante a experiências materiais.

Lá, trago como exemplo algumas narrativas pessoais vividas nos jogos, narrativas que para mim carregam peso similar, e por vezes maior, do que parte das vivências reais desses trinta e poucos anos de vida.

Em Dwarf Fortress, uma fortaleza subterrânea aparentemente à prova de qualquer ameaça encontra seu trágico fim quando um dos aldeões perfura um veio de água e acaba por inundar a caverna juntamente com toda sua população.

Em Minecraft, 15 ou 20 jogadores que não se conhecem fazem um esforço coletivo para construir uma ponte ligando os picos de duas grandes montanhas, e ao fazê-lo acabam construindo também um modelo de sociedade organizada que os possibilita executar esse trabalho com segurança.

Em The Witness, após 40 horas solucionando problemas pela ilha, o jogador se emociona ao descobrir que, esse tempo todo, o final do jogo estava escondido em plena vista na área inicial. O conhecimento adquirido durante a jornada é o que possibilita que agora ele veja algo onde antes parecia não haver nada.<sup>65</sup>

Mais: em *Ultima Online*<sup>66</sup>, um ferreiro fracassado decide plantar algodão e praticar a costura, e acaba se tornando o alfaiate de referência na cidade, sendo por fim chamado para fazer roupas para cada aldeão, nobre e viajante do continente.

Em *The Sims 3*<sup>67</sup>, uma garçõete sem tempo para nada decide largar o emprego e estudar música, fazendo apresentações na praça da cidade na esperança de um dia se tornar uma guitarrista conhecida.

Em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*<sup>68</sup>, um novato sem mapa se descobre sozinho e perdido em meio a uma tempestade que o pega de surpresa no meio da noite. Sem saber em que direção seguir e cercado de criaturas do pântano, ele se vê obrigado a se defender usando apenas gravetos. Semanas mais tarde, já viajado e experiente, ele

---

<sup>64</sup> DAL MOLIN, F. E., Se um jogador numa noite de inverno In: BARRETO, J.; FADUL, T. (org.). *Telalternativas*. 1 ed. Vinhedo : Editora Horizonte, 2018, v.1, pp. 169-186.

<sup>65</sup> Ibid., pp. 182-183.

<sup>66</sup> ULTIMA Online. Austin: Origin Systems, 1997. Jogo eletrônico.

<sup>67</sup> THE SIMS 3. Redwood City: Maxis, 2009. Jogo eletrônico.

<sup>68</sup> THE LEGEND of Zelda: Breath of the Wild. Kyoto: Nintendo, 2017. Jogo eletrônico.



reconhece de cima de uma cordilheira o charco onde sobreviveu à tempestade, e se sente nostálgico pelo medo e impotência que sentiu naquela noite.

Nenhuma dessas histórias foi scriptada por um autor para transcorrer dessa forma. Elas não são construções ficcionais, mas eventos transcorridos “de fato” dentro dos limites de ambientes ficcionais. Aqui, uma vez mais, há um efeito de factualidade e de inevitabilidade nas narrativas advindas da experiência de jogar, que por vezes se aproximam mais de eventos vividos de verdade do que daqueles desfrutados na narrativa de ficção. Embora essas histórias se passem em mundos fictícios, a impressão que se tem enquanto receptor é de que, uma vez estabelecidas as regras do mundo, a progressão narrativa é de sua própria responsabilidade, percebida e agida em primeira pessoa, e não concebida por um autor externo.

Evidente que o potencial para histórias emergentes não é uma exclusividade do meio digital. Nos jogos de interpretação de papéis (*role-playing games*, ou RPGs), “os participantes controlam personagens em um mundo que basicamente só existe em sua imaginação coletiva.”<sup>69</sup> Os RPGs ocupam um espaço singular de interseção entre a literatura e o jogo: têm natureza mais intrinsecamente narrativa do que os jogos analógicos tradicionais (a exemplo do xadrez trazido por Sylvester), mas ainda estão no território do entretenimento analógico, não necessitando de sistemas digitais para serem colocados em movimento. Em termos materiais, o artefato que carrega um sistema de RPG é, tradicionalmente, o livro. A introdução ao sistema *Dungeon World* dá um bom panorama da dinâmica comum aos jogadores de um RPG:

Jogar *Dungeon World* é similar a manter uma conversa: uma pessoa diz alguma coisa, outra responde, e talvez alguém entre no meio do assunto. Os assuntos envolvem a ficção, o que quer que esteja acontecendo com os personagens imaginários no universo fantástico que existe ao redor deles. Enquanto isso, **as regras vão se intrometendo, pois elas também têm algo a dizer sobre o mundo.** (...)

As regras descritas neste livro dão forma a essa conversa. Na medida em que o MJ [Mestre do Jogo] e os jogadores se comunicam, **as regras e a ficção também dialogam entre si.** Cada regra possui um gatilho explícito que informa quando ela deve entrar na conversa.<sup>70</sup>

É digno de nota que a introdução de *Dungeon World* coloque as regras e a ficção lado a lado, como dois componentes independentes que dão forma à narrativa. Enquanto

---

<sup>69</sup> EWALT, op. cit., p. 12.

<sup>70</sup> LATORRA, S.; KOEBEL, A. *Dungeon World*. Secular Games, 2016.

a ficção dá as bases do cenário, aqui, também, as regras e a sorte são os elementos de inevitabilidade que guiam e se contrapõem às ações dos jogadores. Cabe uma exposição breve sobre o funcionamento das regras e do uso de dados nos RPGs em geral:

Para descobrir se seu alter-ego fictício é páreo para uma tarefa específica, são necessários conjuntos de regras. Elas decidem como lidar com uma série de atributos e estatísticas de habilidades. (...) O objetivo é ter uma visão precisa do que um personagem jogador pode e o que não pode fazer. Um outro fator importante é um elemento de aleatoriedade — algo normalmente resolvido com dados nos RPGs de papel e caneta. A informação adicional de dados como o D4, D6 (o clássico com seis lados), D10 ou o sempre impressionante D20 informam o jogador se o herói acertou seu oponente, se esquivou das flechas inimigas ou se conseguiu dominar outra tarefa no contexto da atividade atual — eles funcionam como o equivalente de sorte ou acaso em muitas situações.<sup>71</sup>

Assim, os jogadores se tornam co-autores de uma história emergente, exclusiva, impossível de ser reproduzida por outro grupo de jogadores ou mesmo pelos próprios, uma história que não é de todo “inventada”. Cada rolar de dados coloca a mão do destino sobre a narrativa, e tanto os jogadores quanto o mestre (narrador) sabem que não têm controle completo sobre o resultado — uma história que não é real, mas também não é inteira ficção.

No ocidente, a febre dos jogos de RPG nos anos 80 e 90 deram origem a diversas séries de livros de ficção, escritos por autores populares e aprofundando os cenários de fantasia apresentados nos jogos.<sup>72</sup> No Japão, que teve acesso mais restrito e tardio aos volumes de regras, houve um movimento de materializar em literatura as próprias histórias transcorridas ao longo de sessões de jogo.

Os chamados “*replays*” se tornaram populares: sessões de jogo de mesa registradas meticulosamente, e mais tarde vendidas como livros. Para resumir: *replays* são [sessões] datilografadas da era de ouro dos RPGs de papel-e-caneta japoneses, incluindo os gracejos durante os intervalos, xingamentos e discussões sobre as regras. O *replay* mais famoso é provavelmente a franquia *Record of the Lodoss War*, originalmente baseada em uma campanha de *Dungeons & Dragons*.<sup>73</sup>

---

<sup>71</sup> BANNERT, R.; BAUER, C. *The Unofficial SNES Pixel Book*. Bitmap Books, 2019, p. 62. (Tradução minha.)

<sup>72</sup> WITWER, M. et al. *Dungeons & Dragons: Art and Arcana*. Ten Speed Press, 2018, pp. 173, 183, 202, 313.

<sup>73</sup> BANNERT, R.; BAUER, C., op. cit., p. 64. (Tradução minha.)

Para um autor de RPG, a capacidade de escrever uma ficção que origina outras obras, potencialmente infinitas, a partir da interação de um conjunto de regras próprio com a aleatoriedade e a agência dos leitores-jogadores, é um ato criativo poderoso. Para além de se escrever uma história, escreve-se um espaço potencial de fantasia, onde é possível viver histórias e adensar a ficção, sessão a sessão. Como no caso das narrativas procedimentais e nos jogos digitais com narrativas emergentes, a obra do autor de RPG é uma linguagem, um sistema a ser posto em movimento pelos dados e leitores (a partir daí co-autores), a fim de gerar significado.

Se não é estranho imaginar Queneau como um entusiasta de Tracery, também não espanta pensar em Calvino como um autor de RPG — os números, as cartas, as regras e a sorte dando o pano de fundo para que o leitor desenvolva a história. A respeito de *O castelo dos destinos cruzados*, Fux propõe:

Leitura e escrita aparecem, então, como as duas faces de um mesmo jogo: a obra é produto do diálogo entre autor e leitor, só existe em função da atuação desses dois sujeitos, cujos papéis estão em constante troca de posições.<sup>74</sup>

Em busca desse potencial latente das narrativas emergentes, e entendendo o jogo como um alfabeto a ser usado e posto em movimento pelos jogadores, desenvolvi ao longo dos últimos anos, juntamente com uma equipe que agora chega às cinquenta pessoas, um jogo digital que escapa ao escopo da presente pesquisa, mas que também acabou sendo alimentado por ela e vale a menção.

Em Wonderbox<sup>75</sup>, ainda a ser lançado, o jogador tem acesso a um conjunto de ferramentas que o permitem não só presenciar uma história, também não só viver sua própria história enquanto agente, mas criar seu próprio mundo de jogo, completo com ficção e regras próprias, para que outros jogadores possam desfrutá-lo. A partir de uma série de componentes pré-prontos, o jogador cria suas aventuras e as disponibiliza *online* para outros jogarem, sozinhos ou com amigos. Enquanto equipe de desenvolvimento, nós nos responsabilizamos pelo trabalho pesado de elaborar os componentes, desenvolver as mecânicas centrais, fazer a programação, arte e música de base — enfim, “criar o

---

<sup>74</sup> FUX, op. cit., p. 51.

<sup>75</sup> WONDERBOX. Porto Alegre: Aquiris, 2021. Jogo eletrônico. Disponível em: <<https://www.playwonderbox.com/>>. Acesso em: 31 jan. 2021.

alfabeto” e disponibilizá-lo —, para que o jogador possa autorar suas próprias aventuras e dar-lhes vida, à parte do nosso controle.

Comentando sobre a insistência de Goldsmith em rotular seus formatos como “não criativos”, Perloff coloca a seguinte questão:

Mas por que a necessidade de tanto deslocamento, tanta autoinvenção irônica? Por que se chamar de tedioso ou indiferente ou sem criatividade quando é óbvio que se tem um desejo apaixonado de *criar* algo novo?<sup>76</sup>

Perloff responde que a intenção maior é de mostrar ruptura com o estabelecido. Não é que não se perceba essas manifestações como atos criativos, é apenas que a própria criatividade merece um chacoalhão para que se possa desafiar e expandir além dos limites do passado próximo. Se a criatividade só pode ser uma coisa (a linearidade, a autoria plena, o controle), que essas outras manifestações sejam então “não criativas”. Ainda falando de *O castelo...*, Fux traz uma proposta complementar, a respeito do tipo de autor que se propõe a explorar essas formas:

Ao dizermos que autor e leitor, nessa obra, participam do mesmo jogo em igualdade de condições, é importante esclarecermos o tipo de autor que se encontra possivelmente numa reflexão calviniana: **um autor que são se caracteriza por noções preconcebidas de autoridade, propriedade e recepção unívoca da obra.** Estamos diante de um autor que atua de forma coletiva e em parceria com leitor e texto, ambos buscando um engendramento maior da própria narrativa e leitura literárias.<sup>77</sup>

Neste ensaio, busquei explorar formas narrativas que vivem nas interseções de mídias e linguagens: a ficção sistêmica, a poesia sem criação, o texto escrito por computador, o livro-jogo, a vivência ficcional-virtual. O que todos têm em comum é essa característica de semi-autoria — de falta de controle, por parte do autor original, e de cessão de controle para forças externas que conferem vida à obra. Para o leitor atento (se não do resultado, do processo), o deslumbre advém de perceber essa vida, enxergar o que escapa ao controle do criador — a criatura desgovernada feita de restos.

---

<sup>76</sup> PERLOFF, op. cit., p. 269. (Grifo da autora.)

<sup>77</sup> FUX, op. cit., p. 51. (Grifo meu.)

## Conclusão

Hoje somos capazes de desenvolver aquilo que para Queneau, Calvino e Borges eram apenas exercícios de projeção, como nos mostram as histórias emergentes vividas nos videogames e as narrativas combinatórias sorteadas pelo computador, ambas repletas de literatura potencial, ambas carregando um efeito de inevitabilidade e factualidade que transcendem o texto de criação. A exemplo das experiências vividas nos jogos, a realidade e a ficção se borram, como afirma David Roas:

A cibercultura também provocou uma mudança na nossa percepção do real a partir dos novos meios de comunicação. Assim, a realidade virtual, os ambientes digitais e holográficos, o hipertexto, multiplicaram os níveis da ficção, ao mesmo tempo que questionam a veracidade das nossas percepções e aumentam a dificuldade de distinguir entre realidade e ficção.<sup>78</sup>

Como já comentado mais cedo, o presente ensaio e todos os seus rascunhos se encontram em sua totalidade em algum lugar da Biblioteca de Babel descrita por Borges. Se os detalhes da Biblioteca são ficção (os *inquisidores* e as *Vindicações*, o formato hexagonal das prateleiras, o Homem do Livro que já percorreu o índice dos volumes e cuja onisciência o faria análogo a um deus), as consequências para um sistema tal qual descrito são verdadeiras. Dentro do sistema descrito, como em um axioma matemático, é lógico e inevitável que haja um volume intitulado “Trovão penteado”, e outro “A câibra de gesso”, e outro ainda “Axaxaxas mlö”, como nos lembra Borges.<sup>79</sup>

Ao descrever esse sistema, Borges descreveu não uma história, mas o quase-infinito de histórias que nossa linguagem pode contar, para muito além da publicação de *Ficções* e de sua própria morte. Claro que, sendo essa a era digital e não mais 1941, já podemos ter acesso a uma implementação real da Biblioteca de Babel nos moldes da concebida por Borges, mas nem em parte fictícia, através do site <http://libraryofbabel.info>.<sup>80</sup> É uma biblioteca quase tão extensa quanto a descrita pelo autor (salvo algumas restrições de símbolos ortográficos), mas com uma ferramenta que Borges não poderia (ou não quis) relatar, que permite ao peregrino digital fazer uma pesquisa de até uma página inteira — e começar a procurar pelo volume que descreva seu

---

<sup>78</sup> ROAS, op. cit., p. 27. (Tradução minha.)

<sup>79</sup> BORGES, op. cit., p. 77.

<sup>80</sup> BASILE, J. *The Library of Babel*. Disponível em: <<https://libraryofbabel.info>>. Acesso em: 02 dez. 2019.

próprio nascimento, casamento ou obituário, ou o relato que Borges faz da Biblioteca em *Ficções*, ou o presente ensaio em sua totalidade.

#### 4. REFERÊNCIAS

BANNERT, R.; BAUER, C. **The Unofficial SNES Pixel Book**. Bitmap Books, 2019.

BASILE, J. **The Library of Babel**. Disponível em: <<https://libraryofbabel.info>>. Acesso em: 02 dez. 2019.

BAXTER-WEBB, Joe. **A strange voyager's earliest voyages**. 2017. Disponível em: <<https://joebaxterwebb.wordpress.com/2017/01/23/a-strange-voyagers-guide-to-starting-a-twitter-prose-bot/>>. Acesso em: 02 dez. 2019.

BODIN, Magnus. **Cent mille milliards de poèmes**. 1997. Disponível em: <<https://x42.com/active/queneau.html>>. Acesso em: 08 fev. 2021.

BORGES, Jorge Luis. **Ficções** (1944). Trad. Davi Arrigucci Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

BORGES, Jorge Luis. **O livro de areia** (1975). Trad. Davi Arrigucci Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

CALVINO, Italo. **As cidades invisíveis**. Trad. Diogo Mainardi. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CALVINO, Italo. **O castelo dos destinos cruzados**. Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

CALVINO, Italo. **Se um viajante numa noite de inverno**. Trad. Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

CHEAP BOTS DONE QUICK. Disponível em: <<https://cheapbotsdonequick.com/>>. Acesso em: 07 jul. 2020.

COMPTON, Kate. **So you want to build a generator...** 2016. Disponível em: <<https://galaxykate0.tumblr.com/post/139774965871/so-you-want-to-build-a-generator>>. Acesso em: 31 jan. 2021. (Grifos da autora, tradução minha.)

COMPTON, K.; KYBARTAS, B.; MATEAS, M. 2015. **Tracery**: An author-focused generative text tool. In ICIDS, 154–161.

COMPTON, K.; MATEAS, M. **A Generative Framework of Generativity**. 2017.

COMPTON, K.; OSBORN, J.; MATEAS, M. **Generative Methods**. In The Fourth Procedural Content Generation in Games workshop, PCG, v. 1. 2013. Disponível em: <<http://www.galaxykate.com/pdfs/ComptonOsbornMateas-Generative%20Methods.pdf>>. Acesso em: 02 dez. 2019.

COOK, Daniel. **Loops and Arcs**. 2012. Disponível em: <<http://www.lostgarden.com/2012/04/loops-and-arcs.html>>. Acesso em: 02 dez. 2019.

DAL MOLIN, F. E., **Se um jogador numa noite de inverno**. In: BARRETO, J.; FADUL, T. (org.). Telalternativas. 1 ed. Vinhedo: Editora Horizonte, 2018, v.1, pp. 169-186.

DORIN, A.; MCCABE, J.; MCCORMACK, J.; MONRO, G.; WHITELAW, M. **A framework for understanding generative art**. Digital Creativity 23(3-4):239-259, 2012.

EAGLETON, Terry. **As ilusões do pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998. p. 7.

EWALT, David M. **Dados e homens: a história de Dungeons & Dragons e de seus jogadores**. Trad. Rodrigo Salem. Rio de Janeiro: Record, 2016.

FUX, Jacques. **Literatura e matemática: Jorge Luis Borges, Georges Perec e o Oulipo**. São Paulo: Perspectiva, 2016.

GALERA, Daniel. Virando o jogo. **Serrote**, n. 4, mar. 2010.

GALANTER, P. **What is generative art?** Complexity theory as a context for art theory. In 6th Generative Art Conference - GA2003. Milão: C. Soddu. 2003. Disponível em: <<http://www.generativeart.com/on/cic/papersGA2003/a22.pdf>>. Acesso em: 23 jul. 2020.

GOLDSMITH, Kenneth. **Trânsito**. Dublado por Leonardo Gandolfi e Marília Garcia. São Paulo: Luna Parque, 2016.

GOLDSMITH, Kenneth. **Uncreative writing: managing languages in the digital age**. Nova York: Columbia University Press, 2011.

LATORRA, S.; KOEBEL, A. **Dungeon World**. Secular Games, 2016.

MARTINS, Altair. **Dialéctica de lo sobrenatural**, p. 7.

MOON Hunters. Montreal: Kitfox Games, 2016. Jogo eletrônico.

OGLIARI, Ítalo. **A poética do conto pós-moderno e a situação do gênero no Brasil**. Porto Alegre, 2010.

PERLOFF, Marjorie. **O gênio não original: poesia por outros meios no novo século**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

ROAS, David. **Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico**. Madrid: Páginas de Espuma, 2011, p. 14.

SYLVESTER, Tynan. **Designing Games: A guide to engineering experiences**. Sebastopol: O'Reilly Media, 2013.

THE LEGEND of Zelda: Breath of the Wild. Kyoto: Nintendo, 2017. Jogo eletrônico.



THE SHROUDED Isle. Montreal: Kitfox Games, 2016. Jogo eletrônico.

THE SIMS. Redwood City: Maxis, 2000. Jogo eletrônico.

THE SIMS 3. Redwood City: Maxis, 2009. Jogo eletrônico.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução ao verossímil**. In: A poética da prosa. Trad. Claudia Berliner. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

TWITTER. Disponível em: <<https://twitter.com/>>. Acesso em: 30 jan. 2021.

TWITTER. **a strange voyage**. Disponível em: <[https://twitter.com/str\\_voyage](https://twitter.com/str_voyage)>. Acesso em: 02 dez. 2019.

TWITTER. **Dadabot**. Disponível em: <<https://twitter.com/PoetaProcedural>>. Acesso em: 07 jul. 2020.

TWITTER. **As Viagens Infinitas de Gulliver**. Disponível em: <<https://twitter.com/ViagensGulliver>>. Acesso em: 28 jan. 2021.

TWITTER. **Villa Diodati, ou Mary Shelley no dia da marmota**. Disponível em: <<https://twitter.com/DiodatiVilla>>. Acesso em: 30 jan. 2021.

ULTIMA Online. Austin: Origin Systems, 1997. Jogo eletrônico.

WITWER, M. et al. **Dungeons & Dragons: Art and Arcana**. Ten Speed Press, 2018.

WONDERBOX. Porto Alegre: Aquiris, 2021. Jogo eletrônico. Disponível em: <<https://www.playwonderbox.com/>>. Acesso em: 31 jan. 2021.

## **5. O TEXTO LITERÁRIO**

### **Parte 1** **OCASO FANTÁSTICO**

## Avião

Quando o avião apontou para baixo, o carrinho de comida virou um aríete. Atravessou o corredor central, derramando refrigerante e café nos passageiros, rasgou a porta da cabine como se fosse papel e arrastou os pilotos janela afora para a noite gelada.

Uma única pessoa, Luzia, ocupada com uma comédia romântica na TV a bordo, fitou o horizonte lá fora por um instante e perdeu a agitação toda. Foi também a única a presenciar, e guardar na memória por breves minutos, uma tragédia de maior escala: centenas de quilômetros a leste, na borda do Brasil com o Atlântico, uma cadeia de cidades era engolida por uma bola de fogo.

A duzentos metros do mar, no Hilton Copacabana, o coração de Udo parou quando a noite virou dia, interrompendo seu banho. Udo teve a última morte natural entre as milhões que se seguiram.

Quatro estados ao sul, Selma se surpreendeu quando a Rede Globo cortou a transmissão da novela sem aviso.

## Repuxo

Em qualquer outra ocasião, a campainha não os teria assustado daquele jeito. Mas naquela noite, além de cair uma chuva forte na escuridão lá fora, fazia um ano da morte do pai.

Os três se reencontraram na casa de praia da família. Já tinham quebrado o gelo e vinham conversando sobre o pai, a mãe e as coisas que só irmãos compartilham da vida.

— Foi a morte da mãe que deixou ele daquele jeito — disse Júlio, o mais novo.

— Acho que não, o homem nunca foi bom da cabeça — rebateu Antônio, o mais velho.

Clara, a do meio, conciliou:

— Nunca foi, mas perder a mãe daquela forma acabou com ele. Acabou com todos nós.

— Eu lembro como se fosse hoje — disse Júlio. — Estava de férias, ainda da faculdade. Era uma noite assim, né?

— Bem assim — assentiu o mais velho.

— Ela levantou de noite e saiu para a praia no meio da tempestade.

— Acordei com o barulho e vi ela passando pelo quarto — lembrou a irmã. — Saiu de camisola mesmo, e descalça. Tinha passado o verão usando a sandália vermelha que o pai tinha dado pra ela, dia e noite, mas naquela noite nem isso.

— Lembro do pai gritando o nome dela na chuva — disse o mais velho. — Nem os trovões estouravam mais alto.

Ficaram em silêncio. A chuva espremia a casa e nada existia lá fora senão o mar revoltado. Serviram-se de mais uma taça de vinho.

— Qual é a memória mais antiga que vocês têm do pai? — provocou Antônio.

Continuaram em silêncio, pensando.

— Eu lembro da carranca dele me olhando — disse Júlio. — Bem grande, sério. Não sei quando foi.

Clara interpelou:

— Não sei se é a minha mais antiga, mas lembro dele dançando com a mãe, aqui mesmo. Magrinha, linda, devia ser antes do Júlio.

Antônio bebeu um gole do vinho e entregou sua versão:

— Para mim, a mais antiga é de ver ele se exibindo no mar. Dono do oceano inteiro.

— E pensar que ia acabar assim — completou Júlio. — Afogado.

— Não foi acidente, mano — disse Clara. — Foi saudade.

Então a campainha. Um ano sem voltarem para a casa da praia, o luto sem poder velar, um reencontro tão pontual, e a campainha logo naquela noite. Os irmãos se olharam e ficaram em silêncio por um minuto. A chuva caía pesada, o mar explodia contra as pedras e os relâmpagos cortavam o céu. Havia de ser um problema elétrico — ninguém estaria lá fora a uma hora dessas.

Mas a campainha tocou novamente. Antônio pousou sua taça na mesa de centro, levantou da poltrona e Clara seguiu. Ainda hesitaram por um instante, a respiração pesada, até que um som fez todos os outros barulhos da noite emudecerem: cinco batidas fortes na porta da frente. Um som impaciente e grosseiro que conheciam bem e não escutavam há pelo menos um ano.

Antônio abriu a porta.

Era o pai. Tinha os cabelos e a barba branca encharcados, a carranca sombria e as mesmas roupas de quando entrou no mar um ano atrás. Júlio empalideceu na poltrona, sua taça estilhaçou no chão. Os dois irmãos congelaram à porta.

O pai abriu caminho e entrou sem se secar. Caminhou pingando até o quarto grande, vasculhou algumas gavetas e finalmente encontrou o que procurava, um par de sandálias vermelhas.

Voltou para a sala carregando as sandálias, encarou brevemente o filho mais velho e a filha do meio, olhou para o mais novo, bufou de desprezo, saiu para a chuva da noite e fechou a porta atrás de si.

## O peregrino

O peregrino não conseguia distinguir as palavras gritadas de ali muito perto, e tudo o que sentia era o inchaço na boca, na cabeça, nas pernas e costas, como se de cada membro fosse parir um filho.

Em seguida veio a dor, mas ainda não a memória. Os pés e o rosto ardiam de queimados, quase gelo, quase intáteis não fosse pelo granulado que ralava a pele e se juntava às queimaduras que soltavam pouco a pouco e colavam na boca, cabelo e peito molhados.

Um tapa de mão pequena e calosa lhe atingiu o rosto com um estalo, um tapa áspero arrastado na queimadura, e o peregrino abriu os olhos.

Descobriu-se em meio a um infinito de areia, o sol a pino, um alfinete de fogo nos olhos e refletindo em toda parte. A seu lado estava um homem pequeno, suado, de chapéu na cabeça, carregando bolsas penduradas e uma garrafa nas mãos, a cara feia retorcida em pavor e urgência. Apontava para um ponto nas dunas à distância, e as palavras dessa vez soaram claras:

— Pega! Pega! Tá fugindo!

O peregrino ergueu-se com braços trêmulos, apertou os olhos e distinguiu a imagem de um outro homem correndo rápido, olhando para trás de vez em quando. O homem pequeno insistiu:

— Pega! Não deixa fugir!

O peregrino apalpou o bolso esquerdo, nada, direito nada, nada nos traseiros, as roupas rasgadas e os inchaços indicando o pior. Sentiu o sangue voltar a correr no corpo, o calor do sol misturado ao da raiva. Ergueu-se com dor e correu com dor, ainda sem lembrar de nada mas sabendo que aquele lugar não lhe dava escolha senão alcançar o fugitivo.

Em um minuto encurtou a distância e em dois alcançou seu algoz, gritou e se atirou às pernas do homem. Rolaram por uma duna, agarrados, a areia triturando a pele queimada. O peregrino acertou um soco no rosto do fugitivo, e outro, e outro, então vários chutes ainda deitado, rasgando sua pele e calças, e só parou quando percebeu que o outro homem já estava inerte.

O peregrino limpou a areia do rosto com a manga ensanguentada e respirou com dificuldade. Olhou os arredores e não viu nada que pudesse ser seu: bolsa, pertences, dinheiro. Vasculhou as roupas do outro homem, rasgadas, os pés descalços e machucados,

também nada no bolso esquerdo, nada no direito. Virou o corpo de bruços e procurou mais: nada. Sentiu a adrenalina baixar e o sangue gelar, e logo notou que o homem pequeno de cara feia e chapéu se aproximava, suado.

— Você matou ele? Matou o cara!

O homem pequeno se ajoelhou ao lado do corpo do outro sujeito, aprumou-lhe a cabeça, desarmou a garrafa que trazia consigo e tentou lhe dar de beber. O líquido desceu pela boca, garganta, peito, cabelos, mas o corpo não reagiu. O peregrino ofegava. O homem pequeno o fitou com olhos marejados e repetiu:

— Você matou o cara!

O peregrino levantou para olhar. Seu algoz parecia mesmo morto, estirado mole com a boca na areia, o rosto queimado de sol. O homem pequeno tremia ao lado do corpo. O peregrino tentou justificar, entender, tentou lembrar, mas não sabia. Só tinha acordado ferido e seguido sua intuição. Não imaginou que ia tirar a vida de alguém, não compreendia como tinha chegado a isso, desejava não estar onde estava. O homem pequeno levantou, apontou um dedo para o peregrino e sentenciou:

— Filho da puta assassino!

O peregrino se afastou um passo, então outro, e então correu. Correu pela areia com o que lhe restava de força, para longe de seu crime, longe do homem estranho e do morto, correu mesmo sabendo que seu destino merecido era perecer no deserto no sol.

Corria havia um minuto quando escutou o estalo surdo de um tapa, lá de onde deixara os outros dois. Olhou para trás e ao longe pôde distinguir seu algoz levantando com esforço da areia, enquanto o homem pequeno apontava para o peregrino na distância e urgia:

— Pega! Pega! Tá fugindo!

## O pensador

Carlo falava pouco, mas pensava fundo. Era incapaz de manter qualquer pensamento na superfície. Para Carlo, qualquer sombra de ideia tinha uma raiz, uma consequência, um ponto final lógico.

Desde pequeno, compreendia o mundo em detalhes, até os limites do que seu conhecimento permitia. Os pensamentos eram vívidos como um desenho animado, instigantes como um videogame. Na adolescência, preferia desvendar os colegas a falar com eles. Aos vinte, atraía o interesse das garotas para desinteressá-las em tempo recorde. Aos trinta, não durava muito em cada emprego. Executava suas tarefas com primor, sim, mas não sabia abandonar uma ideia quando necessário — tarefas que deveriam ser rápidas se tornavam épicos na mente de Carlo.

Foi ficando pior com o tempo. É verdade que nunca pôde atender a um concerto sem pensar na propagação do som, na manufatura de cada instrumento, na extração dos materiais do qual tinham sido feitos e nas condições de trabalho que haviam regido o processo; sem pensar no contexto artístico, social e político da composição, no contexto familiar do compositor, e na forma como todas aquelas pessoas na platéia ficaram sabendo da apresentação, sem dúvida diferentemente dele e guiadas por suas próprias paixões. Em comum, as notas vibrando no ouvido, se isso.

Mas aos quarenta, nem a coisa mais mundana passava despercebida. Os pelos do tapete sob os pés. A linha azul na pasta de dente. O moço oferecendo folheto na rua. Cada um iniciava uma linha de raciocínio que Carlo só concluiria horas depois — mudada, solucionada, com uma ou duas revoluções no caminho. A mente de Carlo era um computador de todas as coisas, com sensibilidades humanas. Tudo lhe era curioso, mas nada mais o surpreendia.

Uma tarde, novamente desempregado, já tendo adquirido tanto conhecimento quanto era possível para sua meia-idade e gerado uma quantidade dez vezes maior de conclusões próprias, Carlo foi tomado de assalto por uma ideia. Imaginou uma pequena semente, um corpo que ele sujeitaria às mesmas regras que regem o universo e que floresceria logicamente, ao longo das próximas horas, em uma pequena paisagem campestre. Não demorou para que pequenos protótipos de vida passassem a povoar a paisagem da mente de Carlo, para que se tornassem criaturas selvagens de água, terra e ar, e para que, em mais alguns dias, criaturas inteligentes vagassem por suas planícies.



Aquilo era novo. Embora já tivesse pensado em tudo e resolvido problemas que a humanidade ainda levaria anos para resolver, Carlo nunca seguira uma linha de raciocínio apenas pelo prazer da simulação.

Nos dias seguintes, esse pensamento tomou conta de sua rotina. Preparava o café curioso com o progresso de seu pequeno mundo. Tomava banho descobrindo as descobertas que suas criaturas naturalmente fariam. Dava continuidade a esse processo de causa e efeito em todas as frentes, manhã, tarde e noite, dormindo o mínimo possível conforme as semanas — e sua pequena civilização da mente — avançavam.

Viu a inevitável descoberta do fogo e da fundição. A invenção da roda, da horta, da escrita. Viu a primeira cidade tomar forma e ser posta abaixo. Viu o mundo expandir nas grandes navegações e incendiar nas grandes guerras. Acompanhou de perto cada um dos esforços coletivos e dos gênios solitários que carregaram aquele pequeno mundo em frente. Se alegrou ao ver seu povo da mente adentrar uma modernidade muito semelhante à sua: a rapidez das viagens, a ubiquidade das comunicações, a virtualidade do poder e das trocas.

Uma noite, deitado na cama e fitando o teto, encontrou algo que não esperava. Em uma de suas cidades imaginadas, em meio ao corre-corre dos transeuntes, Carlo descobriu um igual. Estatisticamente improvável, eventualmente inevitável, lá estava outra pessoa-computador. Alguém que também tivera, desde a tenra infância, a capacidade de desenvolver qualquer linha de raciocínio até seu limite lógico; também passara a adolescência isolado de seus pares e a vida adulta entrando e saindo de empregos, todos desinteressantes; alguém que também era arrebatado pelas coisas mais mundanas e levado por correntes de pensamento que duravam dias.

Carlo não tardou a concluir o óbvio: em um dia qualquer, também desempregado e à meia-idade, seu igual haveria de dirigir sua mente para uma empreitada maior. Um detalhe qualquer na diferença de contextos, no entanto, levaria a criatura a direcionar seus pensamentos para fora. O que há além dessa cidade? E além desse lugar? Por que as coisas funcionam dessa forma? E, passado algum tempo raciocinando no limite de sua capacidade, este outro ser entenderia enfim que não passava de uma conclusão lógica na cabeça de um semelhante. Teria o ímpeto de desafiá-lo. Levaria mais alguns dias para descobrir o próprio processo lógico de Carlo, sua estrutura funcional e suas motivações. Travaria uma batalha de ideias contra ele - imaginaria coisas que Carlo nunca fora capaz de conceber antes, postularia sobre o paradoxo da relação entre os dois, instigaria novas dúvidas. Conduziria uma odisseia da mente tão rica e cheia de descobertas que Carlo não

teria outra opção senão entrar na dança e continuar processando a mente de seu igual, dia e noite.

E, enquanto Carlo se pegasse preso por aquela criatura infinitamente interessante, deixaria de pensar as outras pessoas, as cidades, as planícies, as demais regras de seu mundo imaginado, e em si.

No dia em que os familiares de Carlo finalmente entraram no seu apartamento, o encontraram na cama, esquelético, a fitar o teto. Seu semblante, já rígido, estava tomado de surpresa.

## Fim de quinta

Lúcio respirava pela boca a duras custas, sem fazer ruído, ainda molhado do sexo, suas pernas e costas colando na madeira forte do interior do armário poeirento.

Na última meia hora, vivera um sonho fugaz do qual só podia ter esperado despertar, cedo ou tarde. Amanda, ah, Amanda, o corpo um banquete, uma praia de água límpida e morros sagrados, mas os olhos pura maldade. Lúcio acabara de conhecê-la e de descobrir que era casada, mas até então nada disso tinha sido um problema. Se o corpo-enseada era um desafio aos sentidos, aqueles olhos eram um convite à flexibilidade moral.

Flexível era também o horário de trabalho de Eliézer, profissional de segurança, homem grande, marido de Amanda e que acabava de estacionar a picape na garagem sem luz da casa do subúrbio, quase no campo, algumas horas antes do esperado. E foi assim que Lúcio se viu saltando da cama e Tateando, a um comando de Amanda, um a um todos os armários fechados até que encontrasse algum em que pudesse se enfiar.

Ainda respirava pela boca, a bunda colada na madeira, o coração aos saltos e o cheiro forte da naftalina preenchendo a garganta, quando escutou Eliézer subir as escadas, os passos fortes estremecendo o tablado do segundo piso. Lúcio não podia acreditar que, de todas as possibilidades para aquela quinta-feira, tivesse ido parar em um armário na casa de uma mulher que encontrara num aplicativo, com um marido bronco do qual só ficara sabendo há meia hora — ao perguntar sobre o retrato na sala de estar que exibia um sujeito enorme vestindo colete de kevlar e acertando um alvo com uma pistola 9mm. Lúcio não estava incrédulo pela sorte e azar imensos que se seguiram um ao outro naquele fim de quinta, mas pelo armário. Ouvira histórias, anedotas, mas nunca achou que seria uma saída realista. E quais seriam as outras opções? Tentar sair pela janela e entalar, quebrar uma perna com estrondo ao cair na calçada do térreo? Ir para baixo da cama e fingir ser o gato, como naquela piada? Ou então “boa tarde, senhor, vim consertar a TV?” A casa nem tinha TV; não tinha muita coisa, agora que parava para notar.

Ah, Amanda. Aqueles minutos de amor tinham valido as próximas horas dentro do armário, e se necessário a noite inteira. Teria apenas que se manter em silêncio e tentar não dormir, ou o ronco poderia denunciar sua presença. Ao menos a casa não era sem seus ruídos: o forro estalava aqui e ali, o piso rangia a cada passo lá fora, e mesmo os outros armários faziam seus barulhos.

Imóvel na escuridão, Lúcio ouviu a porta do quarto se abrir. Imaginou o titã do outro lado: colete ainda no corpo, pistola no coldre, o rosto ranhurado fitando Amanda

sem saber da própria sorte, sem amá-la e desfrutá-la em um ano como Lúcio na última meia hora. Lúcio não pôde conter um sorriso em meio à respiração ofegante entredentes.

— O que tem pra janta? — A voz de Eliézer se fez ouvir com clareza nas frestas da madeira.

Lúcio imaginou que a pergunta pegara Amanda de surpresa. Ouviu um passo aqui e ali, o ranger do piso e os estalos nos outros armários. Folgado, pensou Lúcio, vá comer em algum boteco e nos deixe terminar aqui.

Mais passos. Lúcio ouviu destrancarem um armário do quarto, e algo pesado cair no chão com um gemido. Tentou divisar algo pela fresta da pesada porta de madeira. Um homem? A voz de Amanda — ah, a voz de Amanda — veio com clareza em seguida:

— Deixa que hoje eu preparo.

No próximo momento os ruídos nos outros armários se avivaram; o gemido débil no chão se fez mais agitado; e então passos, passos próximos, e Lúcio escutou seu próprio esconderijo ser trancado à chave pelo lado de fora.

## **Cosmogonia privada**

Foi um casal de amigos que conheci. Casaram-se depois de um ano namorando e morando juntos. Na festa de casamento, a dança — descoberta por ele, ensaiada por ela — arrancou gritos dos convidados quando ele a ergueu um metro acima de si ao final, sob o enorme lustre de aço que pendia do centro do salão.

Ele era amante da história arte cozinha antropologia mitologia todos uma coisa só e nada próximos de seu trabalho de físico. Ela era advogada, comprometida com o estudo, os dias regradados, cada coisa com sua razão e método, metas de carreira claras.

Quando encontravam os amigos, ele discorria longamente sobre a última viagem para Machu Picchu, Florença ou para uma feira viking na serra, da qual voltou com um machado “muito fiel ao desenho original mas com a madeira errada mas já avisei eles e eles disseram que vão ver se acham a madeira certa”. Ela comia quieta o mesmo prato sempre e não puxava assunto. Dava meia dúzia de palavras quando os amigos perguntavam do escritório, “Vai bem, o pessoal é legal”, e ele prosseguia com a exposição sobre povos antigos e rituais de esfolamento.

Ele queria estar com ela porque achava que ela gostava das piadas, e ela queria estar com ele porque planejava ter um filho aos 33, e já estava quase lá. Mas ninguém nunca gostou das piadas, e o plano dele para os 33 era qualquer coisa como o Egito ou a Tailândia.

Depois de tudo, qualquer um que os tenha conhecido viveu com a impressão de ter vislumbrado algo grande. Avatares do caos e da ordem em um encontro infausto: os opostos se atraem apenas no que precede o choque.

## A cidade e as mãos

À meia-luz, uma mão decepada pode ser facilmente confundida com uma tarântula ou caranguejeira, principalmente se estiver escondida no mato baixo do quintal. Mais ainda se estiver se movendo.

Por isso que naquele começo de noite do começo de maio, quando o grito agudo do menino atravessou o gramado, estremeceu as roupas do varal, irrompeu pela porta da frente (ainda aberta porque em maio os mosquitos já não eram mais problema), quando o grito acordou o pai e a mãe que assistiam letárgicos ao noticiário, quando os dois correram de pés descalços para a pedra fria do pátio e para a grama úmida, e depois da mãe ter pego o menino no colo e ter notado que estava lívido de medo, foi isso que julgaram ter visto perto da cerca: uma caranguejeira, de pernas grossas como dedos e um dorso de esparsos pelos pretos sobre o couro amarelado. Só então perceberam que o que tinham no gramado, aquele gramado bem cuidado da zona sul, era uma mão decepada. Mas as pernas deles só amoleceram, seus olhos só reviraram no branco, e eles só desabaram na terra, com criança e tudo, quando a mão flexionou os dedos, apurou o dorso e correu para longe do pátio.

Não foi, de forma alguma, um incidente isolado. Nas horas seguintes e madrugada adentro, outros gritos cruzaram a noite da capital, mais mãos foram brevemente tomadas por caranguejeiras nos quintais da zona sul e zona norte, e mais pessoas perderam as forças ao verem que, embora não tivessem corpos, a essas mãos decepadas não faltava vida.

Na manhã seguinte, Roberto Ruiz, da Ruiz & Ruiz Contadores, foi surpreendido de forma similar quando, ao chegar no escritório às sete, antes de todos os outros, deparou-se com uma mão sem dono sobre sua escrivaninha, segurando um lápis e rabiscando numerais com firmeza em um livro contábil. Sendo mais afeito às questões da matéria que às do espírito, e estando a sala bem iluminada pelos raios da manhã, Roberto não se deixou impactar. Apenas fez nota do fato daquela mão diligente, fosse de quem fosse, haver chegado ao trabalho ainda mais cedo do que ele — e pôs-se de imediato a avaliar o resultado da rabiscaria em seu caderno.

Em outro escritório no mesmo prédio, dona Míriam, auxiliar de serviços gerais, foi surpreendida ao não encontrar vassoura e pano e balde no armário habitual, e mais ainda ao descobrir meia dúzia de mãos ocupadas no banheiro: uma esguichando o desinfetante Pato na privada, duas esfregando o chão, duas torcendo um pano molhado no balde em perfeita sincronia, e outra colocando o rolo de papel higiênico no gancho —

fim do rolo para fora, a ponta dobrada em um triângulo impecável. Sentindo o coração bater descompassado e procurando um lugar para sentar, dona Míriam buscou refúgio na cozinha apenas a tempo de ver uma sétima mão terminando de passar o café. Ficou contrariada quando provou um gole e concluiu que era melhor do que o dela.

Mais tarde, perto das dez, Alice Alves, analista de sistemas, perdeu o horário do ponto porque foi impedida de entrar no elevador por uma multidão de mãos que disputavam o pouco espaço, escalando umas sobre as outras a fim de apertarem os botões de seus respectivos andares. Confusa mas com um senso de dever inabalável, Alice preferiu subir os nove andares pela escada, apenas para encontrar seu computador já ocupado e o trabalho do dia sendo feito por um par de mãos que vira no elevador — uma gorda e uma magra.

— São mãos de gente morta! — disseram os cinéfilos naquela tarde, à medida que a notícia se espalhava.

— São mãos que vieram do espaço! — disseram os ufólogos.

— São as mãos de Satanás! — gritaram os evangélicos.

E por todos os lugares da capital as pessoas presenciaram esse fenômeno, e as mãos sem corpos foram o espanto, a graça e o assunto da segunda-feira, da terça e da semana toda, enquanto rodas de amigos e desconhecidos se formavam para observá-las carregando caixas, fixando rebites, soldando placas, operando máquinas de costura, digitando documentos, contando o troco, trocando vidraças, consertando chuveiros, abastecendo carros e entregando panfletos, vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana, sem abandonarem seus postos.

Evidente que tais rodas de trabalhadores logo preocuparam os patrões.

— Geração de emprego é meio, não é fim — defendeu Maurílio Moraes, neto do fundador do Banco Moraes e atual presidente, para uma sala repleta de CEOs, CFOs e COOs das maiores companhias da cidade. — Se a gente recebeu essa bênção, essas mãos que vestem a camisa sem pedir nada em troca, então não cabe a nós lutar contra.

Maurílio tomou um gole da taça d'água trazida por uma mão sem corpo, e arrematou:

— Agora, também não faz sentido sustentar toda aquela gente parada. Se continuar assim, a gente quebra.

Entre aplausos dos presentes, inclusive das várias mãos que vinham garantindo o abastecimento de todas as bandejas e copos da sala, alcançou-se um consenso moral que iluminou o caminho para vencerem aquela crise. Até a metade de junho, as empresas

passaram por mudanças radicais. Nas folhas de pagamento, restaram apenas aqueles que poderiam ser promovidos a “homens de confiança” — diretores, gerentes, *heads e chiefs e leads*, além dos *stakeholders* e outros bravos aptos a fazer aquele trabalho que as mãos não poderiam fazer: dar-lhes mais trabalho. Os demais, todos os que foram julgados inaptos para o ofício das altas esferas, foram mandados para a rua, a exemplo de dona Míriam e Alice Alves, e João Jardim, e Suzana Santos.

E semanas de ouro se seguiram na capital. Não para esses, é claro, mas para os homens e mulheres do último andar, das paredes de vidro e canetas de prata, a exemplo de Maurílio Moraes e Benito Bossi e Tadeu Trajano e Silvar Schmidt, que vibravam ao contemplar a forma final do sistema pelo qual haviam dado suas vidas e heranças em completa abnegação.

Também vibrava Roberto Ruiz, da Ruiz & Ruiz Contadores, que, mesmo sem herança nem caneta de prata, tendo enfim avaliado que suas mãos residentes faziam o escritório trabalhar como nunca e render cifras sem precedentes, e sentindo-se livre do fardo dos funcionários, decidiu que merecia tirar férias. No começo da tarde de 27 de agosto, dirigiu até um posto para que mãos prestativas lhe abastecessem a Toro nova em folha, enchessem os pneus e checassem o óleo, e então partiu para o interior, a fim de rever os tios com os quais não tinha contato há anos — aqueles que na última visita lhe perguntaram se esse negócio de mudar da engenharia civil para a contabilidade ia dar certo, e que fizeram Roberto não ter vontade de voltar até que tivesse dado, agora já passado dos quarenta.

Roberto Ruiz chegou ao povoado de Santa Adelaide do Oeste ao cair do sol, e ergueu os óculos escuros para ver a cidade onde vivera sua infância, banhada de uma luz laranja quase líquida, que escorria leitosa pelos telhados, descia para as paredes e cercas de pau, e desaguava a se perder na rua de paralelepípedos irregulares que servia de avenida principal, cruzada por diversas estradas menores de terra batida. Mas não tardou a notar que aquela não era a cidade que conhecera quando menino, nem a da última visita, e nem a cidade que esperava encontrar mesmo sabendo da decadência natural dos lugares que vivem na memória. Encontrou, em vez disso, um povoado fantasma, que analisou com cuidado enquanto avançava com a caminhonete na primeira marcha: os gramados em frente às casas tomados de capoeira, os pórticos e cercas quebrados tinham fungos subindo pelas tábuas, a avenida tinha crateras de paralelepípedos nunca repostos, e as ruas de terra não exibiam qualquer tipo de marca de trânsito. A pequena praça central era agora uma floresta, e a igreja em frente tinha uma camada grossa de poeira no lugar do tapete



da entrada. E, ao estacionar em frente à casa dos seus tios, Roberto notou com receio crescente o chão repleto de jabuticabas podres, as janelas quebradas e, embebidos na luz avermelhada dos últimos raios de sol, um cachorro e um bezerro mortos, amarrados ao galpão em ruínas por correntes enferrujadas.

E ao entrar na casa pela porta aberta, já esperando não encontrar ninguém, Roberto Ruiz surpreendeu-se ao ver sentados no sofá da sala o tio Benedito e a tia Piedade, com os rostos esqueléticos e o olhar triste, as costelas transparecendo através das roupas em farrapos, e os braços terminando em cotos, sem mãos para cuidar de si.

## Fóssil

"Dinossauros. Só podem ser dinossauros", pensava Régis, quando a sombra da incerteza pairava sobre ele, e então se esforçava para lembrar que aquele trabalho o eternizaria.

Não podia dizer que enxergava o panorama completo, o plano maestro que escreveria seu nome na História para sempre. Os termos do acordo não eram claros, mas a promessa luzia como um farol.

Régis lembrava com precisão das palavras do pastor Terra naquela manhã de janeiro na praça, sob os raios escaldantes do verão e o vislumbre de mais um ano de trabalho sem propósito na agência. Régis teria passado sem dar maior atenção ao pastor, como sempre fizera com os pregadores, vendedores e panfleteiros da praça, não fosse a pequena multidão reunida para escutar suas palavras, e a aparência pitoresca do pastor e do painel que adornava o palco improvisado.

— O nosso destino é a grandeza, mas ninguém consegue ver — dizia, apontando para os ouvintes. — Então a gente vai dar as costas pra eles. A gente vai seguir nosso próprio plano.

De calça xadrez e suspensórios, barba grande bem cuidada e cabeça raspada dos lados, o homem lembrava mais um tatuador ou um cervejeiro do que um sacerdote. Um grande painel colorido estava montado atrás, exibindo uma pintura digna da ficção científica dos anos 50: em um museu de marfim repleto de tubos pneumáticos, pessoas do futuro apontavam para uma série de estátuas em ouro, que pareciam representar gente contemporânea. Lembravam um jornalista, um entregador de pizza, uma professora e uma trabalhadora de escritório, essa vestindo camisa social e carregando uma pasta.

Régis pensou em seguir caminho, antes que se atrasasse para diagramar o catálogo de promoções de terça-feira do supermercado, bolar a nova propaganda da imobiliária para o encarte do jornal, ou ser surpreendido por outra bomba "para ontem" no trabalho. E teria seguido em frente, se o pastor não tivesse fixado seus olhos brilhantes em Régis e chamado:

— Você, meu amigo. Você, no calvário de todo dia: desliga o despertador, escova os dentes, pega essa bolsa — ele apontou para a mochila de couro surrada. — Aí vem de metrô até o centro e agora vai entrar num prédio desses e sair só de noite — indicou, em um gesto amplo, os prédios que cercavam a praça. — Tô certo?

Régis o encarou, azedo.

— Tá certo.

O pastor acolheu a resposta com um sorriso sincero e continuou:

— E um dia, quem sabe daqui a cinco, dez anos, quinze... um dia você vai ver que passou a vida nessa rotina sem sentido, vai ficar de saco cheio. Aí vai subir lá em cima — apontou para um dos arranha-céus e fez um movimento de caminhada com os dedos — e vai pular.

O público na roda se espantou. Uma senhora torceu a cara e fez o sinal da cruz, mas o pastor continuou:

— E aí finalmente você vai ser notícia por um dia. Uma notinha no jornal, embaixo da propaganda de caminhonete. Depois ninguém nunca mais ouve falar do...?

— Régis.

— Do Régis. Prazer, Régis, eu sou o Fernando, Fernando Terra.

Régis assentiu com a cabeça, desgostoso. Após um breve silêncio compartilhado com o restante da roda, retrucou:

— Mas e o que é que eu vou fazer?

Cinco anos depois, Régis não diria que sua rotina era muito mais empolgante. Pelo menos transitara entre diversas funções desde que largara o emprego na cidade a convite do pastor Terra, junto com outras pessoas, e se mudara para o acampamento no pé do monte Santo Antônio, no meio do cerrado.

No início, quando tudo era só o terreno virgem comprado pelo pastor, o desafio maior foi construir a infraestrutura do lugar: água, esgoto, lixo, transporte de materiais, limpeza da área, cercamento. Depois, foram meses construindo as habitações: cabanas de madeira charmosas, mas modestas, feitas para abrigar de três a cinco trabalhadores cada, sem muito conforto.

Mais tarde veio o trabalho no monte: a dinamite, a escavação e toda a madeira para sustentar o túnel que se aprofundava terra adentro. Nada que o ex-publicitário dominasse a ponto de coordenar os novatos que continuavam chegando, mas com bastante para carregar, perfurar e martelar, para que Régis pudesse enfim descansar dos anos de exaustão mental.

Então passou um tempo na produção de alimentos, primeiro na fazenda e depois na cozinha, ajudando a preparar comida para dezenas de outros desiludidos, párias da cidade grande, solteiros sem família nem amarras, no começo vinte e então cinquenta e cem e trezentos.

Ultimamente, a atividade com a qual Régis ocupava os dias, semanas e meses era escavar as entranhas do monte com uma pá, e era esse escavar incessante que fazia a sombra da incerteza pairar sobre ele e o forçava a pensar na promessa do pastor — grandeza, ser lembrado para sempre, uma estátua erguida à sua imagem. Mas ainda não conhecia o plano, nem poderia dizer que não era tudo um delírio de Fernando Terra. Seria só isso, uma comunidade independente, como tantas outras que já surgiram e ruíram com igual rapidez?

Era aí, quando a dúvida batia mais forte, que aquele pensamento simples voltava para resgatar Régis: "Dinossauros. Só podem ser dinossauros. Um bicho novo". Tudo o levava a crer nisso: os túneis, o equipamento, o tipo do solo — e a lembrança do painel que o arrebatara, um museu de descobridores contemporâneos, heróis para as gerações futuras. Se soubesse, na juventude, que acabaria gastando grande parte de sua força vital diagramando promoções que serviriam de banheiro de cachorro no dia seguinte, teria seguido o sonho da arqueologia sem hesitar. A permanência o encantava: nada poderia ser melhor do que a sensação de tirar do chão algo que estivera lá por dezenas de milhões de anos. Contemplar a eternidade nos ossos calcificados de um viajante do tempo.

Então chegou o dia em que o pastor Terra reuniu todas as trezentas pessoas que trabalhavam sob suas asas no monte Santo Antônio, e anunciou que o trabalho estava concluído. Haviam finalmente chegado onde esperavam chegar cinco anos atrás, quando tudo não passava de um sonhador recrutando trabalhadores nas ruas da cidade e seu painel pintado.

Junto com todos os outros, Régis seguiu o pastor pelo túnel monte adentro. Reparou, deslumbrado como se fosse seu primeiro dia ali, em toda a estrutura do túnel: a madeira, as pás e picaretas escoradas nos cantos, os baldes cheios de terra e os tonéis de dinamite por toda parte, com uma complexa rede de pavios que ele nunca tinha se esforçado para entender.

— Dinossauros. — Começou o pastor Terra, quando todos se encontravam reunidos em um amplo salão sob a montanha, iluminado por lanternas de LED penduradas nas paredes. No centro do salão, havia um púlpito de madeira coberto por uma lona preta. Os olhos de Régis brilharam umedecidos contra a luz fria, e um sorriso se abriu no seu rosto, entre centenas de semblantes de dúvida no salão de teto baixo. — Dinossauros. Como vocês sabem — continuou —, não faz muito que a gente descobriu esses caras. Eles estavam lá esse tempo todo, embaixo do chão que a gente pisa, mas de algum jeito atravessamos milênios sem saber que eles tinham passado por aqui primeiro.

Régis sabia. Tinha vontade de falar, de se unir ao pastor Terra lá na frente e falar aos seus colegas sobre tudo aquilo. Queria contar que não fazem duzentos anos que descobriram a existência dos dinossauros; que essa descoberta mudou completamente a forma como vemos nossa história biológica. Queria explicar o porquê daquele salão, explicar por que alguns fósseis são encontrados aos pedaços e outros encontrados intactos: grandes derrames de lava ou desmoronamentos, momentos de impacto que prensam e conservam o esqueleto sem deixá-lo ao relento. Acidentes fortuitos, por vezes de grupos inteiros de animais, que permitiam aos pesquisadores vislumbrar como as criaturas viviam mesmo milhões de anos depois. Explicar que o que tinham aí sob o solo, pelo tamanho do salão escavado, era provavelmente um dos inteiros — de valor inestimável para a ciência. O pastor Terra notou o interesse de Régis, e fitou-lhe nos olhos enquanto continuava o discurso:

— Sabem, estamos sozinhos, aqui nesse lugar esquecido. Cinco anos de trabalho, e ninguém chegou aqui sem ter sido convidado. Nem governo, nem empresas, ninguém sabe do nosso projeto. É isso que garante o sucesso e a longevidade dele.

Terra se aproximou do púlpito coberto, e Régis olhou com mais atenção ao redor do salão: quase trezentas pessoas, párias de históricos diversos, vindos de todos os ramos, estavam prestes a entrar para a história. Traziam consigo, a pedido do pastor, objetos que simbolizavam suas vidas pregressas: livros, computadores, pastas, régua e espátulas e compassos e cacetetes, prontos para serem abandonados na nova vida que lhes tinha sido prometida. Terra apontou para Régis:

— Régis, né? Vem aqui, que hoje a gente entra pra história.

O pastor tirou a lona que cobria a estrutura de madeira. Uma alavanca preta, polida, despontava do topo. Régis se aproximou orgulhoso — o escolhido entre tantos, o homem-dinossauro. Lembrou da pintura do museu futurista e imaginou seu nome em uma daquelas estátuas — e empurrou a alavanca.

Milhares de estouros ensurdecadores preencheram o salão e os túneis, o chão ribombou, a terra toda se desprende do teto em um lampejo de fogo, e então houve somente a pressão de uma montanha sobre os ossos, e depois escuridão.

## Velado

A madrugada entrava fria pelas portas fechadas da igreja, sibilava pelas fileiras de bancos vazios e repousava no caixão instalado no fim da nave central. Da última vez em que foi a um funeral, João era muito novo para pensar na fragilidade da carne, e muito ocupado para sentir saudade. Da última vez em que viu o avô, dois anos atrás, comemoraram o aniversário juntos, e juntos celebraram o compasso incansável do tempo, brincando e cantando como se fossem, os dois, crianças com uma vida inteira pela frente, João com dez e João com oitenta e cinco.

Vestido com uma camisa branca um pouco grande para o corpo retraído e uma calça e sapatos pretos que não combinavam com sua leveza usual, o corpo do avô repousava depois da parada cardiorrespiratória da noite anterior, ao fim do bipe de cinco segundos que iniciaria a novela das nove. Rodeado de flores, tinha os olhos e a boca fechados em uma expressão serena, parecendo a João tranquilo como fora em vida.

As outras duas pessoas sentadas na fileira da frente eram o tio Flávio, sólido e impassível contra a violência da noite, e a tia Cândida, franzina, bocejando de pouco em pouco. Esperavam a volta do pai de João para trocar o turno de vigília.

— Ele devia deixar o menino dormir — o cochicho da tia Cândida ecoou pela igreja. Ela completou: — A falta que faz uma mãe...

— Deve estar falando com o advogado — disse tio Flávio.

João não viera agasalhado para o frio de Vila Santa, esquecida e escondida do mundo não fosse pelo campanário da igreja que se mostrava pequenino a quem procurasse lá de baixo da serra. O pai, Milton, pretendia fazer disso uma visita rápida, mas se viu às voltas com responsabilidades que João não podia nem fazia questão de compreender. Saiu para fazer uma ligação e até então não tinha voltado.

Às três da manhã, uma das portas laterais da igreja se abriu, trazendo uma torrente de ar gelado que fez João estremecer. Seu pai entrou guardando o telefone, limpou os pés da geada e, com um aceno de cabeça primeiro para Cândida, depois para o cunhado, parou de mãos nos bolsos em frente ao defunto.

— Podem ir descansar que eu fico aqui — disse.

O tio Flávio indicou para a tia Cândida que ela podia ir. Cândida olhou para o pai de João, depois para Flávio. Colocou a mão no braço do marido, manteve o olhar fixo nele por um instante, então levantou e saiu.

Passados alguns minutos, o pai de João cortou o silêncio:

— É, se foi o velho...

— Se foi — assentiu Flávio.

— Depois que passar isso tudo vamos ter que ver como fica.

O silêncio se arrastou pela nave central, mas não tardou a morrer.

— Fica do jeito que fica, Milton. Não tem nada pra ver.

— Sim, mas tem que ver como fica a terra, a casa...

— Eu já moro na casa, eu já planto na terra. Meu pai era simples, de tradição. O filho homem segue cuidando das coisas. É isso.

— Não é bem assim, Flávio. O velho João era muito afeiçoado à Francisca.

— Para, Milton. O que tem a ver? A Chica se foi quando teu menino mal engatinhava!

João levantou e caminhou até o caixão. Não lembrava da mãe, mas não gostava que sugerissem que ele não tinha uma. A porta lateral abriu novamente, e uma vizinha da família entrou com outra lufada de frio. O velório se dividia entre os que faziam vigília na igreja gelada, poucos de cada vez, e aqueles chorando e rezando no velho casarão do outro lado da rua.

— A Cândida falou que o menino está caindo de sono — disse a vizinha. E, virando para João: — Vamos que a gente arruma uma cama quentinha.

— Não tô com sono — disse João, sem tirar os olhos do avô.

A pele começava a repuxar aqui e ali. Nas mãos finas, os ossos apareciam um pouco mais. As bochechas pareciam mais magras, e a boca agora se abria em uma pequena fenda, um dos cantos do lábio inferior puxado para baixo. A expressão lembrava João da vez em que o pai o levou para Vila Santa para ver o futebol de domingo na casa do avô, com uma bacia de pipoca e uniforme vermelho, mas o Inter perdeu feio. Foi a primeira vez que João viu o avô de cara fechada.

A vizinha sentou em um dos bancos, fez o sinal da cruz, e, depois de alguns minutos de silêncio, já estava lembrando, primeiro grave e depois risonha, da bonita amizade do avô com o neto, do aniversário que comemoraram juntos, da vez em que Milton trouxe o menino para passar o final de semana mas encontraram somente a tia Cândida em casa, pois o avô e o tio tinham ido acampar, e como o pequeno ficou triste; então lembrou do velório da avó Maria, do velório de Francisca, o menino pequeno no colo do avô sem saber o que estava acontecendo...

Enquanto João dava voltas pela igreja, olhando os vitrais bonitos e os santos de proporções esquisitas e tinta descascando, a vizinha recitava sem erro cada uma das lembranças passadas da família, orgulhosa.

— E a Firmina, está vindo do Paraná? — perguntou, os olhinhos brilhando por trás dos óculos.

— Sim — respondeu Flávio —, saíram de lá um pouco antes da meia-noite.

— E como vocês vão fazer com a casa?

Flávio e Milton permaneceram em silêncio. Por um momento, os olhos da vizinha pareceram faiscar através das lentes. Logo despediu-se e saiu pela porta lateral. Milton retomou a conversa:

— A Firmina não vai gostar dessa história de filho homem ficar com as coisas.

— A Firmina não tem que se meter — rebateu Flávio, o peito inflado, as orelhas vermelhas. — Foi embora pro Paraná já tem mais de trinta anos, mal vinha visitar o velho.

— Até aí, eu também não visitava fazia tempo. Desde os dez anos do João.

— Mas é isso! Passam a vida longe, aí agora que o homem capota vêm correndo pegar os restos. Parecem urubu.

— Espera aí, vida longe não. Sempre ajudei tua família, mesmo depois da morte da Francisca. Remédio para o seu João, médico pra vocês. Porra, vamos lá, te emprestei dinheiro pra ajudar a comprar o carro e nunca cobrei de volta.

— É isso que é, então? Veio cobrar a conta no dia da morte do meu pai? — Flávio levantou a cabeça e encarou o cunhado com olhos azuis injetados de sangue.

A porta lateral abriu mais uma vez e Cândida entrou na igreja, enrolada em uma manta, um blusão e um casaco que ainda não a faziam parecer ter mais do que trinta quilos, e carregando uma jaqueta nos braços. As olheiras deixavam claro que não tinha conseguido dormir. Aproximou-se de João e vestiu-lhe a jaqueta de Flávio que trazia consigo, grande demais para o menino e com um cheiro marcado de naftalina.

— Parece um homenzinho — brincou.

João aproximou-se mais uma vez do caixão do avô. Agora, passando das cinco, sentia um cheiro leve de putrefação que não tinha notado antes e que se fazia notar por cima da naftalina. Algumas manchas apareciam aqui e ali, no braço e no rosto, e a pele retraída fazia a testa parecer franzida. A boca agora mostrava os dentes, o lábio inferior arqueado para baixo em direção ao queixo como se tivesse acabado de provar uma fruta azeda.



— Cândida, vem cá — chamou Flávio. — O Milton contou por que veio: quer a casa e a terra, porque a gente deve.

— Não é isso, Flávio — Milton rebateu enquanto Cândida se aproximava do marido, empalidecendo de horror. — Eu só quero que a gente faça essa divisão do jeito certo.

Cândida interpôs:

— E é hora de falar em divisão, Milton? No velório?

— É melhor que a gente se acerte agora. Depois vai cada um pro seu canto e fica mais difícil. Eu só quero saber se vou precisar ir para a justiça para ter a parte que é da Francisca por direito.

— Homem, a Chica ia querer é que o velho me deixasse a casa e a terra — disse Flávio, levantando a voz.

— Ela ia querer que ficasse alguma coisa pro nosso filho. Pra Firmina também. Não tudo com um sanguessuga.

— Diz o sujeito que finalmente apareceu só pra roubar o sogro.

— A gente também é família, Flávio.

— Cala a boca, Milton. Nunca foi. Ninguém aqui te quer por perto.

— Ah, é? — gaguejou Milton, finalmente ferido. Por um momento, engoliu seco e pareceu ter perdido a batalha. Mas acrescentou:

— Pergunta pra Cândida se ninguém me quer por perto.

Flávio não teria dado atenção alguma ao comentário, se Cândida não tivesse ficado da cor de um tomate, olhos arregalados para Milton.

— Que história é essa? — Flávio perguntou para Cândida.

— Conta pra ele, Cândida — debochou Milton, e o ar dentro da igreja estagnou por um instante. — Conta o que a gente fez naquele fim de semana que o Flávio passou acampando com o pai dele.

Flávio saltou de onde estava e acertou um soco na boca de Milton, que caiu sobre os bancos da igreja. Cândida gritou, enquanto Milton se recompunha e revidava.

João prestou atenção no avô uma última vez. O cheiro estava muito mais forte agora, a pele já um pouco escurecida, e os dentes num esgar esquelético. Olhou para os adultos puxando a camisa um do outro enquanto tropeçavam pelos bancos, a tia Cândida tentando em vão apartar a briga, e foi embora pela porta lateral.

O céu começava a azular para lá dos morros no lado oposto do vale, e uma picape acabava de estacionar na grama esbranquiçada em frente à igreja. Do banco do carona,

saiu tia Firmina, mais larga do que João lembrava, mal equilibrada em saltos finos, de vestido e chapéu pretos, a pesada maquiagem borrada dos olhos ao pescoço, seguida dos três filhos advogados, todos de terno, cada um carregando uma grande coroa de flores.

Ao reconhecer João, tia Firmina perguntou com um aceno rápido:

— O pai tá lá dentro?

João pensou por um momento e respondeu:

— O vô foi embora ontem de noite. O que sobrou lá dentro tá podre.

## Dor na lombar

Sempre preferi a companhia dos livros à das pessoas.

Ficou pior naquele inverno, quando o escritório em que eu trabalhava migrou inteiro para *home office*. Se já evitava ao máximo o contato com outros no dia-a-dia, com todas as paradas para café, reuniões em salas apertadas e *happy hours* mandatórios, ao passar a trabalhar de casa consegui desfrutar de uma reclusão que jamais pensei que poderia viver.

Entenda, não me vanglorio disso, nem considero uma escolha consciente. Mas meus pais mudaram de cidade tantas vezes quando eu era jovem, e eu tive tantos daqueles primeiros dias em escola nova, que em algum momento parei de tentar me enturmar. Se os colegas ficavam para trás, porém, sem nenhuma forma de manter contato naquelas décadas analógicas, os livros eu conseguia carregar comigo. Assim, a falta de companheiros de carne me permitiu aproveitar a juventude na companhia de Capitão Nemo, Robin Hood, Oliver Twist e outros amigos.

Em retrospecto, meus problemas naquele inverno começaram com a dor na lombar, e pouco a pouco pude ver a vida dos sonhos escapar-me por entre os dedos. Pois o que nunca tinham me contado os livros é que aqueles poucos minutos de traslado do trabalho — caminhada, ônibus, mais caminhada, elevador, almoço nas redondezas — eram o que mantinha minha coluna em pé. Nos primeiros meses de *home office*, cedi aos impulsos mais primais de trabalhar de pijamas, sentado torto no sofá da sala ou deitado na cama com o notebook, lembrando de levantar apenas quando não conseguia mais segurar a bexiga. E assim fui acometido de uma contínua e excruciante dor na lombar, como um cálculo renal que estivesse dando passeios e me cortando por dentro hora a hora.

Gostava muito do meu emprego, ganhava bem, e mais, estava onde queria estar: no meu apartamento de trinta metros quadrados, em meio aos meus livros. A essa altura da vida já não saberia trabalhar com outra coisa, e agora muito menos voltaria ao convívio diário de um trabalho presencial. Mas, no decorrer das semanas seguintes, me vi entregue a uma tristeza que não consegui resolver com remédios, nem muito menos com as tentativas ralas de me exercitar em casa.

E o que faz um homem triste com um bom emprego é comprar coisas.

Comecei encomendando uma coleção de livros de Borges, que me pareceu necessário conhecer melhor na época. Seguidos dele, vieram outros contistas e cronistas argentinos, italianos e brasileiros, em uma linha lógica da qual já não me recordo bem.

Então caí na fase da nostalgia. Nada traz mais conforto do que aquilo que é familiar, e não havia nada que eu desejasse mais naqueles dias do que um pouco de conforto. Comprei os clássicos de minha juventude: todas as histórias de detetives, de aventura, de piratas e policiais. Daí à ficção científica: busquei em sebos virtuais os clássicos de robôs, extraterrestres e viagens no tempo, e as utopias, distopias e psicodelias que sempre quis ler. Daí às descobertas: tentei cobrir o espaço que um mercado editorial povoado de homens havia me impedido de conhecer anteriormente, me cercado de grandes autoras, e por fim percebi o quão exclusivamente ocidental tinha sido minha formação até então, uma percepção que veio com sua própria leva de necessidades literárias. Assim, de encomenda em encomenda, vi minhas estantes ficarem todas cheias e uma pilha assustadora de livros começar a tomar forma no chão da sala.

É claro que eu não lia tudo. Tenho certeza de que nem um quinto, nem um décimo — devo ter lido vinte desses volumes, se muito. A dor na lombar não me deixava descansar como fizera antigamente, com os pés erguidos, uma xícara de chá e um livro nas mãos. Dessa realização veio a ideia de que eu necessitava livros que não precisasse ler, e passei a buscar volumes com grandes ilustrações, artes conceituais e mapas, em qualquer assunto que me interessasse por mais do que os segundos necessários para clicar em Comprar.

E entre remédios, dias doloridos de trabalho, um salário polpudo no final do mês e volumes ilustrados excessivamente grandes, logo percebi que precisava liberar mais espaço em casa. Os livros não lidos são nossa anti-biblioteca, diz Umberto Eco, o conjunto de conhecimento potencial que acumulamos com o tempo. Meu conhecimento potencial não podia deixar-se abater pela falta de espaço.

Nas semanas seguintes, vi os grandes livros ilustrados tomarem conta da mesa de centro e, mais tarde, da mesa de jantar. Deixei as histórias em quadrinhos e *graphic novels* no sofá da sala, em frente à televisão que nunca mais liguei.

Os contistas e cronistas argentinos e italianos foram para a cozinha, junto com os grandes filósofos, seguidos de última hora pelos brasileiros. Acomodei os livros de aventura na cama e os de ficção científica no banheiro, onde encontrei espaço. Os livros técnicos assumiram a escrivaninha do escritório, onde havia deixado o computador por último, e achei estranho quando vi que os contracheques continuavam chegando, mesmo depois que passei a dedicar todo o meu tempo à organização dos livros.

Um dia, enfim, voltando da portaria com mais uma remessa (uma série sobre bons cuidados com o solo no plantio de oleaginosas, lembro bem), percebi que o espaço tinha

acabado. Já andava há alguns dias vivendo em um pedaço descoberto do tapete, pequeno e não particularmente confortável, mas agora esse terreno deveria ficar com os novos residentes. Assim que os posicionei (corpulentos, lado a lado, a ordem dos volumes em uma escala sutil de tons de verde, uma delícia), pisando mal, com um pé ainda no ar, notei um vão ainda vazio em uma estante que eu julgava preenchida. Sem ver outra opção, tentei entrar ali com cuidado, e notei que tinha exatamente o meu tamanho. "Nada mal", recordo ter pensado, e aqui repouso desde então — rodeado de meus amigos, a dor na lombada me matando aos poucos.

## Conto fantástico pós-moderno

Para cada coluna, jogue um dado e leia o resultado. Faça uma leitura apenas — todo o resto é mentira.

1	Miguel de Cervantes	deita-se com	o nada	em uma casa velha no campo	e desaparece para sempre.
2	Mary Shelley	discute com	um fantasma	em um boteco à beira da estrada	e nunca mais consegue escrever.
3	Jorge Luis Borges	dança com	um corpo	em um labirinto de pedra	e entende o sentido de tudo.
4	Guy de Maupassant	escreve sobre	um animal que fala	em uma noite de tempestade	e o fato é tido por ficção.
5	Edgar Allan Poe	violenta	o diabo	em um bordel triste	e se mata com um tiro na boca.
6	Henry James	atropela	uma pessoa igual a si	em um cruzamento movimentado	e os dois trocam de lugar.
7	O leitor	encontra	a verdade	em um rolar de dados	e se dá por satisfeito.

## Gigante

Naqueles dias, dizia-se à boca pequena que a comunidade nunca tinha hospedado um homem tão nobre e bondoso como o grande Adelino Padilha.

Chegara há um par de anos na rodoviária de Desolação dos Manguais, que não era e ainda não é mais do que um botequim descascado com uma inscrição em tinta branca na frente, “Onibus” assim, sem o circunflexo. Trazia apenas a roupa bem cortada em desalinho no corpo e uma pasta de couro nas mãos.

Passou a primeira noite no Hotel Central, tão central quanto todo o resto da Desolação, e na manhã seguinte já andava de casa em casa se apresentando e oferecendo ajuda com o que pudesse. Em pouco já conhecia todos os homens e mulheres trabalhadoras da comunidade, e seus velhos pais e suas crianças, e não houve, naquele tempo, uma única pessoa do povoado que no íntimo não desejasse se tornar mais próximo de Adelino Padilha. Mas, por amigável que fosse, Adelino Padilha tinha sua parte de mistério.

Pois que tinha algumas marcas que faziam sorrir os olhares, mas que não deixavam de correr na conversa da noite. A primeira era que Adelino Padilha crescia na vida extraordinariamente rápido — chegara sem nada, hospedado em um pequeno quarto do hotel, e logo já era locatário de uma casinha das que havia atrás da igreja, e então de um apartamento em cima da venda, e por último construía um casarão no campo, com as próprias mãos e a ajuda de peões contratados de fora.

A segunda era que parecia por demais inquieto para a calma permanente da Desolação, sempre a olhar de canto para uma janela ou para o horizonte, coisa que de forma alguma incomodava mas não deixava de se fazer notar.

E a terceira era que se tratava de um homem sem vícios, exceto por um, um único vício tão distinto quanto era inocente: Adelino Padilha adorava soprar barriga de criança.

Não de qualquer criança, claro, pois naquele tempo já se ocupavam com os pais na lavoura tão logo completavam a primeira fileira de dentes. O vício de Adelino Padilha era a barriga dos bebês, a barriga platônica, limpa de marcas, dura do leite das mães, principalmente as barrigas de umbigo protruso como o seu próprio. Não podia encontrar uma mulher carregando seu primeiro filho pelas ruas da Desolação, ou uma ninando o quinto na calçada de casa, que a cumprimentava com um sorriso iluminado, falava do tempo ou do trabalho, e seguia a fazer graça com o bebê. Tão logo o tivesse em seu próprio colo, aqueles olhos pequenos perscrutando o ar de formas vagas e a banguela num

arremedo de riso, Adelino Padilha aproximava o rosto da barriga incólume e soprava, soprava com gosto, o vento entre a boca e a pele tremendo em borbulhos, a risada aguda da criança preenchendo as ruas da Desolação.

E com graça e leveza foi levado a concorrer para prefeito algum tempo após sua chegada, e não houve gente em Desolação dos Manguais que não tenha votado em Adelino Padilha ou secretamente torcido por ele. E a cada visita para explicar seus planos, para prometer ampliações e a construção da nova torre da igreja, Adelino Padilha tirava um momento para fazer troça com as crianças da casa e soprar a barriga dos bebês, às vezes por minutos a fio, até o dia em que as próprias mães passaram a procurar por ele, na praça ou na igreja ou nos vizinhos, para oferecerem os filhos ao seu soprar benfazejo, que se dizia curar vermes, cólica, refluxo e pega-ruim, e mais tarde ganhou fama de favorecer as colheitas, dar solidez às casas e proteger da tempestade. Mas se crescia o renome de Adelino Padilha não crescia sua saciedade, e nem a vitória nas eleições nem a construção do casarão no campo eram suficientes para lhe dar paz duradoura enquanto houvesse na Desolação uma barriga nua de criança para soprar.

Finalmente houve o dia em que o povo de Desolação dos Manguais foi convidado a ter um vislumbre da vida privada de Adelino Padilha, em um jantar oferecido para mais de cinquenta pessoas em seu palacete no campo na noite da posse. Os convidados, maravilhados, não puderam deixar de notar que, embora vivesse sozinho, Adelino Padilha construía um lugar digno de reis: o pé-direito alto dava espaço para estátuas de pedra de um tipo que o povo nunca tinha pensado ambicionar; as largas pinturas nas paredes faziam minguar qualquer ansiedade terrena; e os pórticos de três metros de altura faziam cada convidado se sentir minúsculo frente à grandeza de espírito de Adelino Padilha. As crianças corriam pelos espaços amplos e longos corredores, enquanto o recém-empossado prefeito — “Senhor Prefeito”, chamavam agora os vizinhos — interrompia a conversa aqui e ali para tomar um bebê no colo e soprar sua barriga, cada uma um trompete diferente e delicioso fazendo coro com a banda que tocava uma valsa.

Às dez da noite, com atraso por conta do deslumbre geral e das congratulações que ocuparam o anfitrião por horas, o jantar foi servido. Veio em enormes bandejas, a comida feita de ingredientes que a gente simples da Desolação nem sabia existir. E enquanto os convivas comiam e conversavam e o prefeito dividia sua atenção animado, a enorme porta da frente foi escancarada como se fosse papelão e bateu com estrondo na parede, interrompendo a música da banda e toda a conversa.



Majestoso sob o arco, contra a noite do campo da Desolação, as pessoas viram um homem maior do que as estátuas, maior do que as pinturas, os suspensórios largos como persianas, a cabeleira ruiva uma fogueira, e viram-se parando seus talheres e taças a meio caminho, atônitos com a presença do gigante.

Então, atravessando confortavelmente o salão alto com passadas que pareceram aos presentes como um móvel sendo arrastado, o gigante se aproximou da cabeceira da mesa, onde Adelino Padilha esperava pequeno, pequeníssimo e sôfrego. Com um movimento calmo o gigante o pegou no colo, ergueu sua camisa de linho, sorveu uma lufada de ar e soprou, soprou sua barriga com força, e o salão se encheu de um hálito azedo, e Adelino Padilha sentiu o corpo inteiro tremer: primeiro os dentes e o queixo, então perdeu o controle das pernas e dos braços, e por fim foram seus pulmões que murcharam, os intestinos enrolaram em um nó, seu umbigo luziu de dor e seus esfíncteres se soltaram, fazendo-lhe urinar nas coxas toda a bebida da noite. E enquanto o pequeno corpo de Adelino Padilha tentava gritar por ajuda, sua boca não podia obedecer e ria gargalhadas longas e gostosas, gargalhadas sem ar, gargalhadas suadas que queriam ser choro mas eram riso e que preencheram os salões da casa e os campos da Desolação pelo resto da noite. E pouco a pouco os convidados foram se retirando um a um, assustados e embaraçados, levando suas crianças para casa sem trocar palavra.

Dizem que, na manhã seguinte, viram embarcar no primeiro ônibus do dia um só homem, vestindo uma roupa de festa desalinhada e levando uma pasta nas mãos, certamente para qualquer lugar onde ninguém tivesse ciência da dor e do horror de Adelino Padilha.

## **Gato bezerro**

O final da história foi meu pai quem contou, num jantar algum tempo depois — para nosso espanto e alívio, pois já não morávamos naquela casa. O resto todo eu lembro como se fosse hoje.

Era 1998, e havíamos nos mudado para São Borja, na fronteira com a Argentina. Minha mãe chorou quando viu a cidade pela primeira vez, com suas ruas barrentas e casas centenárias. Eu também, porque precisava esquecer os amigos do interior do Paraná e começar a vida em um lugar completamente novo. Não era a primeira vez e estava longe de ser a última.

Alugamos um terreno amplo em uma rua pouco movimentada, entre um velho casebre de madeira e uma oficina. Ficava escondido da rua por um muro alto e um pesado portão de ferro, e tinha três casas de tijolo à vista, com piscina e gramado no meio. Na casa norte ficavam os quartos, o escritório e uma sala de estar escura. O prédio oeste, ladeado por amplas janelas de vidro, abrigava a cozinha e uma salinha de TV que usávamos com mais frequência, enquanto o prédio sul era um depósito sempre fechado, onde devo ter entrado duas ou três vezes. A piscina atraía os colegas da escola nas tardes de sol; nos dias de chuva, quem vinha era o amigo esquisito, o único de quem lembro bem.

Meu pai trabalhava na Ponte, em geral fazendo plantões, o que nos deixava sozinhos em casa pelo menos duas noites da semana — a mãe e nós dois pequenos, eu com oito e a mana com cinco. Assim que o pai saía nos recolhíamos na casa norte, grande demais para três pessoas, mas acolhedora frente ao terreno como um todo, que seria grande mesmo se fôssemos dez. No prédio da cozinha dormia o seu José, um senhor de bigodes brancos, contratado para vigiar a casa nas noites de plantão. Só perto do fim do ano descobrimos que passava a vigília dormindo.

Foi em uma dessas noites de plantão do pai que escutamos pela primeira vez o gato. Tenho calafrios ao relatar mesmo agora, mais de vinte anos depois, no conforto de um apartamento barulhento do Bom Fim.

Era o fim de março, e uma garoa fina rastelava as amplas janelas de madeira de correr, que se estendiam até o chão. Eu, a mãe e a mana víamos televisão no quarto dos nossos pais. Seu José ligara mais cedo para avisar que não poderia vir. Pouco depois das onze e meia, começamos a escutar um miado triste, chorado, fraco, que parecia vir de cima da casa.

— Pobrezinho, deve estar perdido — disse a mãe.

No Paraná, numa ocasião parecida, o pai encontrou dois filhotes abandonados no telhado. Mas essa era uma noite sem o pai e sem o vigia, uma noite de chuva em uma casa nova — o que pedia que ficássemos ali mesmo, no quarto, sem alimentar maiores ideias. O miado se prolongou por quarenta minutos, cada vez mais alongado, cada vez mais débil, até que por fim se apagou.

Na noite seguinte, já com o pai em casa, o ouvimos novamente. E na outra, e na outra. Seguiu sempre o mesmo padrão: começava um lamento curto e triste, e ia se estendendo e enfraquecendo por quase uma hora, até sumir em meio à chuva, ao vento ou ao silêncio. A cada noite que o ouvíamos, parecia mais fraco.

— Coitado, parece preso — disse a mãe um dia.

— Deve estar no forro — disse o pai.

As tentativas de procurar pelo animal não resultaram em nada. Do lado de fora, o som parecia vir de dentro — e a parte do forro que o pai conseguiu acessar não tinha nada senão poeira e teias.

Duas semanas depois da primeira vez que ouvimos o miado, acompanhamos sua performance mais fraca e breve, quase inaudível, aparentemente à beira da morte. Em poucos minutos, parou de uma vez por todas, e não o escutamos mais.

— Menos mal — disse o pai na noite seguinte, quando o miado não veio. — Devia estar doente, agora acabou.

Não entenda mal: o gato não foi o único foco das nossas atenções naquele ano, muito menos da minha. Aquele 1998 em São Borja foi o ano da escola das freiras, dos véus atravessando corredores lúgubres e das meninas de uniforme fazendo a dança da garrafa no pátio. Foi o ano da Copa do Mundo perdida para a França, e do cachorro-quente que comi logo depois, cujos sabores procuro até hoje. Foi o ano em que passei a bola derradeira para um desafeto fazer o gol que lhe renderia glórias pelo resto do período letivo; e o ano em que desisti do futebol. Naqueles dias descobri a internet discada e as revistas de videogame e RPG que me manteriam entretido dentro de casa e acabariam por moldar minha carreira. Também foi o ano em que noticiaram na TV que uma família tinha sido encontrada morta em casa, no interior do Rio Grande do Sul, o que me deixou impressionado por um tempo.

Foi o primeiro ano de que lembro com clareza, e um ano cheio de alegrias, apesar de tudo. O fato é que a noite tem o poder de condensar as más impressões nas coisas mais simples: a sombra do cabide se movendo na parede do quarto; folhas caminhando pé ante

pé do lado de fora da janela; galhos que forcem a porta da frente de madrugada, pedindo socorro; e mesmo um gato chorando no telhado de casa.

O outono veio e os próximos meses se passaram sem maiores problemas. Não quero dizer, com isso, que foi sem eventos: mais de uma vez saí com meu pai para o quintal no meio da noite, depois de ouvir passos lá fora. Com a lanterna na mão e o trinta e oito na outra, depois de uma volta ao redor da casa, ele me dizia:

— Viu, filho? São só as folhas caídas.

Mas ali, à luz da lanterna, as folhas jaziam imóveis. E, quando mexiam com o vento, soavam exatamente como folhas — bem diferente do que eu ouvia na minha cama antes de correr para acordá-los.

Não era incomum encontrarmos laranjas na piscina pela manhã. O pátio não tinha laranjeiras, mas concluímos que seria coisa dos meninos da quadra atrás do nosso terreno. Certamente, esgotadas as opções de diversão na cidade e terminado o futebol, faziam competições de arremesso de frutas acreditando que nosso terreno estivesse desocupado.

Também houve uma vez em que saí com a mãe para levar o lixo, após o jantar na cozinha, e encontramos o portão semiaberto. Um sujeito alto, de braços magros e compridos, passou por nós e acenou com a cabeça:

— Boa noite.

Retribuímos o cumprimento, estranhando a coincidência àquela hora, naquela rua deserta. Mas logo o vizinho da oficina ao lado saiu para a rua e pôs o estranho a correr, sem que entendêssemos nada. Na volta, explicou: o homem entrara no terreno e estivera às voltas no nosso pátio, analisando o carro na garagem, tentando forçar a porta da casa norte e nos observando através das grandes janelas da cozinha. O vizinho vira tudo trepado no muro, e esperara a hora certa de agir.

— Deus me livre eu entrar aí e acabar assustando vocês — disse.

Enfim veio o inverno. Não raro, eu e a mana pegávamos no sono no calor da cama de nossos pais antes de sermos carregados para o nosso quarto.

Em uma noite de julho, assistíamos à fita do Titanic no quarto do pai e da mãe. Dessa vez, os dois estavam em casa. Chovia forte, uma chuva amplificadas pelas gotas grossas batendo na piscina e no zinco, acompanhada pelo coaxar dos sapos no quintal. Quando a chuva fez uma pausa breve e o vento ficou sozinho a sibilar pelas frestas, ouvimos um lamento agudo, longe, incômodo.

— Parece um bebê — disse a mãe.

O pai parou o filme e permaneceu quieto. Comentei inocentemente pouco depois:

— Acho que é um bezerro.

De fato, começara como um choro de bebê, mas foi pouco a pouco tomando jeito de balido, talvez por efeito do vento. Enfraquecia até apagar, e voltava pouco depois, suplicando com mais força e parecendo mais próximo. A cada vez que surgia, o som parecia estar mais perto; e assim, metro a metro, enquanto escutávamos atentos, veio parar perto do quarto dos meus pais, e ali ficou chorando um pouco antes de definhar e sumir de vez.

Naquela noite, dormimos todos juntos.

— Não acredito que o diabo do gato voltou — disse o pai enquanto tomávamos o café na manhã seguinte.

— Deve ser outro, Rona — abafou a mãe. — Eles devem entrar no forro pra se proteger da chuva.

Assim como em março, as noites seguintes trouxeram novamente o miado para cima da casa, às vezes quando o pai estava junto, às vezes nas noites de plantão. Parecia fazer sempre o mesmo percurso: vinha de longe, entrava no forro, e terminava por expirar mais perto do quarto. Bastava um pouco de chuva ou vento para que o gato se fizesse ouvir, cada dia mais sofrido; aqui rouco, ali esgoelado, lá parecendo dar seu último suspiro em um gorgolejo breve.

Tão súbito quanto veio, se foi. Com as últimas chuvas de agosto, uma vez mais ouvimos morrer aquele som que nos assombrava noite a noite, e que, por banal que fosse, nos impedia de dormir como uma família normal: quartos separados, história para dormir, sonhem com os anjinhos. A mãe e o pai andavam visivelmente cansados. A mãe ganhou suas primeiras rugas, e o pai afundou suas olheiras a ponto de precisar de óculos escuros ao sair para caminhar de manhã.

Isso chamou a atenção de seu Ismar, o senhor simpático que vivia sozinho no casebre de madeira ao lado do nosso terreno. Conta o pai que, saindo para a caminhada matinal um dia, foi abordado por ele:

— Seu Ronardo, tu sabe que eu faço um negócio aqui que eu acho que o senhor vai gostar...

O corpo cansado, os óculos escuros e o andar elétrico de quem havia virado a noite não enganavam o seu Ismar: o vizinho novo havia de gostar da bebida. Não sabendo dizer não, meu pai foi conduzido para dentro do casebre, onde foi apresentado a uma coleção de garrafas empoeiradas com um líquido âmbar viscoso, e bolas em fiapos no fundo de cada frasco.

— Cachaça de butiá, seu Ronardo. Eu que faço. Mas não dou conta, deixo envelhecendo, que aí que é bom. O senhor prova?

O pai se desculpou, explicou que estava tomando remédio, que precisava trabalhar mais tarde. Deu um jeito de voltar para a rua. Não sem antes notar o quarto humilde de seu Ismar, com uma cama pequena de ferro e uma parede branca, coberta de marcas vermelhas que pareciam mãos espalmadas.

— Ah, isso aqui eu pinto, pinto, mas é só fechar o tempo que começa a aparecer de novo.

Nos primeiros dias da primavera, ganhei uma bola de basquete e uma cesta, em uma tentativa dos meus pais para que eu deixasse um pouco de lado as revistas e o computador, e aproveitasse os dias quentes para brincar lá fora. Instalamos a cesta no pátio lateral, perto dos fundos, e meus dias de jogador de basquete foram bons e breves.

Passei a frequentar a casa do amigo esquisito, aquele que aparecia nas tardes feias, e conheci videogames mais modernos e amigos ainda mais esquisitos. A família dele não tardou a se mudar de volta para Curitiba, de onde tinham vindo no começo do ano, e nunca mais ouvi falar no menino. Os demais permaneceram na cidade por tempo suficiente para que fosse eu a abandoná-los quando chegasse a hora, e tenho certeza que formei muito de minha personalidade nas divertidas tardes passadas com essas pessoas, com quem também nunca mais tive contato.

Em meados de novembro, quando o violento mormaço de São Borja fez com que as visitas rareassem e minhas partidas solitárias de basquete se tornassem cada vez mais curtas, o ouvi de novo. Dali mesmo, perto da cesta, onde a casa norte se separava do muro dos fundos por alguns centímetros, ouvi à luz do dia aquele miado que aprendemos a esperar das noites chuvosas. Suplicante como sempre, com o timbre que misturava gato, criança e qualquer coisa mais, o miado se fazia ouvir com clareza, sem que eu pudesse me amparar no vento, na chuva ou nos ruídos da noite para disfarçar o que escutava.

Corri chamar meu pai. Ele acudiu, determinado a encontrar o gato. Se não na noite, se não no escuro, seria agora, de dia, atrás da casa. Imagino que o que passava por sua cabeça não era a adoção do animal, mas algo que pudesse resolver o problema em definitivo. Ali, espiando pelo vão entre a casa e o muro, pudemos enfim identificar a origem do som: um gato branco, magro, preso num suporte de ferro que parecia sustentar ou o muro, ou a casa, a uns dez metros do pátio do basquete.

Apesar do pouco espaço, o pai se posicionou no vão e foi, pouco a pouco, avançando em direção ao gato, com uma mão na parede e a outra estendida para agarrá-

lo quando chegasse mais perto. Mas o vão ficava mais e mais apertado, e logo o pai se viu com dificuldades para avançar e respirar. De longe, eu tentava enxergar o gato por entre as frestas, sem sucesso. Após alguns minutos, quando pareceu que meu pai preenchia todo centímetro de espaço entre a casa e o muro, ouvi-o exclamar:

— Bah! Não era o gato.

Com a mão livre, ergueu um saco plástico branco para que eu o visse. Desapontado, fez o caminho de volta, e enfim nos levou, mãe, mana e eu, para ir ao Passo ver o rio, cheio de banhistas àquela época do ano.

Aquela foi a última vez que ouvimos o gato. No fim do ano, empacotamos as coisas, esvaziamos o depósito sombrio do prédio sul e fizemos mudança para um apartamento no centro. Mesmo nos despedindo da piscina, do gramado, do basquete e dos muitos metros quadrados de conforto, foi uma mudança alegre e aguardada. Até onde me era dado saber, terminava ali a história da casa, com a passagem para 1999 e o novo lar na Aparício Mariense.

Acontece que, um tempo depois, fomos jantar na casa dos meus padrinhos, no Passo, e meu pai enfim contou a todos o que havia acontecido, naquele novembro quente, que finalmente o instara a procurar um novo lugar para a família.

Saindo para caminhar uma manhã, depois da ocasião do saco plástico, encontrou o seu Ismar chimirreando na frente de sua casinha. Ciente de que o velho sabia de tudo o que acontecia na vizinhança, o pai perguntou se ele não tinha visto ou ouvido um gato chorando por ali, pelos telhados. Seu Ismar sorriu os dentes amarelos de cachaça de butiá, como quem já estivesse esperando a pergunta há tempo:

— Ih, seu Ronardo... — apontou com os olhos para a nossa casa, sem no entanto virar o rosto naquela direção — aquilo lá não é gato não.

Sorveu um gole do mate e continuou:

— Tu sabe, esse terreno que vocês moram era campo de degola da Revolução Federalista. Eu vou contar pro senhor mas não conte pra sua mulher, seu Ronardo. Faz mais de trinta anos que eu vim morar em São Borja. Chega vizinho, sai vizinho, todo mundo que mora aí me reclama desse diabo de bicho que não para de chorar.

Desde então temos morado somente em apartamentos — no meu caso, quanto mais apertado melhor, e com os vizinhos mais barulhentos que possa ter. Mas vez ou outra, insone madrugada adentro, me pego temendo os silêncios do escuro, e posso jurar ouvir ao longe, débil e triste, um choro que não sei se é de bebê, bezerro ou gato, e que me acompanha por alguns minutos antes de morrer.

## Sonho

Vovô, pediu a pequena, coberta até o pescoço pelo lençol verde, conta de novo do Sonho?

O Sonho, pequena, o velho sorriu, coberto até o pescoço de lembrança, foi o lugar mais bonito que eu já conheci.

Aconteceu primeiro foi num inverno. Aquele monte de homenzinho engraçado se achegou da vila em uma tarde cinza, e a gente foi ter com eles. Dê um pouco de comida, disse o menorzinho deles, que a gente traz felicidade.

Eram como porcos que tivessem virado homem e desistido no meio. Não era certo a gente dar conversa, mas quem é que não se entrega por um punhado de felicidade? E foi assim que, de pouco em pouco ao longo do dia, o povo foi apagando e levantando de suas carcaças pra conhecer o Sonho.

Pois era um lugar bonito que só, e funcionava diferente de tudo que a gente já tinha visto. Primeiro que tudo lá brilhava de um jeito como se nada fosse concreto demais, verdadeiro demais, e como se tivesse vapor de prata e de ouro no ar. O dia não vinha depois da noite, nem a noite depois do dia. Dependia do lugar. Ao mesmo tempo que era de manhãzinha na vila, a luz do meio-dia esquentava o bosque, o sol se punha no mar e caía uma chuva de gelar a alma na noite escura fora da taverna. Mas só pra quem estivesse dentro da taverna, que ficava aconchegante que nem colo de mãe, iluminada pelos braseiros e por aqueles que subiam no tablado pra contar uma história.

E cada história! Um matador de dragões, um homem que falava todas as línguas, um gigante de pedra que um dia tinha sido rei. Gente de toda parte do mundo, ligadas pelo Sonho e contando suas verdades e mentiras.

Porque no Sonho, cada um podia ser qualquer coisa que quisesse. Um cantor, um soldado, um artista, sim, mas também um violino, um restaurante ou uma lagoa. Um dos nossos vizinhos virava estrebaria, com todos os cavalos mais incríveis que alguém já viu. Tinha cavalo com chifre, com asa e com inteligência de gente. Outro companheiro era uma montanha que se via de qualquer canto do Sonho. Ainda outro era a poesia que corria com o vento pelas ruas e soprava umas coisas bonitas no cabelo das pessoas. As verdades do Sonho se alimentavam de imaginação; o material que botava as coisas em pé era nossa vontade de inventar.

Já eu fui viajante, desde a primeira vez. Eu nunca consegui virar n'alguma coisa-sonho que só eu soubesse fazer. E era coisa demais pra se ver, pequena, então eu andava.



Conheci gente do Leste e do Oeste, do Norte e do Sul, de cima e de baixo e acho que até de antes e depois. Estive num Sonho que era uma festa que não acabava, com dança, circo e jogos. Passei pelo Sonho silencioso sobre uma cidade grande, em que todas as fantasias falavam de descanso e uma vida tranquila. Atravessei um Sonho de destroços e sobreviventes, de monstros e heróis, de gente que carregava a esperança como gatilho da imaginação. Vi o Sonho de espaço vazio - fosse porque ninguém tinha encontrado esses lugares pra imaginar por eles, ou porque os homenzinhos feios não tinham oferecido seus serviços por lá.

Mas o negócio é que o Sonho tinha um preço, pequena. De fora dele, lá embaixo na vila, os homenzinhos passavam os dias comendo nossa comida e se deitando em nossas camas. Enquanto nossos corpos ressecavam atirados pelos cantos, e nossas mentes se ocupavam com cidades e viagens montadas de imaginação, as criaturas matavam nossas galinhas, cagavam nas lareiras e acabavam com tudo que tínhamos guardado para o inverno.

E chegou a noite em que eles partiram. E de pouco em pouco, ao longo das horas, nosso povo começou a acordar em suas casas reviradas e fedidas, para encontrar um povoado de gente magra e confusa, de pouca comida e muita sujeira. Um povoado concreto demais. Verdadeiro demais.

E o que vocês fizeram, vovô?, perguntou a menina, os cabelos crespos entrelaçando-se sobre os olhos já semicerrados.

Nós choramos, respondeu o velho. Choramos a comida perdida, o trabalho jogado fora e os companheiros que não sobreviveram ao inverno que se seguiu.

O velho suspirou pesadamente, enrolando um cacho da menina no dedo anelar.

Mas, acima de tudo, pequena, choramos pela concretude inquebrável da vila, do trabalho, da fome e da tristeza... E foi por isso que, nos anos que vieram depois daquele, sempre que o inverno se aproximava e os homenzinhos com cara de porco surgiam de longe pra bater à nossa porta, nós abríamos nossas casas com o coração apertado e nos deixávamos consumir por um punhado mais de Sonho.

**Parte 2**  
**ESPELHOS NEGROS**

## Mem.Search()

Ele já guardou muito mais lembranças do que imaginava ser capaz de guardar. Mas hoje, deitado na cama, definhando em um quarto escuro, brincando com um cortador de unhas sem entender como funciona, quer desesperadamente lembrar de algo, mas não consegue lembrar o quê.

Sabe que nas últimas semanas tem um ponto cego na memória. Não consegue recordar como chegou até isso, mas percebe fragmentos de lembrança ao redor do que busca.

Sente como se tentasse encontrar a palavra certa e não conseguisse, mesmo com ela na ponta da língua; ou como se olhasse para uma luz muito forte e depois ficasse com um buraco preto no centro da visão. Não consegue lembrar de nada que tente recordar ativamente — suas lembranças vagam apenas na periferia da consciência.

Tenta lembrar seu próprio nome, mas não consegue. Apenas quando faz esforço para pensar em outra coisa, percebe-o passando ao redor. Tem a impressão de ser um nome bastante conhecido. Depois o esquece.

Lembra, de canto, que trabalhava com computadores, mas não consegue lembrar quando, e nem por que, aderiu à tecnologia que conectava sua memória à nuvem, ampliando sua capacidade de reter informação em muitas vezes. Eram dez? Cinquenta? Não lembra. Tenta lembrar se fez uma cirurgia para isso, se tomou algum remédio ou se passou a usar algum aparelho, mas não consegue — guarda apenas um fragmento de lembrança da adrenalina que permeou aqueles dias de pioneirismo. Recorda, de passagem, que pouco tempo depois todos os seus colegas e amigos próximos também haviam adotado a técnica. Tem flashes dos bares, das bebidas e das risadas, dos desafios de perguntas e respostas que se propunham e que deixavam os convivas assombrados.

Não é capaz de lembrar em que ano foi, mas lembra vagamente da prosperidade que se seguiu no seu círculo próximo. Lembra da pujança e alegria, de um esforço de disseminação, e que logo a tecnologia de memória na nuvem estava por toda parte.

Lembra de um casamento muito esperado, mas não consegue lembrar quando foi, ou de quem era. Lembra de não comer de nervoso, de tropeçar no corredor central, e de não ter tirado fotos — “Temos tudo na nuvem”, lembra de dizer com orgulho. Lembra da felicidade que sentiu no evento, mas não do motivo.

Lembra que viveu seus melhores dias nos anos seguintes, percebendo o mundo mudar em uma velocidade sem precedentes. Não sabe exatamente o que mudou, mas

lembra que, para ele, com sucesso e prestígio profissional, só mudou para melhor. Lembra de trabalhar muito, mas não lembra em quê.

Agora, quer recordar algo muito importante, mas não sabe o quê. E quanto mais tenta, mais longe parece estar. A muito custo, levanta da cama, deixa o cortador de unhas de lado e perambula pelo amplo apartamento, tentando encontrar algo que lhe ajude. Mas o apartamento não tem fotografias, quadros ou nada que ofereça qualquer pista. É espartano, como muitos outros lares que lembra ter conhecido nos últimos tempos — minimalista em recordações materiais, um monumento à memória infinita.

Lembra que, naqueles dias felizes, nada lhe escapava ao registro: cada fala, cada gesto e cada cheiro. Cada almoço e jantar, cada concordância e divergência, cada carinho, cada brincadeira, todo momento ficava gravado e acessível através de uma busca quase instantânea na nuvem. Sente, sabe, que foram anos bons. Hoje não consegue lembrar de nenhum desses detalhes, e nem por que eram tão importantes.

Lembra, com uma dor que não entende, de uma viagem de carro. Lembra de um caminhão e uma ponte, lembra de sangue, fumaça e ferragens. Lembra de um velório, dos amigos presentes, lembra de sentir a mais profunda tristeza, mas não lembra os detalhes.

Lembra que, por um tempo, viveu de lembranças. Não consegue lembrar quais, mas lembra de ter revisto cada uma delas de novo e de novo e de novo, até que as tivesse esgotado todas. Lembra do vício de querer recordar um único assunto, todos os dias e noites até não conseguir mais viver normalmente. Lembra de se sentir impotente, vazio, lembra do peito apertado, da falta de ar no meio da noite, e lembra de transformar isso tudo em raiva. Primeiro uma raiva sem alvo, uma raiva de despejo, a falta de ar transformada em grito, e então raiva de todas as pessoas que podiam continuar gravando novas memórias felizes na nuvem, e não apenas viver de lembranças.

Não lembra quando e não lembra como, mas lembra de uma ideia.

Não lembra por que, mas lembra de ter trabalhado com ainda mais afinco nesse período. Lembra de instalar uma atualização no sistema. Ou era um vírus? Não lembra como funcionava, mas lembra que tinha a ver com o sistema de busca.

Lembra do alívio. Lembra de finalmente esquecer, e de se sentir livre.

Então lembra de ver as notícias na televisão mais tarde, confuso, mostrando um sem-número de pessoas também esquecendo de coisas importantes. Lembra de se assustar e de tentar resolver o problema, mas já não podia manter qualquer ideia na mente por tempo suficiente para poder voltar ao trabalho.

Atravessa a sala de estar escura e olha pela sacada. Vê a metrópole se estender em todas as direções, maciça e sombria, mal iluminada pela lua encoberta. Nota apenas uma dúzia de luzes tremulantes nas janelas dos prédios, luzes amarelas de vela, e quase nenhum carro na rua. Vê pessoas aqui e ali, sozinhas ou em pequenos grupos, cambaleando pelas calçadas como ele, em busca de algo. Sem lembrar exatamente por quê, é tomado por tristeza, medo e culpa.

Sente-se sozinho, deseja poder compartilhar sua dor com alguém. Mas agora que começa a entender o que vem tentando lembrar ao longo dos últimos dias, não lembra nem do nome, nem do rosto.

## Family 6

— Guria, nem te contei! Eu e o Beto compramos o novo Family 6.

— Que chique, amiga!

— Pois é, o 5 era bom, mas esse novo é muito melhor. Tem configuração smart, sugere atividades, monitora sinais vitais em caso de emergência, tem um design mais clean...

— Sim, sim, eu vi na propaganda, é demais.

— ... e é completamente customizável.

— Então, é customizável mesmo?

— Cem por cento.

— Tipo, código? Programa o que quiser, não tem que ficar comprando os modelos pré-prontos?

— Isso aí, código. “A família que você quiser, como você quiser.” E eu aposto que o 7 vai ser portátil.

— Como é que eles fazem dinheiro com isso?

— Ah, tem que pagar mensal, mas é uma mixaria.

— Nossa, eu tenho medo do que eu ia fazer se o meu fosse customizável.

— É, assusta um pouquinho. Acho que é por isso que eles ainda não estão dando muito foco pra isso.

— Digo, eu já tenho os cachorros e agora um peixinho dourado que você ainda não conheceu. E um parceiro para o vinho e para a cama que eu uso lá de vez em quando. Acho que eu não preciso mais do que isso.

— Ah, isso é porque você comprou o Family o quê, ano passado? Ainda é novidade. Depois você começa a sentir vontade de mais coisas.

— Talvez... Qualquer dia você vai lá em casa e encontra um Family 6 grudado na parede, e um monte de criados andando pra lá e pra cá.

— Os melhores criados que você pode criar.

— Dá pra fazer isso mesmo?

— Criados?

— Isso.

— Guria, dá pra fazer qualquer coisa com o 6.

— E o que vocês fizeram? Filhos? Uns amantes pra quando um de vocês está fora?

Um colega de apê engraçadinho?

— Não, é um pouquinho mais complicado.

— Complicado? Pra que comprar um Family, então?

— Olha só, eu e o Beto tínhamos uma vontade de tempos. Uma coisa em comum... Não, você vai achar idiota.

— Imagina, amiga. Tô escutando.

— Sabe aquela sensação que você tinha quando era criança, de não ser responsável pelo relógio andar? Aquela coisa de se sentir parte de uma coisa maior, tipo uma pecinha duma casa que não depende de você pra funcionar, mas se importa um monte com você?

— Hm.

— Tipo ter um horário fixo para a janta, ter tarefas pra fazer antes de ir deitar... Ter uma rotina de, sei lá, ver filme com seus pais na sexta de noite. Ou alguém pra te acordar toda manhã?

— Espera, espera, deixa eu ver se eu entendi...

— Agora a gente tem um papai e uma mamãe artificiais em casa, esperando a gente chegar em casa do trabalho pra nos encher de carinho.

— ... vocês fizeram pais? Você e o Beto compraram o Family 6 pra fazer *pais*?

— É.

— Pode ter certeza que eu vou ficar com o 5.

**Work 2.0**

— Guria, nem te contei! Instalei aquele novo aparelho, o Work 2.0.

— Sério, amiga?

— Seríssimo.

— E aí, como é?

— Ah, é uma maravilha! Se não fosse ele, eu nem ia poder estar aqui no café contigo hoje, sabe.

— E não dói?

— Não, nem um pouco. Dá uma picadinha de nada atrás da orelha e pronto, é um nanochip, que nem os de localização.

— Nossa, eles tinham que falar disso na propaganda. Eu achava que era um procedimento maior.

— Espera só um minutinho...

— Nossa, que cara de peixe morto é essa, amiga?

— ... sim, é que você tá meio por fora, né? Nem o de localização você não instalou ainda?

— Eu acabei colocando, faz uns meses. A firma exigiu, senão não tem como controlar, sabe como é.

— Estão mais do que certos, eu sei como é. Mas olha, esse negócio de fazer nove às sete, precisar ficar parada em casa, isso aí já era.

— Pois é, me conta, como está sendo com o Work?

— Está ótimo! Só um minutinho...

— Claro.

— ... como eu dizia, uma maravilha. Deixa eu te mostrar aqui minha bolsa: vazia.

Vim sem celular, sem computador, só as chaves de casa.

— Nossa, mas é tanto assim?

— É tanto assim.

— Como é que funciona?

— Guria, como é que eu posso te explicar... A cabeça acessa a internet.

— A cabeça? Assim, só de pensar?

— Só de pensar. Um minutinho...

— Sem problema.



— ... por exemplo, meus e-mails. O grupo da firma. A agenda. Até os contratos todos, eu consigo ler e editar em qualquer lugar.

— Qualquer lugar? Não tem hotspots pela cidade?

— Imagina, isso já foi! A cabeça acessa a internet, é simples assim. Eu consigo trabalhar enquanto faço compras no mercado; no shopping; esperando o carro; até quando estou no cinema ou no happy com a galera.

— Até aqui no café.

— Claro, até aqui no café. Estou em contato o tempo todo.

— É melhor do que eu imaginava.

— É o futuro, gurria! Liberdade total pra ir onde quiser e fazer o que quiser. Eu finalmente me sinto li-... Espera só um minutinho.

## Villa Diodati, ou Mary Shelley no dia da marmota

*No verão de 1816, Mary Shelley e um grupo de amigos se reúnem em uma casa de campo. Mas a chuva os mantém fechados lá dentro pelo que parece uma eternidade — escrevendo, discutindo e enlouquecendo enquanto dividem a noite com seus demônios.*

*Villa Diodati é um robô de Twitter<sup>81</sup>, um gerador de histórias. A cada meia hora, um trecho da “narrativa” é composto aleatoriamente, a partir de radicais pré-prontos, e publicado online. O que segue é uma seleção de algumas horas de texto, na ordem de publicação, sem edição posterior.<sup>82</sup>*

...

Ouve-se arrastar de móveis na cozinha. Velhos hábitos nunca morrem.

É cedo. Percy Shelley se engasga com a comida, e Mary Shelley se assusta. Os companheiros ficam com medo de investigar.

Nada como a solidão para fazer com que o medo sente-se à mesa.

Mary Shelley procura por Mary no andar de baixo.

Lord Byron escreve um conto que já tinha escrito antes. A chuva desce fina no jardim, e um estampido sacode as vidraças. Ouve-se arrastar de móveis na casa.

Os amigos decidem preparar a ceia.

Os amigos dormem na Villa Diodati. Ouve-se um grito no segundo andar.

O vento forte bate na porta da frente. Mary escreve com caligrafia cuidadosa enquanto conversa com seu próprio texto.

Lord Byron escreve com linhas fortes sobre um homem feito de restos.

Maus costumes nunca morrem.

Restam seis pessoas na Villa Diodati. John Polidori reclama da insônia e arremessa o vinho contra John Polidori.

Ouve-se sons de luta, e uma porcelana cai no chão. As mulheres levantam para investigar. Lá fora, não é possível ver nada, e então a tempestade para. O clarão de um

---

<sup>81</sup> Um *bot* de Twitter é um algoritmo programado para fazer postagens automatizadas na rede social. Embora os *bots* tenham ganhado notoriedade devido a seu uso execrável no âmbito da política nacional nos últimos anos, aqui me atenho ao uso da ferramenta para criação de narrativas generativas, como demonstrado no ensaio que compõe esse trabalho. Os *bots* a seguir foram escritos utilizando a linguagem Tracery, disponível em <<https://tracery.io/>> (acesso em 23 jan. 2021), com automatização através da ferramenta Cheap Bots Done Quick, disponível em <<http://cheapbotsdonequick.com/>> (acesso em 23 jan. 2021).

<sup>82</sup> Disponível em: <<https://twitter.com/DiodatiVilla>>. Acesso em: 23 jan. 2021.

relâmpago ilumina o quarto de hóspedes, e a parede estampa mais sombras do que há pessoas.

John escreve memórias de um cavalheiro que se alimenta de sangue.

Percy se engasga com a comida, e o cheiro de veneno preenche o local.

Há três pessoas na Villa Diodati. Injúrias antigas nunca morrem.

Mary escreve em letras apertadas enquanto conversa com seu próprio texto.

É tarde.

É hora da ceia. Os companheiros levantam para recolher os pratos.

Lord Byron propõe uma brincadeira.

Ouve-se um grito sufocado, e os presentes demonstram surpresa.

A chuva cai suave por entre as cadeiras, e um vulto passa pelo pátio. A lareira estala.

Restam pessoas demais na casa. Vícios antigos nunca morrem.

Os sóbrios levantam para esticar as pernas. Lá fora, o lago reluz. O fogo dos castiçais faz as sombras tremerem nas paredes.

A noite vai alta. Mary escreve memórias de uma casa assombrada por almas torturadas.

Todos dormem na Villa Diodati.

...

## As Viagens Infinitas de Gulliver

*O incansável capitão Lemuel Gulliver singra mares sem fim, com a missão de conhecer todos os lugares que existem sobre a terra. Para além de Lilliput, Brobdingnag, Laputa e outros lugares já documentados, Gulliver busca que outras maravilhas se escondem na imensidão do oceano.*

*Como Villa Diodati, As Viagens Infinitas de Gulliver é um robô online que publica, a cada meia hora, um trecho breve das aventuras de um neo-Gulliver pelos mares. O que segue é uma seleção curta, em ordem de publicação na plataforma online, sem edição posterior.<sup>83</sup>*

...

Após semanas de viagem, Gulliver aporta em Damding.

As pessoas voam pelas calçadas.

Faz frio.

Gulliver dirige-se a um quartel para cobrar um dividendo. As pessoas são violentas e inoportunas.

O sol brilha fraco por entre as nuvens.

Na mesma noite, Gulliver é aprisionado, e então é perseguido pelos religiosos.

A estadia na cidade se mostra inaceitável, e nosso descobridor parte em busca da próxima parada. Prestes a encontrar seu fim nas rochas, Gulliver é recebido em Itapenag, a cidade adormecida.

Gulliver é preso por ser estrangeiro, e então nosso descobridor precisa fugir.

Ainda naquela semana, Gulliver aporta em Nagpun, o reino falante.

Na mesma noite, Gulliver participa de uma briga.

Gulliver é preso por ser um escritor, e precisa apelar pela piedade do prefeito.

Os celeiros da cidade são de pedra.

Na mesma noite, Gulliver participa de um comício, onde cai nas graças do rei. As vielas do lugar são feitas de música.

Gulliver é agredido por ser rico.

Gulliver é espancado por ser um escritor, e precisa implorar pela misericórdia do imperador.

---

<sup>83</sup> Disponível em: <<https://twitter.com/ViagensGulliver>>. Acesso em: 23 jan. 2021.

As pessoas são antiquadas e atraentes.

As avenidas ali são largas e complexas.

Na noite seguinte, o dinheiro de Gulliver acaba, e o marinheiro precisa sair dali.

Naquela mesma semana, Gulliver assiste a um apedrejamento.

A rotina se torna impossível, e o capitão volta ao mar. Três semanas depois, Gulliver salta do barco em Dammer, a cidade esquecida, onde os homens desaparecem todas as noites.

Na mesma tarde, Gulliver presencia um assalto, e o viajante é perseguido por nacionalistas.

A monotonia cresce, e o descobridor alça velas. Ainda naquele dia, Gulliver alcança a costa de Finflat, a enseada que se move.

O céu está bonito.

Na noite seguinte, Gulliver dirige-se a uma delegacia a fim de renovar sua licença de comércio.

A cidade parece roncar.

Na manhã seguinte, Gulliver presencia uma execução.

A cidade está vazia.

Naquela mesma semana, Gulliver escreve sobre seu encontro com os coelhos cervejeiros. A cidade é elegante e bem-cuidada.

Gulliver é chamado para uma inauguração. As pessoas parecem atarefadas.

Gulliver percebe que não tem um lugar para se proteger.

A monotonia cresce, e o marinheiro alça velas. Esperançoso, Gulliver salta do barco em Bolbach.

Gulliver é preso, e nosso capitão é perseguido por fanáticos.

A paciência de Gulliver acaba.

As pessoas são inoportunas e bem-vestidas.

Gulliver salta do barco em Finnag, a metrópole vibrante, onde os homens desaparecem todas as noites.

...

## Poeta Procedural

*O Poeta Procedural é um bot de Twitter que apresenta alguma constância formal, mas pouca intencionalidade simbólica. Ainda assim, é possível encontrar algumas construções dignas de atenção — principalmente ao se considerar que não há nada ali senão alguns radicais e o rolar de dados. O que segue é uma seleção de algumas horas.<sup>84</sup>*

...

Eu sou a luz que arranha a hora.

O olho que ilumina o filho.

Eu sou a droga que vigia o teto.

Sou o rato que teme a pia.

Eu sou o vento que atrasa o tempo.

Vejo o cão que tolera a cerca.

Quero o rato que ignora a lama.

Sou o vento que adentra a morte.

A droga que arrasa a cela.

Eu sou a prosa que abraça a cela.

O mal que rejeita a pia.

Eu sou a voz que devora o filho.

O enfermo que derruba o lixo.

Quero o vento que intima a sebe.

Vejo a ave que aceita a casa.

Sou o enfermo que atrasa as grades.

Eu sou o olho que revela a vida.

Quero o bicho que vigia a chuva.

Sou o gato que escuta a roupa.

Eu sou a mãe que acolhe a terra.

A luz que revela a carne.

Sou a mãe que arrasa a vida.

...

---

<sup>84</sup> Disponível em: <<https://twitter.com/PoetaProcedural>>. Acesso em: 30 jan. 2021.

**Parte 3**  
**PRISMAS**

## Desígnio

Acendeu a luz.

Caminhou arrastando os chinelos até a ampla janela, sentindo as pálpebras ainda pegadiças e o hálito pestilento. Escancarou as cortinas.

Do andar mais alto, olhou para o horizonte infinito lá fora e teve dificuldade em divisar o céu do mar. Cruzou os braços sobre o parapeito e mais abaixo viu a areia despontando sob a água revolta, a se estender em uma larga faixa de praia. Esfregou os olhos em um bocejo longo, depois se deteve por um momento na grama esparsa que coroava as dunas, nos arbustos de frutas vermelhas e nas palmeiras repletas de gordos cocos.

Não lembrava o que tinha sonhado, nem da noite anterior a esse acordar lânguido, mas, sentindo no rosto o sol já alto, vendo a lua e as estrelas brilhando muito fracas naquele fundo de um ciano esbranquiçado, finalmente vinha a senso e começava a compreender o aperto que sentia.

Pensou ter avistado um par de baleias nadando ao longe, levantando na água colinas de espuma, e esboçou um sorriso tímido. Também sorriu quando caturritas pousaram sobre a palmeira mais alta, primeiro uma, depois outra, e puseram-se a escolher a palha de coco ideal para a construção de um ninho.

Mas não, ainda não era exatamente isso.

Foi então que escutou cascos pisoteando o chão de terra ali perto, e sobre um esquelético cavalo pardo viu o papeleiro perscrutando as calçadas, com cuidado e presteza em igual medida. Também das calçadas veio o burburinho dos trabalhadores andando com seus ternos e pastas e mochilas, tendo os mesmos céu e sol a iluminar seus passos certos.

E o aperto enfim se desdobrou em anseio.

Desejou ser o motorista que deixava um engravatado na frente do prédio da rua ao lado, dava um sorriso magro e acelerava eufórico rumo ao próximo cliente.

Desejou ser um dos ambulantes que gritava a plenos pulmões, milho verde, chip de telefone, DVD.

Desejou ser um dos adolescentes jogando no ginásio mais à frente, pintando o ar com fios de suor, perseguindo a bola com obstinação inexaurível.



Desejou ser a mãe que esperava seu filho pequeno à porta da escola, batendo um pé no chão; e quando mãe e filho saíram de mãos dadas na direção da praia desejou ser ambos.

Sentiu culpa por ansiar ser o que não era — ainda mais sendo quem era, em frente à ampla janela, a metros do mar, com o sol no rosto e sem depender de nenhum daqueles desígnios mundanos que acompanhava do andar mais alto.

Pois, depois de tudo, era seu momento de descanso. Deveria aproveitá-lo de alguma forma que não olhando com melancolia a vida correr lá embaixo — mas entendeu que a única coisa que jamais seria capaz de fazer era compartilhar daquela agitação toda.

Se soubesse que ficaria assim, não teria nem acendido a luz.

## Fractal

Fosse fazer uma peça de arte, sabia, a fazia vazia. Vazia frente à infinitude de pessoas que não ela, de suas dores e sonhos. Vazia porque banal e ignorante aos motes de seu tempo e de qualquer outro. Estática uma vez pronta, inerte frente à eterna movimentação de tudo. Nada que pudesse criar com as próprias mãos bastaria para satisfazer Maria.

Não que Maria não quisesse ou não pudesse fazer. Qualquer moderno explorador de galeria já teria visto alguma de suas obras, ou ainda veria, e questionaria se aquela mistura de tintas e as supostas significações na placa com o título não passavam de perfumaria, uma armadilha para o curioso passante. É apenas que, um dia, Maria desviou a atenção de si para fora e foi atingida pela imensidão do que a cercava, a complexidade da arte que o acaso gerava minuto a minuto, segundo a segundo por éons — as ondas do mar, a floração das árvores, o canto dos pássaros e os padrões da neve, minúsculos fractais, cada floco único mas todos frutos do mesmo conjunto de regras que move o universo. A verdadeira arte era a regra, sentia, enquanto pisava na areia molhada da praia e deixava ali uma gravura que a resumia, Maria, mas que seria apagada tão logo a roda girasse e a próxima onda desabasse sobre o solo, deixando uma gravura que por sua vez o resumisse, o mar, o mundo.

E ali mesmo, na praia, viu a pequenez de sua obra de pinturas fugazes e perdeu a capacidade de fazer. A verdadeira arte não está em uma única pegada na areia ou em um floco de neve, pensava Maria, mas no padrão que os une a todos os outros. Um só é único quando há múltiplos. Os números da loteria não teriam valor se fossem criados, rabiscados em um caderno como qualquer outra sequência — têm valor porque são os sorteados dentre todas as combinações possíveis. Também não há magia, diria, na imagem de um fractal que se mostra a um estudante — o fragmento estático, uma raiz e meia dúzia de galhos —, mas na infinitude das ramificações que a mesma matriz pode gerar. Mas ela, Maria, quando produzia arte, a fazia singular: muito trabalho, muito tempo, muito erro, para uma peça que alguém penduraria em uma parede e que estaria destinada a alguns poucos olhares, que ainda por cima olhariam para trás, para o que já foi e parou no tempo — a pobre arte finita de Maria.

Tornou-se obcecada pela regra, e da obsessão veio a ação: buscou na tecnologia uma arte que pudesse durar para além dela. Uma arte que gerasse peças, que gerasse arte, não apenas para sempre, mas para sempre relevante em qualquer tempo em que estivesse.

A obra-prima de Maria seria a regra matriz de onde se extrairiam diamantes de significado, números sorteados mesmo depois de sua aposentadoria e além, por gerações e gerações. Mas fracassou em encontrar o formato: tudo perece, tudo muda, qualquer técnica é momento.

Assim veio a apatia. Passava as tardes dormindo ou em frente à TV, enquanto os pinceis ainda sujos secavam na bancada. Fosse fazer uma peça de arte, sabia, a faria vazia. E Maria seguiu dessa forma por muito tempo, até que no ano da pandemia, enquanto pensava nos contornos da forma de arte definitiva, entre um e outro gole de vinho, percebeu enfim que ela também só via o fragmento de fractal. Maria era um galho, sim, uma ponta, o resultado final de uma série de regras e sorteios sobre os quais não tinha controle, sim, mas como em um fractal era ponta e também matriz, a origem de possibilidades sem fim — de escala ínfima no plano maior das coisas, sim, mas significativas no galho terreno, local, que começava por Maria. Entendeu que não precisava garantir, por suas próprias mãos, uma forma ou uma regra que fizesse sua arte se propagar no tempo, porque a regra já existia.

Qualquer peça sua pendurada em uma parede poderia ser infinita.

## Reflexos

Olho no espelho e vejo vários reflexos. Pode ser a luz, a hora, não costumo estar em casa à tarde. Vai ser a primeira de muitas tardes em casa, e pela primeira vez percebo esses vários reflexos nos entremeios da luz, outros de mim que pararam para considerar o estado das coisas em outros tempos e existiram apenas para isto: se conhecerem.

Observo com atenção. Lá atrás, um eu com menos cara de cansado se corta fazendo a barba pela primeira vez, e confere o estrago. Mais para trás, um eu apressado aperta o tubo de Kolynos e escova os dentes pequenos antes de ir para a escola, mal podendo imaginar que vive no passado.

Olho de canto e vejo os eus que não eu, aqueles dos espelhos ao lado, frutos de outros caminhos. Um deles penteia o vasto bigode com orgulho. Outro tira as lentes de contato pela última vez, sem saber que é a última. Um eu fita o próprio reflexo e acha bonito; outro acha feio; ainda outro agarra o espelho e encara seus olhos desesperados tentando manter a lucidez. Um eu mais ágil e esperto se casa hoje, e arruma a própria gravata no banheiro pela sexta vez seguida. Um eu gordo chora e só o espelho dele sabe por quê.

Passo a enxergar os eus vindouros, das escolhas por fazer. Um pouco à frente, há um eu que vê seu reflexo triste amargar uma escolha errada, ou um punhado delas. Outro percebe os primeiros fios brancos e se perde a pensar no menino que escovava os dentes com pressa.

Mais adiante, quiçá um eu de cabelos rarefeitos divide o maior sorriso que já sorrímos com sua imagem no espelho. Uma imagem que é tão dele, tão somente aquele eu-momento que, assim que desvie o olhar, restará presa para sempre naquela troca infinitamente feliz enquanto os eus de antes e depois se ocupam com suas pequenas coisas.

## **Eternidade**

O tiro na têmpora causou-lhe um curto-circuito no cérebro, e ele não pôde saber o que veio depois.

Não soube que seu corpo desabou em seguida, o revólver caído no piso frio da sala, os dentes quebrados no impacto.

Não soube que os vizinhos não se importaram com o estampido e que a esposa só o encontrou de madrugada, horas depois, voltando da rua com as amigas.

Não soube que no outro dia seus chefes não debateram o acontecido por mais de cinco minutos antes de despacharem os devidos procedimentos legais e voltarem suas demandas para o próximo empregado da fila.

Não soube que o novo namorado da esposa a acompanhou ao velório e ao enterro, sem preocupar-se em consolá-la porque sabia que estavam apenas cumprindo uma formalidade.

Não soube quantas pás de terra levou sobre si, não soube quantos dias levou para apodrecer e não soube por onde os bichos começaram a comer sua carne.

Se tivesse escolha, teria preferido saber. Mas o tiro na têmpora causou-lhe um curto-circuito no cérebro, e ele não pôde saber o que veio depois, porque o que veio depois foi aquele único instante de medo e dor repetido para sempre.

## **Blecaute**

Sem luz. Sem norte. O menino fita o teto, no breu, e não vê nada à frente. De seus bigodes despontam os primeiros fios claros. Ainda fossem de luz. Ainda mostrassem um caminho. O menino tenta brincar com a memória e as visões outrora leves, mas o peso de um dia de trabalho enfadonho recai-lhe sobre as pálpebras e turva-lhe a capacidade de vislumbrar o que não existe.

Ainda fosse sono. Ainda houvesse sonho. Os olhos semicerrados guardam apenas a angústia de não poder criar, e a de não saber por quê. "Falta luz", diz o menino. Mas ontem faltava tempo, e antes faltara papel.

Com o bigode, criou a vergonha na cara. Dois ou três anos atrás, aproveitaria o blecaute para escrever algo sobre monstros da noite e mundos que findam. Hoje falta a fantasia. Falta ao menino a coragem de crer no inexistente, ainda que por alguns minutos, e de confiar que exista alguém disposto a fazer o mesmo para dar-lhe vida.

Mas há louça suja na pia, e um ou dois afazeres chatos que ele pode resolver sem luz. Sem norte.

O escuro só faz tornar evidente: no fim das contas, o que falta é o menino.



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul  
Pró-Reitoria de Graduação  
Av. Ipiranga, 6681 - Prédio 1 - 3º. andar  
Porto Alegre - RS - Brasil  
Fone: (51) 3320-3500 - Fax: (51) 3339-1564  
E-mail: [prograd@pucrs.br](mailto:prograd@pucrs.br)  
Site: [www.pucrs.br](http://www.pucrs.br)