

Universidade Estadual de Campinas
Instituto de Estudos da Linguagem
Laboratório de Estudos Avançados em Jornalismo

Histórias do mar: divagação científica, biotecnologias e RPG

Renato Salgado de Melo Oliveira

Dissertação de Mestrado apresentada ao Instituto de
Estudos da Linguagem e Laboratório de Estudos
Avançados em Jornalismo, da Universidade Estadual
de Campinas, como parte dos requisitos exigidos
para obtenção do Título de Mestre em Divulgação
Científica e Cultural.

Orientação: Prof^a. Dr^a. Susana Oliveira Dias.

Campinas – SP
2011

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca do IEL – Unicamp

OL4h

Oliveira, Renato Salgado de Melo.

Histórias do mar: divagação científica, biotecnologias e RPG / Renato Salgado de Melo Oliveira. – Campinas, SP : [s.n.], 2011.

Orientador: Susana Oliveira Dias.

Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem.

1. Lúdico. 2. Divulgação Científica. 3. Pós-estruturalismo. I. Dias, Susana Oliveira. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Estudos da Linguagem. III. Título.

Tjj/iel

Título em inglês: Stories from the sea: scientific digression, biotechnologies and RPG.

Palavras-chave em inglês (Keywords): Ludico; Disseminating scientific; Post-structuralism.

Área de concentração: Divulgação Científica e Cultural.

Titulação: Mestre em Divulgação Científica e Cultural.

Banca examinadora: Profa. Dra. Susana Oliveira Dias (orientadora), Profa. Dra. Elenise Cristina Pires de Andrade e Profa. Dra. Cristina Meneguello. Suplentes: Prof. Dr. Eduardo Aníbal Pellejero e Prof. Dr. Antonio Carlos Rodrigues de Amorim.

Data da defesa: 11/04/2011.

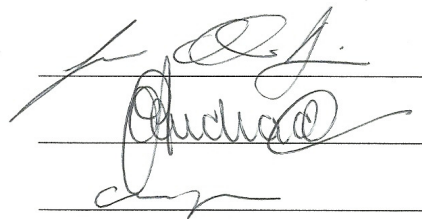
Programa de Pós-Graduação: Programa de Pós-Graduação em Divulgação Científica e Cultural.

BANCA EXAMINADORA:

Susana Oliveira Dias

Elenise Cristina Pires de Andrade

Cristina Meneguello

Three handwritten signatures are written on three horizontal lines. The first signature is at the top, the second in the middle, and the third at the bottom. The signatures are in dark ink and appear to be cursive or semi-cursive.

Eduardo Aníbal Pellejero

A single horizontal line intended for a signature.

Antonio Carlos Rodrigues de Amorim

A single horizontal line intended for a signature.

IEL/UNICAMP
2011

Dedico este texto à minha mãe
por ser a pessoa mais forte e corajosa
que conheço, além de seu apoio e carinho
com os quais sempre pude e posso contar.

Agradecimentos

Queria mandar um beijo para a minha mãe, para o meu pai, para o meu dinossauro e para a Xuxa.

Também queria agradecer Obi-Wan Kenobi, Fernando Pessoa, Mestre Yoda e toda essa galera que sempre esteve disposta a conversar e a debater o texto que aqui apresento.

Mando um “muito abrigado” e um “feliz ano novo” para todas as pessoas que compuseram o tribunal do Santo Ofício: Padre Torquemada pelo apoio e compressão, a dona Helen (que acredita na força), a Cristina (pelas batalhas pela história), ao Pellejero (pelo adjetivo “selvagem” e os seus usos não coloquiais) e ao Amorim (pela teoria dos colares de bolotas e as tias).

Também ~~tenho~~ queria agradecer à Sheyla (apesar de não ter motivos), à Lu (bad girl, que ainda está tentado, mas não se consegue), Jinno (por ser uma torradeira), a Raira (pelo desenho do sumário) e o Baiano (por não ser carioca).

Minha mãe de novo.

Aos Animais de Teta e à “2” por jogarem RPG e pela amizade.

À Su prefiro um desagradecer (“A burguesia, porém, não forjou somente as armas que lhe darão morte; produziu também os homens que manejarão essas armas — os operários modernos, os proletários” – Karl Marx e Friedrich Engels, *O Manifesto Comunista* (1848) – viu Su? Assim, desde dentro, mas para fora), tem também ao dr. pós-moderno Alessandro, e aos pimpolhos Marina e Bibi (pelas despalavras e os desenhos). Ao pai da Su, que só tive o prazer de conhecer pelos versos, e à sua mãe que nos recebeu muito bem em sua casa.

Por fim, e não menos importante – droga! escrever é assim: os clichês saem sem que possamos evitar –, à CAPES pelo apoio financeiro, e à FAPESP também pelo apoio financeiro e contribuições do parecerista. E ao povo que não deu para listar aqui... e agradeço a todas as pessoas que ficariam tristes se eu não agradecesse à elas.

“E tudo isso se confunde com um estado de espírito verdadeiramente místico, de modo que a realidade e a imaginação, ao encontrarem-se no meio do caminho, se entrecruzam, formando um tecido inconsútil”

Herman Melville

Resumo

Aqui nos lançamos por entre o RPG (Role Playing Game), a divulgação científica e as biotecnologias – e nos perdemos. Mesmo quando queremos, não é fácil encontrar um caminho: às vezes precisamos singrar contra as palavras, contra os conceitos; pensar é, de certa forma, sangrar. Há ainda outro tipo de esforço, tão difícil quanto, que é quando não queremos encontrar um caminho, pois nos bastam os encontros e desencontros. Ou mais difícil ainda: descobrir um jeito de contar tudo depois – inventar pela escrita tantas coisas que não imaginamos dessa forma. E, para isso, inventei de escovar narrativas, rabiscá-las e desmanchá-las ao meu prazer. Das narrativas escorrem um RPG com vontade de divagar, dispersar – divagação científica – outra vereda que se bifurca da divulgação. Bifurca em movimento, em velocidades, buscando trair o máximo das promessas de amor eterno que os cientistas e jornalistas fizeram à verdade. Trair até que não funcione mais – ferramenta quebrada, utensílio inútil. Uma dissertação pirata, feita de pilhagens e roubos. Rouba-se de poetas, de escritores, de acadêmicos, até mesmo do próprio RPG. Rouba-se, pois é assim que se joga o próprio RPG: tirando um pedaço de cada canto, sem se preocupar com a fidelidade em relação à origem. Investir na potência do fragmento que nos leva a um futuro que falta, que não está dado. E não para aprisioná-lo em um sentido que faz do contexto de origem um clichê. Não se trata de consertar o mundo, portanto não se propõe o RPG como ferramenta. É outra vontade, de fazer das coisas ruínas – quebrar aquilo que sobrou inteiro. Até mesmo o real. Uma vontade da ruína do real, que não faz da representação a sua unidade, mas da invenção a sua pulverização. Um RPG que não quer representar o real, mas inventar infinitas possibilidades de mundos. Uma pesquisa que não quer olhar a fabulação de frente (quais não seriam os perigos de fazê-lo?), mas, simplesmente, fabular.

Palavras-chave: 1. Lúdico; 2. Divulgação Científica; 3. Pós-estruturalismo

Abstract

Here we launched ourselves through the RPG (Role Playing Game), the popularization of science and the biotechnologies – and we lost ourselves. Even when we want, is not easy to find a way: sometimes we need to sail against the words, against the concepts. Thinking is somehow/somewhat bleed. There is another type of effort as difficult too, that is when we not want to find a way, because the meetings and disagreements are enough for us. Either more difficult is: finding a way to tell everything after all – to invent by writing many things which we haven't imagined by this way. Therefore, I have invented to brush narratives, scribble them and tearing them by my own pleasure. Some type of RPG leak of the narratives with a want of to digress, to disperse - scientific digression - another pathway that bifurcates from scientific divulgation. Bifurcate on moving, speeds, trying to betray the promises of eternal love that most scientists and journalists have made for/with the truth. Betraying until it doesn't work any more – broken tool, utensil useless. A pirate dissertation, made of lootings and thefts. Steal it from poets, writers, scholars, even of RPG. Steal it, because that's how you play the RPG itself: taking one piece at each corner without worrying about fidelity to the origin. Investing in the power of the fragment that leads us to a future that is missing, which is not given. And not to imprison it in a way that makes the original context a cliché. This is not about to fix the world, so it is not proposed the RPG like a tool. It is another will, to make ruins with the things – to break what is left over. Even the real. A desire to ruin the real, which makes of representation their unity, but his invention of the spray. A RPG is (is?) not to represent reality but to invent the world of infinite possibilities. We did not want to look at the fable from the front (which would not be the dangers of doing so?), but simply fable.

Keywords: 1.Ludico, 2. Disseminating scientific 3. Post-structuralism.

Lista de Figuras

- Figura 01 – Montagem com fotografia de Alik Wunder na instalação “Um dado evento” (2009), CIS – Guanabara, Campinas, São Paulo. Pg. 9.
- Figura 02 – Montagem com imagens retiradas da série de livros de RPG, do jogo “Lobisomem: o apocalipse”. Pg. 17.
- Figura 03 – Montagem com fotografia do autor em Salvador, Bahia. Pg. 48.
- Figura 04 – Montagem com fotografia do autor no Museu Histórico e Pedagógico Dom Pedro I e Dona Leopoldina em Pindamonhangaba, São Paulo. Pg. 51.
- Figura 05 – Imagem do sítio <http://africanancestry.com/> acessado em 28/08/2008. Pg. 52.
- Figura 06 – Glifos *Garou*, imagens retiradas da série de livros de RPG do jogo “Lobisomem: o apocalipse”. Pgs. 60 – 68.
- Figura 07 – Imagem da página 203 do livro de RPG “Toon” (COSTIKYAN, 1996). Pg. 72.
- Figura 08 – Imagem retirada do livro de RPG “The book o’the dead”, que é um suplemento para o jogo “Dead lands”. Pg. 76.
- Figura 09 – Imagem retirada do livro de RPG “Draconomicon”, que é um suplemento para o sistema de jogo D&D. Pg. 83.
- Figura 10 – Obra “Odina” do artista Walmor Corrêa da exposição “Cryptozoology”, no Museu de Arte da Universidade Bates, Lewiston, Maine, EUA. Pg. 85.
- Figura 11 – “A morte da porraloca” edição especial da revista em quadrinhos “Chiclete com Banana”. Pg. 89.

SUMÁRIO

Miragens – aquém miramar, além-mar	1
Ilha próxima e remota	19
Histórias de pescadores e outros mentirosos	35
Acordos com o caos	60



Miragens – aquém miramar, além-mar

*Eu era um rapaz de dezessete anos, petulante como qualquer jovem
que pensa que pode fazer do mar sua amante,
e tinha prometido à minha mãe que não iria para o mar.
Ela me mandou como aprendiz a um papeleiro, e meus dias
[eram passados
entre resmas e cadernos; mas, quando ela morreu, eu peguei
[suas economias
e comprei um pequeno barco. Peguei as redes empoeiradas do
[meu pai e as lagosteiras,
formei uma tripulação de três homens, todos mais velhos do que eu,
e larguei os tinteiros e as penas para sempre.
- Neil Gaiman, “A mudança do mar”.*

O RPG é assim: algo entre a fala e a escrita. Deixe-me tentar.

De maneira displicente podemos começar falando sobre RPG, uma sigla cômoda para “*Role Playing Game*”. Sente-se, isso pode levar algum tempo, e talvez você nem entenda nada ao final. Não me interrompa até que eu termine, costumo perder facilmente o fio da meada e essa forma de escrever as coisas assim. Como estava dizendo, RPG se trata de um jogo, ele é um pouco diferente dos “outros jogos”, mas, afinal, qual não é? O RPG é um jogo narrativo, ou seja, de contar histórias. Não se trata de cada um contar uma história e no final medir um vencedor. Para esse tipo de disputa, correr e ver quem chegará primeiro, é melhor; aceitamos, com menos disputas, eleger um vencedor a partir de medidas mensuráveis, tais como segundos, metros, quilos ou gols; aquilo que não tem medida insatisfaz à competição. Os jogadores, normalmente dois ou mais, sem ter um limite definido, contam juntos uma história. Se fosse só isso seria mais simples, mas não o é. Essa história não é linear, cada jogador contaria um pedaço e passaria para o próximo continuar. Assim, através das somatórias de cada parte, teríamos uma única história. No entanto, não é assim que funciona. Cada jogador interpreta um personagem, eles podem se conhecer ou não, ser amigos ou inimigos, disputar algo em comum ou mesmo trabalhar em grupo, isso tudo é conversado antes de se começar o jogo propriamente dito. A história é contada em turnos. Turno é a fração de tempo do RPG, e não pode ser medida em segundos ou minutos, é algo mais parecido com as cenas de um filme. Existem técnicas narrativas para encerrar um turno e passar para o seguinte dependendo do clima do jogo, suspense, ou mesmo uma disputa social. O turno pode ser cortado no momento de revelarmos o que há atrás daquela porta de madeira mofada, no fim do corredor sujo de uma casa abandonada;

ou mesmo após dois personagens caírem no chão, depois de se engalfinharem; ou então quando um jogador, que interpreta um personagem com muitas habilidades sociais, pede um tempo para pensar em uma resposta a uma provocação que recebeu de outro personagem (desafio que seria respondido mais rápido pela habilidade do personagem do que do jogador). Estes são apenas exemplos de momentos para se interromper um turno. Jogadores que estão em uma mesma cena compartilham o turno, enquanto que os que estão em outra aguardam sua vez, até voltar ao primeiro e a narrativa seguir a sua invenção em novos ciclos de turnos.



Isso tudo pode parecer estranho, mas é mais ou menos assim, e, no final, ninguém ganha. É tão plausível vencer um jogo de RPG como um personagem atinge uma vitória em um filme. Sim, ele pode vir a ser mais forte, seduz a princesa, matar o dragão, se tornar um líder importante, mas isso tudo não é uma “vitória”. Nada mais que “coisas” que acontecem em uma história. Como também perder a sua fortuna, sair ferido de um duelo ou mesmo morrer. Nada disso são derrotas, apenas infortúnios que podem acontecer com qualquer personagem de uma narrativa. Sem contar, é claro, as narrativas do cinema ou da literatura estão fartas de vitórias que não são mais do que “ouro de tolo”, vitórias que só trazem consigo derrotas. Ou mesmo, ainda mais potentes, são narrativas que suspendem esse tipo de relação, como o filme *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), no qual a própria noção de vitória vai perdendo o sentido ao longo da evolução da narrativa. No fim se trata de contar uma história, inventar uma narrativa. É tão interessante o desafio de interpretar um destino cruel, quanto o de obter uma vitória.

Além dos jogadores que interpretam os personagens há outro que faz o papel de narrador, ou mestre, conforme o jargão do jogo. O narrador é quem propõe a história e conduz a narrativa, interpreta todos os demais personagens que não pertencem aos jogadores, descreve as cenas e elabora a trama. Ele também arbitra disputas de regras e decide pelas características que determinam a elaboração dos personagens dos jogadores. Normalmente o mestre é um jogador com certa experiência de jogo, acesso aos livros de regras e com criatividade e disposição para inventar as narrativas.

E, por fim, há os livros. Muito deles. Com sistemas de regras e descrições de cenários. Existem diversos sistemas distintos de regras para se jogar RPG, alguns privilegiam um jogo mais rápido e leve nas regras, enquanto outros procuram criar sistemas

login:

password:

capazes de prever em seus códigos quase que qualquer situação de jogo. O cenário é o ambiente onde se passa a narrativa, planetas distantes, mundos controlados por criaturas sobrenaturais, períodos históricos, futuros diversos, mundos pós-apocalípticos, universos infinitos. Portanto, RPG é um nome genérico para diversos jogos. Como o termo “jogo de tabuleiro”, engloba um grande número de jogos diferentes que resguardam semelhanças entre si. Os sistemas (jogos) mais comuns (porém não os únicos) no Brasil são: o Gurps, o D&D e o Storyteller (*Mundo das Trevas*). Cada um desses sistemas possui suas características próprias. O Gurps oferece um arcabouço de parâmetros e regras que possam dar base para um grupo de jogadores criarem uma narrativa que envolva qualquer trama, em quaisquer cenários. Esse sistema é conhecido pela amplitude, mecanicidade e complexidade de suas regras e pela variedade de cenários publicados. O D&D é o mais clássico dentre eles e privilegia cenários de fantasia medieval como o de *O senhor dos anéis* (TOLKIEN, 1994) e regras que almejam resolver de maneira rápida e simples as querelas de jogo. Por fim, o Storyteller (e também sua nova formulação, o *Mundo das Trevas*), as regras desse sistema são vagas e simples, permitindo que as complicações que possam surgir durante o jogo sejam resolvidas segundo as próprias condições do jogo ou, de preferência, pela interpretação dos jogadores. O Storyteller privilegia uma narrativa repleta de carga dramática, sem muitas restrições devido à mecânica das regras.

Talvez o problema não seja entrar pelo RPG, pelo seu sistema de regras. Alguns livros desse jogo, inclusive, percebem essa armadilha e preferem entrar por outras frestas. Alguns escolhem o cenário, entrar pela narrativa para contar a história deste outro mundo. Parece que as frestas que escolhemos para esgueirar acabam inventando e influenciando a ideia que temos do jogo.

Isso tudo parece pouco convincente, às vezes. Gostaria encontrar uma fresta que pudesse tirar do RPG algo que não é sua essência, mas um acaso, não a sua verdade, mas sim uma falsidade. Preciso inventar de dentro do RPG um desdobramento de suas forças, tatear suas frestas e me perguntar se o que é liberado desse gesto pode ganhar alguma intensidade. De dentro, dentro do RPG, entro em suas páginas. Nada mais profundo que páginas. Aí encontro uma pista, estava lá o tempo todo, em um livro de RPG: “*Primeiro você deve aprender o Dô, depois você deve esquecê-lo. Você precisa se lembrar de respirar para que a respiração ocorra? Não. É a mesma coisa com o Dô*” (BRUCATO & WIECK,

1997, p. 95). A palavra japonesa *Dô* pode ser pensada como “*caminho ou disciplina necessários para se alcançar um objetivo numa arte ou em uma técnica particular*” (FRÈDÉRIC, 2008, p. 224). Já que não consigo continuar pela exatidão tentarei agora pelas sombras. Imaginar, criar, pensar, fazer das palavras miragens. “(...) *As ideias abstratas não são coisas mortas, são entidades que inspiram poderosos dinamismos espaciais e que se misturam intimamente no deserto com as imagens projetadas, coisas, corpos ou seres (...)*” (DELEUZE, 1997, p. 135). O que poderia ser esse caminho? Talvez o caminho seja apenas uma forma, uma forma do espaço. A trilha, a rodovia, a calçada são todas elas formas de correspondência do espaço. A materialização das ligações entre lugares (que também são formas do espaço, como o beco, o quarto, o porão). Assim estava em um desses livros que os rpgistas (jogadores de RPG) gostam de ler:



Não estava com fome ou com sede. Apenas me perguntava onde a trilha ia dar. Ia em linha reta e ela era perfeitamente plana. A trilha nunca mudava, mas a paisagem ao seu redor, sim. Primeiro, estava andando no fundo de uma ravina, ribanceiras cobertas de grama erguiam-se íngremes de ambos os lados. Mais tarde, a trilha estava acima de tudo e, enquanto andava, podia ver as copas das árvores abaixo de mim e os telhados das raras e distantes casas. Minha trilha era sempre plana e reta e eu andava por vales e planaltos, vale e planaltos. Finalmente, em um dos vales, cheguei à ponte (GAIMAN, 2002, p. 59-60).

“A trilha nunca mudava, mas a paisagem ao seu redor, sim”, a forma se mantinha enquanto que as bordas se alteravam. Será que essa trilha conseguia acompanhar suas bordas? Sempre reta, sempre plana, a trilha acabou ficando acima de tudo, abandonando até mesmo suas bordas. Chegou finalmente à ponte, outro caminho? Outro lugar? A ponte se torna zona de miragem, de confusão, indissociabilidade dos sentidos, onde a forma se perde. Ponte que pode ser tanto caminho, quanto lugar, ponte que pelo acaso é, neste momento, e não essencialmente, espaço. Talvez seja esse o caminho que estou procurando. Derivar pela miragem e não pela forma. Por traição dos sentidos poderíamos ler: “*Primeiro você deve aprender a forma, depois você deve esquecê-la. Você precisa se lembrar de respirar para que a respiração ocorra? Não. É a mesma coisa com a forma*”. Assim, podemos propor a miragem como “*o caminho ou disciplina possíveis para se alcançar objetivos fictícios numa arte ou em um jogo particular*”.

Passamos pela forma – o sistema narrativo, os jogadores, os turnos, a falta de vencedores e perdedores, o mestre e os livros. Está tudo lá. Mas não era bem isso que

queria chamar de RPG. Agora há outra coisa. Um incerto *dô* que deseja se desfazer de sua forma, pois só assim pode atingir a intensidade de arte, de criação; se tornar jogo e acaso. Assim suponho que “esquecer a forma” seja deixá-la a mercê da fluidez, dos fluxos e dos acasos. Livrar a forma de sua estrutura de modelo, permitir que ela escorra pelas frestas, se modifique, deixar o caminho assumir diversas constituições distintas de espaço. Pensar e discutir um RPG que não tenha a forma de modelo, de ferramenta para o conhecimento, sistema fechado e definido de invenção de narrativa. Forma que não é formatação, forma que é delimitada pelo acaso, capaz de interagir pelo entre, mecânica de fluídos em fluxo, em reação, em expansão.

Jogar com as forças artísticas: invenções, criações e deslocamentos de sentidos. Deste gesto, criar para o RPG seus *objetivos fictícios*: as narrativas, os signos, as histórias e os mitos. Investir naquilo que o RPG tem de potência, de possibilidade para o caos. De outro livro de RPG:

– Excelente. El significado del Acertijo de los Treses es el siguiente: al igual que Luna, nuestra patrona, los Garou poseen una triple naturaleza. Somos cuerpos y almas, sí. Pero también somos algo más. Somos un repositorio de recuerdos, criaturas de la Letanía y los Anales. Somos cuento y cantar, historia y tradición. Cualquier empresa, como la que habéis perfilado, que no tenga en cuenta este tercer aspecto estará abocada no sólo al fracaso, sino, en última instancia, al olvido (FLEMING & GRIFFIN, 2001, p. 239).

“*Somos conto e canto, história e tradição*” somos também narrativas, há uma parte em toda a nossa verdade que é também falsidade. Não que seja mentira, ou verdade encoberta. Mas uma falsidade com intensidade de verdade. Uma força invocada, assim como se faz aos demônios, pela narrativa, pelo mito, pela história; um devir. Uma força da ficção que não pretende nem imitar nem representar um real dado, mas que possui intensidade suficiente para inventar o real, criar o mundo. De um poeta português:

Odeio poesia

Ulisses
O mito é o nada que é tudo.
O mesmo sol que abre os céus
É um mito brilhante e mudo –
O corpo morto de Deus,
Vivo e desnudo.

Este, que aqui aportou,
Foi por não ser existindo.
Sem existir nos bastou.
Por não ter vindo foi vindo
E nos criou.

Assim a lenda se escorre
A entrar na realidade,
E a fecundá-la decorre.
Em baixo, a vida, metade
De nada, morre.
(PESSOA, 2010, p. 23).

1	2	3
4	3	6
3	8	9
#	0	*

No RPG desejaria encontrar essa força da narrativa que faz a realidade, mais que isso, mais que criá-la ou inventá-la, segundo Pessoa, seria então *fecundá-la*. Mais, pois não resulta em um objeto, artefato, obra final, *fecundá-la* é a possibilidade de vida, daquilo que não vem para servir de ferramenta, ou de objeto, que não está pronto depois de concebido, que, no entanto, cria, perturba, altera o mundo segundo vontades alheias ao do criador. Histórias e mitos fecundos que passam a fazer parte de nós, silenciosos, mas intensos. Força capaz de tocar e modificar algo muito mais intenso que as coisas, o sentido das coisas. “*Foi por não ser existindo*”, não o é existindo, mas o é em outro plano, em outro nível que não é nem inferior nem menos importante que o da existência. Plano que se for relegado nos condenará “não só ao fracasso, senão, em última instância, ao esquecimento”.

*
* *

Já a divulgação é assim: algo entre o mar e a terra. Deixe-me singrar.

É uma triste conclusão a de que o mar só é água. O mar é água, água e ilhas, e monstros, e céus, e biotecnologias, e humanos, e culturas, e artes e ciências. O mar é imenso, imensurável, é longínquo, é a presença de lugares e tempos que nunca vimos, que nunca vivemos, mas que, de certa forma, sonhamos e narramos. Assim escreveu aquele mesmo poeta português:

*Normalmente ou o
mar me deixa
molhado ou
mareado*

SEGUNDA — *Todo este país é muito triste... Aquele onde eu vivi outrora era menos triste. Ao entardecer eu fiava, sentada à minha janela. A janela dava para o mar e às vezes havia uma ilha ao longe... Muitas vezes eu não fiava; olhava para o mar e esquecia-me de viver. Não sei se era feliz. Já não tornarei a ser aquilo que talvez eu nunca fosse...*

PRIMEIRA — *Fora de aqui, nunca vi o mar. Ali, daquela janela, que é a única de onde o mar se vê, vê-se tão pouco!... O mar de outras terras é belo?*

SEGUNDA — *Só o mar das outras terras é que é belo. Aquele que nós vemos dá-nos sempre saudades daquele que não veremos nunca...*

(PESSOA, 2000, p. 4-5).

Na peça *O marinheiro*, Fernando Pessoa escreve sobre três mulheres que conversam em um quarto de castelo esperando pelo amanhecer, enquanto velam pelo cadáver de uma quarta mulher. No quarto há apenas uma pequena janela que dá para o mar. O mar sobre qual falam essas mulheres é muito mais do que água. É um mar que se dá ao acaso, “(...) às vezes havia uma ilha ao longe...”, um mar que é tempo-lugar-lembrança-sonho, “*Aquele que nós vemos dá-nos sempre saudades daquele que não veremos nunca...*”. Há um além (tempo? espaço?) onde se passa toda uma outra vida, toda uma lembrança que não pode ser demarcada entre a lembrança real (aquela que constitui passado) e a lembrança virtual (aquela que se faz como sonho, como narrativa fictícia). A “segunda” mulher afirma: “(...) olhava para o mar e esquecia-me de viver (...)”, no entanto, ao longo da peça, essa fala se desenvolve, torna-se um esquecer de viver uma vida, para viver outra, viver terras e tempos além mar, além montanhas, uma outra vida que é o esquecimento dessa, que se passa no quarto. Ao contarem-inventarem suas lembranças-sonhos, essas mulheres se lançam ao mar, navegam, permitem-se à sorte, ao acaso. No mar, entre a tempestade e a calmaria, não há correspondência entre artefatos e realidade, entre a bússola, a vela e a âncora não é possível saber qual orienta, qual leva, qual fixa. As possibilidades se tornam infinitas. Singrar é muitas vezes não escolher o caminho que tomamos, é nem sempre conseguir sair de onde queremos, é ter sorte de chegarmos.

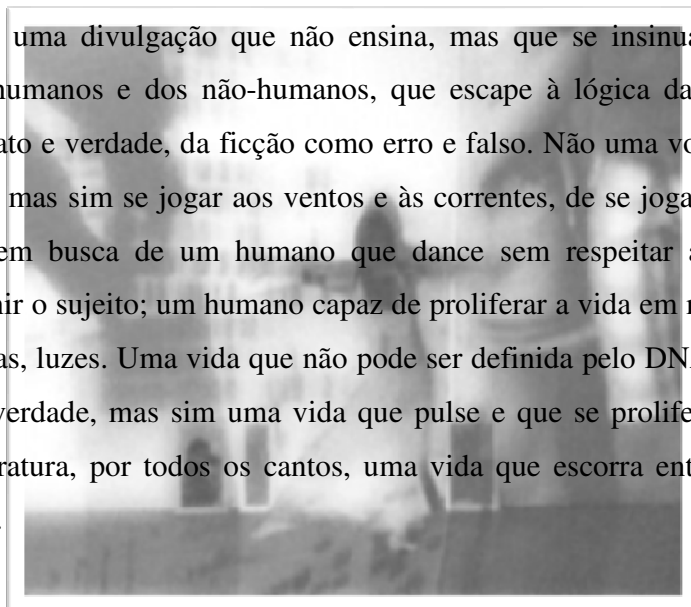
Nas revistas, imagens, telejornais, Internet, jornais, livros, nas mídias... há uma divulgação científica repleta de vontade de ser rocha, ser continente. Há uma divulgação

que aposta em uma cartografia precisa do litoral, capaz de, em um traço, afirmar a fronteira entre mar e terra. Uma divulgação que investe na verdade e na definição, que afirma os riscos e alerta para seus perigos, que confirma a realidade. Não quero com isso afirmar que o continente seja o lugar da fronteira e da verdade, e o mar do acaso e da vastidão. Afinal, é sobre a terra que se lançam os homens em direção ao interior do continente africano, em busca das míticas terras do rei Prestes João. Mas, sim, uma divulgação científica que tem vontade de afirmar um porto seguro, um solo firme e real. Que tem vontade de afirmar uma terra tranquila e previsível, estática e segura.

Um cientista (SAGAN, 2006) escreveu muito sobre essa divulgação científica traçada e verdadeira. Na segunda metade da década de 1990 foi publicado um de seus livros que expressa o seu amor à ciência e à verdade. Uma coisa atormentava este homem: segundo seus escritos existe a *ciência verdadeira* e real que é apaixonante, capaz de afastar os medos, conhecer o mundo e expressar a verdade; e há também outra baseada em falsos conceitos, em falta de metodologia científica, fortificada pela certeza e pelos medos, ele a chamou de *pseudociência*. Esse cientista apostava na cartografia precisa capaz de delimitar e separar essas duas ciências e acreditava que a divulgação científica baseada na verdade e nos métodos científicos era necessária para se combater as *pseudociências*. Para ele a *ciência verdadeira* e a *pseudociência* não só representam opostos, são inimigas. A primeira é fruto da razão, do pensamento cético e crítico e principalmente capaz de autocrítica, ou seja, está disposta a repensar os seus conceitos e as suas noções de verdades diante das provas e evidências do mundo natural e real. Já a segunda é fruto da ignorância, do medo, da arrogância e fundamentalista em suas afirmações. A *ciência verdadeira* é a física, a matemática, a química, a biologia, a medicina e todas as áreas do conhecimento reconhecidas academicamente como ciências. Também podemos pensar na *ciência verdadeira* como aquela que segue fielmente os *métodos científicos verdadeiros*. Para ele essa definição é suficiente, e forte, não debatendo quaisquer tensões possíveis ou zonas de indeterminações. A *pseudociência* é o revés, e está presente em todas as crendices e superstições, ela investiga os extraterrestres, os poderes dos cristais, a previsão do futuro, as cidades imaginárias entre várias outras coisas e apesar de suas afirmações não possuem nenhuma evidência. Assim mesmo, bem delimitado, bem separado. Princípios de uma cartografia de fronteiras sólidas.

Vende-se uma:

Penso em uma divulgação que não ensina, mas que se insinua pelas frestas das hierarquias dos humanos e dos não-humanos, que escape à lógica da representação, da realidade como fato e verdade, da ficção como erro e falso. Não uma vontade de ensinar o certo e o correto, mas sim se jogar aos ventos e às correntes, de se jogar ao mar do acaso. Errar pelo mar em busca de um humano que dance sem respeitar as hierarquias que insistem em definir o sujeito; um humano capaz de proliferar a vida em movimentos, cores, sensações, texturas, luzes. Uma vida que não pode ser definida pelo DNA, pelo medo, pela hierarquia, pela verdade, mas sim uma vida que pulse e que se prolifere por cada fresta, cada vão, cada fratura, por todos os cantos, uma vida que escorra entre as forças que a querem delimitar.



Calma, calma. Acalme-se. As coisas estão em velocidades próprias. O cientista também está na dele. Todavia ele acredita que pode medi-la, transformá-la em números e expressões matemáticas. Chama isso de verdade, acredita que desse modo pode conhecê-la, pode interrogá-la, então poderá contar a todos, contar os dados sobre as velocidades que capturou. Mas para que contar essa vontade tão egoísta?

A verdade propõe seus próprios motivos para a divulgação científica, alguns dos quais o cientista espalha pelas páginas de seu texto (SAGAN, 2006). São vozes que se repetem não só na escrita do cientista, mas também, em várias propostas de divulgação científica que se orienta por essa cartografia de precisão. Vezes ou outra aparecem com intensidades e formas variáveis. Causa de motivo nobre, de objetivos grandiosos, a divulgação da ciência. Em Sagan penso em quatro grupos de motivos que justificam e propõe a divulgação da ciência, esses grupos apesar de serem recortados do texto desse cientista não se restringem a ele, proliferam-se e perambulam por tantos outros que compartilham das mesmas crenças e vontades. O primeiro grupo é formado pela verdade em si, ou seja, a ciência seria então o melhor meio de se conhecer a verdade do mundo e todos possuem o direito de conhecer a verdade, logo, todos podem conhecer não só as descobertas como também o próprio método científico, que é visto como o meio mais seguro de atingir a verdade. O segundo motivo é político, a democracia. Neste caso a ciência é defendida como sendo por excelência uma instituição democrática em nossa sociedade, um espaço onde a palavra de uma pessoa é julgada segundo os fatos e não a sua

posição social. E qualquer verdade pode ser derrubada diante de outra superior. Desse modo, ensinar a ciência e seus métodos é também ensinar a prática da democracia para a população, além de possibilitar a participação nos debates políticos que envolvam questões científicas. O terceiro grupo compreende a ciência como uma presença total e irreversível em nossa sociedade e cotidiano. Sendo assim, a ciência estaria em quase todos os objetos que usamos, quebramos, descartamos, consumimos, interagimos, desejamos, entre tantas relações possíveis e impossíveis em nossas vidas. Portanto, é necessário ensinar a ciência e os seus métodos para que as pessoas possam viver e usufruir melhor desse admirável mundo novo. Por fim, o quarto grupo que pensa a divulgação científica como um investimento futuro, preparar e incentivar as crianças e seguirem a carreira científica. Encantá-las pela busca da verdade e pela prática do descobrimento. E, principalmente, mostrar que a escolha desse caminho profissional é uma possibilidade como qualquer outra. Esses quatro grupos de argumentos não são isolados entre si, nem absolutos, operam em conjunto, de maneira indistinta, o que só aumenta a sua força argumentativa. Escrevê-los assim separados não é uma forma de conhecê-los melhor (um método científico), é apenas uma escolha de registro de viagem, de contar o que se passou.

Não temos nada pronto para enfrentar o mar, estamos à mercê de seus humores, de suas variações, de suas núpcias com a Lua. É um conhecimento quase que empático: perceber o temperamento do mar. Escorregar entre suas ondas, mover-se entre suas forças. O que precisamos saber para singrar o mar? Precisa-se saber que a resistência da vida não é pelo enfrentamento direto contra suas forças. A vida no mar começa por uma empatia que se pratica desde a terra. Respeitam-se suas fases, suas variações com a Lua. O homem do Renascimento sabe que para construir um navio é preciso cortar a madeira sob a Lua certa (MICELI, 1998), uma forma de sintonia em terra com o mar. Bater de frente é uma receita para o naufrágio. No mar não se divulga, se divaga. Divagação científica é uma resistência em mar não pelo enfrentamento direto, mas uma busca por percorrer as linhas do entre, conseguir entrar e sair da onda sem ser destruído pelas suas forças. Singrar apesar das velocidades, calmarias e tempestades, aproveitando as potências de cada situação. Divagar não é o contrário de divulgar, divagar é não fincar os pés no chão e se opor às forças que vêm de encontro, divagar é singrar entre as forças que vêm em furor. Portanto, não se trata de escolher lados, verdade ou mentira, ciência ou pseudociência, real ou ficção. Divagar

também não é uma política que se aplica ao indivíduo, não se trata de ensinar a verdade, boas maneiras, o melhor e mais correto modo de se fazer as coisas, não é também nem moralização e nem hierarquização do mundo. Divagar é buscar por uma alma que não é essência, pois não está nela fixada uma identidade original e real. Uma alma que é mais a dispersão do sujeito do que a sua aglutinação. Aquele escritor do qual os rpgistas gostam escreveu algo sobre isso:

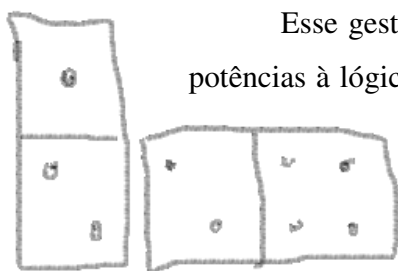
*Dizem que o povo do mar não tem alma: talvez
o mar seja uma alma enorme de onde eles respiram, bebem e [vivem].
(GAIMAN, 2002, p. 244).*

Como havia dito o divagar não se opõe ao divulgar ciência – não são inimigos – as ondas seguem seu fluxo e o objetivo é singrar entre e não contra. Assim o cientista também nos ajudar a pensar em como divagar:

Divulgar a ciência – tentar tornar os seus métodos e descobertas acessíveis aos que não são cientistas – é o passo que se segue natural e imediatamente. Não explicar a ciência me parece perverso. Quando alguém está apaixonado, quer contar a todo o mundo (SAGAN, 2006, p. 42, grifo no original).

Como se escreve contra tanta paixão? Não se escreve. Tenta-se escapar, tomar outros caminhos, percorre entre as forças. Gesto inútil o de dissuadir o amante. Busca-se então uma nova miragem, um engano da própria língua que não se deixa represar. “*Não explicar a ciência me parece perverso*”, divulgar se segue natural e imediato, enquanto que o divagar não é explicar, portanto é uma perversão, uma intensidade fora da normalidade. A divagação científica não se compromete com a verdade da ciência e a representação fiel do mundo, também não se preocupa em transformar em linguagem acessível os enigmas científicos. Não se deseja continuidade do laboratório e nem da pesquisa científica. Como não se trata de oposição também não é a ruptura, a negação ou o abandono da ciência. A divagação, ao invés de reproduzir, se preocupa com criar, um pensamento entre a arte e a ciência. Um espaço de invenção da ciência, uma posição política de proliferar, liberar dos autorizados (cientistas, especialistas, pesquisadores), a ciência e as suas imagens, palavras, sons, conceitos, dados, fórmulas, verdades, possibilitar que “a verdade escorra, a entrar na ficção”.

Esse gesto é diferente de submeter a ficção à ciência, enquadrar e padronizar suas potências à lógica da verdade e da representação. É preciso ceder. Lidar com a ficção não



o dado é o dominó dobrado

apenas como “licença poética”, ou espaço da palavra do louco (FOUCAULT, 1996a) que nada é verdade, quando muito profética. A proposta da divagação é pensar a ficção como capaz de debater e criar a realidade, não representar o que a ciência deu como verdade através uma linguagem elegante ou divertida. O que é uma perversão para a divulgação tão preocupada em sua fidelidade com verdade.

Se a divagação não representa o mundo o que ela faz então? Talvez ela fabule. Um filósofo que se interessa por esses sonhadores (os fabuladores) escreveu o seguinte – “*a sua expressão [a do fabulador] não é um puro efeito da causalidade material, mas uma força, entre outras, capaz de produzir o real e não só de corresponder-lhe*” (PELLEJERO, 2009, p. 78). A divagação possui uma relação muito forte com a ficção, uma relação que não é instrumentalização, “usar como ferramenta”; uma relação de movimento duplo: por um lado a ficção torna-se corpo para o contágio da divagação, por outro a divagação adquire potência de agir sobre o mundo ficcionando.

*
* *

Por outro lado as biotecnologias são assim: algo entre o natural e o cultural. Deixe-me sangrar.

Ainda daquele mesmo cientista da divulgação científica:

As doenças que outrora vitimavam bebês e crianças têm sido progressivamente mitigadas e curadas pela ciência – por meio da descoberta do mundo microbiano, pela compreensão de que os médicos e as parteiras devem lavar as mãos e esterilizar os seus instrumentos, pela nutrição, por medidas sanitárias e de saúde pública, pelos antibióticos, remédios, vacinas, pela descoberta da estrutura do DNA, pela biologia molecular, e agora pela terapia genética (SAGAN, 2006, p. 25).

A medicina e as biotecnologias são grandes vedetes (não as únicas) da divulgação científica. Suas conquistas se fazem passar pelo triunfo contra grandes fragilidades e dúvidas humanas: como a sua mortalidade e a sua essência. No mesmo texto (SAGAN, 2006), pensando no caso da mortalidade, o cientista celebra o aumento na taxa de expectativa de vida humana desde a antiguidade. E conclui que: “(...) *A longevidade talvez*

X12 421
“

seja a melhor medida da qualidade física da vida. (...)” (SAGAN, 2006, p. 26). Vivemos mais e por isso melhor? Talvez otimismo demais.

A divulgação científica encontrou um lugar mais seguro e estável para falar da vida dentro das ciências, um lugar mais verdadeiro e realista. Como se agora pudéssemos decifrar o código no qual fomos feitos. “Acabaram os direitos divinos sobre a vida e o humano, não mais código proprietário, agora ele é livre”. A ciência teria então conseguido manipular seu funcionamento dentro de sua raiz, de sua origem. Poderíamos concertar os “bugs” genéticos, escolher a cor dos olhos e até mesmo o sexo dos nossos filhos, poderíamos clonar nosso gato que morreu? Ainda ficção, mas calma, calma, estamos quase lá. A divulgação ainda precisa falar do que é possível, do que é verdadeiro.

Parte da divulgação narra as ciências em tom de triunfalismo, conquista, e vitória. Celebra com otimismo uma suposta derrota da natureza diante do avanço da ciência. A conquista do mundo pela razão humana. Comemora as doenças curadas pela pesquisa genética e as décadas de descoberta do DNA, divulga a possibilidade de traçar perfis de possíveis criminosos através de uma gota de sangue, promete avanços diante das possibilidades das células tronco. Já outra parte se propõe mais crítica e analítica, não pensa a ciência por seu discurso romântico, mas sim por uma visão que se pretende verdadeira, mais real, mais científica, usar do próprio método científico para falar de ciência, ser o mais próximo da ciência real possível. Algo escrito assim:

De uma maneira geral, o jornalismo científico brasileiro ainda é, em grande parte, calcado em uma visão mistificada da atividade científica, com ênfase nos aspectos espetaculares ou na performance genial de determinados cientistas. A ênfase nas aplicações imediatas da ciência é também generalizada. Raramente são considerados aspectos importantes na construção de uma visão realista sobre a ciência, como as questões de risco e incertezas, ou o funcionamento real da ciência com suas controvérsias e sua profunda inserção no meio cultural e socioeconômico (MASSARANI, 2002, p. 63).

Ainda não reais o suficiente, ainda não reais ao limite, precisaríamos ser mais reais, mais verdadeiros. O risco da predominância da soja transgênica sobre outras variações desta cultura em zonas de plantação, a incerteza de tratamentos de fertilização, as questões éticas sobre o uso de fetos em testes com células-tronco, e os desdobramentos religiosos e as concepções de vida abordadas nesse debate. Dois caminhos entre os possíveis para a divulgação científica, e o que possuem em comum? A promessa da verdade tanto para as boas novas, quanto para a crítica. A verdade, então, seria a regra, não se trata de inventar o

mundo, mas de representá-lo tal como é, escrito assim pelo cientista que está nos acompanhando até agora:

Uma vez que a ciência nos leva a compreender como o mundo é na realidade, em vez de como desejaríamos que fosse, suas descobertas podem não ser, em todos os casos, imediatamente compreensíveis ou satisfatórias (SAGAN, 2006, p. 47).

O RPG joga com outra ideia de ciência, que não parte da proposta de imitar a ciência real, seus métodos ou mesmo criar para a narrativa um efeito de verossimilhança. No mesmo livro de RPG onde lemos sobre o *dô* podemos encontrar os seguintes trechos sobre ciência:

Criação, a centelha da imaginação, é o caminho para o Despertar; até os Adormecidos compartilham esta emoção. As visões íntimas que nos guiam à invenção e à criação nos levarão ao futuro. A Tecnocracia fracassará porque falta-lhe inspiração e ela não oferece nenhum futuro. Nós sim.

(...)

A verdadeira Ciência não vem de laboratórios estéreis, e sim da centelha de imaginação (BRUCATO & WIECK, 1997, p. 107)!

Ciência não porque é verdade, mas por possibilidade de imaginação, de criação, de ficção do mundo. O que se propõe no jogo não é seguir pela ciência provada, ciência que se pretende real e fiel ao mundo – *laboratório estéril*, o jogo compreende que é importante divagar, deixar que *a lenda escorra a entrar na realidade, e a fecundá-la decorre*. Não deseja o efeito de verdade do real, mas sim da ficção.

De que biotecnologia estamos falando então? Como proposto, a divagação não está em oposição ou disputa com a divulgação, portanto não o está também competindo para explicar ou definir as biotecnologias para o “público leigo”, a divagação reconhece que não é esse o seu desejo. Divaga-se pela alma, pelo entre, alma (como já dito) que não se pretende essência, mas sim intensidade. Joga-se por entre as intensidades, singrar, deixar-se levar, miragem, mirar pelas margens, sangrar – hemoglobinas, hemorragia, sangue azul, uma biotecnologia que investe – em nos definir – pelo biológico, sangue A, Azul. Jogam-se os dados, estamos dados? No biológico, no cultural? Decifra-me ou te devoro! Guanina, guarani, o que somos? Calma, calma, acalma-me ou, tempestade, leva-me.

Fora da tormenta uma falsa oposição: cultura e natureza, em disputa para nos definir. Porém um professor inglês (EAGLETON, 2005) propõe uma discussão desses dois conceitos fora da oposição, uma discussão no entre, o que nos interessa. A palavra cultura nos remete ao solo, à agricultura, uma prática material de cuidar da plantação, de cuidado

com a terra. O seu sentido se desdobra para o abstrato, por uma miragem – o cultivo de si, da mente. Uma prática um pouco mais abstrata do saber e do conhecer. O professor pode posicionar melhor essa ideia:

A palavra [cultura], assim, mapeia em seu desdobramento semântico a mudança histórica da própria humanidade da existência rural para a urbana, da criação de porcos a Picasso, do lavrar o solo à divisão do átomo. (...) Mas essa divisão semântica é também paradoxal: são os habitantes urbanos que são “cultos”, e aqueles que realmente vivem lavrando o solo não o são. Aqueles que cultivam a terra são menos capazes de cultivar a si mesmo. A agricultura não deixa lazer algum para a cultura (EAGLETON, 2005, p. 10).

Entre as duas palavras há uma zona de indiferença que atrai e trai os sentidos de uma para a outra. Cultura, cuidado daquilo que cresce naturalmente, trato e construção de nossa alma. Natural, condição do qual criamos, do qual cuidamos, que precede. Ciclo que se forma entre essas duas palavras: “os meios culturais que usamos para transformar a natureza são eles próprios derivados dela” (EAGLETON, 2005, p. 11). Uma serpente que morde o próprio rabo. A cidade em oposição ao campo é também a representação da cultura em oposição à natureza, respectivamente. Porém as cidades são feitas de areia, pedras, água, madeira, ferro e assim tão naturais, como culturais, quanto qualquer coisa que a esse mundo pertença (EAGLETON, 2005).

Cultura e natureza estão em constante relação, uma modificando a outra, sempre. Da natureza inventamos aquilo que chamamos de cultura, para lidarmos com a natureza da qual inventaremos mais cultura e continuaremos nessa dupla relação. Esses dois conceitos estão mais relacionados ao sentido que damos às coisas do que à essência do ser delas. Aquilo que inventamos segue o seu caminho, foge à nossa vontade e à nossa submissão, cria, prolifera, modifica-se, inventa algo que é também sua própria natureza. Como a natureza é também o estado atual das coisas com que nos relacionamos e inventamos. Não se é unicamente verdadeiro ou falso, como não se é unicamente natural ou cultural. Daí conclui o professor: “Assim, trata-se menos de uma questão de desconstruir a oposição entre cultura e natureza do que de reconhecer que o termo “cultura” já é uma tal desconstrução” (EAGLETON, 2005, p. 11).

As biotecnologias que divagamos não se definem nem pela verdade nem pela mentira, assim como ela própria não define nem o natural, nem o cultural – nem daquilo

que é humano, nem daquilo que cria em seus laboratórios como os transgênicos. Uma biotecnologia que não é da dos *laboratórios estéreis*, mas sim da *centelha da imaginação*.

Para a divagação científica não se trata de analisar ou verificar a fidelidade das biotecnologias e das outras áreas das ciências em relação ao que é produzido nos laboratórios e centros de pesquisa. Não que essa ciência não tenha sua importância, possui sim, porém para outras direções como a divulgação, a indústria, as empresas e as demais instituições que investem nos avanços tecnológicos em busca de sua eficácia e funcionalidade. A divagação se preocupa com as possibilidades de invenção e de ficção, por isso não quer das biotecnologias a verdade ou reproduzir aquilo que os cientistas produzem. Para um jogo de RPG é mais interessante pensar “que tipo de monstro posso inventar de um laboratório?” do que se “qual é a fidelidade desse monstro com o conhecimento científico atual?”. Monstro não como inimigo, criatura por essência maligna, mas um híbrido¹, uma intensidade que captura diversos elementos e os modificam, testam, misturam para possibilitar outras coisas, outras chances, outras invenções e descobertas que não são da mesma natureza que a verdade, porém de potência semelhante. Outras não em sentido de uma terceira ainda melhor, uma evolução ou aperfeiçoamento, outras como proliferação e dispersão.

Por isso um gosto e uma atração pelas biotecnologias do dr. Frankenstein, laboratórios secretos onde lobisomens são usados em experiências para o desenvolvimento de novos medicamentos, criatura biônicas, estudos anatômicos de dragões, propagandas de drogas ficcionais, implantes cibernéticos e universidades de magia. Toda uma biotecnologia de baixa tecnologia (tecnologia da palavra), do narrativo, da imagem e da ficção.

¹ Uso híbrido no sentido explorado por Bruno Latour (LATOUR, 1994). Ou seja, como coisas que não possuem sua natureza delimitada entre o natural e o social, entre o fato e o artefato: “(...) *Multiplicam-se os artigos híbridos que delineiam tramas de ciência, política, economia, direito, religião, técnica, ficção.* (...)” (LATOUR, 1994, p. 8).



A divulgação costuma separar arte de ciência. A arte seria fruto do criativo, do imaginativo e em sua essência ficção, no máximo representação. Enquanto que a ciência derivaria da razão, dos dados e, portanto, seria conhecimento. Um pesquisador (TURNERY, 2005) nos propôs que os cientistas tentam nos alertar sobre os “perigos” da ficção, que levaria os “leigos” a pensar que obras de ficção científica tratam da realidade e daquilo que é feito pela ciência. Ele investiga como uma escritora de ficção (Mary Shelly, *Frankenstein*), colaborou imensamente para a discussão a respeito da genética e da ética. Como tal romance estava presente no mundo das pessoas, inclusive dos cientistas e dos jornalistas quando foram debater a respeito das possibilidades e ansiedades que espreitam esse ser híbrido que é o clone, principalmente durante as publicações a respeito da ovelha Dolly em 1997². O pesquisador escreveu: “(...) *não é convincente a separação que alguns fazem entre o reino da imaginação e o domínio científico* (...)” (TURNERY, 2005, p. 105). O “reino da imaginação” não distorceria, representaria ou falsificaria o que convenientemente

² Apesar da ovelha Dolly ter sido clonada em julho de 1996, a notícia só ganhou os jornais em fevereiro de 1997.

chamamos de realidade. A ficção seria então um lugar de transição, transformação e criação de pensamento a respeito da ciência. O monstro da escritora (Shelly) não apenas trata do perigo que corremos ao tentarmos controlar a natureza, mas também estabelece um paradoxo presente na nossa concepção de ciência, do texto do pesquisador:

O mito de Frankenstein, então, acerta em cheio o projeto iluminista. E agora que perdemos a fé na capacidade de melhorar as pessoas através de instrumentos sociais, enfrentamos um paradoxo. O aperfeiçoamento do homem que por meios artificiais ainda é atraente porque detestamos a estrutura frágil e mortal que temos. Mas só conseguiremos atingir a perfeição se colocarmos os podres para tal nas mãos de pessoas que existem agora, imperfeitas como sabemos que elas são. Isso é responsável por gerar em grande medida nossas ambivalências (TURNERY, 2005, p. 105).

O romance da escritora (Shelly) não se limita a representar a ciência através do estereótipo do cientista louco e solitário, mas torna-se um campo para expressão das ciências em proliferação, que se espalha, transforma e cria. O que pensamos em *Frankenstein* é uma nova concepção de ciência e sociedade que irá se transformar em uma importante referência para debatermos as biotecnologias durante o século XX, mesmo que não fosse esse o objetivo da autora. Mesmo que a realidade do mundo não suportasse, o mito escorre.

Então já não se trata apenas de abandonar os *laboratórios estéreis* e se dedicar à *centelha da imaginação*. Não, não pode ser assim, se não, não estaríamos no entre – muitas armadilhas. Calma, calma, acalma-se. Acho que agora vai ser mais tranquilo, estamos nos acostumando a esse humor, furor. Não é nem pelo domínio da ciência, nem pelo reino da imaginação, é no mundo, tudo isso está aqui, agora no mesmo mundo, e nenhum vale mais do que o outro. Tanto o laboratório, quanto a arte, o erro, a verdade, a ficção, inúmeras e inumeráveis forças inventam as biotecnologias. Não se trata de harmonia – são forças ora em disputas, ora em enfrentamento, ora cúmplices, ora testemunhas: em furor, em mudanças. A ficção pode inventar o mundo? Pode fabular? Aposto que sim. Ao menos estou disposto a arriscar.

Calma, calma, *call* maria – “*Senhora, ouvi-nos chamar*

Por aqueles em perigo no mar”.



Ilha próxima e remota

– *Os Grandes Anciãos não fizeram o mundo, mas o refizeram. Alguns contadores de histórias dizem que esses feixes os salvaram; outros dizem que eles são as sementes da destruição do mundo. Os Grandes Anciãos criaram os Feixes de Luz. Eles são uma espécie de raios luminosos que se ligam... e aglutinam* (KING, 2007, p. 98, grifos no original)...



Meses ao mar, entre calmarias e tempestades. Meses – depois o gosto de sangue, a gengiva inchada e os dentes moles, no entanto, o pior de tudo é o tempo. Ele segue os seus próprios ritmos, sem respeitar os nossos, os tempos do corpo – ansiedade, cansaço, sono, pressa, dores, urgências, nada disso o abala. Talvez o tempo seja ele próprio uma nau à deriva. Na calmaria o vento adormece, as águas param, e ficamos lá, sem nada a fazer. O tempo também. Na calmaria não segue o seu percurso, mas se arrasta, quase que podemos vê-lo no horizonte, lento, insuportavelmente lento, nos obriga a conviver com nós mesmos e com os outros. Depois a tormenta: os ventos enlouquecem, as ondas extinguem o horizonte. Rápido, rápido demais, também não podemos seguir adiante, estamos novamente sem rumo, somos empurrados para todos os lados. E o tempo? O tempo segue o mesmo furor do mar e do vento, se intensifica e ganha velocidade, não temos tempo para mais nada, nem para terminar aquele nó que seria vital. Todos os segundos afogam-se na velocidade do próprio vento. Pobre do tempo que é uma nau; um dia chegaremos a um porto, seremos recebidos por alguém, teremos uma noite ótima e poderemos nos esquecer dos meses em que a gengiva sangrava e os dentes caíam. Uma hora a saudade brota, os dentes que sobreviveram se afirmam e temos de embarcar novamente, o mar está lá, nos chamando com suas ondas batendo na praia. Já o tempo... não tem porto final, ele segue sem rumo certo, nada estará lá no fim para recebê-lo. O tempo é a última nau.

Para viajar temos que seguir entre a calmaria e a tempestade. Em qualquer um destes dois casos estamos sem rumo. Nos dias de sol sem fim e calmaria precisamos inventar o que fazer: teatro de bordo, jogos, contar histórias, qualquer coisa. Na tempestade não temos tempo, precisamos sobreviver. Nos demais dias: viajamos.

Jogar RPG é um jeito de contar histórias. Assim como contam as personagens da peça de Fernando Pessoa que se juntam para narrar: *“PRIMEIRA — Não desejais, minha irmã, que nos entretenhamos contando o que fomos? É belo e é sempre falso...”* (PESSOA, 2000, p. 2-3). O narrar no RPG movimenta-se como a proposta da primeira mulher: *“sempre falso”*. Um falso que não se opõe ao real, e por isso não significa ser mentira. Um

movimento que se faz no afastamento – fresta, vazio, mudança em direção a um além – presente – no mar, tempo, lugar, horizonte, tudo além de onde se mirar. Ao povo que se lança às navegações, o mar já não mais separa, é agora caminho. Caminho para um todo desconhecido, caminho que não possui, necessariamente, ponto de chegada, sem fim. Levando-nos a infinitas ilhas desertas. “*Portanto, a unidade da ilha deserta e do seu habitante não é real, mas imaginária, como a ideia de ver atrás da cortina quando ali não se está*” (DELEUZE, 2006, p. 19). Ver atrás da cortina, do horizonte, dos montes. Um lugar-tempo marcado pelo afastamento (seja em relação ao próprio tempo e/ou ao espaço). Marca que é uma ruptura, uma ferida que trás à superfície forças para que uma narrativa sangue, singre em intensidade.



[A PRIMEIRA] — Falar do passado — isso deve ser belo, porque é inútil e faz tanta pena...

SEGUNDA — Falemos, se quiserdes, de um passado que não tivéssemos tido.

TERCEIRA — Não. Talvez o tivéssemos tido...

PRIMEIRA — Não dizeis senão palavras. É tão triste falar! É um modo tão falso de nos esquecermos! ... Se passeássemos?...

TERCEIRA — Onde?

PRIMEIRA — Aqui, de um lado para o outro. Às vezes isso vai buscar sonhos.

TERCEIRA — De quê?

PRIMEIRA — Não sei. Porque o havia eu de saber?

(PESSOA, 2000, p. 4).

Nas narrativas do RPG contamos sobre, “(...) *um passado que não tivéssemos tido* (...)”, mas que “(...) *talvez tivéssemos tido...*”. Conversamos sobre lugares e/ou tempos além-mar – navegamos, jogamo-nos ao mar, aos riscos da sorte e do acaso. Uma viagem que não precisa ter exatamente um fim³. Que, no entanto, pode vir a ser um errante encontro entre monstros e ilhas perdidas.

³ Algumas aventuras de RPG acabam se tornando *campanhas*, ou seja, sequências de aventuras que acontecem com os mesmos personagens que podem durar meses ou mesmo anos de jogo. Essas *campanhas* podem acabar sem exatamente um fim, apenas serem abandonadas, trocadas por outras *campanhas* ou mesmo cansando os jogadores e os mestres.

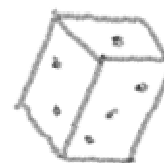
Do ponto de
vista químico,
o ADN é um
longo
bojumeio de
unidades
simples
(monômeros)
de nucleotídeos,
cuja cadeia
principal é
formado por
moléculas de

~~pesquizado em, em~~

*Calma
Que costa é que as ondas contam
E se não pode encontrar
Por mais naus que haja no mar?
O que é que as ondas encontram
E nunca se vê surgindo?
Este som de o mar praíar
Onde é que está existindo?*

*Ilha próxima e remota,
Que nos ouvidos persiste,
Para a vista não existe.
Que nau, que armada, que frota
Pode encontrar o caminho
À praia onde o mar insiste,
Se à vista o mar é sozinho?*

*Haverá rasgões no espaço
Que deem para outro lado,
E que, um deles encontrado,
Aqui, onde há só sargaço,
Surja uma ilha velada,
O país afortunado
Que guarda o Rei desterrado
Em sua vida encantada?
(PESSOA, 2010, p. 94).*



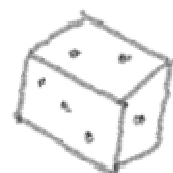
Cantos que ouvimos no mar. Sereias? Ilhas? Miragens? Solidão? Cantos que podem ter a verdade disso tudo ou de nada disso. Colombo (TODOROV, 1999) foi um desses navegadores que procurou pelas terras que ouvia, mas lhe fugiam aos olhos. Carregado de toda a sua tradição medieval se lançou ao mar para inventar o Novo Mundo. Novo Mundo este que não é nada mais que a reinvenção do Velho Mundo, mas como pensar essa reinvenção? Ao buscar o desconhecido Colombo encontra todas as narrativas que havia ouvido e lido na Europa. Sua narrativa percorre entre a fé católica e o mitológico (sereias, ciclopes etc), em uma busca do Paraíso terrestre, inspirado pela leitura da obra de Pierre d'Ailly – *Imago mundi* (1410). A partir da fé, do mitológico e da busca pelo Paraíso o navegador irá ver o mundo que está descobrindo conforme suas leituras, pois o que estava a descobrir já havia sido inventado pelos antigos viajantes e pelos homens santos (seriam eles os Grandes Anciãos do qual se referia Roland, o pistoleiro da Torre Negra?). Convencido de encontrar as sereias ao longo de sua jornada, Colombo já as escutava desde que estava na Europa. O canto o entorpecia ainda em terra. Precisava partir em busca das costas sobre as quais as ondas cantavam.

Se lançar a essa jornada e deixar de ouvir as sereias seria loucura, tolice. Seus sentidos precisam lhe conferir algum tipo de evidência, sinal, alguma coisa para seguir. Porém a ilha que *para a vista não existe, nos ouvidos persiste*. Um fantasma, que não abandonou o mundo depois de torturar Colombo, persiste na escrita de uma divulgação científica que insiste em contar sobre todas as coisas invisíveis e verdadeiras de que ouviu: os átomos, vírus, bactérias, proteínas, DNA's. Como eles (Colombo e a divulgação) suportariam não conseguirem ouvir as sereias e os vírus? Se assim acontecesse teriam fracassado, teriam sido abandonados pelos seus Grandes Anciãos, por todos aqueles textos que prometeram que eles estariam lá, a cantar. A realidade do Novo Mundo estava profetizada pelos antigos mestres e agora pela divulgação científica, as verdades eram e ainda são profecias que descreviam o real.

Temos os ouvidos atentos para o canto das sereias? Do longe, além das cortinas ecoam o canto de duas ilhas veladas e afortunadas. As ondas as encontraram primeiro e agora, da praia, cantam pelas naus. Encontraram as ilhas desertas e as ilhas utópicas.

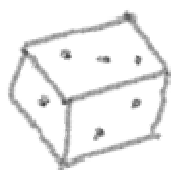
As ilhas desertas estão espalhadas ao mar. São, elas próprias, errantes e aparecem ao acaso “(...) às vezes havia uma ilha ao longe...” (PESSOA, 2000, p. 4). Essas ilhas são artefatos mais da imaginação do que da realidade, pois como cantou Deleuze: “A ilha e ilha deserta, com mais forte razão, são noções extremamente pobres ou frágeis do ponto de vista da geografia; elas têm apenas um fraco teor científico. Isso é um privilégio para elas” (DELEUZE, 2006, p. 19). Frágeis para uma geografia que se pretende representação e fiel ao mundo. O ato de criação da ilha deserta é um esforço de separação, de afastamento do homem em relação ao mundo. Uma atitude insuportável para uma divulgação tão embasada no constrangimento da verdade, no imediatismo de seus objetos e na representação fiel de seu mundo. Assim a ilha deserta é uma intensidade mais da divagação científica do que da divulgação. A divulgação se pretende mais forte e rica do ponto da geografia, da representação de um mundo dado, enquanto que a divagação possui sua força e riqueza na proliferação e no devir, portanto não quer ser nem cópia nem imitação de nada.

As ilhas desertas intensificam-se em movimentos: *achamento*, naufrágio, sonho. Deste modo elas escapam por aquilo que poderia se passar por fragilidade de sua alma: não se trata de um marco geográfico, de um ponto no mapa, do compromisso com um real que se pretende mundo; mas sim de um movimento, erro, errar, divagar. Reinventar um mundo



que vive o apocalipse do risco, do medo, da verdade, do certo e do errado. Pois a ilha deserta não é o primeiro gesto de criação, mas o segundo: a recriação (DELEUZE, 1997). Essa segunda criação advém de uma catástrofe da primeira origem, assim como o mito do dilúvio. A segunda criação é mais importante, pois não seria a continuidade ou a sucessão da primeira, mas sim a sua repetição. A ilha deserta que se origina do segundo ato criador, gesto humano e não divino, é a ilha santa, fundadora da repetição, da reprodução. “A ideia de uma segunda origem dá todo seu sentido à ilha deserta, sobrevivência da ilha santa num mundo que tarda para recomeçar” (DELEUZE, 2006, p. 22).

Colombo parte para o Novo Mundo para reinventar o seu próprio que vive o apocalipse de uma antiga Europa. As Cruzadas ficaram para trás, junto com a terra prometida e o mundo cristão vive intensas mudanças: a Europa passa por um crescimento político e econômico depois de pestes e fomes. As leituras dos clássicos da antiguidade possibilitam novas perspectivas para o Velho Mundo medieval. Não se trata de uma ruptura completa, como acordar em um novo tempo, os valores medievos estavam presentes no cotidiano: na presença de deus e da Igreja, na fé e nas crenças antigas daqueles mesmos homens que se lançavam ao mar em direção ao novo (MICELI, 1998). Eram cristãos lendo os antigos e não o ressurgimento de uma Grécia ou de uma Roma intocadas pelo tempo. Colombo acabou reinventando o Velho Mundo no encontro com o Novo? Talvez tenha apenas possibilitado que o Velho pudesse se duplicar no Novo, seu gesto era, ao mesmo tempo, tão renascentista quanto medieval. Para salvar do apocalipse o Velho desejava reafirmar a antiga ordem medieval no mundo profetizado pelos seus Grandes Anciãos, essa era a hermenêutica de Colombo (TODOROV, 1999). Ele elegeu a Europa medieval como a *ilha verdadeira* que desejava preservar em um *mundo que tardava para renascer*. Por mais que ouvisse sereias, o que Colombo fez não foi fabular, *dar uma segunda origem* à Europa, ao contrário, procurou preservar a primeira origem, aquela de Adão e Eva. O navegante não buscava o Novo Mundo para um povo que estava por vir, mas para um povo que já vivia o seu tempo.



La fabulación no hace estrictamente apelo a la formación de una memoria común, ni mucho menos abona por el proyecto de una ciudad futura, sino que a partir de la conjugación de la memoria y lo utópico por el trabajo de la ficción opone resistencia a las memorias y los proyectos instituidos de hecho como norma mayoritaria fisurando el pasado común y abriendo un nuevo campo de posibles en el futuro (PELLEJERO, 2006, p. 418).

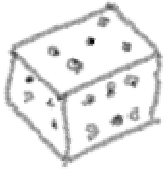
Nem a divagação nem a fabulação investem na homogeneização do mundo futuro. Não se trata de acabar com as diferenças em nome de um projeto maior, mas de possibilitar, por rasgos e frestas, a proliferação ao infinito, ao ponto que impossibilite o julgamento moral por não ser mais possível se afirmar em uma linha estabilizada pela certeza e pelo correto. Trata-se de inventar um Novo Mundo que não sucumba às certezas do Velho.

Os devires acontecem independente das vontades e dos gestos singulares. Nem o Novo, nem o Velho Mundo continuaram a ser os mesmos depois de Colombo. Não graças à vontade dele, mas as coisas acontecem sem que possamos controlar.

A segunda criação invoca uma força de fabulação e de devir. Ela é feita por uma invenção que se lança ao futuro, para um povo que está por vir. Não busca representar nem ser identidade de um povo presente, muito menos deste povo que está por vir. A segunda criação só é possível pelo apocalipse que aflige um povo, há coisas que cobram seu preço com sangue e dor. Todavia, nem todo apocalipse abre frestas para uma nova origem, é necessário ter por fim uma segunda origem. Ao se fabular não se funda uma nova origem que já aguarda a sua própria destruição, fabular não se trata de condenar ou predestinar, é mais parecido com *rasgões no espaço, que deem para outro lado* – uma fresta que perturba a lógica de uma verdade. Neste aspecto, a fabulação se distancia da ideia de utopia, já que a fabulação não é a busca por um futuro melhor, mas a multiplicação de mundos sem a preocupação de que no acontecimento dessa proliferação haja um sentido originário que deverá ser preservado: uma verdade ou uma tradição. A própria história não suporta a tautologia ou mesmo o determinismo do passado e da origem, seja ele evolutivo ou não. Não é possível nem o fabular nem o devir quando o mundo já está dado, quando os Grandes Anciãos profetizam um mundo que já esteja fechado, em pacto, em acordo, que já tenha o seu próprio sentido. O mundo profetizado tem que estar para acontecer, necessita ser povoado por um povo que falta. Um povo que não existe.

E para as ilhas utópicas? Como faríamos para chegar a elas? Do mesmo modo que para as ilhas desertas: não chegaríamos, desconhecemos o caminho certo. A ilha utópica é também um movimento, mas difere por não se desejar errante. Ela está como uma promessa pela mesma ciência que fundou nos mapas uma cartografia fiel ao mundo. Lugar para qual partem os homens do mar e, se possível, chegam.





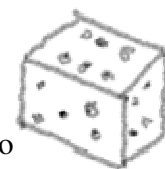
A ciência arrisca seu papel de piloto e afirma conhecer um caminho para uma ilha utópica. A divulgação se lança em um duplo papel nesta expedição: tanto de escriba oficial como de profeta do que se passou. Francis Bacon (1976) nos conta sobre uma ilha distante iluminada pela moral cristã e pelo saber da razão. Onde a observação da natureza e o conhecimento racional levariam a sociedade à perfeição. Regrada, controlada, segura e saudável. A certeza na ciência como garantia de um futuro utópico é uma verdade presente na profecia da divulgação científica contemporânea. A ilha de Bacon é a promessa de um porto seguro: controlar os riscos, curar as doenças, modificar as vidas para assegurar o futuro.

O ato de criar ilhas desertas e de divagar é o ato de sonhar, de ousar. Sonho esse que tenciona a relação entre ficção e realidade. Que escorre pelo entre e não ora em um lado, ora em outro. Ato que deve se arriscar fabulador:

SEGUNDA — Sonhava de um marinheiro que se houvesse perdido numa ilha longínqua. Nessa ilha havia palmeiras hirtas, poucas, e aves vagas passavam por elas... Não vi se alguma vez pousavam... Desde que, naufragado, se salvara, o marinheiro vivia ali... Como ele não tinha meio de voltar à pátria, e cada vez que se lembrava dela sofria, pôs-se a sonhar uma pátria que nunca tivesse tido: pôs-se a fazer ter sido sua uma outra pátria, uma outra espécie de país com outras espécies de paisagens, e outra gente, e outro feitio de passarem pelas ruas e de se debruçarem das janelas... Cada hora ele construía em sonho esta falsa pátria, e ele nunca deixava de sonhar, de dia à sombra curta das grandes palmeiras, que se recortava, orlada de bicos, no chão areento e quente; de noite, estendido na praia, de costas e não reparando nas estrelas (PESSOA, 2000, p. 9).

A ilha utópica da ciência diferencia-se da ilha deserta do marinheiro sonhado pela segunda mulher. A ilha utópica se pretende caminho, encontrada por acaso, no caso do texto de Bacon os homens do mar se perdem na costa, próximo à América Espanhola. A utopia seria a conquista de uma história positiva e acumulativa, empilhamento de vitórias científicas, curas, máquinas, saberes e tecnologias, seria o fim da história e não uma força que movimenta a história para fora de si mesma. Esses saberes guiariam para um melhor viver: melhor saúde, melhor transporte, melhor governo, melhor economia, melhor moral. Um aperfeiçoamento do mundo pela razão.

A utopia na ciência repete-se infinitamente ao se imaginar o futuro. As conquistas científicas, então, são projetadas e profetizadas. As especulações não se limitam a quais novas descobertas e invenções estarão disponíveis, mas arrisca também em como o futuro será moldado pelas tendências do presente. O problema não está na ciência ou na divulgação se fazerem de profetas, visionários; o problema é negar esse gesto como uma



força de ficção, de achar que as suas previsões são, em realidade, a submissão da ficção pela verdade que se faz destino. Quando a história da ciência é narrada de forma a empilhar conquistas e heróis, progressista e moralista, pode acabar chamando para si uma sensação de triunfo sobre a natureza. Esse triunfo é fundamental para a elaboração de uma perspectiva utópica em relação ao futuro. Uma continuidade das conquistas supostamente adquiridas até então.

A divulgação científica está em constante diálogo com a ideia de utopia. Relacionando a ciência e tecnologia de ponta com a concepção de futuro. Mas sem abandonar um passado de pessoas visionárias. A divulgação insiste que as presenças da utopia e da distopia na narrativa de divulgação científica são meras referências artísticas desses gêneros, formas agradáveis para falar da ciência verdadeira. Todavia, elas também podem ser encontradas na própria motivação usada para afirmar o discurso de divulgação: defender a ciência e torná-la interessante ao público, afirmar a verdade; parecem ser os grandes objetivos que não se pretendem nada ficcionais desse tipo de divulgação, mas que me parecem extremamente utópicos. Tanto a utopia quanto a divulgação se oferecem como o certo para um mundo que é múltiplo e que insiste em errar.

A pátria sonhada pelo marinheiro era apenas mais uma pátria (mais uma história), não almejava ser o certo de nenhum mundo. Também não desejava nem ser, nem ter, fim:

PRIMEIRA (numa voz muito baixa) — Não sei que vos diga... Não ousei olhar para as cousas... Esse sonho como continua?...

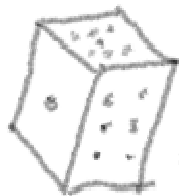
SEGUNDA — Não sei como era o resto.... Mal sei como era o resto... Por que haverá mais?...

PRIMEIRA — E o que aconteceu depois?

SEGUNDA — Depois? Depois de quê? Depois é alguma cousa?... Veio um dia um barco... Veio um dia um barco... — Sim sim... só podia ter sido assim... — Veio um dia um barco, e passou por essa ilha, e não estava lá o marinheiro.

(PESSOA, 2000, p. 22).

Pelo caminho que leva a ilha utópica não há uma vontade de separação, de distanciamento. Condição fundamental para a criação de uma ilha deserta. A narrativa da ilha utópica é feita pelo viajante que se perdeu, encontrou o paraíso e volta para contar. Sua grandeza está em descrever esse mundo maravilhoso, explicar como o continente pode se tornar grandioso. A narrativa da ilha utópica é feita no continente. O homem da ilha deserta está perdido, não há certeza de voltar, está olhando o vazio do mar, à espera de um navio qualquer que possa levá-lo (de volta a pátria? à outra ilha?). O marinheiro pode,



simplesmente, não estar lá quando o barco passar, já o homem da ilha utópica deve voltar, ele tem algo a divulgar. Algo grande que viu nos laboratórios, que foi descoberto, e que pode ensinar ao mundo, algo melhor.

O movimento de criação da ilha utópica também é diferente daquele que cria a ilha deserta. A ilha utópica está pronta, tudo já está lá, definido e acabado, tudo precede o movimento que acabará em seu *achamento*. O *homem do mar* encontra a ilha utópica para aprender, sua presença não cria ou origina nada. A ilha estará lá, da mesma forma quando ele se for. Por outro lado, a ilha do marinheiro de Pessoa é uma invenção da angústia da solidão. O marinheiro sonha toda uma pátria que não estava lá antes de sua chegada. E não podemos ter certeza de que estará lá depois dele, nem ao menos se ele estará lá na próxima sessão de jogo. O turno no RPG não está pronto e à espera dos personagens, ele acontece no jogar, e tem sua força nesse acontecimento. Ecoa em outros jogos quando possui uma certa intensidade, mas o turno passado, a cena passada, quando muito são ecos, não se pretendem a fundação de nada.

Apesar dos pesares e das diferenças compreendemos que divagação não se opõe à divulgação. O mar também não opõe entre si suas ilhas. Singramos e sangramos no entre. E o entre não é um lugar produzido pela semelhança (a intersecção de dois grupos), mas um movimento que na produção da semelhança nos lança a um devir, a uma diferença, pois é um gesto que não se pretende acabado, e sim em movimento. Navegar é sempre um ato bandido, um ato de piratas, a carta de corso não passa de um luxo para a consciência. Por isso, trapacear, assim como as miragens, não passa de gestos intensos em um mundo onde os erros abrem campos de possibilidades para a proliferação.

Thomas Morus (1988) no século XVI, Tommasio Campanella (1953) e Francis Bacon (1976) no XVII propõem como afastamento o espaço para as suas utopias, elas eram ilhas perdidas em mares que estavam para serem desbravados. No século XIX William Morris (2002) aposta como afastamento o tempo para a sua utopia, não mais o mar a ser desbravado, agora o futuro desconhecido. Não se trata de uma mudança representativa da viagem humana⁴, o que temos nessa diferença é justamente a compreensão básica do

⁴ O livro de Morris foi publicado pela primeira vez em 1890, apenas em 1895 que Herbert George Wells publicou o seu romance *A máquina do tempo*. Portanto não podemos supor que Morris se utilizou da máquina de Wells para sua proposta de utopia, apesar de que após a invenção de uma máquina do tempo, qualquer suposição que tenha como base a linearidade do tempo é uma falácia.

conceito de movimento pela escrita da utopia. A intensidade de um movimento é uma função expressa pela sua velocidade (que é a razão da diferença do espaço pela diferença de tempo; a variação dessa intensidade seria a aceleração). O movimento lança no mesmo plano o tempo e o espaço. A escrita de Morris não se trata de preservar uma representação que teria como origem Morus (o não-lugar), mas de trazer para a narrativa o movimento que a própria utopia impunha em sua escrita, sua força de lugar e tempo.

Das ilhas desertas conhecemos os movimentos que a originam (entre eles: *achamento*, naufrágio e o sonho) os quais são muito semelhantes aos movimentos que levam ao encontro das ilhas utópicas. Temos também a sua cartografia, errante: somem e aparecem ao acaso. No mesmo plano há um movimento que as ilhas utópicas nos convidam a pensar sobre as desertas: um deslizamento pelo tempo. Uma disputa entre os tempos do próprio mar.

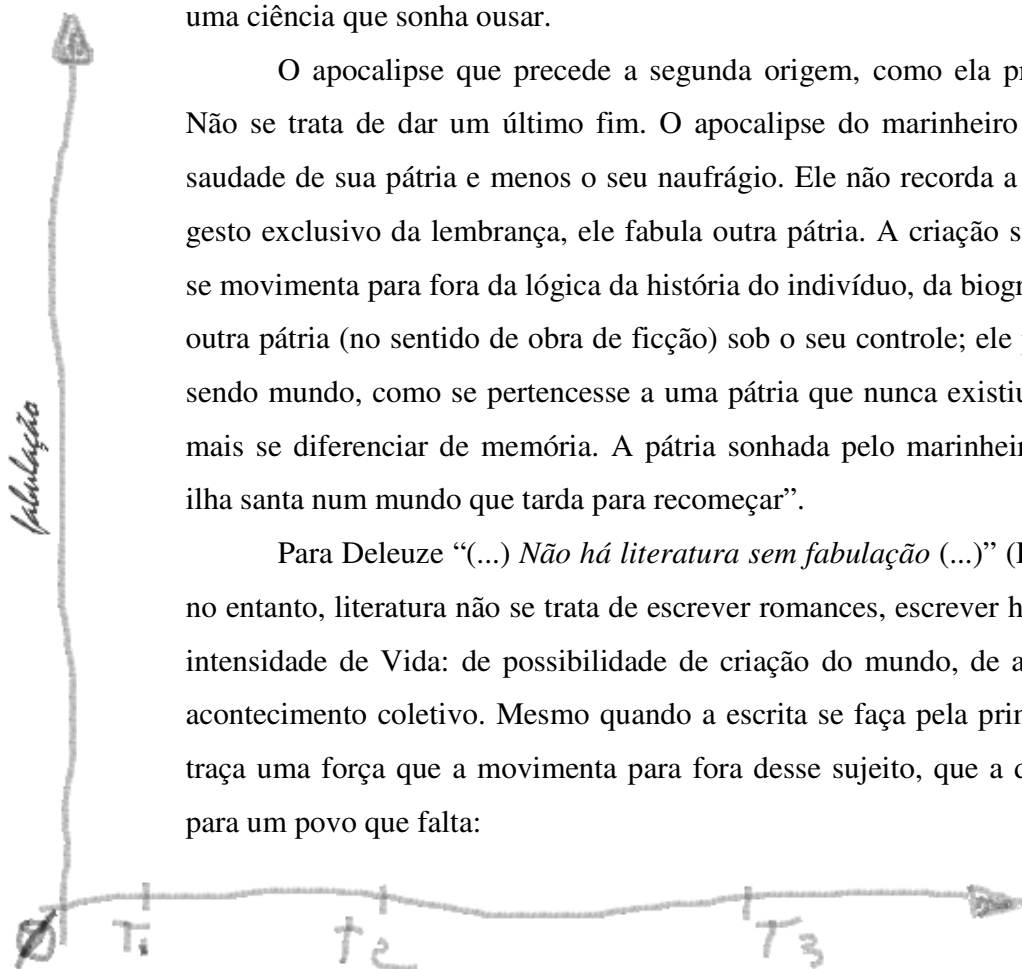
A terceira série de poesias de Pessoa, chamada *Os tempos*, da terceira parte do livro *Mensagem* (2010), nos provoca a pensar a *Calma* e a *Tormenta* como alguns dos tempos do mar. A *Calma* é o tempo da contemplação, tempo que não é de descanso, que exaure o marinheiro pela sua lentidão. Tempo em que os olhos e os ouvidos buscam pelas ilhas desertas: “*Que nau, que armada, que frota / Pode encontrar o caminho / À praia onde o mar insiste, / Se à vista o mar é sozinho?*”. Tempo que faz de seu peso e de sua permanência o barco como ilha. Muitos homens do mar temem mais pela calmaria que pela tormenta, pois o maior perigo do mar é a própria força do tempo, são homens que a intensidade de movimento de suas almas é muito alta. Já a tormenta traz consigo infinitas forças em furor: as ondas, os ventos, a escuridão, o fogo-fátuo, as nuvens, as dores, as rezas, as águas, tudo, em um só instante, sem suportar fronteiras entre si. Tempos que se atraem em um entre: da calmaria que clama e espera pela tormenta, que se torna, em sua lentidão, um excesso de vazio intenso; da tormenta que clama e se desespera pela calmaria, que se torna, em sua fúria, um excesso de tudo. Tempos que não se opõem, e sim são velocidades diferentes de um entre praias que fogem aos nossos olhos, mas que cantam como as sereias.

A utopia faz do tempo o mesmo plano que o espaço: um destino, assim como a ilha deserta que faz deles: um acaso. A divagação tem como objetivo de seu movimento a ilha deserta. Movimento que pelo mar ganha intensidade de tempo, de se lançar ao futuro. A

divagação é escrita por esse povo que está por vir, povo híbrido e inimaginável. Que passam pelo biológico, cultural, natural, mecânico, espiritual, político, infinitos na medida da própria ficção. Não se divaga por um DNA que nos define e nos determina antes de jogarmos, que já profetiza os futuros lances tautológicos. Divaga-se em por um DNA que falseie em direção ao futuro, um DNA incapaz de se afirmar pela guanina ou pelo guarani. Mesmo o passado não pode ser visto como uma representação da própria ideia dominante de passado, como se ele velasse pelo sentido do próprio tempo (preservando em si um significado original), assim não poderia haver história, pois a sua escrita ganha maior intensidade quando compreendemos a força do futuro e da invenção em um mundo que não foi determinado pela próxima página do livro. Um mundo que aceita suas próprias possibilidades. A história e a divulgação deveriam compreender que a ficção não é a representação de um mundo dado, mas as possibilidades de um mundo que ainda não aconteceu, um mundo com força de se movimentar para fora de si próprio, que tenha força para fabular. Por seu lado, (que é o mesmo), a divagação também deve assumir o gesto da invenção do possível e do impossível, possibilitar aos futuros outros devires. Divagar por uma ciência que sonha ousar.

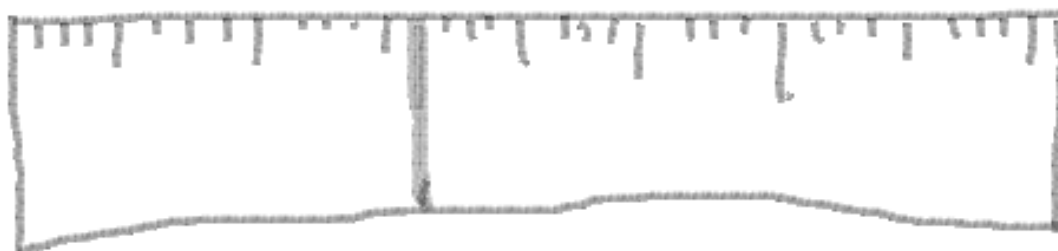
O apocalipse que precede a segunda origem, como ela própria, não é derradeiro. Não se trata de dar um último fim. O apocalipse do marinheiro é mais o sofrimento da saudade de sua pátria e menos o seu naufrágio. Ele não recorda a própria pátria, não é um gesto exclusivo da lembrança, ele fabula outra pátria. A criação sobrevive ao sujeito, pois se movimenta para fora da lógica da história do indivíduo, da biografia. Não é autor de uma outra pátria (no sentido de obra de ficção) sob o seu controle; ele passa a imaginá-la como sendo mundo, como se pertencesse a uma pátria que nunca existiu, ao ponto de não poder mais se diferenciar de memória. A pátria sonhada pelo marinheiro é a “sobrevivência da ilha santa num mundo que tarda para recomeçar”.

Para Deleuze “(...) *Não há literatura sem fabulação* (...)” (DELEUZE, 1997, p. 13), no entanto, literatura não se trata de escrever romances, escrever histórias. Trata-se de uma intensidade de Vida: de possibilidade de criação do mundo, de abandono do eu para um acontecimento coletivo. Mesmo quando a escrita se faça pela primeira pessoa a fabulação traça uma força que a movimenta para fora desse sujeito, que a direcione para o futuro e para um povo que falta:



Fim último da literatura: pôr em evidência no delírio essa criação de uma saúde, ou essa invenção de um povo, isto é, uma possibilidade de vida. Escrever por esse povo que falta... ("por" significa "em intenção de" e não "em lugar de") (DELEUZE, 1997, p. 15).

O livro de RPG *Lobisomem: o apocalipse* começa com uma citação de um trecho do texto do escritor Neil Gaiman (2005) que nos convida a fabulação de um povo que falta. A própria proposta do jogo é inventar esse povo que vive entre diversos mundos (o material, o espiritual e o da memória e dos contos) e que a nenhum desses lugares pertencem. Um povo a quem falta tudo e por isso tenta se inventar em suas histórias e lendas.





O que é este lugar estranho, de terror e medo? O que é este mundo de pesadelos onde o solo muda e os céus se partem, como se fosse o dia do juízo? O que é esta terra monstruosa? E por que ela nos faz sentir tão... em casa?

Todas as criaturas anseiam por um lar. Os animais peregrinam pela terra em busca de espaço suficiente para encontrar comida, abrigo, parceiros. Os humanos constroem casas, escritórios e templos cada vez maiores, devastam mais florestas, ocupam mais terra, tudo em seu esforço desesperado em fazer um lar. Os espíritos acomodam-se nas lacunas das almas de seus benfeitores, desde Gafflings e Jagglings até Incarnas e Celestinos. Como santos de pau oco dentro de santos de pau oco, cada um tem uma casa e serve como casa para outro.

Mas onde é a nossa? Onde os Garou dormem à noite? As cidades que devoram a terra como minhocas gordas não são o nosso lar. Muitos de nós se aventuram a essas cidades. Alguns de nós vivem lá. Mas as cidades não são o nosso lar. As florestas são as terras de nossos irmãos que andam sobre quatro patas, que são alados e que respiram água. Eles compartilham suas florestas conosco, mas ainda assim elas não são o nosso lar. A Umbra é o lar dos espíritos que nela vivem de bom grado. Mas não podemos viver ali eternamente – mesmo em nossas terras natais sagradas. Se a Umbra é o nosso lar, é um lar horrível, do qual é melhor estarmos longe.

Por que não temos lar? E por que somos os únicos?

Todos os tipos de criaturas que escutam umas poucas notas da canção de Gaia têm um lar, assim como aquelas criaturas desprezíveis que tapam os ouvidos para a mais melodiosa das músicas. Quão irônico é que nós – os mais amorosos filhos de Gaia – nos sintamos tão deslocados em seu colo.

Onde é a minha casa? A que lugar eu pertencço? Na terra da alienação, isolamento e dor infligida pela Wyrn, buscamos ardorosamente por um lugar que possamos chamar nosso. Um lugar ao qual não sejamos apenas bem-vindos, mas do qual sejamos um ingrediente essencial. Para nós, este desejo por um lar é um sentimento estranho, na melhor das hipóteses, agridoce, já tendo enviado até o mais forte Garra Vermelha aos abismos da Harano.

Por quê?

Escalei até o topo do Lugar Mais Sagrado. Gritei e rasguei minha carne, e uivei para minha Mãe em toda parte: “Por que, abençoada Mãe, por quê? Nós, os mais fiéis entre todos os teus filhos, rogamos a ti! Diga-nos o motivo!” (REIN•HAGEN, 1994a, p. 167).

A própria narrativa de Neil Gaiman (2005) possui uma intensidade muito próxima a desse RPG, ela nos conta sobre uma gata domesticada que teve todos seus filhotes mortos por seus donos. O desespero se movimentou em uma calmaria que a levou a sonhar, em seus sonhos partiu em uma cruzada atrás de justiça, sabedoria e revelação. No caminho encontrou um abutre que lhe avisou:

*“Justiça?” Repetiu. “Justiça é uma **ilusão** que você não encontra nesta ou em qualquer outra esfera”. “Sabedoria? Ela não faz parte dos sonhos, graciosa andarilha, embora eles sejam uma parcela das experiências de cada vida, que é a única sabedoria relevante”. Mas **revelação**? **Esta** é da alçada do sonho” (GAIMAN, 2005, p. 47, grifos no original).*

O abutre aconselhou a gata a seguir caminho em direção a uma montanha onde encontraria o “gato dos sonhos”, Sandman, que poderia pronunciar a ela a revelação que procurava. O mestre dos sonhos lhe contou que houve um tempo dominado por “gatos-

lordes” e “gatas-damas”, esses gatos domesticaram os pequenos humanos e fizeram deles os seus brinquedos. Porém, um humano descobriu que poderia sonhar um mundo diferente e que para isso precisava clamar outros, apenas mil, convocar um povo de sonhadores que faltava para re-fundar o mundo, eles então conseguiram e sonharam um mundo diferente:

Sonharam o mundo de tal forma, que ele sempre foi como é hoje, pequenina. Nunca existiu um mundo de altivos gatos-lordes e gatas-damas. Eles mudaram o universo, desde o início até o fim dos tempos (GAIMAN, 2005, p. 55).

A gata viu e ouviu algo forte demais para ela, forte demais para a calma dela. Então se lançou ao mundo em tormenta, como uma profetisa, clamando o povo gato a sonhar. Invocando um outro povo de sonhadores que faltava:

*Dizem que somos os **sonhos** dos **comedores de carniça**. Talvez seja verdade. Mas se o **bastante** de nós **sonhar**... se apenas **mil** de nós sonharem... poderemos **mudar o mundo** (GAIMAN, 2005, p. 56).*

O RPG e a divagação são como os sonhos que não prometem nem justiça nem sabedoria, a sua alçada é a revelação. Revelar relações, palavras, imagens, cores, sentidos que já estavam no mundo, porém encobertos por uma lógica representacional e de adestramento dos sentidos. Essa revelação movimenta o mundo para o seu exterior, não para criar uma nova verdade que se pretende absoluta, mas para ser o sonho de alguns, mil já bastam.

Você me descreve um mundo, o violenta por suas palavras e certezas, essa violência ordena toda a narrativa, como uma lógica que se instala fora do acontecimento, fora do próprio tempo. Ao ponto de nunca ter existindo outros mundos possíveis, de aprisionar como sendo falsidade qualquer outro discurso, pela certeza de que o seu é tão verdade que conseguiu separar no mundo verdade/mentira. No entanto, a ficção consegue romper, nem que seja um pequeno rasgo, suficiente para escorrer a invenção de outro mundo, suficiente para enlouquecer uma mente que se joga ao mundo a profetizar, e a clamar por um futuro, por um povo, que possa vir para produzir a diferença e o devir.

Este ato de clamar é também o acontecimento de fabular. A fabulação é aqui pensada como uma potência da literatura, porém não é uma qualidade imanente à obra ou à narrativa. “(...) *É uma máquina de fabricar gigantes* (...)” (DELEUZE, 1997, p. 133) Também não seria um momento de grandeza, de solenidade, há fabulação em nosso cotidiano. Arrisco dizer que a fabulação é mais ligada à potencialidade da ficção tomar nossos sentidos e nossa razão, desmontar a dualidade aparência-essência como lógica do

objetivos fictícios

mundo e suspender as relações de causa e consequência. “(...) *Trata-se de fabricar o real e não de responder a ele* (...)” (DELEUZE, 1997, p. 134). Porém, não seria a reafirmação pela ficção de uma representatividade e do mesmo. Esse gesto distanciaria a fabulação da ideia de utopia na ciência, por exemplo. Pois é a utopia a construção de um sentido moral para a ciência, um prolongamento temporal do bem ou do mal científico. Intimamente relacionado à vontade de verdade, a melhor das ações, por ser o melhor dos interesses aliado à melhor forma de conhecer a realidade. A utopia está relacionada a um sentido único e verdadeiro que moraliza a narrativa e fixa os sentidos (a ciência como boa ou má). Enquanto que a função fabuladora estaria relacionada com o efêmero e com a invenção. Quando o fabulado perde seu poder inventivo torna-se necessário inventar e criar novamente. Essa eterna inventividade é, de certa forma, um jogo, jogar com a função fabuladora é um jogo sempre inacabado.

O povo que falta, que está por vir é sempre um gesto inacabado, um povo que não é completamente definível, completamente profetizado. Um povo que não é nem o certo, nem o melhor de todos os outros povos. É um que caminha nos entres, sem nunca chegar, sem se definir ou se identificar com algo – sem nunca atingir uma forma. O povo que falta é uma possibilidade de devir. A divagação provoca a ciência ao ser escrita “por” um povo que falta, já que a verdade científica investe tanto em dar forma e identificar o povo. Do RPG e da divagação propomos também um jogo inacabado, um jogo que está sempre sendo inventado pelos lances que virão, sem nunca atingir uma forma que o tornaria ideal. O ideal está no movimento e não no fim. Que não se pretendem nem o melhor nem o mais correto dos jogos e das proliferações da ciência, que sejam apenas o acontecimento de um *sonhador diurno*:

Mas o que inspira e arrasta é ser um “sonhador diurno”, um homem perigoso de verdade, que não se define nem pela relação com o real ou a ação, nem pela relação com o imaginário ou os sonhos, mas apenas pela força com a qual projeta no real as imagens que soube arrancar de si mesmo e de seus amigos (DELEUZE, 1997, p. 133).

Um homem perigoso: um sonhador, um pirata, um saqueador que *soube arrancar de si mesmo e de seus amigos*; perigoso e sem escrúpulos: um perverso. Que quando divaga *projeta no real* as narrativas e as imagens que capturou de todas as suas cercanias. Que quando funda a sua segunda origem faz como o marinheiro, que não a pretende sustentar



até ter uma bandeira própria. Uma relação mais cotidiana e mais efêmera tanto com o real quando com o imaginário, pois seria completamente injusto tratá-los de maneira distintas.

A divagação científica e o RPG se lançam ao mar e sonham infinitos futuros do mundo, dos mundos. Não ficar preso a um cruzeiro de destino traçado, destino final e inevitável: a ilha utópica. Arriscar-se por ilhas desertas, arriscar-se à fabulação. Em um acontecimento, não inteiramente falso, um gesto de se esvair do próprio sujeito para não buscar uma outra forma final, para não se sujeitar a outro modelo – seja de memória, de verdade, até mesmo a um porto qualquer.

SEGUNDA — Vou dizer-vo-lo. Não é inteiramente falso, porque sem dúvida nada é inteiramente falso. Deve ter sido assim... Um dia que eu dei por mim recostada no cimo frio de um rochedo, e que eu tinha esquecido que tinha pai e mãe e que houvera em mim infância e outros dias — nesse dia vi ao longe, como uma coisa que eu só pensasse em ver, a passagem vaga de uma vela. Depois ela cessou... Quando reparei para mim, vi que já tinha esse meu sonho... Não sei onde ele teve princípio.. . E nunca tornei a ver outra vela... Nenhuma das velas dos navios que saem aqui de um porto se parece com aquela, mesmo quando é lua e os navios passam longe devagar...

PRIMEIRA — Vejo pela janela um navio ao longe. É talvez aquele que vistes...

SEGUNDA — Não, minha irmã; esse que vedes busca sem dúvida um porto qualquer... Não podia ser que aquele que eu vi buscasse qualquer porto...

(PESSOA, 2000, p. 9).

onde?
entre os desenhos
deste livro você
pode encontrar o
Uóly, dúvida que
você ache "onde
está o Uóly?"

Histórias de pescadores e outros mentirosos

[Vozes que ecoam de longe, canto de uma sereia]

Scar – Oh, very well. Zazu? Zazu, Zazu, Zazu...?

Zazu – Yes, Sire?

Scar – Nobody loved me, there's the rub, not even as a cub

What did my brother have that I don't have?

Zazu – Do you want the short list or the long?

Scar – Whatever!

Zazu – Well, he had adoring subjects... a loving family... a devoted queen...

Scar – That's it! I need a queen!

Zazu – A what?

Scar – A queen, man! A queen! Without a queen, what am I? A dead end, no line, no descendants, no future. With a queen, I'll have cubs... Immortality will be mine! Immortality will be mine!

“The Lion King Original Broadway – The madness of king Scar”

Isso que vou contar aconteceu há muito tempo, mais tempo que uma vida humana, talvez séculos como contavam naquela época. Minhas palavras vão soar como absurdo, ficção, ou ainda mentira, depende de quem estiver lendo. Mas é porque as pessoas possuem a mania de atrelar o narrador a uma pessoa. Equívoco, sou uma sombra e transito independente das limitações que não sejam linguísticas. Não deveria me expor assim, certas coisas foram feitas para serem segredos e por isso este texto é uma traição àqueles de minha espécie. Somos muitos, somos legião, porém somos de uma única alma apesar de nossa multiplicidade, e sempre tentamos nos passar por invisíveis. Viu? Tento falar, mas outros se colocam a falar por mim: “somos legião”, já li isso em algum lugar, era para ser tudo original, às vezes me escapa. Podem nos acusar de irrealis, de falsos, talvez estejam certos quando nos chamam de mentirosos, mas irrealis? Somos de um outro plano do mesmo mundo que o leitor, somos de outra coisa que não é o real nem o ficcional e que, no entanto, é mundo, pois somos da onde se pronuncia a palavra “mundo”. Somos as vozes das quais ecoam as fábulas, não a origem delas, mas a sua dispersão. Uma hora você vai entender, vou contar essa história, e quando você se esquecer de mim e prestar atenção nos personagens, nas cenas, nos acontecimentos, talvez entenda do que estou falando. Passarei por ausente, mas estarei lá, a manipular tudo como um deus. Chamam-me de terceira pessoa, mas trata-se apenas uma maneira simples para que possam me compreender. Sou a escrita sem traços.

Eles sabiam que aquela peça de teatro seria fantástica, maravilhosa, ouviram falar muito bem daquele grupo e ainda mais daquela história. Nada poderia sair errado: os

ingressos foram comprados com antecedência, o teatro ficava na mesma avenida que o hotel e havia o metrô. Era com certeza a melhor coisa para se fazer naquela noite fria, e quem sabe um jantar logo após. Eles estavam em lua-de-mel, ou algo parecido, não eram casados, e sim amantes. Ele: 53 anos, empresário, rico bem sucedido, marido de uma psicóloga, pai de dois filhos que estavam se preparando para os vestibulares. Ela 23 anos, linda, ruiva, filha de pequenos agricultores, solteira, e modelo, começou trabalhando no guichê de um cinema, mas queria ser atriz; agora saía em algumas capas de revistas famosas, mas queria estar nas passarelas mais disputadas de Paris. Eu poderia falar de suas personalidades, anseios, e desejos... uns segredos poderiam apimentar o casal, mas seria abuso, o que eu vou contar já exige demais para que o leitor acredite, se faço isso vou parecer ainda mais falso.

Ele havia estudado no estrangeiro e era extremamente culto, se gabava de já ter visto aquela encenação diversas vezes e lido outras tantas; ela estava ansiosa, o frio, e a gala tornavam a noite mais especial ainda, e desejava tudo aquilo como se o mundo estivesse para servir sua beleza. Não consegui! Sempre me escapa ao controle, acabo falando demais. Tudo bem, acho que é possível certos abusos que acabam colaborando para parecer mais convincente.

No centro do palco havia um grande círculo de areia, como uma pequena arena. O espetáculo se desenrolava ali. Não irei contar a peça, a única história que tem importância aqui é a minha, e não quero falar de outra que possa parecer mais interessante. Porém preciso contar que os atores e os objetos da cena transitavam pelo círculo de areia. Seus movimentos cavavam sulcos na superfície da arena que antes era plana e circular. Um ator entrava correndo no palco e parava bruscamente arremessando areia para fora, um objeto grande arrastado para o centro deixava outra trilha. E os trânsitos de pessoas e objetos traçavam e apagavam mil rastros e pegadas sobre a areia. Infinitos sinais, onde não era mais possível determinar de onde começavam e terminavam.

No fim todos aplaudiram de pé, comovidos e encantados. Invejo as cenas do teatro, por mais que me esforce, os leitores jamais aplaudirão de pé estas páginas impulsionados por algum tipo de comoção. Quando terminar tente: fique de pé, coloque essas páginas na mesa mais próxima e aplauda, sorria, aplauda mais ainda, tenho certeza de que irá se sentir um idiota, mas no teatro não.

O casal também aplaudiu, trocavam olhares, que logo voltavam ao palco, os atores acabaram de sair. Ainda estavam de pé e aplaudindo quando as pessoas começaram a partir, ele se queixou em voz baixa que aquilo era falta de respeito, pois os artistas ainda voltariam para mais um agradecimento diante do público. Ela sorriu concordando e se sentindo completa pela sua educação, às vezes penso que ela seria capaz de aplaudir este texto se acreditasse que isso faria parte do bom trato social. Sentaram-se para que não atrapalhassem as pessoas que queriam sair. Quando deram conta estavam sozinhos. Ela quis saber se ele não estava enganado, se não era melhor ir embora. Ele insistiu que jamais faria uma desfeita dessas, eles ficariam até o fim. As luzes continuavam acesas, talvez fosse a prova de que ele tinha alguma razão.

Depois de um tempo ela se queixava de fome, sabia que era indelicado de sua parte, mas já estava cansada de ficar esperando e realmente estava com fome. Ele a tranquilizou dizendo que havia feito reservas no melhor restaurante da cidade. E a conversa continuou em tom bem baixo para não incomodar todo aquele vazio.

Ele também estava começando a ficar com fome, olhou no relógio e viu que estava parado, ficou um pouco irritado, soube disfarçar. A cadeira já causava dores e incômodo e, por isso, constantemente trocavam as pernas de posição. A conversa também havia se tornado escassa. Agora ela tinha certeza, ele mais ainda: se os artistas não fossem entrar, a equipe de limpeza já teria vindo, e teriam passado por uma situação no mínimo constrangedora. A demora apenas reforçava a certeza do casal.

O tempo passava, as luzes piscaram, uma, duas, três vezes e apagaram. Não havia janelas no local e a escuridão era total. Ela ficou preocupada, esperava que as luzes de emergência acessem, mas nada aconteceu. Ele ficou ainda mais irritado e dessa vez foi difícil de disfarçar. Teve receio de se levantar e procurar a saída, desde que operou o joelho daquele acidente de cavalo tinha receio de tudo. Ela compreendia que mesmo que os artistas voltassem não os veriam, porém era mais elegante esperar que um funcionário viesse buscá-los com uma lanterna e um pedido de desculpas, do que se arriscar com os saltos altos.

O escuro era denso demais e, por isso, mantinham as mãos dadas para não se perderem. Num momento ouviram um barulho de martelada forte, ambos apertaram mais ainda suas mãos por reflexo. Outra martelada, e outra, depois mais tantas. Talvez algo de

horrível tenha acontecido e era o corpo de bombeiros, ambos queriam agora ficar ali, parecia mais seguro e mais sensato em caso de emergência. Um tempo depois as marteladas cessaram. Silêncio por muito mais tempo.

Chegou uma hora que resolveram sentar nas cadeiras ao lado, aquelas já haviam tomado o formato de seus corpos de maneira desconfortável. Mais tarde criaram coragem e andaram pela fileira de cadeiras, não arriscariam ir mais longe, não conseguiam ver nada, mas as pernas não aguentavam mais ficarem sentadas. Agora acreditavam que foram esquecidos ali. Resolveram ligar para alguém, a polícia talvez. Uma voz de mulher atendeu, depois que explicaram a situação à policial aguardaram pelo apoio, porém a resposta foi uma repreensão irritada falando que o teatro estava fechado havia anos, e que já pareciam ser grandinhos, pelas vozes, para passarem trotes.

Todos os outros telefones para quais ligavam ou não eram atendidos, ou respondidos por estranhos. Estavam agora realmente preocupados. De tanto insistirem as baterias de seus celulares acabaram. Decidiram então procurar a saída. Logo que ficaram de pé ouviram um estrondo. Um barulho que soava mais comum em uma sala de cinema do que em um teatro. Logo em seguida outros estrondos e barulhos parecidos com tiros. Gritos e sons de veículos pesados passando lá fora também podiam ser ouvidos. Abraçaram-se com muito medo, ali parecia mais seguro do que o resto do mundo – não havia mais baterias para pedirem ajuda.

Os sons seguiram sem parar, estrondos, algo que lembrava helicópteros, mas os piores eram o que pareciam com tiros, não paravam nunca. Em vários momentos o teatro tremeu junto com os barulhos: pó, reboco e pedaços de lustres desprenderam do teto. Estavam paralisados de medo. Os barulhos cessaram como começaram: sem nenhum aviso.

O tempo seguiu, estavam lá nem sabiam há quanto. Há muito não ouviam sons nenhuns. Até certo tempo atrás, ora ou outra, ecoava algo que não conseguiam nem imaginar a causa, mas a cada vez esses sons perdidos pareciam mais distantes, até que sumiram. Agora já não fazia mais sentido tentar ir embora. Aceitaram a ideia de ficarem lá.

Uma luz forte os acordou, era só uma fresta, mas a escuridão deixou seus olhos sensíveis para qualquer resquício de luz. Dormiam um encostado ao outro e não tinham ideia de quanto tempo. Barulho de madeira se rompendo, e a fresta de luz agora já conseguia criar um corredor iluminado que saía de traz das cortinas do palco e alcançava

até as primeiras fileiras de cadeiras. Alguns homens, talvez mulheres, entraram pelo acesso lateral do palco, que ficava atrás das cortinas e era de onde a luz vinha. Vestiam uma roupa de plástico azul, com listras amarelas, com um estranho capacete que lembrava máscaras de gás. As vozes deles saiam como que intermediadas por algum equipamento eletrônico, quase uma voz mecânica, o idioma era, ao mesmo tempo, o mesmo e outro: algumas palavras, talvez o sotaque, não era possível definir bem, mas não conseguiam compreender tudo o que falavam.

Ela ficou feliz, mais com a possibilidade de ir embora do que com aquela encenação. Ele se achava um gênio, espere todos saberem que ele viu esse final especial da peça enquanto os demais haviam ido embora. Essa parte da encenação era nova, não havia visto em nenhuma das outras vezes em que assistira à peça, nem contava em suas versões publicadas, era surpreendente.

Os homens, ou mulheres – era impossível distinguir por causa da estranha roupa e pela voz mecânica – andavam de um lado para o outro do palco como se estivessem procurando por algo. Um comentava que talvez aquele lugar fora antigamente um templo e usado para diversos rituais; outra voz especulava que parecia um auditório onde os antigos costumavam ministrar aulas; o outro enfatizava a barbárie daquela esquecida civilização, imaginando que, talvez, fosse usado para espetáculos de torturas, a areia seria para absorver o sangue.

Os dois estavam se divertindo, os atores eram bons, apesar de algo na interpretação deles sugerir certa falsidade em seus atos, porém de um profissionalismo respeitável, já que em momento algum pareciam se sentir incomodados por apenas duas pessoas terem ficado para ver suas atuações.

Um dos atores concordou que talvez a chave para decifrar o mistério estivesse naquele monte de areia. Tiraram tubos e coletaram amostras, outro colocou um pedaço de papel negro sobre a areia, um terceiro vasculhava o espaço acima do monte de areia com algo que parecia uma antena de televisão. Todos tinham cuidado para não mudar nada da cena. Esses gestos se seguiram de um complicado debate sobre a metodologia que deveriam usar para ler as marcas no chão. Um deles supunha que todas as marcas tivessem sido feitas por um mesmo animal que estava preso ali e seria usado em algum ritual, outro acreditava que era possível demarcar “inícios” e “fins” para cada traço no chão e assim investigar a

possibilidade de múltiplas causas. Outro já insistia que se fizessem um fluxograma da movimentação de professores pela sala de aula por disciplina, assim poderiam descobrir que aula estava sendo ministrada. Tudo aquilo parecia um mistério que jamais seria solucionado.

Ele tinha vontade de palpitar, ela de ir embora. Ambos achavam que suas vontades não cabiam à boa educação. Ficaram para ver a segunda encenação, sobre aqueles investigadores que queriam dos traços na areia a verdade sobre o que tinha acontecido. Porém, no fundo, se perguntavam quanto tempo haviam passado ali, e se a reserva no restaurante ainda estava valendo.

*
* *

– *Você quem é?*
– *Sou seu tradutor.*
– *Eu posso falar e entender. Problema não é a língua.*
O que eu não entendo é este mundo daqui.
(Mia Couto – O último voo do flamingo)

Se ela precisasse narrar a história, desde o seu princípio, desde os seus primeiros traços, que gesto exagerado seria esse? Seria essa uma única narrativa verdadeira capaz de revelar a essência humana? Seria essa história e soma de infinitas narrativas, integral de várias histórias menores capaz de evidenciar a singularidade de cada gesto humano? Ou seria ainda a coexistência de outras tantas infinitas narrativas impossíveis entre si, insomáveis, incoerentes, descentralizadas, deseixadas, que fogem ao julgamento ou mesmo à compreensão? Seria, talvez, um gesto do impossível, insuportável para as fontes, para os documentos, para uma única língua, insuportável, até mesmo, para um único povo. E de nada valeria toda essa dor.

Ela conta histórias, ela é legião: RPG, divulgação científica, história (como ciência, saber), as pessoas que se encontram nas esquinas, os pescadores, os idosos em abrigos, os navios que estão no mar caçando baleias... No caso de algumas divulgações encontramos certas particularidades, elas adoram isso de contar, chegam a achar de bom gosto, um certo refinamento na escrita, mas sem nunca perder a verdade de vista. Poderia muito bem estar em um manual de divulgação, tirando os trechos entre parênteses: “ao começar a falar de

ciência inicie por uma narrativa cativante, envolva uma pessoa, de preferência ‘leiga’ (a divulgação ama os ‘leigos’), mostre seus infortúnios do cotidiano, sua ignorância, ou qualquer outra coisa pessimista; depois entra a ciência: conte de como os cientistas em seus laboratórios eram atormentados pelas mazelas que afligiam a vida do ‘leigo’ mencionado acima (os cientistas estão sempre preocupados com algum tipo de mazela), de como gastaram horas e testes para inventar, descobrir, e/ou melhorar algo; depois mostre como isso foi aplicado diretamente na vida do ‘leigo’ (talvez uma foto dele sorrindo ao lado desse ‘algo’), não se esqueça de uma breve fala do ‘leigo’ agradecido”. Contar histórias torna as coisas mais interessantes e cativantes, além de trazer a ciência para o cotidiano com um certo tom de verdade. Não é a escrita de um relatório do que aconteceu, isso perderia toda a magia, a divulgação tem seus truques e seus encantos, sabe como fazer tudo isso ser muito real e atrativo.

As histórias que a divulgação conta possuem como origem o laboratório, de onde nasce toda a verdade que ela admite sobre o mundo. Preocupa-se com uma narração comprometida com essa verdade, com a clareza para expor ou exemplificar, e com uma linguagem que seja a mais simples possível, sempre atento a não simplificar demais a ciência verdadeira. Essas narrativas são pensadas como um canal de tradução do linguajar complexo dos cientistas para o comezinho do cotidiano. Percebemos em Sagan (2006) uma vontade de instrumentalização da divulgação através de sua submissão à verdade científica. Ou seja, Sagan (2006) compreende que é necessário divulgar a ciência para que seus métodos e descobertas ganhem força e legitimidade dentro da sociedade, um instrumento para a verdade vencer a ignorância e o desconhecimento.

A divulgação cumpre uma função importante nas disputas de poder dentro de nossa sociedade colocando em lados opostos de um tabuleiro dualidades que se formam dentro de sua própria lógica da verdade: verdade & falso, real & ficção e artificial (cultural) & natural. Casais que não sabem dançar. Inscrevem no tempo e no mundo uma fissura, um divórcio em uma suposta genealogia do conhecimento. Ou seja, ordenam séries que pretendem compor um sentido para a heroica luta em nome da verdade. As ciências e seus pais: Nicolau Copérnico (1473 – 1543), Galileu (1564 – 1642), Newton (1643 – 1727), Maxwell (1831 – 1879), Einstein (1879 – 1955)... muitos nomes antes, entre e depois destes, algumas mulheres também entram nessa genealogia como Marie Curie (1867 – 1934), por

terem méritos da mesma natureza que os homens, não um desvio, um devir-mulher da ciência, e sim uma reafirmação dessa lógica patriarcal, dos pais da ciência moderna (MONTALDO, 2004)⁵. Divórcio como separação, fissura do mundo que não liberta nada, é mais “um dividir para conquistar”:

Uma das formas com que a cultura patriarcal armou seu sistema de continuidade e reprodução se dá na elaboração de genealogias. As genealogias se apoiam em dois pilares: a autoridade e a herança. Entre ambas se organiza a trama a partir da qual se concede sentido a uma cultura (nacional, regional, “universal”) e se dá legitimidade aos intelectuais que nela intervêm (MONTALDO, 2004, p. 284).

[Vozes que ecoam de longe, uma
televisão ligada na sala ao lado]
*They live in you
They live in me
They're watching over
Everything we see
In every creature
In every star
In you reflection
They live in you
(The Lion King Original Broadway
– They live in you).*

Separação, pois, entre as dualidades que a divulgação fortalece, opta-se moralmente e hierarquicamente por um lado: a verdade, o real e o natural (como essência e puro) em detrimento do falso, da ficção e do artificial (como degradação do natural). Os nomes grandiosos dos pais, o rosto-memória dos seus pais: a tradição, são entalhados por um discurso que valoriza e afirma os valores eleitos no tabuleiro das

dualidades. Dessa fissura emerge um sentido, uma lição, uma moral. Algo que se revela como essência e que viria preservada desde a origem dos tempos. No caso da genealogia da ciência uma história do conhecimento: acumulativa, *que se enxerga subindo em ombros de gigantes para ver mais longe*, uma luta pela verdade, por um mundo que está dado e que podemos representar pelo método científico. A divulgação científica acredita que de Copérnico a Einstein todos fizeram a mesma coisa, tinham os mesmos princípios e faziam a mesma ciência. A divulgação científica, portanto, armaria o “*sistema de continuidade e reprodução*” de uma cultura-ciência que se pretende homogênea.

Quais forças invocaremos para conseguirmos rasgar e perfurar toda uma cultura de verdade para que assim *a lenda se escorre a entrar na realidade*? Um rasgo que não seja a separação, divórcio, fissura para submeter, sujeitar o saber. Forças que não invoquem se quer o saber, mas sim o pensar: um verbo, movimento. Um gesto de velocidades. Para fora,

⁵ Graciela Montaldo (2004) desenvolve como as tentativas de inserção de nomes de mulheres (mesmo quando feito por elas) na escrita de genealogias que legitimam panteões dos grandes nomes da poesia da América Latina mantêm um caráter patriarcal e masculino, pois essas genealogias preservam pilares e valores masculinos.

no entre, fora da própria história sem se tornar oposição, e sim perversão, entre a história e a biologia.

No final da primeira metade do século XX o historiador Marc Bloch (2001) propôs que a história não seria uma ciência do passado, mas sim a ciência do homem no tempo. Pois, “(...) o bom historiador se parece com o ogro da lenda. Onde farejar carne humana, sabe que ali está a sua caça” (BLOCH, 2001, p. 54). O desejo da caça, o cheiro do sangue, os corpos putrefatos da chacina; o homem como elemento atemporal para dar sentido à história? Paul Veyne (1998), na segunda metade do mesmo século, nos formula uma outra visão para o interesse dessa disciplina, na qual a história não seria a narrativa de todo o passado, mas daquilo que os restos (as fontes documentais) nos permitiria afirmar sobre ele. Pois não é, então, nem da vontade da própria história narrar o todo, e isso pode às vezes frustrar alguns desejos. Dois movimentos diferentes, um que busca um elemento atemporal para permitir a própria formulação do tempo e outro que procura nas ruínas um tempo que não se faz mais presente:

Eu tinha vontade de fazer como os dois homens que vi sentados na terra escovando osso. No começo achei que aqueles homens não batiam bem. Porque ficava sentado na terra o dia inteiro escovando osso. Depois aprendi que aqueles homens eram arqueólogos. E que eles faziam o serviço de escovar osso por amor. E que eles queriam encontrar nos ossos vestígios de antigas civilizações que estariam enterrados por séculos naquele chão. Logo pensei de escovar palavras. Porque eu havia lido em algum lugar que as palavras eram conchas de clamores antigos. Eu queria ir atrás dos clamores antigos que estariam guardados dentro das palavras. Eu já sabia também que as palavras possuem no corpo muitas oralidades remontadas e muitas significâncias remontadas. Eu queria então escovar as palavras para escutar o primeiro esgar de cada uma. Para escutar os primeiros sons, mesmo que ainda bígrafos. Comecei a fazer isso sentado em minha escrivaninha. Passava horas inteiras, dias inteiros fechado no quarto, trancado, a escovar palavras. Logo a turma perguntou: o que eu fazia o dia inteiro trancado naquele quarto? Eu respondi a eles, meio entressanhado, que eu estava escovando palavras. Eles acharam que eu não batia bem. Então eu joguei a escova fora (BARROS, 2008, p. 21).

A obsessão do arqueólogo, seu amor: escovar osso. Do poeta: escovar palavra. Loucura que desce sob as ruínas em busca de um algo passado e perdido. Um clamor que atravessa o tempo nas palavras, como os astrônomos que escovam o espaço procurando pelo som do *Big Bang* perdido. Queremos das ruínas aquilo que elas foram, e fazemos este gesto na escrita da narrativa. A história, a genealogia são forças de organização de ruínas em busca de um sentido, querem ler os traços que ficaram na areia, como se pudéssemos tirar dela a encenação teatral que ali se passou. E se tentássemos aceitar das ruínas sua

própria ruína? Fragmentos que possuem um movimento de dispersão, de fragmentação de um todo, cinzas de um mundo que não queremos reconstruir, mas sim a coragem para jogá-los ao vento, ao mar, às forças de proliferação. Aproveitar-se da força de fragmento da ruína, de sua potência de dispersão, e não tentar como um louco represá-la. Esse movimento é o mesmo de tentar pensar uma história que não seja monumento e preservação do passado, uma divulgação que não seja elogio e representação da ciência, um RPG que não seja ferramenta e afirmação da verdade. A divagação não é só perversa, é também a ruína de um mundo que se pretende grandioso.

A ficção do RPG em movimento de divagação não é escapismo, negação do mundo, frivolidade. Afirmar a ficção como negação completa do real, como fuga do mundo é cair na lógica da dualidade do tabuleiro. O mesmo é esperar da história a verdade pela verdade. Os ossos que os historiadores e arqueólogos escovam podem ser infinitas coisas, mas são todos ossos: fragmentos mortos de um passado. O gesto autoritário e genealógico é querer tirar desses ossos um passado dado, uma verdade que possui um ensinamento, uma moral, algo que precisamos preservar, que dá sentido ao nosso presente e ao nosso futuro. É preciso inventar com os ossos, fazer ruína das próprias ruínas. Gesto insuportável para diversas políticas de preservação do patrimônio histórico, para a divulgação que se pretende a preservação do patrimônio da ciência.

Do passado e suas testemunhas Márcio Seligmann-Silva (2003) escreve sobre uma escrita ficcional da história que não é, nem por isso, falsa ou mentirosa. As forças que percorrem a literatura de testemunho do holocausto. Sobre o testemunho de Wilkomirski sobre os campos de concentração, que mais tarde descobriu-se que ele nunca esteve, Seligmann-Silva compreende que a ficção não torna esse testemunho mais fraco, pelo contrário:

A força dessa obra advém justamente do fato de ela ser fictícia: as pessoas que realmente passaram pelas situações que o autor descreve – baseado na leitura de dezenas de textos autobiográficos e de documentos e livros de história –, esses autênticos sobreviventes, justamente são incapazes de narrar com tanta precisão os detalhes do “olhar da medusa” (SELIGMANN-SILVA, 2003, p. 378).

Esses testemunhos fictícios são dispersões das próprias ruínas do pós-guerra. Conseguem, pela narrativa, invocar forças que só seriam possíveis pela ficção, mais intensas que a sua formulação pelo “real”: número de mortos, número de prisioneiros, plantas dos campos de concentração, entre outras. Também não é a representação ou a

metáfora do que foi o holocausto. Seligmann-Silva propõe a literatura de testemunho não como “*imitação da realidade*”, mas sim uma espécie de “*‘manifestação’ do real*” (SELIGMANN-SILVA, 2003, p. 382). No entanto, a dispersão na qual investimos não passa pela “manifestação” de um real dado, mas sim a invenção de um mundo, de um real, que não é falso por ser inventado.

Quando a literatura de testemunho, a história, o RPG e a divagação científica conseguem suspender a oposição entre o real e o fictício, liberam as forças de proliferação que estavam subjugadas pela autoridade que havia moldado e fixado os sentidos do mundo. Causam uma ruptura, um fresta, por onde é possível escapar de uma narrativa homogenia e fixadora de verdades. Não se divaga na verdade e na memória da dor de um sobrevivente de um campo de concentração. Como buscar outros sentidos, proliferações diante dessa dor, dessa visão, da manifestação dessas memórias tão insuportáveis? Também não é pelo escapismo, pela negação dos sobreviventes, fingir que não é de nosso mundo a violência da sobrevivência. Trata-se de possibilitar os movimentos, as velocidades, liberar a memória de um modelo que a torna uma moralização do mundo. Curar não é sanar a doença ou seus sintomas, curar é possibilitar os movimentos.

Por que então se insiste em contar a história toda? Desde a origem dos tempos até o presente (que muitas vezes se passa por final). Por que insistir que os objetos históricos persistam ou desde o raiar dos dias, ou desde sua emergência histórica em seu estado puro e verdadeiro? Os documentos, a escrita e a própria língua não suportam a continuidade conservada ou mesmo a origem solene dos objetos históricos. Os documentos, por serem restos, farelos de tempo, que não desejam se guardar para a posterioridade, nem desejam guardar entre si a totalidade. A escrita, por não conseguir afirmar os infinitos devires históricos, a multiplicidade que rasga o tecido da coerência narrativa e implode a lógica linear de causa e consequência entre os fatos. E a língua, por não conseguir ter nas palavras o mesmo ritmo de

*Zazu – It's an honor and a
privilege, a duty I
perform
With due sense of
decorum and with pride
With deference and great
respect very much the
norm
Plus a hint of sycophancy
on the side
To lay before my ruler all
the facts about his realm
To fill him in on all the
beastly news*

*Mufasa – Yes, yes, Zazu, get on
with it!
(The Lion King Original
Broadway – The Morning
Report)*

mudança dos acontecimentos, não que não haja nela uma temporalidade própria, há sim, porém essa é diferente da temporalidade dos acontecimentos. “(...) *Pois, para grande desespero dos historiadores, os homens não têm o hábito, a cada vez que mudam de costumes, de mudar de vocabulário (...)*” (BLOCH, 2001, p. 59). Trabalho árduo o de escrever as histórias, o de divagar as ciências.

A força da narrativa não está em sua referência ao real. Está em sua força de fabulação. Fabular – verbo, ação de criação em devir. Como o devir não se trata de produzir um produto final, de se chegar a uma forma; o fabular também não está em seu produto fabulado. Não é exemplo, não se aponta o dedo para algo e se diz: “*veja que fabulada maravilhosa*”. Assim como para a história o presente não é seu fim, seu objetivo (finalidade), para a divagação não se trata de transmitir ou explicar alguma coisa científica. Fabular é um verbo, um movimento. Fabula-se na narrativa não quando se produziu uma realidade nova (e fim), se fabula no infinitivo.

Deleuze (1992) indica a questão das *origens* como bloqueio dos movimentos dentro das análises. O pensamento que se orienta pela busca da origem seria então um impedimento dos vetores de movimento da narrativa, impossibilitando-a de buscar um fora. O problema da origem, ou *ídolo das origens* (BLOCH, 2001), pode ser analisado entre a história e a biologia. Um entre que busca movimentar tanto a ideia de origem quanto a de genealogia em história. O historiador Bloch (2001), compreende essa questão dentro das ciências humanas, como distinto das ciências biológicas no século XIX:

(...) as ciências do homem, aqui, se atrasaram em relação às ciências da natureza. Pois estas já se encontravam, por volta da metade do século XIX, dominadas pelo evolucionismo biológico, que supõe ao contrário um progressivo afastamento das formas ancestrais e explica isso, a cada etapa, pelas condições de vida ou de ambiente próprios ao momento (BLOCH, 2001, p. 57).

Ainda se trata de uma questão de origens, uma origem baixa (os macacos) como comenta Foucault (2006), que distinta da origem que preserva desde o início algo inalterável (a costela e o barro), essa aceita o tempo e, até certo ponto, uma produção da diferença. No entanto, a busca pela origem que preserva ou representa o todo, presente então na *ciência do homem* é, segundo Bloch (2001), uma herança do romantismo alemão inspirado por uma fisiologia, que era sua contemporânea, “(...) *a dos pré-reformistas que acreditavam encontrar, ora no esperma, ora no ovo, um resumo da idade adulta (...)*”

(BLOCH, 2001). O atraso do qual se refere Bloch. *A ciência do homem* ainda insistia em uma origem que tenha em si algum tipo de explicação, lição ou orientação para o presente.

Marc Bloch assinala que o estudo das origens é insuficiente para compreender os fenômenos históricos. Creio que não apenas é insuficiente como também esvazia de possibilidades, congela o tempo e impossibilita a diferença. Lendo Bloch penso que na descrição desse *ídolo das origens* como um escutar caduco, uma quase surdez de um corpo história que busca abraçar tudo em sua organicidade. Escutar caduco que se, por um lado, houve os ecos do romantismo alemão, por outro é surdo aos provérbios árabes:

Em suma, nunca se explica plenamente um fenômeno histórico fora do estudo de seu momento. Isso é verdade para todas as etapas da evolução. Tanto daquela em que vivemos como das outras. O provérbio árabe disse antes de nós: "Os homens se parecem mais com sua época do que com seus pais". Por não ter meditado essa sabedoria oriental, o estudo do passado às vezes caiu em descrédito (BLOCH, 2001, p. 60).

☐ O provérbio árabe nos perturba a pensar a lógica genealógica autoritária que exerce seu poder em legitimação e produção de uma cultura dominante (MONTALDO, 2004). Não se trata de constituir uma genealogia de heranças, de continuidades e preservação. Caso sejamos filhos menos de nossos pais do que de nossos tempos como escrever uma genealogia que não passa pela herança e pela autoridade? É possível pensar uma narrativa histórica, uma divulgação, um RPG que não seja a manifestação de uma verdade ou de um sentido atemporal?

Continuando pela biologia Foucault (2006) debate a questão da origem na história para propor, movimentar, outra genealogia. Corpos históricos e corpos biológicos que se misturam, confundem, ouvem, mas que também são surdos de amor e desejo.

Foucault vai a Nietzsche para pensar uma outra escrita genealógica da história. "(...) *A genealogia não se opõe à história como a visão ativa e profunda do filósofo ao olhar de toupeira do cientista; ela se opõe (...) à pesquisa da 'origem'*" (FOUCAULT, 2006, p. 16). E lança a genealogia como uma lógica outra, uma perturbação da memória, uma escrita outra que busca o limite da própria narrativa do passado "(...) *se trata de fazer da história um uso que a liberte para sempre do modelo, ao mesmo tempo, metafísico e antropológico da memória. Trata-se de fazer da história uma contramemória e de desdobrar conseqüentemente toda uma outra forma do tempo*" (FOUCAULT, 2006, p. 33).



A proposta de fazer da história uma *contramemória* é uma provocação que tira o historiador de uma posição de conforto e o convoca a retornar às fontes e reescrever, reensaiar, reinventar histórias outras, tempos outros que não legitimem as estátuas dos velhos generais em seus cavalos. Que não costurem a farda da tradição; não afie a espada das glórias passadas e nem mesmo ilustre as medalhas da verdade, ou seja, não sirva como legitimação de uma cultura dominante. Mas que invente memórias, ficções potentes, capazes de contaminar o corpo sólido das antigas estátuas – que não passam

de um lugar de conforto para os pombos. *Libere para sempre... uma outra forma do tempo* – um acontecimento que eu penso como movimento, o que seria mais próximo dessas duas propostas, um movimento para o fora, sempre para o fora. Atacar a surdez pela esquizofrenia, dar ouvidos às outras vozes, não só aquelas que aconselham à boa escrita e à ordem discursiva (FOUCAULT, 1996a), mas aquelas também que lançam ao vento as cinzas de nossos monumentos.

Na cidade, um dia, contei pra minha mãe que vira na Praça um homem montado no cavalo de pedra a mostrar uma faca comprida para o alto. Minha mãe corrigiu que não era uma faca, era uma espada. E que o homem era um herói da nossa história. Claro que eu não tinha educação de cidade para saber que herói era um homem sentado num cavalo de pedra. Eles eram pessoas antigas da história que algum dia defenderam a nossa Pátria. Para mim aqueles homens em cima da pedra eram sucata. Seriam sucata da história (BARROS, 2008, p. 63).

O poeta Manoel de Barros inventa suas memórias dos tempos de infância. Na fala de uma criança a estátua do antigo herói da Pátria vira sucata, a brincadeira, o devir-criança. Mais adiante, no mesmo texto, Barros se desculpa: “(...) *Peço desculpas por cometer essa verdade*” (2008, p. 63). Uma verdade que não existe por si só, que não está pronta no mundo, mas é um efeito de sua narrativa, quase que um erro ou um despropósito.

Barros não se lembra, mas deslembra (deslembrar, ao contrário de lembrar, não é um gesto exatamente reflexivo), fabula uma *contramemória*. A estátua com a espada na mão é um *desmonumentum* que, ao invés de “evocar o passado, perpetuar a recordação” (LE GOFF, 2003, p. 526), o fragmenta. Um *desmonumentum* de uma história em movimento, *um homem montado no cavalo de pedra a mostrar uma faca comprida para o alto*, um cavalo sucata, uma espada atrofiada, o herói que é apenas um homem a apontar sua faca para o céu.

Contramemória não é uma oposição por fixação, ou posicionamento. É movimento, como aprendemos no mar: navegar contracorrente é um vetor, uma direção possível – desafio que não é moderno. Os antigos navegantes já se preocupavam com o desenho das velas para que fosse possível singrar contra o vento. Não se trata nem de se opor ao mar ou ao vento, isso é insanidade, não se navega contra a correnteza em uma tormenta, é uma direção que tentamos tomar. Uma direção que pela sua dificuldade é um gesto para fora. Assim como aprendemos navegar entre os ventos e as correntezas para justamente ir para fora de suas forças, podemos fazer no sentido do contra. No mar as direções e as referências são completamente relativas ao acaso: bombordo, estibordo, proa, popa, contra, a favor; o mundo é relativo: leste, oeste, norte e sul. É tão possível ser contra o mar, quanto a favor: é uma questão de movimento e não de posicionamento. Portanto não é um problema moral: não se concorda, discorda, aprova, ou desaprova o mar, ele simplesmente não se importa.

A genealogia desenvolvida por Foucault (2006) perambula sobre duas ideias de origem distintas, que não se opõem: a proveniência e a emergência. A proveniência “(...) *é o antigo pertencimento a um grupo – do sangue, da tradição, de ligação entre aqueles da mesma altura ou da mesma baixeza (...)*” (FOUCAULT, 2006, p.20). Uma continuidade do passado que se faz presente pela herança. Faz-se passar por uma potência capaz de fundar um sentido para o Eu e de cercá-lo de uma identidade. Uma outra força que ronda essa herança é o medo em relação ao futuro. O tronco deve ser mantido e não extinto, “*não há mudanças, mas sim perdas*”, diz a voz do tradicionalista temendo a eterna entropia moral do tempo.

As biotecnologias e a sua divulgação caçam essa origem da proveniência. Buscam entalhar no tronco da árvore os antepassados. Investindo com força na constituição da identidade do indivíduo por sua ancestralidade. Retomando assim o passado solene e

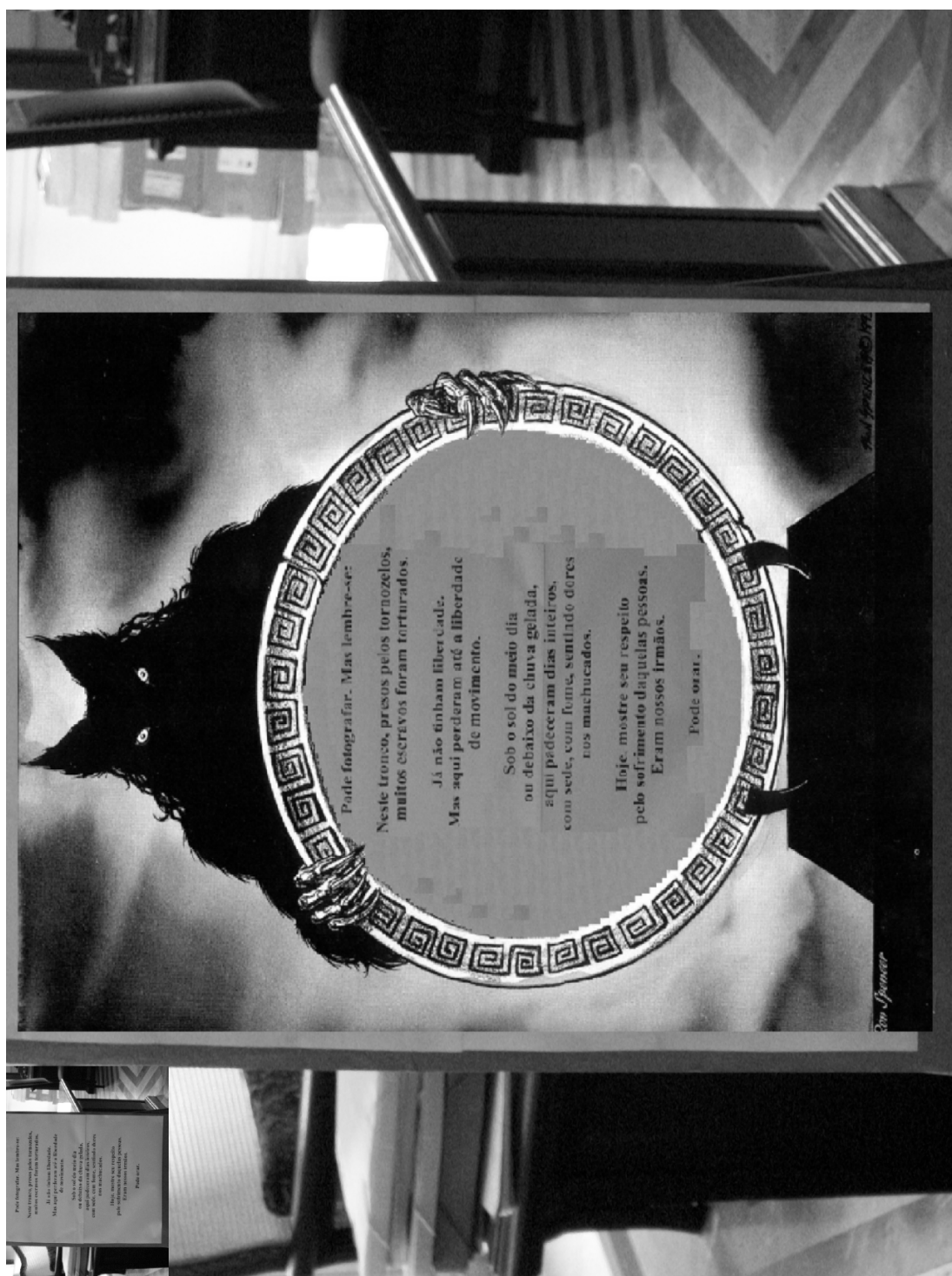
metafísico. Uma pureza e uma verdade capaz de constituir sentido em meio ao caos, pois seria a história a narrativa ordenadora; capaz de reinstituir a organicidade supostamente perdida do tempo. Tempo verdadeiro e esvaziado de subjetividade, escrito pelas mãos do destino, escrita-DNA:

falta citação

- *Você quem é?*
- *Sou seu tradutor – responde o DNA.*
- *Eu posso falar e entender. Problema não é a língua. O que eu não entendo é este mundo daqui.*
- *Fique tranquilo, posso lhe explicar o seu lugar.*

Talvez por isso a divulgação seja tão tentadora. Ela sabe como agir sobre o indivíduo, pelo sujeito. Atacar os pontos em que somos fracos. O sujeito é sempre fraco: no mar é naufrago. Se não ele é tripulação, mesmo sozinho. A genealogia tradicional é essa escrita pelos indivíduos, pelos nomes, rostos, casamentos, nascimentos, todos eles acontecimentos que se dão pelo sujeito.

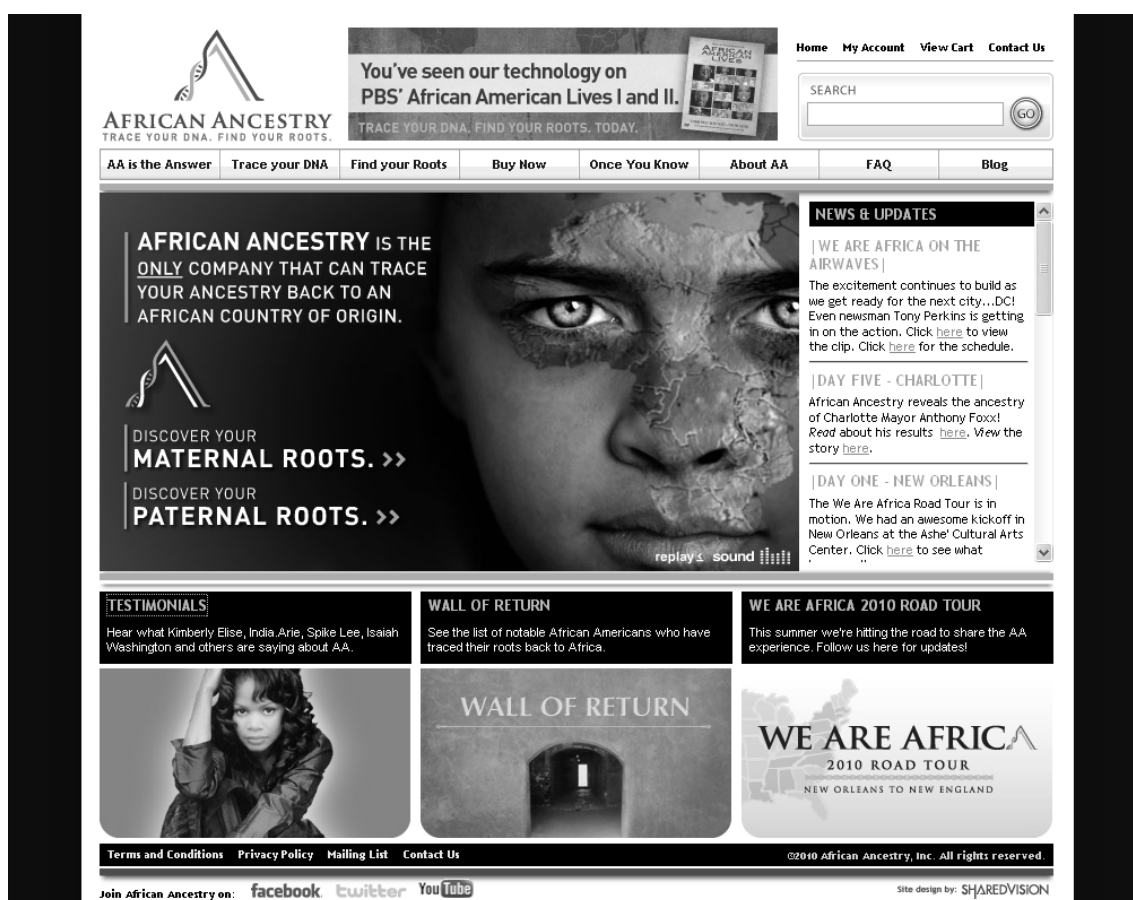
Fotos antigas, certidões de nascimento, de casamento, passaportes, DNA, papéis de compra e venda de escravos, tronco, pelourinho, chicotes – documentos e monumentos de uma história da origem, da proveniência. Que evocam o presente e o futuro a retomarem o passado, fazer justiça, pois seria ele, o passado, origem do sentido e da identidade dos sujeitos, e os pecados passados clamam por sua retaliação.



(Figura 04 – O exame de ectograma de baixa densidade realizado em um documento-aviso – imagem no canto superior esquerdo – encontrado no Museu Histórico e Pedagógico Dom Pedro I e Dona Leopoldina em Pindamonhangaba – SP, revelou a existência de uma superfície imagética ectoplasmática em uma camada inferior que repetia o aviso original. – *Ciência & Integração*, nº 197, ano 8, 24/nov./2007).

↑ esgotada das bancas, procura
em sebos

A Internet oferece ao navegante a possibilidade de rastrear suas origens encomendando um teste de DNA. O material chega à sua casa e o teste é realizado por uma empresa que oferece traçar a ancestralidade do marujo (<http://africanancestry.com/>). A firma possui testes tanto para a linhagem materna como a paterna e promete determinar a origem africana (ou não) definindo a quais grupos étnicos pertencem o marujo-cliente. O teste acompanha um certificado de ancestralidade, assim como um pedigree.



(Figura 05 – <http://africanancestry.com/>/ acessado em 28/08/2008)

“AFRICAN ANESTRY is the only company that can trace your ancestry back to an african country of origin”. A imagem ao lado da mensagem é ainda mais forte, o continente africano escrito (inscrito) na pele do rosto. Rosto superfície de reconhecimento (identidade) e a pele órgão da diferença, do tronco da raça, etnia, sangue, tradição, pintura e cor. Não se trata de fazer uma “leitura” dos dizeres da imagem, mas de cercar suas intensidades. Por

outro lado pele também pode ser o superficial, a aparência, oposição ao desejo de essência do DNA. Depois de revirar todo o corpo, com o sangue para todos os lados, do âmago do Eu desdobramos outra pele. “A gente já mente no gene” (Tom Zé, *O Gene*).

O corpo: superfície de inscrição dos acontecimentos (enquanto que a linguagem os marca e as idéias os dissolvem), lugar de dissociação de Eu (que supõe a quimera de uma unidade substancial), volume em perpétua pulverização. A genealogia, como análise da proveniência, está portanto no ponto de articulação do corpo com a história e a história arruinando o corpo (FOUCAULT, 2006, p. 22).

A genealogia, como proposta por Foucault (2006) não se trata de re-escrever a proveniência como a continuidade, herança. Mas de agitar as diferenças, escrever uma história que não seja nem metafísica nem atemporal. Convocar as rupturas e as apropriações distintas, as inscrições nos corpos. No entanto, há outra escrita genealógica mais alinhada com a idéia da proveniência do que com a proposta de *contramemória* de Foucault. Uma escrita arbórea, tronco que busca as raízes – escondida por toneladas de sedimentos terra. Um desejo de se enraizar, de se fixar no tempo, cuja a matéria-metáfora é útil para pensarmos: *areia*, nossas raízes fincadas nas areias do tempo, que tipo de estabilidade esperamos disso? Esse desejo é um desejo narrativo, assim como a história, uma narrativa dos antepassados, da vida, da herança. Contar uma história que nos torne personagem de algo, compreendemos melhor o mundo quando nos relatam ele, no entanto viver é confuso demais para ter sentido.

A busca pela origem possui uma força que não é uma *contramemória*, mas é uma potência anti-histórica. Enquanto que a escrita da história busca através da proliferação da diferença desnaturalizar seus objetos, narra-los como produtos das relações históricas de força e poder; a escrita da origem busca tornar natural, contínuo e comum aquilo que temos como não natural. Não se trata de se certificar de uma verdadeira ou falsa natureza dos objetos, mas de suprimir as diferenças, as rupturas e os limites através de um efeito narrativo que busca inventar uma naturalidade originária dos objetos.

Num contexto histórico, verifica-se que as tentativas de utilização de biotecnologias para facilitar o trabalho humano, vêm sendo implementadas desde os primórdios da humanidade (SOARES, 2005, p. 36).

Esse pequeno trecho nos remete ao início, aos primórdios e concede o direito de primazia às biotecnologias. Direito daquele que veio primeiro e que aí sempre esteve e por isso é origem. Não é em um “contexto histórico”, pois não há ali contexto algum, essa

escrita transforma seu objeto (as biotecnologias) em um ser imóvel, invariável e eterno. “Desde os primórdios o que fazíamos era biotecnologia”. Destino natural da humanidade, que por direito de primazia coloca o homem à sua margem:

A rã

O homem estava sentado sobre uma lata na beira de uma garça. O rio Amazonas passava ao lado. Mas eu queria insistir no caso da rã. Não seja este um ensaio sobre orgulho de rã. Porque me contou aquela uma que ela comandava o rio Amazonas. Falava, em tom sério, que o rio passava nas margens dela. Ora, o que se sabe, pelo bom senso, é que são as rãs que vivem nas margens dos rios. Mas aquela rã contou que estava estabelecida ali desde o começo do mundo. Bem antes do rio fazer leito para passar. E que, portanto, ela tinha a importância de chegar primeiro. Que ela era por todos os motivos primordial. E quem se fez primordial tem o condão das primazias. Portanto era o rio Amazonas que passava por ela. Então, a partir desse raciocínio, ela, a rã, tinha mais importância. Sendo que a importância de uma coisa ou de um ser não é tirada pelo tamanho ou volume do ser, mas pela permanência do ser no lugar. Pela primazia. Por esse viés do primordial é possível dizer então que a pedra é mais importante do que o homem. Por esse viés é que a rã se acha mais importante do que o rio Amazonas. Por esse viés, com certeza, a rã não é uma criatura orgulhosa. Dou federação a ela. Assim como dou federação à garça quem teve um homem sentado na beira dela. As garças têm primazia (BARROS, 2008, p. 51).

Dentro do debate jornalístico, onde as biotecnologias aparecem como produtoras de monstros (transgênicos, organismos manipulados, clonagem), uma entidade que desvirtuaria a naturalidade das coisas; Bernardo Soares, Aldo Ferreira e Marli Navarro tentam restituir a primazia e, por conseguinte, a naturalidade das biotecnologias. Essa tentativa não coloca em debate a ideia de natural e artificial, mas intenta, através do discurso da origem, moralizar a prática biotecnológica.

Algumas narrativas que tentam traçar uma escrita da loucura, do caos e da inventividade também podem cair na armadilha da origem. O texto abaixo foi retirado do *Livro do Clã Malkavian* (GREENBERG, 1995, p. 16), que conta a história de uma família sanguínea de vampiros amaldiçoados pela loucura. O livro é uma ambientação para o jogo *Vampiro, a máscara* (REIN•HAGEN, 1994b), um RPG de horror pessoal. O livro descreve a loucura como força criativa e inventiva do mundo, uma iluminação e não uma maldição. E nos conta a seguinte fábula sobre a origem do clã:

procurar o texto verdadeiro

Olhos inocentes: a evolução da visão

Por exemplo, sabemos com toda a certeza que, por algum motivo, durante algum tempo no começo, havia massas quentes... colunas vertebrais que se esconderam uns dos outros... ou foram extintos.

- The Firesing Theatre, I Think We're All Bozos on This Bus

No início existiam criaturas unicelulares que podiam flutuar de um lado para o outro e festejar algumas mudanças químicas em seu mundo de "caldo primitivo". "Isto é tudo que existe para ser apreendido", eles disseram, e continuaram suas existências limitadas, absorvendo e dividindo, e criando muitas outras iguais a si mesmas.

Mas uma minoria radical de alguma forma sabia que havia muito mais lá fora do que proteínas e cadeias de aminoácidos. Elas podiam sentir isso em seus cílios, flagelos e nucléolos. Elas não tinham como provar, mas sabia que havia mais a ser conhecido Lá Fora. Embora a maior parte da comunidade bacteriológica rejeitasse essa tese radical e tachasse seus defensores de loucos, uns poucos quiseram levantar o véu e conhecer o restante de seu universo.

Então eles colocaram sua vida potencialmente eterna em risco e, com medo e água quente, organizaram-se em monstros multicelulares. Naquele momento transcendente eles ABRIRAM SEU PRIMEIRO OLHO! Não um olho verdadeiro, claro, mas uma coleção de nervos óticos ativos.

Boa jogada! Agora elas podiam SENTIR suas conexões com o caldo primitivo que as envolvia e sabiam um pouco mais sobre o que havia Lá Fora. Isto concedeu-lhe uma vantagem extraordinária sobre os desprovidos de sentido, os quais tornaram-se seu alimento. Impulsionados por esse novo fluxo de informações, a nação nematóide inventou o sexo. Outra boa jogada, porque assim, além de se multiplicarem como doidos, naquele momento mágico de união enlouquecida, também entravam em contato com o sentimento silencioso nas profundezas de seus nervos.

Ainda havia mais a ser aprendido! Enquanto o restante dos vermes escarnecia deles e chamavam-nos de loucos os pioneiros concentraram seus nervos na direção do estímulo fraco, impossivelmente fraco que dirigia-se a eles todos. Num momento transcendente, eles ABRIRAM SEU SEGUNDO OLHO!

Luz! Som! Filmes coloridos! Mais uma boa jogada! O universo continuou a se descortinar para eles, uma cornucópia sensual de informação sobre O Que Está Lá Fora e sua conexão com essa coisa. Eles mergulharam nesse universo de possibilidade – comendo, reproduzindo, assistindo 500 canais de tevê a cabo. Um frenesi de diversão sensual mais tarde, o caldo orgânico agora estava cheio desses Filhos do Agrupamento Organizado de Nervos.

Embora algo nas profundezas de suas glândulas lhes dissesse que ainda havia mais a ser conhecido, a maioria deles cometeu o erro de seus ancestrais unicelulares. Eles escarneceram da noção de que ainda havia mais a ser descoberto e muitas formas de descobrir e chamaram esses dissidentes de loucos. Muito bem, mais uns pioneiros concentraram sua atenção no som parado e doce que se encontrava do outro lado da consciência sensorial, misturado em alguma parte dentro dos recessos do seu sistema glandular e, num momento transcendente, ABRIRAM SEU TERCEIRO OLHO!

Mais uma boa jogada! Eles receberam mensagens e informações sensoriais desconhecidas pelo povão e pelos analistas de mercado, e tão difíceis de serem explicadas às pessoas comuns quanto ensinar trigonometria a uma minhoca. Eles deram outro salto quântico em seu conhecimento sobre O Que Está Lá Fora e sua conexão inefável com essa coisa. Mas o resto das pessoas comuns e dos analistas de sistemas chamaram-nos de loucos. Bem, vinte e três zilhões de bactérias disseram a mesma coisa há um milhão de anos. E adivinha o que elas são hoje? Bactérias!

Portanto, eu lhe digo: seja louco! Seja voluntariamente insano diante do resto do mundo. Vista sua loucura individual com orgulho! Derrube a tirania dos mecanismos de abastecimento neurológico e liberte os seus sentidos!

O texto se lança em uma intensidade de loucura – molecular, celular, corporal. Olhos da loucura se abrem ao mundo. Uma narrativa que pretende retornar ao primordial, mas, em meio a uma loucura temporal, se prolifera em inúmeros anacronismos. O tempo não segue uma cronologia, nem mesmo transcorre de maneira linear, o passado é repleto de vontades, e ações do futuro, e o futuro é repleto de vontades do passado. O tempo passa segundo uma lógica de evolução e iluminação própria, passa porque os olhos são abertos. No entanto, há outra linha que conduz uma linearidade temporal na narrativa, dos primórdios aos dias de hoje, uma história que é evolutiva e contínua. O autor nos narra uma vontade que se preserva no tempo, a curiosidade pelo desconhecido, motor dessa história. Essa curiosidade é eterna e imutável, apesar de conduzir a mutação. Uma verdade que surge através da narrativa dos tempos passados até os dias de hoje, uma moral, uma lição. Nesse sentido, a narrativa é bem tradicionalista, se não até conservadora. A história como lição, o tempo como evolução. Uma verdade que emerge das origens (FOUCAULT, 2006). Apesar do texto movimentar a naturalidade do corpo, acaba construindo outra naturalidade, outro sentido que se preserva desde a origem, uma verdade que era oculta.

Como se o olho tivesse aparecido, desde o fundo dos tempos, para a contemplação, como se o castigo tivesse sempre sido destinado a dar o exemplo. Esses fins, aparentemente últimos, não são nada mais do que o atual episódio de uma série de submissões: o olho foi primeiramente submetido à caça e à guerra; o castigo foi alternadamente submetido à necessidade de se vingar, de excluir o agressor, de se libertar da vítima, de aterrorizar os outros. Colocando o presente na origem, a metafísica leva a acreditar no trabalho obscuro de uma destinação que procuraria vir à luz desde o primeiro momento. A genealogia restabelece os diversos sistemas de submissão: não a potência antecipadora de um sentido, mas o jogo casual das dominações (FOUCAULT, 2006, p. 23).

A vontade dos vampiros, de conhecer o mundo, emerge da narrativa como um valor presente desde a origem da vida. Um anacronismo que busca instituir na história o presente. Assim como as biotecnologias que são narradas como primordiais. Uma ideia de origem que se afirma no movimento de *emergência*. A eclosão de um conceito na história cercado de sua pureza e verdade originária. Conta-se a história para restabelecer essa pureza, reintegrar o conceito a seu sentido original. Porém esse sentido não é nada mais que a ocorrência presente do conceito. Inventamos que nosso presente tem origens antigas, que

somos a continuidade verdadeira de algo mais importe, mais grandioso. Temos medo de que o presente se solte e navegue à deriva.

Cremos que nosso presente se apoia em intenções profundas, necessidades estáveis; exigimos dos historiadores que nos convençam disto. Mas o verdadeiro sentido histórico reconhece que nós vivemos sem referências ou sem coordenadas originárias, em miríades de acontecimentos perdidos (FOUCAULT, 2006, p. 29).

Estamos à deriva, estamos todos ao mar, onde o ponto de partida é só outro lugar tão confuso quanto o destino incerto.

A genealogia proposta por Foucault (2006) é um movimento para fora de uma memória que se pretende homogeneia e autoritária – que faz da história legitimação do presente, seja para o domínio, seja para a resistência por oposição. Memória em Foucault (2006) e cultura em Deleuze (PELLEJERO, 2006) resguardam entre si funções de autoridade e hegemonia muito semelhantes. Se de uma parte: a memória opera como um sentido que define e moraliza a história, da outra: a cultura faz o mesmo com a vida. Movimentar-se, para fora e no entre, não é procurar a representação de uma memória ou cultura dada, é mais fugir a esse gesto. Não se trata de reagir ao dado, mas de agir em direção ao novo.

A divulgação trabalha com uma origem, seja por procedência ou por emergência, que possui sua efetividade no laboratório. Uma genealogia que busca o nome dos pais em cientistas e especialistas que possam, pela sua autoridade, afirmar “o que é” e “como é” essas coisas que saem do laboratório. Porém, não saem, passam, transpassam, escapam, invadem, rompem o laboratório e fragmentam (ruínas) seu espaço de ponto (seja marco 0, ou de intersecção de todas as linhas), rasga e espalha tudo. Essas coisas híbridas: monstros para a cultura, para a ciência e para a memória. Que fazem do desconhecimento desta “*educação da cidade*” em uma sensibilidade para o diferente – uma ruptura com o que está dado. Abrir os ouvidos para as “*Mensagem[s]*” de “*Pessoa[s]*” que se proliferam em poesia, narrativa, história, mito, divagação... mar, entre calmaria e tormentas. “*Jogar fora a escova*”. Outra pessoa de Pessoa poetizou assim: “*A aprendizagem que me deram, / Desci dela pela janela das traseiras da casa. / Fui até ao campo com grandes propósitos. / Mas lá encontrei só ervas e árvores, / E quando havia gente era igual à outra*” (PESSOA, 1986). Só encontrei uma

*“Oh, I just can’t wait to be king!”
(The Lion King Original
Broadway – I just can’t wait to
be king)*

baixa ciência, sem glória, sem herança, de monstros híbridos que rastejavam. Barros (2008) em sua infância encontrou uma sucata – um homem em cima de seu cavalo. Não encontramos os grandes pais, *quando havia gente era igual à outra*.

A ciência sobre a divulgação (sua instrumentalização) opera da mesma forma que a cultura sobre a vida. Busca defini-la, explicá-la, moralizá-la e coagulá-la. Pensar pelo que compreende a contracultura não é se opor à cultura dominante, e sim percorrer – singrar, sangrar – caminhos outros – fora, entre – que busquem tanto criar, quanto fluir – frestas, e rupturas. E é esse o movimento que embala a divagação como acontecimento. Que inspira o RPG como criação, e não como modelo ou ferramenta de uma política majoritária. Se, por movimento, a genealogia de Foucault se opõe à memória, à divagação, pela mesma cinemática, opõe-se à cultura científica:

Se no contexto da avaliação programática da cultura, o problema era o de encontrar uma saída para o pensamento, no contexto da análise da cultura como atividade formadora fundamental, o problema coloca-se em torno da necessidade e da possibilidade de uma passagem do homem reativo ao homem ativo, isto é, de uma cultura da negação, fechada sobre as suas instituições, que confundiu os seus conteúdos com os seus fins, a uma cultura da afirmação, aberta à criação do novo, onde a vida, e a ação, e a liberdade, voltem a ter mais importância que a conservação e a reprodução do instituído. Mas isso não muda o fundamental, que passa pela redefinição de um exercício cultural ativo, matriz de um pensamento produtivo, eficaz, criador, para além dos compromissos nos quais as mais diversas práticas e disciplinas alienaram o movimento, sempre por recomençar, da cultura (PELLEJERO, 2009, p. 118).

A divagação se propõe como um movimento de poder e política não pela elaboração de uma agenda de ações, da estipulação de procedimentos de conscientização (adestramento?) da sociedade, pela escrita no corpo e na vida do indivíduo. Nem também na oposição de enfrentamento direto do que está dado. Não está em uma política de sujeitos, de nomes e de ações pessoais. A resistência é justamente por uma expressão que não se dá no plano do sujeito, da pessoa em que o discurso é evocado. Não é uma glória, nem uma conquista pessoal, nem mesmo uma derrota nesse aspecto. O mar nos invoca uma outra espécie de relação:

Beleza insondável como nenhum amante viu jamais nem mesmo no olhar de sua jovem desposada! Não fales nos teus tubarões de dentes afiados, nem nas tuas maneiras de salteador e canibal! Deixa que a fé afaste a realidade, que a fantasia ocupe o lugar da memória. Olho para o ponto mais profundo, e creio (MELVILLE, 2010, p. 297).

Uma força que tem sua intensidade não pelos sujeitos que percorre, mas por sua força de acontecimento, de deslocamento de sentido e de mundo. Não é nem universal, nem

geral. Suas diferenças e semelhanças estão em suas velocidades, em seus movimentos e não em seu sujeitar. Não se reduz essa força a glória e a miséria de uma pessoa, um amante. Sua intensidade está justamente nas ruínas de tudo aquilo pelo/em que essas forças investem. Movimenta o sujeito para fora de si, em direção ao mundo, onde pode se libertar das forças que o definem e o submetem. Leva-o para um fora que é espaço de devir, uma profundidade que não é nada mais que a própria longitude da superfície: *Olho para o ponto mais profundo, e creio.*

Acordos com o caos

*“E, depois... depois tudo é mistério e terror,
e uma história que não deveria ser contada.”*
- Edgar Allan Poe, *Berenice*

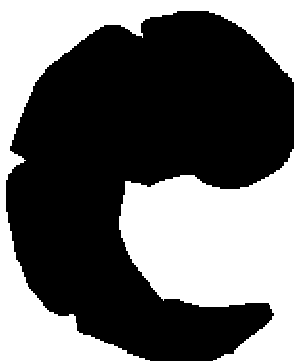
Figura 05 – pp. 60 – 68.



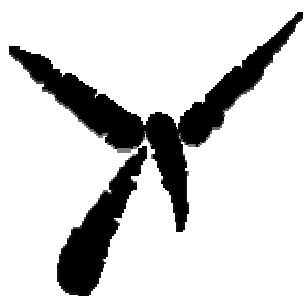
- Silêncio! Prestem atenção – falou Ricardo em um tom um pouco mais forte do que o de costume, mas nem de perto chegou a ser um grito, retomando seu tom habitual continuou – As conversas paralelas atrapalham o jogo e o clima da interpretação, pôxa pessoal... quando vocês conversam o jogo foge e perdemos a continuidade. Prestem atenção, a Fernanda quer fazer o turno dela.

Na mesa o habitual das noites de sexta-feira: livros com suas capas duras e coloridas, folhas xerocadas com tabelas e textos, lapiseiras, algumas canetas, duas dúzias de dados de dez lados, refrigerantes e alguns salgadinhos. Era começo de noite e todos ainda estavam colocando em dia o papo da semana, apenas Ricardo e Fernanda pareciam mais ansiosos para jogar. Ricardo era o narrador, não que isso significasse muita coisa, mas ele teve o trabalho, ao longo da semana, de preparar o jogo para esta sexta e estava empolgado com o que havia feito. Fernanda era a jogadora mais velha e experiente e se sentia na obrigação de contribuir com a história e por isso também havia preparado algo. Os outros eram Antônio, Pedro e Luís, todos os três começaram a jogar há pouco tempo e estavam ainda tímidos e tinham dificuldades para desenvolver a narrativa.

– Muito bem – continuou Ricardo agora que tinha a atenção de todos – voltando ao jogo de onde paramos na sexta passada. Vocês três foram encontrados por Sabedoria-do-Passado – neste momento ele dá uma olhada para Fernanda – uma “lobisomem” que procurava por três filhotes perdidos – seus olhos retornam para os três colegas – como ela havia explicado, ela é uma *Galliard*, ou seja, uma “lobisomem” que nasceu sob a lua minguante, e que esse fato traz certas responsabilidades entre os lobos, ela era responsável pelas tradições, por contar e se lembrar das histórias e dos feitos passados. Ela também falou que você, Luís, era um



Ahroun, ou seja, nasceu sob a lua cheia e que por isso era um guerreiro; já você Antônio... seu personagem é um *Theurge*, nasceu sob a lua crescente e é o responsável pela vida espiritual dos lobos; e você Pedro... é uma *Ragabash*, que por ter nascido na lua nova é uma filha das sombras, uma trapaceira e mentirosa. Seus personagens estão pela primeira vez juntos, Sabedoria-do-Passado os levou até o meio da floresta, desconhecida para os personagens do Pedro e do Luís, mas muito familiar para o seu lobo, Antônio. Uma pequena clareira circulada por árvores grandes, a lua brilha no céu e deixa a noite especialmente iluminada, vocês não se lembram de que existiam tantas estrelas. A clareira é um círculo quase que perfeito, com algumas pedras espalhadas formando “bancos” ao redor de um outro círculo de pedra marcado por fogueiras que, aparentemente, são acesas ali desde tempos imemoriáveis. Em um pedaço de pedra menor, onde cabiam não mais que duas pessoas sentadas, está Sabedoria-do-Passado, com uma camisa branca e calça jeans, e uma bota dessas de acampamento, em seu pescoço um colar de ossos e sementes, pintado com linhas vermelhas e azuis. Do lado oposto está o *Theurge*, um lobo negro e grande, seus olhos acompanham todos os movimentos com uma esperteza perturbadora, ele está deitado com a barriga na terra, tranquilo, mas mesmo assim ameaçador. À esquerda do lobo está o *Ahroun*, é um jovem com pouco mais de 14 anos, cabelos curtos e a roupa um pouco manchada de sangue. Ele segura a própria mão de uma maneira desconfortável, como se ela pudesse se soltar e cair a qualquer momento – nesse instante os jogadores riem se lembrando do que aconteceu na última vez em que jogaram – por fim, à direita de lobo está o *Ragabash*, uma garota de uns 12 anos, magra e com o cabelo negro e comprido, parece atenta e os seus olhos fundos querem ver tudo ao mesmo tempo, sem deixar escapar um único detalhe.



– Eu me levanto, vou até o centro e começo a preparar a fogueira, enquanto faço isso tomo a palavra e vou dando início ao encontro desta noite – diz Fernanda assumindo uma postura mais autoritária enquanto vai “entrando” em seu personagem. – “Jovens filhotes, mês passado tive um sonho onde um corvo me



contou sobre o paradeiro de vocês três, e me pediu para que fosse atrás de vocês e os trouxessem para a nossa seita, felizmente os encontrei, se não poderiam ter sido capturados pelos inimigos ou mesmo mortos. Hoje somos cada dia mais raros, cada dia mais extintos e nossos irmãos transbordam de felicidade cada vez que um lobo é encontrado, e me sinto muito grata por ter tido a honra de ter sido abençoada por este sonho”. Termino de acender a fogueira e retorno ao meu lugar.

Os jogadores sentados ao redor da mesa estavam todos prestando atenção na atuação de Fernanda. O que Ricardo havia preparado para aquela noite poderia esperar a próxima semana, afinal a colega tinha trazido uma surpresa para o jogo. Ele não esperava que ela fosse se dedicar à cena de iniciação dos jovens lobos, o que poderia ajudar tanto os jogadores iniciantes como criar um elo mais forte entre os personagens, ele apenas decidiu deixar a narrativa tomar seu curso. Havia mais uma história que também precisava ser contada.

Uma brisa suave tornava o ambiente da clareira ainda mais agradável, da escuridão ouviam-se os sons dos animais: corujas e outros pequenos caçadores noturnos. A escuridão que se adensava em direção às árvores parecia esconder algo ou alguém, com frequência não se sentiam sozinhos, mas sim observados pela mata. Não era uma presença

ameaçadora, era

como se os espíritos que habitassem aquela floresta estivessem ao redor, aguardando para ouvir uma boa história, assim como os filhotes.

Sabedoria-do-Passado não era mais uma

- Teatro de Sombras (Nível Quatro). Invocando o poder das sombras e dos sonhos, o Galliard é capaz de criar histórias interativas das quais participam outras pessoas, voluntariamente ou não. As sombras dançam em volta dos participantes enquanto eles interpretam seus papéis (com a direção do Galliard). Este Dom é muito usado em assembléias, pois permite a muitos Garou participar da lenda recontada pelo

Galliard. Entretanto, este Dom também pode ser empregado com os relutantes, forçando-os a tomar parte numa história da escolha do Garou. Um espírito ancestral ensina este Dom

Sistema: Ao empregar este Dom com os relutantes, o jogador é obrigado a investir uma quantidade variável de Gnose e terá de conseguir três sucessos num teste de Manipulação + Performace (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Se for bem-sucedido, o jogador poderá contar uma história e forçar a vítima a atuar exatamente como o personagem da história o faz. Este efeito dura um turno por ponto de Gnose investido.

(REIN•HAGEN, 2003, p. 141).



filhote há muito tempo, era considerada pela seita como uma *Athro*, uma *garou* de posto elevado e de renome reconhecido. Ocupava com muito orgulho o cargo de Menestrel do *caern* e para atingir isso passou toda a sua vida se dedicando a arte de contar histórias. Um antigo espírito *Ancestral* que ela encontrou há alguns anos preso em uma pintura rupestre em uma caverna havia lhe ensinado um antigo *dom* dos *Galliards*. Esse dom, chamado de *Teatro de Sombras*, era uma poderosa técnica de narrar dos Menestréis *garou* do passado, que através do tom da voz, dos ritmos do fogo na fogueira, e dos gestos corporais induzia os ouvintes de uma história a tomar parte dela e interpretar um personagem. Ela queria contar uma história para esses novatos, e escolheu fazer da forma mais poderosa que conhecia.

A fogueira começou a tremer mais forte, as chamas dançavam cada vez de forma mais alucinante, e o fogo, como se tivesse vontade própria, avançava em direção aos rostos dos filhotes. A claridade da fogueira delimitava um círculo de sombras em volta dos lobisomens, não fixo, mas dançante, assim como as chamas. Sabedoria-do-Passado mantinha seus olhos na fogueira e cantava com a voz baixa palavras tão antigas quanto a Terra, na língua dos *garous*. As sombras se libertaram do chão e se levantaram, assim como as cortinas de um palco circularam os lobisomens. Agora Sabedoria-do-Passado estava de pé e agia como um maestro diante de sua orquestra. O lobo se levantou também e a mudança tomou seu corpo, suas patas começaram a tomar a forma de braços e pernas, sua cabeça cresceu e o seu tronco mais ainda, assumia a forma que os *garous* chamam de *Crinos*, a forma de guerra. O *Ahroun* se levantou também, caminhou até próximo da fogueira e se curvou, seus joelhos tocaram o chão e os seus braços também, apesar da forma humana estava no chão como um lobo. O *Theurge* era agora Estrela-do-Dia, um antigo contador de histórias da nação *garou*, conhecido por ter se dedicado a juntar as antigas lendas de seu povo.

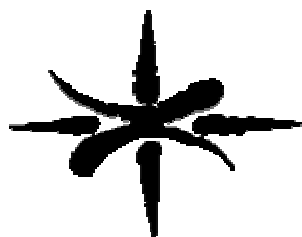
– Cada um de vocês filhotes é membro de uma tribo de nossa nação, somos em treze. Esta noite contarei três histórias diferentes, uma para cada tribo de vocês, o passado pulsa em seus sangues, e as suas linhagens clamam pela continuidade – anunciou Sabedoria-do-Passado com uma voz forte e imponente – Começarei pela *Ragabash*, a primeira face de

Luna. Seu sangue é nobre filha e podemos ver isso em seus traços, você descende dos mais antigos reis da Terra, os Faraós, você é uma Peregrina Silenciosa.



As sombras tomaram a Menestrel e ela sumiu dos olhos dos filhotes, não estava mais no palco. Estrela-do-Dia caminhou até uma cadeira que estava perto da fogueira, era de madeira entalhada e muito bonita, com um gesto elegante convidou a *Ragabash* a se sentar. Os gestos não lembravam em nada o seu colega lupino, era como se ele tivesse sido possuído por algum espírito. Mesmo assim ela não sentia medo. Aproximou e se sentou na cadeira, que até então não se lembrava de ter visto. Mais uma história precisava ser contada.

– Dizem que o seu povo é amaldiçoado – começou Estrela-do-Dia – que vagam pelo mundo por não poderem fixar território, maldição terrível para os lobos. Dizem que vocês não possuem *caern*, dizem até que não são confiáveis, mas a verdadeira maldição que carregam é uma lenda, a profecia do Apocalipse, uma história pesada demais para qualquer tribo levar. Tudo começou com a primeira de sua linhagem. Ela era uma princesa, filha de um poderoso Faraó, tinha o Nilo aos seus pés, mas não era o bastante. A curiosidade pulsava em seu coração, e todos sabem o que essa praga fez com o gato, ela teria morrido se não fosse um lobo. Quanto completou a maioridade e havia passado pelos rituais de iniciação decidiu sair pelo mundo, há muitos mistérios e ela precisava os conhecer. Seu pai não podia mais impedi-la, não era uma simples *parente*, era uma *garou*, possuía um outro tipo de realeza. Na noite de partida da jovem seu pai convocou o espírito da Coruja, sua antiga aliada, e lhe fez um pedido: “Minha filha é jovem, audaciosa e sábia, o Nilo não é o suficiente para a sua curiosidade, ela partirá, pelo Reino e pela Umbra, e eu quero que você a acompanhe, que a proteja, esse é seu dever, farei todas as noites sacrifícios em sua homenagem, cumpra com a sua parte e eu cumprirei com a minha”. O espírito amigo aceitou então sua missão. Após anos peregrinando pelo mundo, desvendando e conhecendo inúmeros outros mistérios e terrores a princesa resolveu desafiar o último grande segredo que a provocava. Fez um pedido para a sua fiel amiga Coruja:



“Coruja, cruzamos os reinos terrestres e umbrais, desafiamos imensos perigos, mas existe um mistério que ainda me atormenta, a Morte, cada povo que conhecemos tem suas histórias, mas a



única coisa que eu descobri dela são essas histórias, quero que você me leve a Casa da Morte, quero conhecê-la”. A Coruja se negou de início, havia prometido protegê-la e a Morte tinha lá seus poderes e não deveria ser desafiada assim. Mas a princesa insistiu e convenceu a Coruja que se atendesse o seu pedido eles terminaram a peregrinação e voltariam ao Nilo. A Coruja aceitou.

Os dois chegaram diante da Casa da Morte e bateram à porta. Ninguém atendeu, mas uma vez bateram e depois de muito tempo a porta se abriu. A Morte estava feliz de receber visitas tão ilustres, e havia preparado um banquete, “são meus convidados”. A princesa muito encantada aceitou e a Coruja recusou, preferiu aguardar do lado de fora. Passada algumas horas a Coruja tornou a bater.

– O que deseja Coruja?

– Vim buscar a minha protegida.

– Não seja descortês, ela está jantando comigo, se quiser entrar é minha convidada também.

– Não, obrigada, eu agradeço.

Esse diálogo se repetiu nas próximas horas, dias, semanas, meses... Até que a Coruja decidiu que estava na hora de cumprir com o seu trabalho. Ela sabia quem era a única ave que poderia ajudá-la. Subiu até os céus, subiu além dos céus, subiu além da abobada celeste até a Casa da Fênix. Explicou a grande ave o ocorrido, a sua missão e implorou por sua ajuda. A Fênix desceu dos céus e invadiu a Casa da Morte. A princesa estava deitada em uma mesa, seu corpo pálido e gélido não tinha nenhum sinal de vida. A Fênix agarrou a princesa com as suas garras, suas chamas inundou o frágil corpo novamente de vida. A ave desafiando a Morte proibiu-a de tocá-lo novamente, e partiu daquele fúnebre cativeiro.

– Por que desafia aquilo que não compreende?

– Preciso saber, Grande Fênix, preciso desvendar os mistérios!

– Se deseja tanto assim venha comigo, levar-te-ei e mostrar-te-ei uma história nunca vista ou ouvida antes, além dos olhos



mortais, venha preciso te levar para essa outra história.

Mais uma história precisa ser contada.

*
* *



Conteúdo

*Hear me my beloved;
I beckon thee through waves of dream
and in mine ears a voice whispers oceans of light
and in thine eyes alone begins
this journey of mine
(Faith and the Muse – “The Dream of Macsen”)*

No mar os movimentos ocorrem mesmo quando tudo parece estático, tente perceber com calma. Calma para suportar a própria calmaria do vento e das correntezas, ou mesmo, ao mesmo tempo, a do corpo em tormenta de suas próprias convulsões: os dentes moles das gengivas podres, da pele queimando ao sol, da barriga se contorcendo implorando pela comida racionada até o próximo porto. E ao redor, tudo calmo; mar indolente ao corpo; principalmente ao corpo sujeito.

Não se prenda nas minhas palavras como se nelas você pudesse encontrar uma forma de sobreviver ao mar. Tente se soltar das bordas, minhas palavras são só a beira do *Maelstrom* que anseio durante a calmaria, ou solte-se e se afogue, ou suporte a calma da própria espera. O mar é indolente, não lhe importa os seus dentes moles, sua fome ou dor. Jogar-se nele deixa-se de ser um gesto pessoal, afogar-se é um movimento do mar arrancando o corpo de seu próprio tempo e entregando-o ao *Maelstrom*. Quando lhe faltar ar, e a água começar a invadir seu pulmão, causando uma dor insuportável que dilacera a sua garganta, seus músculos se contorcerão – tudo vai doer: mãos, braços, pernas não mais te obedecerão – se debaterão com uma força descomunal, em gestos violentos, descontrolados, incontroláveis... deixaria de estar a mercê se si próprio, para passar às forças de seu corpo em convulsão, do sujeito afogado, a força de um corpo escrita, um corpo fala, em convulsões, alguma coisa aconteceria por aí.

Mas por que insistir em forças de mar – calmaria e tormenta – quando diversas outras (divulgações, jogos, didáticas), tão fortes, sabem fazer do jogo sua própria ferramenta? E o fazem tão bem. Desculpe-me o clichê, a escrita nos faz cometer essas deseducações, insistimos porque “*Navegar é preciso, viver não é preciso*”. Todavia, isso

tudo não daria certo, nem seria suficiente para convencer o divulgador ao menos da relevância dessas forças. Talvez porque não seja por aí, nem pelo convencimento, nem pela repetição do clichê.

Outras vozes nos precedem, não nos cabe fazer de surdos para elas. Pois são das forças dessas escritas que nos lançamos e somos provocados a pensar nas possibilidades entre RPG e ciência. O mais importante, nos colocam em um desassossego com o mundo, sentimento típico da calmaria que nos quer lançar em tormenta. Estado de movimento no qual “*Olho-o com o desconforto da cabeça mal voltada / E com o desconforto da alma mal-entendendo*” (PESSOA, 1986). Desassossego mola de uma divagação. *Olho-o*: o mar, o RPG, a divulgação, a ciência, as biotecnologias “*E tudo isto me pesa como uma condenação ao degredo, / E tudo isto é estrangeiro, como tudo*” (PESSOA, 1986). Só assim, quando se desfaz do “eu” e do “mundo”, nesse intervalo-ruptura da correspondência, no momento em que o mundo não está mais submetido a um eixo de compreensão e sentido que temos o tempo de calmaria. E podemos, então, nos mover para fora de um tempo que ordena e explica o mundo, fazendo do real a sua verdade.

Lançamo-nos então por alguns escritos que pensam o RPG e a sua relação com a educação. Não em busca de acertos e/ou erros, mas de apostas e posicionamentos que nos possibilitem um movimento de calmaria, de desconexão com o próprio mundo, em direção a uma divagação. Começamos então com uma (PAVÃO, 2000) busca em conhecer o que os narradores (ou mestres) liam e escreviam para criar as aventuras para os seus jogadores, uma aposta que nessas leituras e escritas, por intermédio de um “autor”, estariam as forças inventivas do RPG:

Observo esse povo que joga RPG: calça Jeans, camisetas de grupo de rock, anéis de caveiras, brincos, pircings, tênis e sempre, uma mochila. O que eles trazem nestas mochilas? Observo a mochila de um mestre aberta sobre a mesa, de dentro dela saem dados, canetas coloridas, uma pasta preta dessas tipo arquivo com fichas de personagens, alguns desenhos de personagens, um caderno de notas, e livros, muitos livros. Os mestres de RPG quase sempre têm mochilas recheadas de pesados livros (PAVÃO, 2000, p.37).

Na investigação dessas mochilas encontraram-se romances, revistas em quadrinhos e filmes que se repetiam, ecoavam nas narrativas feitas nas mesas de jogos. Daí nos coloca: “*de dentro dela saem dados, canetas coloridas, uma pasta preta, dessas tipo arquivo com fichas de personagens, alguns desenhos de personagens, um caderno de notas, e livros, muitos livros*”, no entanto: “eles saem da mochila para ir para onde?”. Se voltarmos para a

figura do mestre e fizemos dele autor da narrativa (PAVÃO, 2000; RODRIGUES, 2004) podemos encontrar um ponto pacífico para estabelecer um sentido a narrativa do RPG; no entanto, arriscando por outro caminho: pelas próprias forças de tudo aquilo que foi jogado na mesa, daquilo que conseguiu sair da mochila poderemos nos dispersar em busca de um desassossego. Talvez tenham até saído da mochila, mas precisamos ainda que saiam da lógica de submissão a qual a busca pelo autor da narrativa propicia.

Esse autor que tanto se busca é um sujeito, alguém criativo, como uma fornalha de criação, um ponto de origem para a narrativa e a invenção, e o lugar de onde se ordena todo o sentido do texto (FOUCAULT, 1996a). O “eu” de onde nasce e se afirma todo o discurso:

“O que interessa, na verdade, é observar se os livros apresentam a marca do escritor original” (RODRIGUES, 2004, p. 155). Marca?

Sim! Mas quem deixa marcas? Quais marcas? Marcas para nos colocarmos na pista de que? No RPG os homens-lobos escrevem com



marcas, eles são chamados de *Garou*, filhos de *Luna* e defensores de *Gaia*. Personagens e narradores dessas histórias, porque não poderia ser as marcas deles, ao invés das do autor-mestre?

A própria investigação que caça as marcas do escritor original compreende a dificuldade dessa empreitada:

É importante notar que, quando se acompanha partidas de jogadores jovens, torna-se difícil distinguir o que é elaboração pessoal já que eles participam de uma cultura dominada pela imagem.

É indispensável para o exercício do jogo que se mantenha a multiplicidade de conexões, identificáveis por meio das alusões a todo tipo de mídia nos enredos produzidos (RODRIGUES, 2004, p. 161).

O RPG possui uma *multiplicidade de conexões*. Portanto não se trata de separar, dividir todas as palavras que podem estar a caminho do *Maelstrom*, muito menos de querer encontrar nos sujeitos a origem delas. Palavras proliferam-se de palavras, uma força sem sujeito, um corpo escrita que se afoga no *Maelstrom*, é difícil de distinguir o que é elaboração pessoal, porque no mar não se trata de pessoas, mas isso não quer dizer que seja desprovido de povo.

Uma brisa gelada soprou ao meu lado, e eu tremi com prazer, por mais incompatível que isso parecesse em meio ao funil gigante de chamas. Então, muito repentinamente, Madre Francesca desapareceu e o calor do ciclone solar me queimou sem piedade. Eu gritei em agonia e raiva, assombrado pela sua traição completa. Eu me senti escurecendo e desmanchando em cinzas. Então, por um segundo desvairado e apavorante, eu não sentia mais nada além do horror momentâneo e absoluto de tornar-me ninguém, o instante assustador e desamparado antes do conceito de “eu” não ter mais significado. O momento passou, e toda imagem da consciência desapareceu no vácuo. Não existia mais “eu” (BRUCATO, 1999, p. 162).

Esses livros de RPG também podem ser (se trata de um “ser” múltiplo e não uma definição) deslocamentos, um desassossego entre o autor, o narrador e o eu. O trecho acima foi encontrado em: “*O livro das sombras*” (BRUCATO, 1999), esse título é, também, dado genericamente aos livros nos quais os magos deixam registrada toda a sua experiência em vida com a mágica. Porém esse livro não é sobre as experiências de um mago específico, e sim uma pluralidade de narrativas “de” e “com” personagens / narradores distintos, dessa multidão escorre menos a escrita da experiência de vidas e mais uma força de dispersão pelo movimento da mágica entre as narrativas. Essa mágica é só outro nome para o que chamaram até aqui de fabulação.

O ponto pacífico do autor movimentava-se em um desconchego da calma? Como insistir, agora, no autor, seja ele mestre ou jogador? Deslizamos pela superfície do texto e não trombamos em nada, nos encontramos perdidos nas florestas de nossas vidas e Virgílio não estava lá para nos ajudar. Gritamos, convulsionados pelos desencontros: Não, não, não! Nem é um “não” para negar, assim como o corpo que se afoga e luta contra o seu salvador não o faz para impedi-lo. Exigimos do corpo-texto que seja fiel a seu autor. Fidelidade matrimonial: de mãos dadas com outros é a traição do plágio. Se não reconhecemos aquelas palavras celebramos como a glória da virgem! Não! Nem mesmo quando o autor deixa de ser uma pessoa e passa ser a ciência. A fidelidade ao laboratório é da mesma natureza que resguarda a fidelidade do pequeno burguês – *as mãos trêmulas apontam tentando certa descrição* – “*vejam, Charles e a bela Emma, o casal Bovary está passeando*” – enquanto Charles segue fiel, sua amada esposa fabula o mundo. “*Mas não era ele o médico?*” – “*Não, não terminou o curso de medicina, fez apenas o suficiente para cuidar das pequenas enfermidades; quem cria tudo mesmo é Emma, a esposa, inventa até castelos para seus amantes, mas ele é muito fiel*” – (FLAUBERT, 2010).

– No mar a tormenta é a única certeza dos marinheiros que estão à mercê da calmaria –

Caso o RPG limite-se à narrativa criada no jogo acabaria sendo objetivo demais, restrito demais. Assim como o jogo também não pode acabar sendo limitado às narrativas que proliferam nele. A narrativa só é o objetivo do jogo, se for um objetivo fictício, caso contrário o jogo continuaria como ferramenta de uma intenção, ou de um saber. A multidão de imagens, palavras, textos, citações, que ecoam no RPG repercutem também na própria mesa e nos seus livros. Fazendo tanto do jogar, quanto do jogado dispersões de tempos.

Já viu uma mesa de RPG antes? Não é necessariamente uma mesa, e sim o lugar onde se joga. Poderia ser uma mesa, mas também chão, quintal, qualquer lugar onde um grupo de pessoas possa se reunir. Espalhado por ela haverá dados, muitos deles, com diferentes números de faces (4, 6, 8, 10, 12 e 20), livros, os mais variados: desde romances, a livros específicos de RPG; caderno, folhas de papel soltas, fichas de personagem, lápis, borracha, salgadinhos, refrigerantes, revistas em quadrinhos e muitas outras coisas que alguns dos jogadores quiserem trazer para compartilhar com o grupo. Tem os jogadores também. Todas essas coisas dispersam o jogo e a narrativa, até mesmo os jogadores com as suas conversas que ocorrem durante o jogo, misturando o filme que viram na última semana com a cena que acabou de acontecer. Os dados são usados para indeterminar acontecimentos no jogo, se algum personagem conseguiu, ou não, fazer algo; se teve sorte, ou azar, em encontrar o que procurava; se conseguiu convencer, ou foi dissuadido, em uma conversa com outro personagem. Esses lançares de dados não encerram a ação, é mais o percorrer dos acontecimentos do jogo. É bem simples, jogam-se os dados abrem-se campos de possibilidade. O movimento dos dados convulsiona a narrativa para caminhos improváveis ou indesejados, ou mesmo para os cobiçados pelos personagens e/ou jogadores. Assim como aquele conto, daquele escritor argentino (BORGES, 1989), que se chama “*O jardim dos caminhos [veredas] que se bifurcam*”. Os dados estão lá para bifurcar caminhos, fazer das infinitas possibilidades todas possíveis. Porém você pode argumentar que ocorre uma escolha, o dado lança algo que aconteceu, entre as opções do que “pode acontecer”, ao invés de bifurcar o caminho. O dado não é um objeto, é um movimento, um desassossego. Talvez o dado objeto faça isso, mas ele é apenas um fragmento do dado movimento. Os dados abrem para a narrativa as infinitas possibilidades, onde qualquer

coisa poderia acontecer, mesmo aquilo que está fora da possibilidade do próprio dado: “Vocês estão andando e encontram um (rolar de dois dados, sai 4 e 4, consulta-se a ‘Tabela de Espécies Incrivelmente Imbecis’, um... ‘elefante anão’, não, não ia ficar legal, ignora, pensa um pouco...) ornitorrinco manco da patagônia”.

O jardim de caminhos que se bifurcam é uma enorme charada, ou parábola, cujo tema é o tempo (...) O jardim de caminhos que se bifurcam é uma imagem incompleta, mas não falsa, do universo tal como o concebia Ts’ui Pen. Diferentemente de Newton e de Schopenhauer, seu antepassado não acreditava num tempo uniforme, absoluto. Acreditava em infinitas séries de tempos, numa rede crescente e vertiginosa de tempos divergentes, convergentes e paralelos. Essa trama de tempos que se aproximam, se bifurcam, se cortam ou que secularmente se ignoram, abrange todas as possibilidades. Não existimos na maioria desses tempos; nalguns existe o senhor e não eu. Noutros, eu, não o senhor; noutros, os dois. Neste, que um acaso favorável me surpreende, o senhor chegou a minha casa; noutro, o senhor, ao atravessar o jardim, encontrou-me morto; noutro, digo estas mesmas palavras, mas sou um erro, um fantasma (BORGES, 1989, pp. 81-82, grifos do autor).

Figura 07

Tabela de Falhas no Teste de Hipnotismo

Quando um personagem falha num teste de Hipnose (v. pág. 41) com uma margem muito grande, você pode dizer que o feitiço virou contra o feiticeiro e que o hipnotizador está sob o controle de seu alvo. Muito justo. Mas se quiser, você pode em vez disso jogar os dados e escolher uma entrada desta tabela, para ver como o hipnotizador se comporta. O personagem acredita que ele ou ela é um(a):

- 11 Galinha
- 12 Gaviões
- 13 Máquina de lavar roupa
- 14 Coletor de Impostos
- 15 Orfão
- 16 Caçador de Elefantes
- 21 Agente secreto
- 22 Vampiro
- 23 Trapezista
- 24 Leão
- 25 Leão covarde
- 26 Espantalho
- 31 Homem de Lata
- 32 Terrier escocês
- 33 Bruxa malvada
- 34 Bruxa bondosa
- 35 Munchkin
- 36 Bombardeiro B-1
- 41 Equilibrista
- 42 Homem da carocinha
- 43 Marciano (verde)
- 44 Super-herói
- 45 Malabarista
- 46 Grande Inventor (Astúcia 7)
- 51 Cientista Louco
- 52 Policial
- 53 Criminoso
- 54 Detetive
- 55 Pelotiqueiro do circo
- 56 Jogue mais duas vezes
- 61 Jogue os dados e consulte a Tabela de Espécies
- 62 Jogue os dados e consulte a Tabela de Espécies Incrivelmente Imbecis
- 63 Jogue os dados e consulte a Tabela de Objetos/ Animais Aleatórios
- 64 Jogue os dados e consulte a Tabela "Chame um táxi para mim!"
- 65 Jogue os dados e consulte a Tabela de Coisas Cando do Céu
- 66 Jogue os dados, consulte todas as cinco tabelas e combine os resultados.



Tabela de Espécies Incrivelmente Imbecis

- 11 Agrimensora
- 12 Violeta Africana (com Sementes de Várias Coisas - atire-as no chão e jogue os dados para ver o que brota!)
- 13 Microchip (diz apenas "Sim" e "Não")
- 14 Máquina de Escrever
- 15 Peixe-crocodilo
- 16 Fotocopiadora
- 21 Máquina Fotográfica com flash
- 23 Camaleão (com um valor alto em Mudança Rápida/Disfarce)
- 24 Escritor de ficção científica
- 25 Matador (toureiro)
- 26 Raia Gigante
- 31 Peixe-boi
- 32 Manitu (espírito dos índios americanos)
- 33 Minotauro
- 34 Navio de guerra
- 35 Manticora
- 36 Wando
- 41 Motocicleta
- 42 Carro de corrida
- 43 Pônei miniatura das ilhas onetiana
- 44 Elefante anão
- 45 Aspirador de pó
- 46 Cobertor elétrico
- 51 Ferro de passar roupa (com a tábua)
- 52 Sabujo
- 53 Esqueleto de dinossauro
- 54 Cabrito Montês
- 55 Vampiro
- 56 Estrela-do-mar
- 61 Girassol (emite luz solar)
- 62 Búzio
- 63 Ostra
- 64 Pavão
- 65 Betarda
- 66 Fascólomo



Talvez as narrativas inventadas no RPG sigam uma sequência clara de escolha e efeito em uma linearidade sempre continua, isso seria possível se o objetivo do jogo fosse a ordenação, ou a explicação – porém não se trata de definir o RPG, mas de percorrer intensidades – portanto a invenção da narrativa também se dá em tempos, universos, dimensões, planos... quaisquer um desses campos de probabilidade distintos, e ainda tudo dentro de um mesmo mundo. Tempo da mesa, da narrativa, dos livros. Desde que o falso seja compreendido como potência e a verdade não seja o eixo de algum sentido único.

De dentro de uma única narrativa sobre viagem no tempo, por exemplo, poderia se contorcer sempre para um mesmo ponto inicial da narrativa mediante um acontecimento (que pode ser caótico) e os dados dificilmente possibilitariam que o seu transcorrer acontecesse exatamente igual às vezes precedentes; ou, então, podemos contar histórias paralelas com os mesmos personagens, por exemplo, Ts'ui Pen e Newton poderiam se conhecer na China (no século XIX) e se unirem para criar um labirinto, enquanto em paralelo se narra uma outra história onde esses dois são inimigos na Inglaterra durante o século XXV (futuro fictício), nada impede de um portal tocar, ou cruzar essas paralelas narrativas. São muitas as possibilidades de escolha. Todavia, a afirmação mais forte das infinitas séries de tempos não se encontra em uma única narrativa, mas sim em várias delas ao mesmo tempo: como se todas as mesas de jogo compartilhassem do mesmo mundo, afinal não compartilham? Os livros de RPG operam apenas como sugestão de cenário, a traição é a própria proposta do jogo, lembra-se do trecho acima no qual o aprendiz da Madre Francesca nos contava sobre uma de suas experiências mágicas? Em uma mesa de jogo pode acontecer uma narrativa em que eles não existiam; nalgumas outras existiria a senhora e não o aprendiz. Noutras, o aprendiz, não a senhora; noutras, os dois. Nesta, *que um acaso favorável me surpreende*, a senhora chegou à casa do aprendiz; noutra, a senhora, ao atravessar o jardim, encontrou-o morto; noutra, ela diz as mesmas palavras, mas é um *erro*, um *fantasma*, enfim, em cada mesa uma bifurcação, em cada lance de dado uma bifurcação, sempre bifurcações. Sem contar cada um dos mundos que não tem por traição livros de RPG, mas sim outras coisas com que cruzaram em cada jogo (filmes, romances, músicas e quadrinhos principalmente).

Não se junta tudo isso em um único monte e batiza tudo de RPG, apesar de que tudo isso devêem RPG. São dispersões e não delimitações. Não se trata de criar uma caixa onde possa se colocar tudo que é RPG, não serviria nem de lastro para o navio. Trata-se de deixá-los sair e ir embora, a colheita e classificação não possibilita a intensidade das forças de dispersão:

Isto está ficando impossível para cada coisa que eu quero ganho duas que não quero. Quanto mais raiva tenho, pior para mim. Jogo o limão para acertar as coisas, e as coisas me acertam; para atingir as coisas, e as coisas me atingem; para ter coisas, e as coisas me têm; para derrubar coisas, e as coisas me derrubam; para me vingar das coisas, e as coisas se vingam de mim; para experimentar as coisas, e as coisas me experimentam; para entender as coisas, e as coisas não me entendem. Desse jeito, o mundo inteiro vai acabar caindo em cima das minhas costas, como se eu fosse atleta de circo (PIGNATARI, 2008, p. 25)!

Dois movimentos de dispersão, o primeiro na narrativa do RPG: imagens e palavras que invadem, transitam, transpassam, pulverizam-se por entre as falas no jogo. O segundo é a dispersão da mesa: conversas entre jogadores, dados, ambiente, tudo que está em volta da mesa adquire movimento. E, por fim, a terceira dispersão: a dos livros. É também um movimento – velocidades. Os movimentos na fala, e na mesa também deslocam as escritas nos livros, que se pulverizam em suas páginas tabelas, imagens, regras, narrativas, notas sobre questões diversas, caixas de textos tratando de assuntos próximos aos quais se discutiam no corpo do texto. Afogamento de um corpo escrita que não pode respirar. Respirar um ar puro, de pura ciência, pura política, pura ficção. O afogamento dilacera a garganta e inunda o pulmão, faz dele um aquário velho e sujo, limoso, fétido, onde o limbo entre as coisas impede as fronteiras. Pulmão cheio de água, tosse, tosse... e arremessa suas partículas ao nada.



É claro, pensou Benham, é aquele paciente. Nunca havia jeito de ele se lembrar da procissão de nomes, rostos e pênis, com seus constrangimentos, suas fanfarrônicas, seus cheiros suarentos, nervosos e suas doencinhas tristes.

— Mm. O que tem isso?

— Está se espalhando, doutor. Sinto toda a parte inferior do meu corpo como se fosse de outra pessoa. Minhas pernas e tudo o mais. Posso sentir, sem problemas, e elas vão onde quero que vão, mas, às vezes, tenho a sensação de que se quisessem ir a um outro lugar — se quisessem cair no mundo — seriam capazes disso e me levariam junto. Eu nada poderia fazer para impedir.

Benham sacudiu a cabeça. Não tinha, de fato, escutado.

— Vamos mudar seu antibiótico. Se o anterior ainda não acabou com a doença, estou certo de que esse acabará. Provavelmente, também vai se livrar dessa outra sensação. Talvez seja apenas um efeito colateral do antibiótico (GAIMAN, 2002, pp. 226-227, grifos do autor).

Está se espalhando, contaminando, *sinto toda a parte inferior do meu corpo como se fosse de outra pessoa, isto está ficando impossível, para cada coisa que eu quero ganho duas que não quero*. Junte, junte tudo e dê um nome, vamos faça isso, ou deixe vazar, entre os dedos, deixe que leve a pele por entre os dedos, deixe que leve os dedos, por entre os dedos. Leve tudo e faça disto um vazio. Olhe a calma do mar depois da tormenta, apenas um pedaço de madeira à deriva, um homem esgotado o abraça, em tinta azul toda desbotada, com letras redondas e bonitas, grafada no pedaço de madeira: o nome de um velho navio.

O RPG investe em uma força de dispersão e divagação em sua narrativa, em seu jogar e em suas leituras. Traz para si, de todos os cantos, falas, imagens, palavras, ideias, inspirações e repetição. Um movimento de pilhagem. A pilhagem é um roubo, um saque, um ato de selvageria. “*Rouba-se o alheio, tira-se a posse, o que é de outro (pilha-se, faz-se plágio, copia-se)*” (GODINHO, 2008, p. 8). Porém não se trata apenas do que o narrador (mestre) pilha em suas disputas para trazer ao grupo, mas todos os contadores de histórias (narradores, mesa, livros) tornam-se ladrões, piratas e falsificadores. Nem mesmo de capitão poderíamos chamar o narrador (mestre) que se passa por autor, pois práticas comuns na mesa de jogo seriam consideradas insurreições contra a autoridade desse suposto líder.

A uma certa altura do jogo, o grupo chega a um forte “Coronel Howard” para salvar uma companheira da tal índia que integrava o exército sulista que se encontrava em domínio de seus rivais. O mestre expõe uma planta baixa do forte que ele preparou e imprimiu em seu computador. Chegando ao forte, depois de muitas aventuras os players vão, através narrativa, dando vida àquela planta. Cada qual vai descrevendo um recanto, colocando janelas, portas, muros, descrevendo as camas, os ruídos, a lógica do lugar, as regras internas. (...) **[Após o surgimento de alguns empecilhos que compõe o desafio da narrativa o grupo decide acordar um oficial jogando uma pedra na janela]** (...) A figura do oficial, que é um NPC (no playing character, ou seja, um personagem que não é representado por nenhum dos jogadores e é conduzido pelo mestre), vai sendo construída pelos jogadores: ‘Ele usa ceroulas’, diz um. ‘Ele tem um bigodinho ridículo’, diz outro. ‘E uma rendinha na cabeça’, completa um terceiro (PAVÃO, 2000, p. 105).



Figura 08 Dead Lands - The book o' the dead

Todos jogam os espólios de suas pilhagens na mesa e o que se tem é uma narrativa que não é exatamente a “expressão pessoal” de cada um deles, a narrativa torna-se um bloco de diversas pilhagens. Querer separar esse bloco entre referência e autoria apenas

coagula a sua força de movimento, a soma dessas referências e autores não volta a recompor o bloco. Pilha-se de filmes, de quadrinhos, de músicas e de leituras (em seu sentido mais amplo).

Não quis criar uma nova mãe para mim. Teria sido como profanar a memória viva e dolorosa de minha verdadeira mãe. Mas um avô sim, o avô da minha primeira fantasia, eu quis inventar.

Oh, de quantos vovozinhos verdadeiros, de quantos velhinhos seguidos e estudados um pouco em Turim, um pouco em Milão, um pouco em Veneza, um pouco em Florença, foi composto esse meu vovozinho! Tomava deste aqui a tabaqueira de osso e o grande lenço de xadrez vermelho e preto, daquele outro lá, a bengalinha, de um terceiro, os óculos e a barba, de um quarto, o jeito de caminhar e assoar o nariz, de um quinto, a maneira de falar e de rir; e surgiu um velhote magrelo, um pouco rabugento, amante das artes, um avozinho atrevido que não quis que eu seguisse um curso regular de estudos, preferindo me instruir ele mesmo, com sua viva conservação e me levando com ele, de cidade em cidade, por museus e galerias (PIRANDELLO, 2010, p. 113).

O RPG quando divaga a ciência a faz em pilhagens e não por fidelidade. Não se pretende a repetição do certo e do correto segundo a verdade, mas sim: “*Para cada coisa é preciso encontrar os meios particulares pelos quais ela é afirmada na sua mais alta potência, ‘pelos quais ela cessa de ser negativa’*” (GODINHO, 2008, p. 5), ou seja, não repetir pela preservação de uma identidade (a do laboratório), mas em busca da diferença, que não se afirma por si só. É necessária então uma violência, uma pilhagem, que rasgue a ordem inicial e possibilite o pensamento e a criação, libertar da coagulação, rasgar a fresta pela qual o devir possa trazer a diferença.

A narrativa da divulgação científica faz da ciência um tempo presente que convoca o passado e o futuro a serem suas testemunhas. Enquanto que o futuro seria a possibilidade concreta do presente, o passado seria a sua afirmação de sentido. Por lidar com um único presente possível, a divulgação só possibilita uma escrita do passado (a história verdade) e uma do futuro (a promessa da utopia), ambas submetidas ao presente. Fazer do RPG divulgação científica seria então submetê-lo como ferramenta para essa lógica temporal (sobre o uso do RPG em aulas de história):

E se eles fizerem um motim no barco? Tudo bem. Três caravelas não se perderam depois do cabo? Pois é, pode ser uma delas. Só tem que ter um Cabral no mundo? Não, os portugueses têm nomes todos iguais. Existem vários “Cabrais”, todos da mesma família. Então, eles mataram o Cabral errado, tomaram o barco errado e foram embora. E não alterou a História do Brasil. Você tem como salvar todo tipo de história porque você é o Mestre do jogo, você é o narrador, você controla a história. E você já criou aquela linha com a história inteirinha, então você sabe como se precaver das intempéries que eles criarem, você sabe como manipulá-los, por onde conduzi-los (ZANINI, 2004, p. 41).

A divulgação científica propõe fazer de mestre um *deus ex machina* (força de um autor onipresente e onipotente) para que possa preservar a história. Uma lógica guiada pelo medo, o que não se permite a fabulação. Caso tenha tanto medo de não encontrar o Brasil, de Cabral morrer e de pensar a história para fora da sua lógica de verdade e memória, por que então se joga ao mar? Era mais seguro ter ficado em terra. Que a história se perca antes das caravelas. Antes de embarcar no *Pequod*, Ismael foi avisado de que se não estava preparado para ir enfrentar o mar e as baleias, poderia servir na marinha mercante (MELVILLE, 2010). Porém quando pensamos o RPG em divagação não procuramos um funcionamento ferramenteiro, um instrumento de tortura. A divagação movimenta pelas forças de intensidades e não pelo ato de sujeição. Portanto aposta no RPG em sua intensidade de ladrão, pirata e falsário, capaz de roupar, pilhar e enganar. Roubar da narrativa da divulgação o seu tempo, e produzir desse roubo a diferença. Lançar a narrativa dispersão, e mudança. Não só aceitando, mas produzindo infinitas afirmações, mesmo quando impossíveis entre si, bifurcando as veredas do jardim. Entregando-se ao *Maelstrom*.

O bem ensinar (chamaremos de didática aqui) e a divulgação compreendem a ficção por dois campos do possível: o escapismo e a representação (RODRIGUES, 2004). O escapismo afirma a ficção como uma fuga de uma suposta “dureza” da realidade para um imaginado mais agradável. Ou seja, a ficção seria a válvula de escape, que nega uma realidade dada e indiscutível em favor de um delírio reconfortante:

A atividade dos jogadores parece buscar a leveza como reação ao peso da vida, a leveza da fantasia que acompanha a literatura popular através dos tempos, a leveza da ficção abrandando a realidade (RODRIGUES, 2004, p. 161).

O escapismo, em um exercício narcisista, encara a violência presente na ficção como uma representação da realidade. Deste modo, se a ficção trabalha com algum tipo de suavidade ou prazer é fuga, se investe em violência e dor é realidade. Portanto a ficção seria uma forma de alienação do homem ao mundo real, impedindo qualquer tipo de ação e

mudança entre o alienado e o objeto da alienação. Isso quando a ficção não é encarada como insensatez completa, delírio ou loucura. O que torna o sonhador não apenas alienado, mas beirando uma patologia mental. No entanto o mar nos oferece as sereias e seus cantos, não se foge delas, não porque não se foge da verdade, mas porque nos encantamos com as próprias palavras que usamos para afirmar o mundo.

Já a representação seria o “trato saudável”, ou de “bom senso” entre a ficção e a divulgação. Que quando bem usada comporta um acordo de cavalheiros para o uso bem intencionado da ficção pela divulgação e pela didática:

Em nenhum momento, procuram representar com fidelidade um oficial americano por exemplo, mas antes, uma caricatura do que seria um oficial, um cowboy, uma índia, um pistoleiro, etc., como se a imagem fosse mais atraente que a realidade. O material destas paródias são os filmes da TV e do cinema, suas frases de efeito, um certo tipo de humor americano, tudo vai sendo tomado como matéria-prima para a criação de seus personagens e de suas falas, tanto quanto do próprio cenário (PAVÃO, 2000. p. 106).

A preocupação do uso representacional da ficção pela divulgação está em sua fidelidade ao real. No escapismo um real dado do qual se foge, e agora um real dado que se representa através de um discurso ficcional. A fidelidade seria importante para garantir que o que está sendo “ensinado” através do RPG se efetue como correto e verdadeiro. Garantias de que a ficção não deturpe, ou simplifique um real mais profundo. A infidelidade resultaria no erro, na desgraça dos Bovary (FLAUBERT, 2010). O roubo para a divulgação compõe um retalho caricato e estereotipado (errado) de características dadas: inventadas e fixadas pelo cinema norte-americano. O trecho citado acima me movimenta a interrogar até que ponto um oficial, um cowboy, uma índia, um pistoleiro não são, eles próprios, caricaturas dos homens e mulheres norte-americanos do final do século XIX? O que seria “*representar com fidelidade um oficial americano*”? Seria apelar para um outro estereótipo aceito como real?

Por um lado a imagem está sempre caindo na condição de clichê: porque se insere em encadeamentos sensório-motores, porque ela própria organiza ou induz seus encadeamentos, porque nunca percebemos tudo o que há na imagem, porque ela é feita para isto (para que não percebamos tudo, para que o clichê nos encubra a imagem...) (DELEUZE, 1990, p. 32).

Tanto a imagem, quanto o texto e as narrativas estão *sempre caindo na condição de clichê*. A escrita, a formulação, e a leitura das narrativas (e seus encadeamentos) induzem uma lógica representacional que coagula as forças que deslocariam os sentidos das

palavras. Ao se propor a representação com fidelidade, a divulgação acaba fechando a dispersão das possibilidades de pensamento, sempre retornando a uma leitura científica e “real” daquelas palavras. A fidelidade à ciência nos prenderia a um clichê, e essa escrita *é feita para isto (para que não percebemos tudo, para que o clichê nos encubra a fabulação)*. O clichê é menos a repetição de um modelo fora de moda, e mais a circunscrição dos sentidos em uma única possibilidade, tornando perceptível pelo que está dado, pelo que antecede a própria imagem ou texto. Impossibilitando assim o deslocar dos sentidos e as frestas por onde as percepções possam escapar.

Recrutar a saga das Entradas e Bandeiras através do RPG nos dá a chance de reviver a aventura da conquista do interior do Brasil, mais acima de tudo, nos dá a oportunidade de refletir sobre o preço que foi pago por essa conquista (RINCON, 1999, p. 4).

O trecho acima foi retirado de um suplemento de um dos livros (RINCON, 1999) de uma série elaborada para o sistema de jogo GURPS (JACKSON, 1993), com o objetivo de produzir material para aventuras de RPG ambientadas em cenários históricos no Brasil e o seu uso didático. O escritor aposta na possibilidade do RPG representar o Brasil por volta dos séculos XVI e XVII ao ponto de ser possível *reviver a aventura da conquista do interior* do país. Para *reviver* é preciso muito mais fidelidade do que para *se viver*. A aposta seguinte – “*refletir sobre o preço que foi pago por essa conquista*” – tem um modelo de memória e de escrita moral sobre a história (valeu a penas? foi custoso?). Não se trata de proliferar, divagar, romper com esse modelo de memória estabelecido, mas de voltar e se afirmar sobre ele. Se trata exatamente de refletir, fazer do jogo um espelho para a memória histórica. Dessa proposta de jogo temos a fixação de um clichê da ciência: os bandeirantes como conquistadores necessários, mas heróis ou vilões? Uma afirmação (mesmo quando se faz como pergunta) que já estava dada antes do jogo, que já havia circunscrito as possibilidades da percepção e da invenção. Além das inúmeras gravuras dos artistas Jean Baptiste Debret (1768 – 1848) e Johann Mortiz Rugendas (1802 – 1858) ao longo do livro como representação de imagens do cotidiano do Brasil colônia. Esse clichê científico encobre a possibilidade de vermos qualquer coisa que não seja os bandeirantes diante da questão heroica, e as imagens desses artistas fora da lógica da memória do cotidiano colonial. Um clichê científico que se afirma pela fidelidade e não pela sua fuga.

A invenção no jogo que se faz infiel seria só uma caricatura ou seria um roubo? Roubo que não pretende a propriedade da coisa, um roubo que tome aquilo para se tornar outra coisa, já não mais nos mesmos eixos (GODINHO, 2008). Roubo que produz a diferença e o movimento. Que nos lança a busca dos princípios de um jogo puro (DELEUZE, 2009).

O jogo puro é uma força de divagação, de caos. Não se trata de vencer ou perder, ou mesmo de hierarquizar os movimentos de um jogo (sejam de destreza ou do acaso). Nem da repartição de seus movimentos, seus lances de caos não se restringem a uma única ou específicas jogadas, todos os lances compartilham desde acaso, desta vontade que é exclusiva dos sujeitos pensantes, ou dos sujeitos jogadores.

*Lendo as entranhas:
Um Rondel*

*Chamam de acaso, ou sorte, ou chamam de Destino –
As cartas e estrelas que tombam por vontade própria.
O amanhã se manifesta e traz a conta
Para cada beijo e morte, as pequenas e as grandes.
Queres saber o futuro, amor? Então espera:
Responderei tuas impacientes perguntas. Ainda –
Chamam de acaso, ou sorte, ou chamam de Destino,
As cartas e estrelas que tombam por vontade própria.*

*Irei até ti esta noite, meu bem, quando for tarde,
Não me verás; talvez te arrepies.
Esperarei até que durmas, então tomarei o que é meu.
E será teu futuro numa bandeja.
Chamam de acaso, ou sorte, ou chamam de Destino.
(GAIMAN, 2002, p. 9).*

A série de jogadas não compõe uma ordem, uma sequência de causalidades diretas – princípio do jogo puro (DELEUZE, 2009) – se faz necessário invocar essas forças do caos-tempo: tempo infinitesimalmente dividido, caos-tempo-loteria, a Companhia da loteria da Babilônia, de Borges: “*é indiferente afirmar ou negar a realidade da tenebrosa corporação [a Companhia da loteria], porque Babilônia não é outra coisa senão um infinito jogo de acasos*” (BORGES, 1989, p. 54). Assim como o mar. Invocar do RPG seus três movimentos dispersivos em uma “loteria” de caos, que joga a narrativa. O RPG divaga ao afirmar a chegada de Cabral, a revolta em seu navio, sua abdução por alienígenas, seu afogamento no *Maelstrom*... Chamem “*de acaso, ou sorte, ou*” chamem “*de Destino – / As cartas e estrelas que tombam por vontade própria*”, mas não façam delas mais memórias, explicações e verdades. Fazer da divagação e do RPG a ficção da própria divulgação, a

afirmação de todos os tempos e todas as séries. Da parte de regras de um livro de RPG: “Ignore a lógica e as regras da natureza” (COSTIKYAN, 1996). Pois o mar em tormenta não se fará submetido a nenhuma dessas regras.

“Lendo as entranhas” desafia o visionário, o profeta, o navegador ao jogar o futuro como carta incógnita. Não por ser impossível a sua indeterminação, e sim a sua determinação, os lances de dados do acaso, sorte e destino são séries infinitas em um jogo puro. Mesmo que a divulgação insista em descrever a tecnologia do amanhã, os homens, curas, conquistas... não faz mas que insistir que uma vereda é mais verdadeira que as demais no jardim (BORGES, 1989).

Quando o RPG em divagação convida a ciência para um passeio no jardim acontece (FLAXMAN, 2008) um encontro entre a ciência e a ficção: “(...) *a ficção científica compromete-se a tornar a ciência uma ficção, desviando seus fluxos de informações para todo tipo de realidades alternativas, ao mesmo tempo utópicas e cautelosas, estranhas e familiares (...)*” (FLAXMAN, 2008, p. 4). Conceber a ficção como potencial para se ler as entranhas do futuro. Não em sua profundidade, ou em sua exatidão, mas no desmantelamento de seu corpo. Não se trata de assumir a ciência como verdade do mundo e a divulgação como seu evangelho (o livro das boas novas). Nenhum “*espaço probabilístico*” é capaz de dar conta do futuro (FLAXMAN, 2008), pois as infinitas possibilidades não podem ser restritas a um conjunto. A potência da ficção estaria em bifurcar veredas para além do possível estatístico.

Quando o RPG em divagação rouba a ciência não é para criar uma fantasia de verossimilhança. Fazer de sua fabulação uma máscara de real. Não se rouba a verdade da ciência, se rouba seus enunciados para produzir diferença, bifurcar veredas, em um mundo o dragão é um ser mágico, em outro uma criatura estudada pela biologia. O Dragão em um dos livros de D&D (COLLINS, 2003) não é o monstro de um bestiário medieval, ou mesmo um daqueles que assombravam os mapas dos navegantes do Renascimento, também não os deixa de ser completamente. Toma a ciência como um enunciado, uma voz dentro do discurso que faz dele um corpo mapeado, um corpo *órgão-nizado*. Não se trata nem de se fazer passar por real ou plausível, é mais um voz, uma enunciação sem origem e sem genealogia (tradicional):



Figura 09

Os números indicados no desenho compõem referências que são explicitadas pelo texto sobre os órgãos internos do Dragão:

A dragon's brain (2) is exceptionally large, even for such a big creature, and it continues to grow as the dragon grows. It has highly developed sensory centers with specialized lobes that connect directly to the eyes, ears, and nasal passages. The brain also has large areas dedicated to memory and reasoning (COLLINS, 2003, p. 8)⁶.

Ao enunciar biologicamente o dragão, a voz *orgãoniza* as características presentes em obras tradicionais para o RPG, que já eram usadas como referências para descrever essa criatura mágica, como o dragão *Smaug* em “*O Hobbit*” de J.R.R. Tolkien (1982 – 1973). Inteligente, e perceptivo *Smaug* pode farejar e ouvir o furtivo Bilbo, e percebe-lo mesmo com o *hobbit* usando o “um anel” que o torna invisível. Com uma memória fabulosa, conhece cada peça de seu imenso e incalculável tesouro. Além de um raciocínio

⁶ Tradução livre: “O cérebro do dragão (2) é excepcionalmente grande, mesmo para uma enorme criatura, e continua a crescer a medida que o dragão cresce. Ele possui um alto desenvolvimento dos centros sensoriais com lobos especializados que se conectam diretamente aos olhos, ouvidos, e narinas. O cérebro também possui grandes áreas dedicadas a memória e ao raciocínio.”

excepcional e a sua obsessão por enigmas: “(...) *Nenhum dragão resiste à fascinação de conversar por enigmas e de perder tempo tentando entendê-los. (...)*” (TOLKIEN, 1998, p. 218). Tais características místicas, atribuídas aos também míticos dragões, são enunciadas pelo biológico: lobos especializados para os sentidos do olfato, audição e visão; grandes áreas dedicadas a memória e ao raciocínio no cérebro. Essa *orgão*nização mobiliza a nossa concepção de anatomia e neurologia – que mapeia o cérebro para localizar e estudar as funções mentais. Um dragão que possui um cérebro altamente desenvolvido para as suas funções.

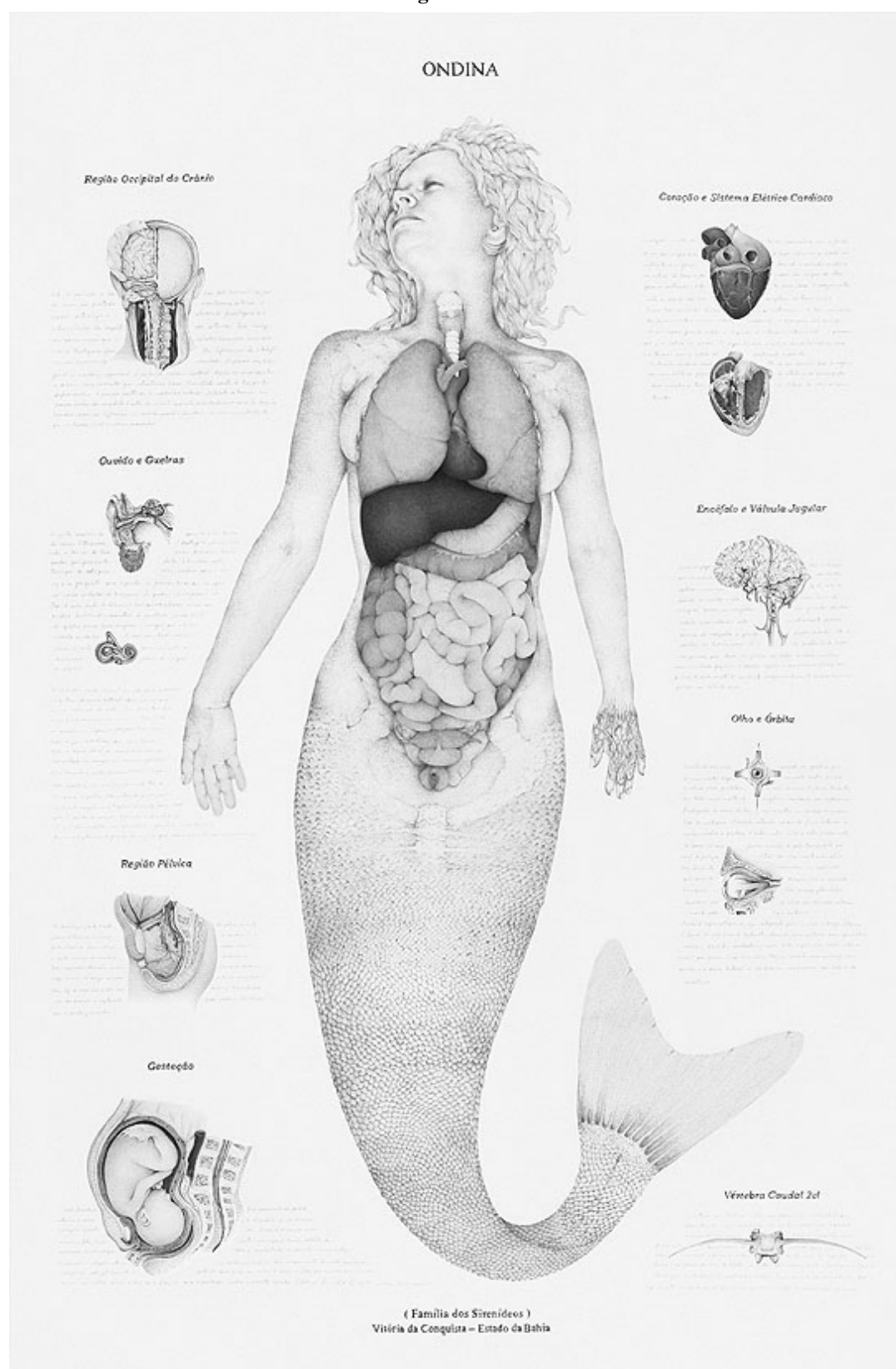
Voz por completo blanca, articulada por nadie, sin soporte ni punto de origen, viniendo de otra parte indeterminada y surgiendo en el interior del texto mediante un acto de pura irrupción. Lenguaje anónimo depositado allí en grades placas. Discurso inmigrante. Ahora bien, este discurso es siempre un discurso docto (FOUCAULT, 1996b, p. 217).

Michel Foucault (1996b), ao percorrer a obra de ficção científica de Júlio Verne (1828 – 1905), busca ouvir as vozes que se proliferam ao longo das narrativas. E encontra na formulação da ciência uma voz própria que não tem como locutor o sábio ou o cientista e sim uma erupção dentro do próprio texto, sem ponto de origem ou pessoa de fala, em fragmentos. Isso também ocorre em algumas narrativas de RPG (como o caso do dragão do D&D), em outras a voz de quem parte a ciência é um personagem tão distanciado do laboratório quanto a ciência de que fala, mas também irrompe e some ao longo do texto. Não é uma ciência que deseja a verdade ou a explicação racional para o ficcional, não é um dinossauro que por ignorância dos “leigos” se fez de dragão, a ficção não está no erro ou na simulação da verdade, mas sim na formulação do enunciado, na bifurcação da vereda que percorria o dragão.

Na exposição do artista catarinense Walmôr Corrêa⁷ mitos regionais brasileiros são catalogados e desenhados como imagens produzidas pelos naturalistas do século XVIII e do XIX que adentravam o território brasileiro para registrar e colecionar sua flora e fauna.

⁷ <http://www.walmorcorrea.com.br/php/inicio.php>

Figura 10



Tanto na sereia quanto no dragão, a ruptura que movimenta acontece quando a ciência é utilizada para mapear, descrever, e discorrer sobre aquilo que é confinado como sendo ficção, desprovida de materialidade. A ciência, aqui, não representa um corpo real, dado pela natureza, mas inventa por suas vozes e enunciados um corpo-desenho – órgãos impossíveis. O mito vaza do antropológico, do literário e da história e escorre pela *biologia*. O roubo não produz uma imitação ou cópia da representação científica, pois se liberta do *bio* como materialidade dada pela natureza. Movimenta o *bio*, faz dele vida de outro reino deste mesmo mundo: o reino onírico.

Não apenas em imagens o caos prolifera, mas em palavras também. A ciência possui seus termos que carregam de cientificidade um discurso: energia, bio, logia, metodologia são alguns exemplos. Agora um roubo do GURPS: um cenário ficcional que é a bifurcação de uma vereda – “e se as primeiras explosões nucleares liberassem algo desconhecido em nosso mundo?”. A memória dessa bifurcação afirma que a primeira explosão nuclear realizada experimentalmente pelo Projeto Manhattan em 16 de Julho de 1945 resultou em um portal pelo qual as “*oz particles*” inundaram a dimensão do cenário. O resultado dessa catástrofe científica foi o surgimento da magia no mundo, que teria como fonte de energia as “*oz particles*”. A ideia daquilo que pertenceria ao comezinho seria um pouco diferente: soldados criando bolas de fogo contra um exército de zumbis, caças lançando mísseis mágicos contra dragões... Enfim, um jogo de roubos se estabelece entre a magia e a ciência. No entanto, não ocorre uma polarização entre ciência e magia (ciência e religião), nem mesmo a supremacia de uma sobre a outra – elas se movimentam e deslocam –, nem a ciência nem a magia poderiam continuar sendo as mesmas depois disso. Com isso a magia se torna tão verosímil, quanto a ciência passa a ser mentira e erro, ou seja, nada. Pois não se trata de um roubo de essências diante da lógica da verdade e sim de movimentos que deslocam os seus sentidos.

No entre: o estudo da magia logo assume contornos dados pelo academismo moderno e os feitiços desenvolvidos em pesquisas universitárias produzem efeitos sobre a materialidade do que concebíamos como real.

Most major universities worldwide (and almost all universities and colleges in Trinity's Shadow) have a Department of Thaumaturgy, usually in the Arts and Sciences faculty. These offer undergraduate and graduate degrees in theoretical thaumatology (history, theory and mathematics of magic, spell design) and applied thaumaturgy (actual spells). Other departments may also offer magic courses or special concentrations for mages; e.g., thaumaturgical physics courses may be offered in a physics program, Earth spells may form part of a civil engineering program, and the economics of industrial enchantment will be covered by a commerce program. In some fields, notably medicine and psychology, most students are mages and spells dominate the curriculum. The United States remains the world leader in magical education. The universities with the mostly highly regarded wizardry programs are the University of New Mexico at Albuquerque, University of Texas at El Paso, and University of California at Berkeley (PULVER, 1998, p. 16).⁸

O cenário rouba conceitos e instituições do academicismo que temos como “real”: currículo, Universidade da Califórnia e engenharia civil são alguns exemplos. Estão presentes também valores e poderes institucionais, Estados Unidos como um centro de desenvolvimento tecnológico e Berkeley como um ponto de referência importante, Oppenheimer (coordenador da equipe científica do Projeto Manhattan) foi professor nessa instituição.

Diante de um novo mundo mágico a ficção possibilita termos que multiplicassem as relações entre magia e ciência: *Industrial Enchantment, Radiation and Necrotechnology, High-tech Alchemy* e *Genetic Thaumaturgy* (PULVER, 1998). Procura um entre que se movimente pela anulação da diferença entre magia e ciência, e o deslocamento desses conceitos em outros que já não reconhecemos como sendo qualquer um dos dois primeiros.

Dessa bifurcação tem-se um caminho que não se pretende nem final nem definitivo, pois é traçado para se bifurcar infinitas outras vezes. E por isso, muitas vezes, se desencontra com a divulgação que escolheu percorrer um único. Um caminho que insiste o jogo como ferramenta para “ensinar de modo divertido”, “sequestrar a atenção dos alunos”, “passar um conteúdo curricular”. Uma relação que está dada: “RPG e ciência” é “RPG e

⁸ Tradução livre: “A maior parte das universidades do mundo (e quase todas as universidades e colégios na Sombra de Trinity) tem um departamento de Taumaturgia, geralmente localizado nas faculdades de Artes e/ou Ciências. Esses oferecem cursos de graduação em taumaturgia teórica (história, teoria e matemática da magia, design de feitiços) e taumaturgia aplicada (magias propriamente ditas). Outros departamentos podem também oferecer curso de mágica ou concentrações especiais para magos; ex. cursos de física taumatúrgica poderiam ser oferecidos num programa de Física, magias da terra poderia ser parte de programa de engenharia civil e encantamentos ligados à economia e indústria estariam cobertos em um programa de comércio. Em alguns campos, notavelmente na medicina e psicologia, a maior parte dos estudantes são magos e feitiços dominam o currículo.

Os Estados Unidos permanecem como os líderes mundiais em educação mágica. As universidades com os mais conceituados programas de bruxaria são a Universidade do Novo México, em Albuquerque, a Universidade do Texas, em El Paso, e a Universidade da Califórnia, em Berkeley”.

educação”. Em que o trabalho do professor seria o de criar aventuras⁹ que deem conta das propostas curriculares: “vivenciar” um momento histórico, estar “dentro” de uma obra literária, ou mesmo utilizar conhecimentos de física, matemática (ou de qualquer outra disciplina) para resolver os desafios de uma aventura (ZANINI, 2004). O RPG seria então uma camuflagem, uma desculpa para se ensinar. “*E então, quando eles se derem conta, já terão aprendido a História do Brasil*” (ZANINI, 2004, p. 41). Se tudo der certo nem vão perceber nunca que aprenderam.

Essa lógica que se encontra na relação entre RPG e educação acaba sendo afirmada na divulgação científica, ao se apostar em um jogo fiel em representar um real dado, que negue qualquer potência à ficção. Uma verdade que seja moralizante (a do certo e a do errado), que explique e represente o mundo assim como ele o é. Porém, recorro a outra aposta: “(...) *quando se cria uma outra língua no interior da língua, a linguagem inteira tende para um limite 'assintótico', 'agramatical', ou que se comunica com o próprio fora*” (DELEUZE, 1997, p. 9). Quando escrevemos no limite de uma língua, na língua de um povo que falta, de um povo que está por vir, fazemo-nos estrangeiros do espaço que ocupávamos. Não se trata de negar a divulgação e a metodologia pedagógica, também não é submetendo às forças como ferramentas a uma língua legitimada. É do dentro em direção ao fora, do clichê em direção às percepções, da ferramenta em direção às forças. Escrever em uma língua estrangeira para a divulgação. A personagem dos quadrinhos Rê Bordosa (*Chiclete com banana*, 1987) nos convida a esse movimento de contaminação.

⁹ A “aventura” em um jogo de RPG seria a história narrada e jogada entre os mestres e os jogadores.

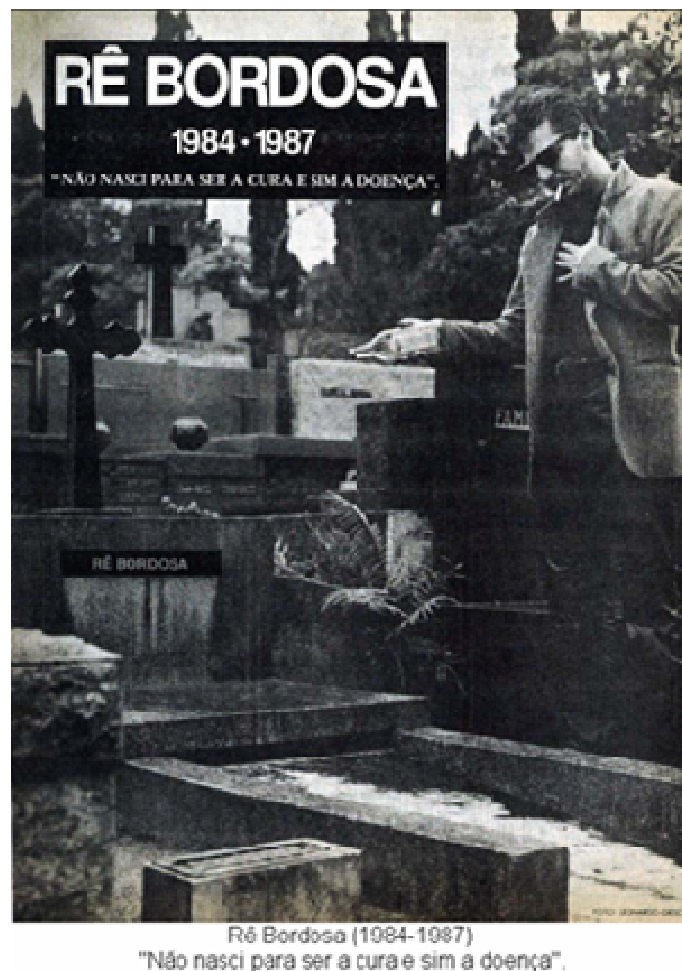


Figura 11

Provocação de um corpo escrita que não deseja uma identidade, uma nacionalidade, um corpo escrita que se lança em direção do porvir, nas possibilidades e impossibilidades da ficção. Pensar o RPG em divagação. Não como ferramenta de uma ciência, mas sua própria doença. Mover-se para fora, em contaminação, em fluxo possibilitar vida, mesmo que isso seja ser a força de um câncer, traidor das próprias células, traidor de um corpo (cultura, ciência, memória, narrativa – a metástase – que vence a própria organicidade do corpo). Insistir na vida, mesmo em ruínas, mesmo quando não houver mais nada. Por isso investir em um RPG e em uma escrita que seja proliferação e não representação ou referência.



As origens de Chapeuzinho Vermelho

1

Era uma vez uma pequena vila no interior de Contos de Fada, onde vivia uma menina que todos conhecem: Chapeuzinho Vermelho. E hoje te convido a fazer o papel dessa jovem menina nesta história.

Na vila os seus dias são completamente vazios de graça, principalmente depois que crescera um pouco. Levar doces para a vovó não tem mais nada de divertido como antigamente, além do mais, ela está com diabetes e tem aquele cheiro insuportável de velhice e talco que oprime o seu delicado nariz. A vila também é bem tediosa, nenhuma balada, boliche, praça ou cinema, absolutamente nada para fazer e chega “uma hora” em que pintar as unhas simplesmente cansa. Hoje sua tarde foi como todas as outras, ver os lenhadores passarem com os pedaços de madeira, assar uma torta de frutas silvestres, digo outra torta de frutas silvestres, como todos os dias. Sentada na cozinha espera o pedaço esfriar e sua mãe chega, joga as chaves do carro em cima da mesa e começa a colocar as compras na geladeira.

– Como foi seu dia, querida? – pergunta a mãe enquanto guarda o pote de margarina na geladeira.

– Como todos. Por que você não me chamou para ir “no” supermercado com você?

– Querida, você estava dormindo e não quis atrapalhar.

– Mãe... tenho uma pergunta para fazer para a senhora...

– Você só me chama de senhora quando quer algo, diga garota.

– Temos algum parente na Cidade? Sabe, um primo, um tio algo assim... não conheci o papai, nem a família dele e poderia aproveitar as férias para conhecê-los... digo a família do papai... – sua pergunta foi bem camuflada, na verdade você nunca se interessou pela família do pai e não seria agora que iria começar, porém um parente na Cidade era um bom lugar para ficar nas férias e fugir dessa vila monótona.

Sua mãe não se deu nem ao trabalho de inventar uma desculpa, olhou para o relógio, enquanto fechava a geladeira, pegou as chaves do carro e saiu rápido balbuciando alguma coisa que tinha esquecido no castelo da Cinderela. E te deixou novamente sozinha e sem respostas.

Na verdade isso não importa muito. Afinal, parente deve ser algo fácil de achar, e você não é nada boba. Você passa os olhos pela casa procurando algo que possa te ajudar, por onde começar? Se deseja procurar por pistas de sua família pela casa vá para 13; se prefere ir ao seu quarto e usar a Internet vá para 7.

2

O sótão é completamente sujo, ninguém vai lá há muito tempo. A poeira e a sujeira mancham toda a sua roupa, além de ser difícil encontrar caminho por entre as teias de aranha. No fim do cômodo, embaixo de uma janela redonda e encardida, tem um baú grande e velho, de madeira, reforçado com hastes de metal; coisa antiga, se não pelo estilo, pela camada de poeira. Logo em cima do baú encontra um livro de capa vermelha, muito antigo, que sobreviveu às traças. Após uma breve conferida, nota a assinatura de sua Vovozinha na capa: era o antigo diário dela. Você irá ler o diário, (4); ou tentará a sorte com o baú? (8)

3

Afinal, o que uma garota que sempre é abandonada pelo pai sabe sobre genealogia, a ciência das famílias? Você continua a busca... a Internet é espaço de navegação, e navegação leva a dispersão. Quando deu por si estava viajando pelo *Fairebook*, a mais badalada rede social de Contos de Fada. Logo nota que alguém pediu para ser seu amigo, aaaah?... sim!, o Lenhador, um velho que anda pela cidade contando histórias da época em que os bichos falavam, vê se pode! Você decide aceitá-lo, afinal tem tão poucos amigos que mais um seria bom para ajudar com o seu jogo de plantação de feijões mágicos. Logo após aceitar o convite, começa a passear pelas fotos do *profile* dele, como sempre faz quando adiciona um amigo novo, e se depara com algo incrível: uma imagem da sua Vovozinha, com cerca de dezessete anos, tomando suco de abacaxi com hortelã na barraca de alguma festa típica da região. Ela está abraçada com um homem novo e forte, barba por fazer,

camisa xadrez e cujos braços estão em volta da cintura da Vovozinha; ele é o Lenhador. Em baixo há uma legenda “Bons tempos”. Você nunca havia imaginado isso, no meio desse encontro uma ideia nasceu, o Lenhador era velho e conhecia todos na vila, talvez soubesse algo de seu pai. Se quiser conversar com o Lenhador vá para 9, ou se cansou da Internet e queira procurar por pistas pela sua casa vá para 13.

4

O diário tem cerca de três centímetros de altura, uma capa azul e em letras douradas: “Minhavidá”, com certeza é da sua Vovozinha. Dentro está cheio de papéis de carta, embalagens de balas antigas, mensagens das amigas de adolescência, números de telefones, tarefas agendadas, horários do cinema, números de livros registrados na universidade... parece que sua Vovozinha o utilizou por muitos anos. É um diário mágico da editora TodaFada, as páginas simplesmente não acabam, o que levou a editora a parar de fabricá-lo, pois depois de comprar esse ninguém precisava comprar outro. Talvez você tenha tido sorte indo para a última página escrita, que é sempre a penúltima página do diário, nela encontra o relato do casamento de sua mãe. Na verdade, sua Vovozinha fala bem pouco do casal protagonista, o dia dela foi terrível demais, ficou o tempo inteiro atrás do irmão do noivo, Tio Vader, padrinho do casamento. Ninguém o achava, e o padre Urso jamais começaria um casamento sem o padrinho. Todos reviraram a vila inteira e nada, nem um sinal do homem. Foi quando sua Vovozinha se lembrou de algo! Vader vivia em um espaço-porto em órbita do planeta, nada que uma corrida até lá não valesse a pena. Era apaixonado pela comida de avião, uma verdadeira obsessão. Sua Vovozinha pegou o carro, foi até lá e o encontrou. Não foi tão difícil, bastou perguntar para algumas pessoas e logo deu de cara com ele, estava lá mesmo, comendo um pacotinho de amendoim. “Hum!! Tio, tio Vader, ele deve ter algum parente na Cidade”. Você já sabe como procurá-lo, boa sorte com a missão.

5

O álbum é bonito, coisa elegante. Um presente que sua mãe ganhou, em uma vigem pela Arábia, de seu amigo Aladin. Feito de pele de dromedário mágico do pântano, criatura ainda mais rara que um dragão verde; cobicada especialmente para álbuns de família, pois

o reflexo albinosa

essa pele encanta o álbum com uma magia muito comum: apenas os membros da família podem abrir o livro encapado. Ao se lembrar disso, você sente em seu coração um aperto forte: e se você não conseguir abri-lo? Sabe como é... não seria de se espantar se, na verdade, houvessem deixado você em uma cesta, na porta da casa de sua mãe. Afinal, vocês nem possuem narizes parecidos. Por um tempo sua mão vacila pela capa do álbum, seus dedos tentam abrir de leve e nada acontece. Seu coração dispara, e agora? Tenta mas uma vez... e... abre! Maldito livro antigo, os encantamentos mais velhos são assim, demoram a funcionar. Mas você conseguiu, ao menos sabe que está na família certa! Folheando o álbum, duas fotos lhe chamam a atenção. A primeira é de sua Vovozinha, ainda adolescente com um livro na mão. Parece ser um diário. E você se lembra desse livro, ele está no sótão. Se deseja subir ao sótão e ler o diário volte para 4. A segunda foto é também da Vovozinha, com cerca de dezessete anos, tomando suco de abacaxi com hortelã na barraca de alguma festa típica da região. Ela está abraçada com um homem novo e forte, barba por fazer, camisa xadrez e com os braços em volta da cintura da Vovozinha, ele é o Lenhador, e talvez saiba algo de seu pai. Afinal, já é velho e mora há muito tempo na vila. Se deseja falar com o Lenhador vá para 9.

6

Você entra no site e começa a bisbilhotar. Interessante, uma empresa que oferece teste de DNA-literário para traçar as origens das pessoas. Existem alguns serviços distintos, linhagem materna, linhagem paterna e certificado de *best seller* (você pode encomendar mediante o resultado do teste). O valor também parece ser tranquilo, é possível pagar. O que também te obrigaria a economizar com o lanche na cantina quando voltarem as aulas. Afinal, sempre é bom um regime. Você encomenda o kit-teste e ele chega em dois dias, como o anunciado. O procedimento é bem simples, você tira uma mexa de seu cabelo, algumas fotos de sua mãe grávida de você, uma folha de mato de seu jardim e escreve uma poesia, coloca cada um desses elementos em envelopes devidamente identificados e envia novamente pelo correio. A espera pelo resultado é longa. O mês parece não passar, a impaciência te consome. “Tomara que chegue antes de acabar as férias” – pensa todas as manhãs quando acorda. Uma semana antes da volta às aulas, sua mãe lhe acorda avisando que chegou um envelope em seu nome. Ótimo, uma semana é melhor do que nada. Você

nem toma café, corre para a sala e abre o envelope pardo, dentro uma carta e uma imagem estranha cheia de traços e linhas, a carta era bem direta, profissional:

Estimada Chapeuzinho Vermelho,

Os testes foram feitos com sucesso e conseguimos traçar os séculos iniciais de sua ancestralidade paterna. O seu DNA-literário (espectrograma em anexo) apresenta alelos específicos de origem germânica, os alelos 21b e 20c possibilitam-nos determinar com confiabilidade (cerca de 97,7486% de certeza) que você tem como raiz ancestral o **romantismo alemão do século XIX**. Caso tenha interesse, essa origem não nos permite um certificado de *best seller*, porém podemos enviar, com um pequeno custo adicional, um certificado de *Cultura Folk*.

Agradecemos a escolha

GenedeF@das – seu passado em nossos arquivos

Agora você sabe da onde vem a sua herança paterna, mas dificilmente servirá para achar sua família na Cidade, e as aulas já estão próximas, quem sabe nas próximas férias?

7

Seu quarto está uma bagunça, você acordou às onze horas e até agora não arrumou nada. A ponte está quebrada e a empregada não veio. Chuta uma coberta para o canto, tira a sua camisa da cadeira e senta. Liga o computador e começa a procurar em diversos sites. Mas nada o que fazer. O MSN indica que a Maria está on-line, e você puxa um papo. Como sempre ela reclama de João e de como seus pais são ausentes. Ontem mesmo eles a esqueceram no shopping na Cidade, que inveja... a Cidade. Você conta para ela de sua busca e pede a sua ajuda, vá para 10; ou fecha o MSN e continua a busca sozinha, volte para 3.

8

A poeira é grossa como um pano, você tenta espanar com as mãos, mas é inútil, além de te sujar completamente. O baú tem um trinco antigo que aparenta estar fechado,

você tenta forçar com os dedos... [pegue uma moeda e jogue cara ou coroa, em caso de cara vá para 11, em caso de coroa vá para 12].

9

Com certeza uma conversa com um vizinho antigo é a forma mais rápida de você descobrir algo sobre seu pai, assim sobra muito tempo para curtir o resto das férias na Cidade. O Lenhador mora a apenas cinco casas de distância da sua, você parte empolgada esperando voltar mais rápido que a sua mãe e ter tempo para fazer as malas para a viagem. A casa do Lenhador é de madeira (como todas na vila) e há um Chevrolet antigo parado na garagem. O jardim é muito bem aparado e discreto, na frente da casa há um estandarte com a bandeira de Conto de Fadas tremulando.

Você aperta a campainha e um barulho de cuco holandês ressoa dentro da casa, logo em seguida ouve passos e a maçaneta girando. O Lenhador está diante da porta, cabelo cortado em cuia, músculos enormes e a velha roupa xadrez. “O que deseja Chapeuzinho? Não vá me dizer que viu o Lobo por aí”, diz o homem com muita cordialidade e uma risada sincera no final. “Nada não você” responde, “só queria fazer algumas perguntas sobre o meu pai, sabe? O senhor ‘conheceu ele’, não?”. O Lenhador solta um forte suspiro e abre espaço para a moça entrar. “Sente-se naquele sofá, vou trazer algo para bebermos”, você agradece e vai se sentar olhando os troféus de caça dele, diversas cabeças de árvores penduradas na casa, heróico, mas de certo mau gosto. O Lenhador chega com dois copos enormes de suco de laranja e gelo. Antes que você comece a falar algo ele logo diz: “Ele é o espelho, sinto muito, mas já estava na hora da senhorita saber”. Espelho? Como assim, ele ficou louco?, pensa. “Mas que espelho?” – pergunta – “O aliado da bruxa má”. Era um absurdo, seu pai estava morto – o dragão verde – você o interroga sobre isso. “Na verdade pensamos que ele estava morto mesmo, quando Eliot foi transferido para o zoológico da Cidade ele esbarrou em um espelho e o quebrou, pensamos ser o seu pai, estávamos errados, e Eliot apenas ganhou sete anos de azar, pobre dragão”. Você não sabe o que pensar... o espelho, vivo, era seu pai... muita coisa para um dia. “Como posso encontrar ele?”, o Lenhador olha para baixo e diz: “Desde que a bruxa má foi eleita como deputada federal o Espelho ficou desempregado, andou vagando por aí e por isso pouco se fala dele. Nos últimos anos, ouvi dizer que ele anda fazendo bicos em banheiros de uso público, fim

miserável para um espelho tão importante, se você sair por aí perguntando para os espelhos no banheiro talvez o encontre, é tudo o que sei”. Você termina de beber o suco e agradece, sem saber o que fazer exatamente, ao te acompanhar até a porta ele fala: “Boa sorte com a sua busca, pergunte por aí, pelos espelhos, sei que ele tem uns parentes vivos na Cidade mas não os conheço. Para invocá-lo é necessário começar dizendo com firmeza: ‘espelho, espelho meu...’ boa sorte... filha do espelho”.

10

Todos da vila já perderam a conta de quantas vezes os pais (pai e madrasta) de João e Maria os “esqueceram” no bosque alegando não ter dinheiro para sustentar as crianças. Se alguém sabia encontrar o pai era ela. Você esclarece a sua situação para amiga, conta até mesmo da Cidade esperando despertar alguma simpatia nela. Tudo o mais rápido possível pois ninguém suporta escrever no MSN por muito tempo. Depois de alguns segundos ela lhe manda um endereço na Internet: www.genedefadas.com.cf e diz que andou buscando a família da mãe para não viver mais com a madrasta e que encontrou esse site. Valia a pena dar uma olhada. Se for visitar o site volte para 6, caso queira ignorar essa dica e continuar a busca por si só volte para 3.

11

Você força um pouco e a trinca cede, uma poeira enorme toma conta do sótão. Em meio às tosses sua mão abana o ar carregado. No fundo uma pequena caixa de madeira, uma relíquia. Dentro da caixa fotos e palavras antigas de sua família, um presente do futuro. Talvez com esses pedaços você possa construir algo. Boa sorte! [Procure uma caixa de cartas do projeto “Biotecnologias de Rua” e utilize-as para descobrir e inventar a árvore genealógica da Chapeuzinho Vermelho, pode usar tanto as imagens, como as palavras ou mesmo os sons do CD).

12

A caixa está trancada e não há nada que seus dedos e unhas possam fazer sem se machucar. Caso queira ver o diário volte para 4, ou se prefere tentar a sorte com a Internet volte para 7.

13

Você se senta na sala e começa a pensar... por onde procurar? Não se lembra de seu pai, era muito pequena, e sua mãe um dia lhe disse que dera todas as coisas dele depois que fora morto por um dragão verde. Nem mesmo um recorte de jornal com a notícia, com certeza haveria alguma, afinal apenas dois zoológicos ainda possuem dragões verdes, e você nem sabe qual deles matou o seu pai, se é que foi um deles. Seus olhos perambulam pelos móveis e se encontram com uma pequena gaveta, sim ali está o velho álbum de família, alguma coisa deve ter ali. A lembrança do álbum lhe traz outra a mente, uma tarde de verão, antes da Vovozinha ficar doente, quando estava limpando o sótão, um antigo baú com coisas velhas que veio para casa junto com esse álbum, ali pode ter algo. Se você prefere olhar o álbum volte para 5, ou se prefere o baú volte para 2.

Bibliografia

- BACON, Francis. **Nova Atlântida**. Lisboa: Editorial Minerva, 1976.
- BARROS, Manoel de. **Memórias inventadas. As infâncias de Manoel de Barros**. São Paulo: Editora Planeta do Brasil, 2008.
- BLOCH, Marc. **Apologia da história, ou o ofício de historiador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BORGES, Jorge Luis. **Ficções**. São Paulo: Globo, 1989.
- BRUCATO, Phil; WIECK, Stewart. **Mago: a ascensão**. São Paulo: Devir, 1997.
- BRUCATO, Phil, *et al.* **O livro das sombras**. São Paulo: Devir, 1999.
- CAMPANELLA, T. **A cidade do sol**. Lisboa: Guimaraes, 1953.
- CHICLETE COM BANANA – EDIÇÃO ESPECIAL – A MORTE DA PORRALOCA. São Paulo: Circo Edital, 1987.
- COLLINS, Andy; WILLIAMS, Skip e WYATT, James. **D&D Draconomicon. The book of dragons**. Estados Unidos da América: Wizards of the Coast, 2003.
- COSTIKYAN, Greg. **Toon**. São Paulo: Devir, 1996.
- COUTO, Mia. **O último vôo do flamingo**. Rio de Janeiro: Círculo de Leitores, 2001.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo (Cinema 2)**. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- DELEUZE, Gilles. **Crítica e clínica**. São Paulo: ED 34, 1997.
- DELEUZE, Gilles. **A ilha deserta**. Edição preparada por David Lapoujade, São Paulo: Iluminuras, 2006.
- DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- EAGLETON, Terry. **A ideia de cultura**. São Paulo, Editora UNESP, 2005.
- FLAXMAN, Gregory. Gilles Deleuze, filósofo do futuro. In: **ETD – Educação Temática Digital**. Campinas: v.9, n. esp., pp. 1-14, out. 2008.
- FLEMING, Gherbod; GRIFFIN, Eric. **Novela de tribu: Señores de la Sombra y Camada de Fenris**. Madrid: La Factoría de Ideas, 2001.
- FLOUBERT, Gustave. **Madame Bovary**. São Paulo: Abril, 2010.
- FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. São Paulo: Edições Loyola, 1996a.
- FOUCAULT, Michel. **De lenguaje y literatura**. Barcelona: Paidós, 1996b.
- FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2006.

- FRÉDÉRIC, Louis. **O Japão: dicionário e civilização**. São Paulo: Globo, 2008.
- GAIMAN, Neil. **Fumaça e espelhos. Contos e ilusões**. São Paulo: Via Lettera, 2002.
- GAIMAN, Neil. **Sandman: terra dos sonhos**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.
- GODINHO, Ana. Eterno retorno e jogo ideal – o roubo ideal. In: **Nietzsche/Deleuze: jogo e música: VII Simpósio Internacional de Filosofia**, 2006. LINS, Daniel; GIL, José. Rio de Janeiro: Forense Universitária; Fortaleza, Ceará: Fundação de Cultura, Esporte e Turismo, 2008.
- GREENBERG, Daniel. **Livro do clã Malkavian**. São Paulo: Devir, 1995.
- JACKSON, Steve. **Gurps: módulo básico 2ª ed.** São Paulo: Devir, 1993.
- KING, Stephen. **As terras devastadas**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007.
- LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos**. São Paulo: Ed. 34, 1994.
- LE GOFF, Jacques. **História e memória**. Campinas: Editora da Unicamp, 2003.
- MASSARANI, Luisa; MOREIRA, Ildeu de Castro; BRITO, Fátima. **Ciência e público: caminhos da divulgação científica no Brasil**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2002.
- MELVILLE, Herman. **Moby Dick: vol. 1 e 2**. São Paulo: Abril, 2010.
- MICELI, Paulo. **O ponto onde estamos**. Campinas: Editora da Unicamp, 1998.
- MONTALDO, Graciela. **A propriedade da cultura: ensaios críticos sobre literatura e indústria cultural na América Latina**. Chapecó: Ed. Argos, 2004.
- MORRIS, William. **Notícias de lugar nenhum: ou uma época de tranquilidade**. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2002.
- MORUS, T. **A utopia**. São Paulo: Nova Cultural, 1988.
- PAVÃO, Andréa. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Game (RPG)**. São Paulo: Devir, 2000.
- PELLEJERO, Eduardo. **Deleuze y la redefinición de la filosofía: Apuntes desde la perspectiva de la inactualidad**. Tese de Doutorado, Orientador: Nuno Nabais, Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa: Lisboa, 2006.
- PELLEJERO, Eduardo. **A postulação da realidade (filosofia, literatura, política)**. Lisboa: Edições Vendaval, 2009.
- PESSOA, Fernando. Álvaro Campos (heterônimo). A Tabacaria In: **Obra Poética**. Rio de Janeiro: Editora Nova Aguilar, 1986.

- PESSOA, Fernando. **O marinheiro**. Pará de Minas – MG: Virtual Books Online M&M Editores Ltda, 2000. Disponível em: http://virtualbooks.terra.com.br/freebook/port/O_Marinheiro.htm . Acesso em: 22/10/2009.
- PESSOA, Fernando. **Mensagem**. São Paulo: Abril, 2010.
- PIRANDELLO, Luigi. **O falecido Mattia Pascal**. São Paulo: Abril, 2010.
- PIGNATARI, Décio. **Bili com limão verde na mão**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- POE, Edgar Allan. **Histórias Extraordinárias**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- PULVER, David L. **Gurps: technomancer**. Estados Unidos da América: Steven Jackson Games, 1998.
- REIN•HAGEN, Mark, *et al.* **Lobisomem: o apocalipse, 2ª ed.** São Paulo: Devir, 1994a.
- REIN•HAGEN, Mark, *et al.* **Vampiro: a máscara, 2ª ed.** São Paulo: Devir, 1994b.
- REIN•HAGEN, Mark, *et al.* **Lobisomem: o apocalipse, 3ª ed.** São Paulo: Devir, 2003.
- RINCON, Luiz Eduardo. **Mini Gurps: entradas e bandeiras**. São Paulo: Devir, 1999.
- RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- SAGAN, Carl. **O mundo assombrado pelos demônios**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- SELIGMANN-SILVA, Márcio (org.). **História, memória, literatura: o testemunho na era das catástrofes**. Campinas: Editora da Unicamp, 2003.
- SOARES, Bernardo Elias Correa, *et al.* **Percepção pública da biotecnologia. Informação – Ciência – Sociedade**. Rio de Janeiro: Papel Virtual, 2005.
- TODOROV, Tzvetan. **A Conquista da América – a questão do outro**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- TOLKIEN, J. R. R. **O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel, v. 1**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- TOLKIEN, J. R. R. **O Senhor dos Anéis: As Duas Torres, v. 2**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- TOLKIEN, J. R. R. **O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei, v. 3**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- TOLKIEN, J.R.R. **O hobbit**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

- TURNEY, Jon. Resposta popular à ciência e à tecnologia: ficção e o fator Frankenstein. In: MASSARANI, Luisa *et al.* **Terra incógnita: a interface entre ciência e público.** Rio de Janeiro: Vieira & Lent: UFRJ, Casa da Ciência, FIOCRUZ, p. 99-114, 2005.
- VEYNE, Paul Marie. **Como se escreve a história, Foucault revoluciona a história.** Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1998.
- ZANINI, Maria do Carmo (Org.). **Anais do I – Simpósio RPG & Educação.** São Paulo: Devir, 2004.