

FABIANA CORRÊA PRANDO

Narrativa e Resiliência: a invenção de si. Um estudo das narrativas produzidas a partir do jogo *Enredo*.

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós Graduação em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, como exigência para obtenção do título de mestra, sob a orientação da Profa. Dra. Fabiana Buitor Carelli.

São Paulo

2019

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

P899n Prando, Fabiana Corrêa
Narrativa e Resiliência: a invenção de si. Um estudo das narrativas produzidas a partir do jogo Enredo / Fabiana Corrêa Prando ; orientadora Fabiana Buitor Carelli. - São Paulo, 2019.
188 f.

Dissertação (Mestrado)- Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas. Área de concentração: Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa.

1. Narrativa. 2. Martin Heidegger. 3. Paul Ricoeur. 4. Enredo. 5. Resiliência narrativa . I. Carelli, Fabiana Buitor, orient. II. Título.

Acredite em sonhos. Acredite no seu coração. Acredite na sua história.
Neil Gaiman

*Para meus amados pais, Clovis Corrêa e Regina
Lúcia, por abrirem os caminhos da minha
existência; Newton, grande amor e companheiro
de vida e nosso filho Enzo, amor maior, para
quem os caminhos da vida são extraordinárias
promessas.*

Autora: Fabiana Corrêa Prando

Título: Narrativa e resiliência: a invenção de si. Um estudo das narrativas produzidas a partir do jogo *Enredo*.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Fabiana Buitor Carelli

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa do Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para a obtenção do título de Mestra em Letras.

Aprovada em:

Banca Examinadora

Prof(a). Dr(a). _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof(a). Dr(a). _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof(a). Dr(a). _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Agradecimentos

Agradeço à minha estimada orientadora, **Profª Dra. Fabiana Buitor Carelli**, por sua entrega apaixonada a esse projeto e pela confiança visionária na pesquisa e na pesquisadora. Aos grupos de estudo e pesquisa **GENAM** e **PLCCJ**. Às pessoas singulares que enriquecem tanto este trabalho quanto a minha vida: **Ermelinda Barricelli**, que descobriu a contadora de histórias na professora do 1º Andar; **Denise Wilson**, que me guia pelas beiradas evolutivas de uma vida com propósito na companhia dos parceiros **Kairos Integral**; **Eliana Atihé**, jardineira da minha alma; **Ana Cristina Aloia**, vejo o mundo mais bonito pelos olhos dela; **Marly Vidal**, pelo encorajamento no início do percurso; **Fabio Eduardo Muraca**, irmão que a USP me deu de presente; **Celina Bodenmüller**, minha parceira de escrita e crescimento; **Maria Ester Iricevolto-Hümmerich**, **Maria Suzana Cardoso de Melo**, **Mariluzia Abrahão**, **Paola Grilli**, **Cris Attab**, **Vera Aline Elias De Fina**, **Rosa Maria Fordiani Garcia**, pelas histórias vividas e semeadas; **Profª Dra. Maria Zilda da Cunha**, fada madrinha; **Prof. Dr. Carlos Eduardo Pompilio**, pelo *Dasein* nosso de cada dia; **Tatiana Piccardi**, sorriso que me recebeu no GENAM; **Helio Papler**, nosso divo; **Cláudia Oliveira**, de carona em suas asas para Portugal; **Suzie Marra**, quisemos muito esse problema; **Henrique Moura**, **Ariadne Catarine dos Santos** e **Andrea Funchal Lens**, pesquisadores admiráveis do GENAM; **Rosely de Fátima Silva**, a mulher que levou Heidegger para o castelo de Guimarães; **Carla Kinzo**, bordadeira de palavras; **Paula Fábrio**, o erro na prova nos reuniu; **Flávia Reis**, amiga apolínea; **Dayse Oliveira**, pela cumplicidade no percurso; **Sandra Trabucco Valenzuela**, Viva Viena!; **Prof. Dr. Ricardo Iannace**, por acreditar na aluna ouvinte; **Prof. Dr. José Nicolau Gregorin Filho**, pelo não que me colocou na jornada e aos **alunos da disciplina ECLLP-V (1º semestre de 2017)**, que produziram os textos *sui generis* que constituem o corpo de análise desta dissertação.

Este trabalho contou com o apoio da CAPES.

RESUMO

PRANDO, F. C. *Narrativa e resiliência: a invenção de si. Um estudo das narrativas produzidas a partir do jogo Enredo*. 2019. 188f. Dissertação (Mestrado em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

Essa pesquisa analisa quinze narrativas produzidas pelos alunos de graduação da disciplina ECLLP V, ministrada pela Prof. Dra. Fabiana Buitor Carelli no 1º semestre de 2017, na Faculdade de Letras da FFLCH–USP, a partir da utilização do jogo narrativo *Enredo*, na plataforma digital e-Scola. O baralho, que produzimos artesanalmente no ateliê Oculí de artes, instaurou o caos e seu sistema randômico foi, portanto, organizado textualmente. Nossas análises, nesse contexto, privilegiaram a observação dos caminhos escolhidos por cada composição, demonstrando assim o conceito de resiliência narrativa cunhado em nossa pesquisa. Fundamentamos nossa investigação na fenomenologia hermenêutica de Martin Heidegger e Paul Ricoeur e também na ideia de resiliência desenvolvida por Boris Cyrulnik. A apreciação atenta dos textos produzidos pelos alunos revelou a proximidade entre o processo de construção textual e a experiência existencial, de modo a reiterar as bases epistemológicas de nossa pesquisa. Mais do que corroborar uma linha de pensamento, as produções discentes aqui analisadas constituem um corpo de análise robusto do ponto de vista dos estudos literários e uma prazerosa experiência estética.

Palavras-chave: Narrativa; Martin Heidegger; Paul Ricoeur; Enredo; Resiliência Narrativa.

ABSTRACT

PRANDO, F. C. Narrative and resilience: the invention of the self. A study of the narratives created through the game Enredo. 2019. 188f. Master's degree dissertation. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

This dissertation analyzes fifteen narratives produced by undergraduate students enrolled at the course Comparative Studies in Lusophone Literatures V offered by Dr. Fabiana Buitor Carelli from March to July, 2017 at the University of São Paulo's Faculty of Philosophy, Languages and Literatures and Human Sciences. The original narrative card game Enredo was adapted into a digital game run through the e-Scola educational platform. The original cards, which were handmade at the Oculí Art Studio, challenge the players to enter a creation process through which the original chaotic and randomic game results are organized through and by written narratives. Our analyses, in this context, privileges the observation of the narrative ways of formal narrative organization engendered by each composition, aiming to disclose, from this process of creation, the concept of narrative resilience, coined through our research. Theoretically speaking, our investigation is founded on Martin Heidegger's and Paul Ricoeur's phenomenological hermeneutics and also on the concept of resilience developed by Boris Cyrulnik. More than to support a theoretical framework, the appreciation of the students' narratives analyzed here reveal a robust and interesting *corpus* of texts from the point of view of the literary studies that offers the reader a pleasant aesthetic experience.

Keywords: Narratives; Martin Heidegger; Paul Ricoeur; Enredo; Narrative Resilience.

Sumário

Tudo começa com um sonho: “O mascate de Swaffham”	9
“Vá para a ponte de Londres!”	12
1. O baralho <i>Enredo</i>	14
1.1 No ateliê de artes.....	16
1.2 Monitoria da turma de ECLLP V.....	21
1.3 Enredo na Plataforma e-Scola.....	23
1.4 Caminhos teóricos.....	25
1.5 Resiliência narrativa.....	33
2. Uma proposta de metodologia analítica.....	36
2.1 Texto 1.....	36
2.2 Texto 2.....	42
2.3 Texto 3.....	50
2.4 Texto 4	57
2.5 Texto 5.....	63
2.6 Texto 6.....	69
2.7 Texto 7.....	74
2.8 Texto 8.....	87
2.9 Texto 9.....	96
2.10 Texto 10.....	109
2.11 Texto 11.....	117
2.12 Texto 12.....	122
2.13 Texto 13.....	131

2.14 Texto 14.....	139
2.15 Texto 15.....	147
3. Considerações finais	159
4. Referências	162
Anexo I – Ficha técnica dos textos analisados.....	171
Anexo II – Roteiro <i>Enredo</i> na Plataforma e-Scola.....	175

Tudo começa com um sonho

O mascate de Swaffham

Era uma vez um homem chamado John Chapman. Ele era mascate, e andava pelas ruas, campinas e caminhos, trilhava estradas largas e estradinhas da Inglaterra, vendendo alfinetes e espelhos, laços e carretéis de linha, canivetes e tesouras, pílulas, pomadas e partituras de canções. Aonde ele ia, seu cãozinho ia atrás, grudado no seu calcanhar.

John Chapman e seu cãozinho moravam numa casinha na entrada da cidade de Swaffham. Era uma casinha muito pequenina, com telhado esburacado e vidraças quebradas. Na primavera, os passarinhos entravam e saíam pelas janelas sem vidro e faziam seus ninhos nas vigas do teto, por cima da cama.

Mas ele tinha um pouco de sorte. Nos fundos da casa havia um pequeno quintal, e nesse quintal havia uma macieira. Era uma velha macieira, muito bonita, que todo outono deixava cair suas frutas na grama. Eram as maçãs mais doces de Swaffham.

Pois bem, certa noite John Chapman estava deitado em sua cama, dormindo profundamente, quando ouviu uma voz. Ouviu uma voz adorável, clara como o luar, que falava em meio a seus sonhos: *vá até a ponte de Londres* – ela dizia –, *vá até a ponte de Londres*.

Ele acordou sobressaltado, sentou-se, esfregou os olhos, olhou à sua volta... mas o quarto estava vazio e escuro, o único som que se ouvia era o ronco do cachorrinho, adormecido aos pés da cama.

Foi só um sonho, ele pensou. *Nada mais que um sonho*. John Chapman virou para o lado e adormeceu de novo.

Mas na noite seguinte a voz voltou, clara como o luar, em meio a seus sonhos: *vá até a ponte de Londres*. *Vá até a ponte de Londres*. Ele acordou; o quarto estava escuro. *Foi só um sonho*. E adormeceu de novo.

Mas, noite após noite, a voz voltava: *vá até a ponte de Londres*.

Então John Chapman começou a cismar: *que coisa estranha! Às vezes convém dar ouvidos aos sonhos. O que fazer?*

Pois bem, John Chapman pensou muito e acabou decidindo. *É isso mesmo. Eu ouvi e vou obedecer. Vou até a ponte de Londres*.

Então ele enrolou o cobertor, embrulhou um pouco de pão e queijo, chamou o

cachorro e foi-se embora.

Durante três dias, ele caminhou por estradas e estradinhas, por trilhas, campinas e ruas, até finalmente chegar à Ponte de Londres, que atravessava o rio Tâmisa.

Naquela época, sobre a ponte havia uma infinidade de lojas; as pessoas andavam a pé e a cavalo, carroças e carruagens rodavam de um lado para outro. John Chapman nunca na vida tinha visto tanto movimento. O que fazer então?

O que ele fez foi o seguinte: foi até a parte mais alta da ponte, ficou esperando... e nada aconteceu. John Chapman esperou o dia inteiro, e nada aconteceu.

Ele passou a noite dormindo embaixo da ponte, à beira do rio... e nada aconteceu.

Na manhã seguinte, voltou para cima da ponte e se sentou no degrau de uma porta... e nada aconteceu. Estava com fome e frio, e se pôs a pensar: *às vezes convém dar ouvidos aos sonhos... e às vezes não.*

John Chapman ia se levantar, pensando em iniciar o longo caminho de volta para sua casa em Swaffham, quando um homem abriu a porta de sua loja, desceu até a calçada e olhou para ele.

– Então, forasteiro – ele disse –, o que há com você? Ontem passou o dia todo em cima da ponte, sem fazer nada. Agora está aqui, sentado na soleira da porta, tremendo como uma alma penada. O que está havendo, hein?

E John Chapman falou:

– É que eu tive um sonho, e no sonho ouvi uma voz clara como o luar dizendo: *vá até a ponte de Londres.* Então eu vim.

O homem jogou a cabeça para trás e deu uma gargalhada:

– Sonhos! Ha, ha, ha! Forasteiro, ouça uma coisa: não dê atenção aos sonhos. Pois eu sonhei que estava num lugar chamado... como era mesmo...? Swaffham. E lá havia uma casinha com telhado esburacado e vidraças quebradas... e sonhei que estava cavoucando com uma pá entre as raízes de uma velha macieira... e achei um pote abarrotado de ouro... Mas você acha que vou atravessar metade da Inglaterra para ir atrás de um ouro de sonho? Eu não! Ouça o meu conselho: se eu fosse você...

Mas nisso o dono da loja viu o forasteiro indo embora. John Chapman saiu correndo pelas ruas de Londres, com o cachorro grudado ao calcanhar! Correu dia e noite sem parar, até chegar a Swaffham. E lá não perdeu tempo. Pegou uma pá e

começou seu trabalho, cavoucando entre as raízes da velha macieira. E, de fato, não demorou muito para bater com a pá num imenso pote de barro. O pote quebrou e moedas de ouro rolaram pelo chão. Eram centenas de moedas! Milhares de moedas!

A partir daquele dia John Chapman deixou de vender coisas pelas estradas. Terminaram suas andanças. Agora ele tinha dinheiro para tapar os buracos do telhado, para consertar os vidros quebrados das janelas. Tinha dinheiro para comer quando sentia fome. E ele dava dinheiro aos pobres, aos famintos, a quem não tinha onde morar. E assim John Chapman viveu feliz até o fim de seus dias.

Quando ele morreu, fizeram uma estátua, uma linda estátua de John Chapman com seu cachorro, que foi colocada na praça do mercado em Swaffham. E aos pés da estátua foi gravada esta frase: “Até sonhos podem se transformar em ouro”. (LUPTON, 2003, p. 22-29.)

Vá para a ponte de Londres!¹

Era uma vez uma menina que teve bisavô, avô, avó, tios, tias, irmão, pai e mãe vivendo suas vidas entre frascos, comprimidos, tônicos, mercúrio cromo, ampolas, pomadas, esparadrapos, algodão, aventais, agulhas e injeções. A menina passava longe da farmácia, mas diziam: é filha de farmacêutico, é xarope!

O tempo passou e ela cursou Letras na Universidade de São Paulo. Casou, teve um filho, lecionou, foi viver perto do mar e tornou-se uma contadora de histórias. Levou os contos para escolas, praças, livrarias, bibliotecas e, contando histórias no hospital, fez com que elas circulassem entre frascos, comprimidos, tônicos, mercúrio cromo, ampolas, pomadas, esparadrapos, algodão, aventais, agulhas e injeções. É xarope, diziam.

Voltou para São Paulo e se aninhou no ateliê com nome de cobra: Ocuilí. Seria a mesma cobra que envolvia a taça bordada no avental do pai? Ali formou um grupo de estudo e trabalho, os Semeadores de Histórias, criou um baralho narrativo, *Enredo*, e pensou em cursar pós graduação *lato sensu* na arte de contar histórias. Eliana, uma das cobras criadas daquele ninho, ao ouvi-la se empertigou:

– Tá xarope?

E silvou:

– Vá para a ponte de Londres!

E lá se foi a moça rumo à ponte de Londres – que, nesta história, fica na FFLCH da USP, prédio de Letras, no Butantã. Entre cobras, corujas, gatos, lobos e lagartos, ela teve a sorte de topar com a Mara, uma fada que ensinou o caminho das pedras para o mestrado. O lobo Nicolau, que recebeu uma estranha carta, desconfiou que a candidata fosse xarope e que estaria melhor na companhia de sua xará, responsável pela disciplina Literatura e Medicina.

O lobo tinha um bom faro. Ela sacudiu a poeira, acomodou as narrativas vividas e imaginadas, levou o baralho na mala e, ao abrir a porta da sala de aula, atravessou um portal que revelou uma nova dimensão de sua vida. No GENAM–USP (Grupo de Pesquisa em Narrativa e Medicina da Universidade de São Paulo), aproximou-se das pessoas, frascos, comprimidos, Heidegger, tônicos, narrativas,

¹ Adaptação livre do conto popular inglês “O mascate de Swaffham”.

² Resiliência: processo que permite retornar algum tipo de desenvolvimento apesar de um traumatismo

mercúrio cromo, ampolas, pomadas, consultas, esparadrapos, Ricoeur, algodão, aventais, relatos, histórias, agulhas e injeções. Com eles, descobriu que o que buscara na ponte de Londres esteve sempre com ela. Quem ela era, importava. O que sabia, não sabia e o que vivera também. Seu jogo narrativo, o baralho *Enredo*, seria o objeto de sua dissertação de mestrado.

Tudo isso aconteceu? Foi exatamente assim? Não está um pouco sem pé, nem cabeça? Sim, é tudo verdade. Esse é o conto que me conta.

1. O Baralho *Enredo*

Contando histórias como voluntária nos hospitais, conheci o jogo *Eu conto*, da Associação Viva e Deixe Viver. São 103 cartas divididas em cinco categorias: personagens, ações, qualidades e lugares. O jogo propõe a criação de uma trama individual ou coletiva a partir do sorteio das lâminas, com livre utilização das categorias. Apesar da simplicidade das imagens e da predominância de elementos hospitalares nas cartas, o jogo funcionava bem e despertou em mim o desejo de produzir meu próprio material: o jogo *Enredo*.

Ao longo do mestrado, empreendi, com a ajuda de amigos, um levantamento sobre jogos narrativos dentro e fora do Brasil. Durante a pesquisa, conheci o baralho *Saga*, da coleção Oh cards da Alemanha, cujas cinquenta e cinco cartas têm como proposta incentivar a criatividade e a comunicação. Os elementos não são distribuídos em categorias, tampouco nomeados. Cada lâmina traz uma imagem que remete a um contexto mítico, a narrativas atemporais. Janaína Enger, a amiga que me recomendou o material, costumava utilizá-lo no contexto terapêutico. Ela também me apresentou ao *The Hollow Woods – Magical Myrioramas*, proveniente do Reino Unido. O jogo traz vinte cartas que utilizam a técnica myriorama, arte muito popular na Inglaterra do século XIX, que consiste em uma série de cartões ilustrados que, quando arranjados, formam uma paisagem sequencial qualquer que seja a ordem escolhida. O tema desta coleção é uma floresta sombria e as ilustrações são em preto e branco. Fiquei fascinada com o visual do jogo e o encaixe perfeito proporcionado pela técnica empregada.

No Brasil, encontrei uma série de jogos editados pela mesma editora que produziu o jogo *Eu conto!*, da Associação Viva e Deixe Viver, a Matrix Editora. *Era uma vez* apresenta quarenta cartões ilustrados de forma bem simples, com imagens planas, pueris, em fundo branco. Não há categorização e o material parece destinar-se ao público infantil. A regra proposta é utilizar as imagens para construir uma narrativa. Em *A fantástica fábrica de histórias para crianças*, temos quarenta cartões

com fragmentos de textos. Apenas o verso das cartas é ilustrado com a mesma imagem da caixa do baralho: três crianças operando um maquinário que combina brinquedos com parque industrial. A sugestão é que a carta sorteada dê início a uma história criada pelo(s) participante(s). Em *A fantástica fábrica de histórias para crianças 2* repete-se a proposta do jogo anterior: são quarenta cartas com trechos de textos. A imagem que ilustra o verso traz a silhueta de um parque industrial. Cada carta é o início de uma história a ser desenvolvida pelo(s) jogador(es). Finalmente, *Gerador de histórias divertidas* apresenta cem cartas divididas em quatro categorias: personagem, ação, lugar e complemento. O jogo não traz imagens, somente palavras. A sugestão é que a criação da narrativa aconteça pelo sorteio de cartas das quatro modalidades.

Nossa proposta não se assemelha ao material pesquisado, ela é original. Eliana Atihé pensou comigo o formato do jogo. Tivemos alguns encontros, esboçamos possibilidades e, em certa medida, o *Enredo* nasceu como um tarô de histórias. Chegamos a cogitar um tabuleiro em que as cartas seriam colocadas a fim de ocupar uma determinada etapa da narrativa, pensando na jornada do herói de Joseph Campbell (2007). Partindo do complexo chegamos ao funcional, definindo juntas as três categorias e as lâminas do jogo.

1.1. No ateliê de artes

O jogo *Enredo* é resultado de um processo criativo que aconteceu ao longo de dois anos no ateliê de Artes Ocuilí em São Paulo, sob a supervisão atenta e inspirada da artista plástica Ana Cristina Aloia. O olho do artista e as referências do Ateliê Ocuilí estão presentes em cada uma das cartas. São sessenta e uma cartas produzidas manualmente, divididas em três categorias: seres, cenários e objetos. Todas são nomeadas, exceto uma, que pode funcionar como um “coringa”, assumindo o caráter que o jogador lhe atribuir.

A técnica utilizada na composição das imagens foi mista: colagem, desenho e pintura. Cada lâmina é única e oferece outros elementos além do que está nomeado. A opção pela complexidade visual tem intenção de proporcionar ao leitor/jogador uma experiência significativa. Assim, chegamos ao ponto que nos distingue das demais áreas do conhecimento. Reafirma-se, com o trabalho, a proposição de que forma é conteúdo, como tanto refletimos em Literatura.

A sobreposição de elementos permite o livre passeio do olho e cada jogador seguirá seu próprio percurso, provavelmente guiado por sua trajetória de vida.

Além de proporcionar liberdade de exploração, as cartas trazem, em decorrência dessa composição de elementos, uma dinâmica que permite pensar a temporalidade. Um tipo de ordenação temporal é realizado já na recepção da imagem, mediante aquilo que se observa antes e o que se observa depois, em uma sequência de percepções. Convidado a narrar a partir da carta, o leitor/jogador ordena sequencialmente os elementos sobrepostos, organiza-os no tempo.

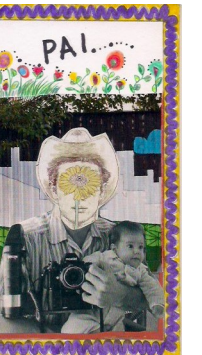
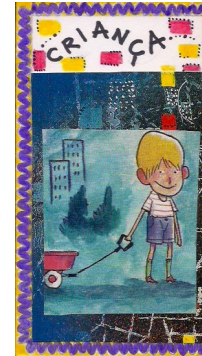
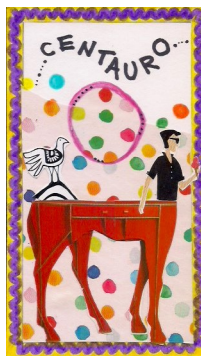
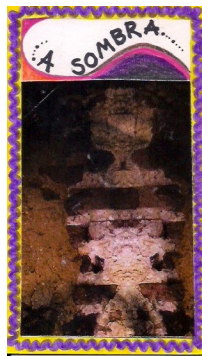
A escolha por uma composição visual complexa, que se esforça para sair do lugar comum, que tem uma preocupação estética pode, assim, proporcionar aprofundamento e elaboração. Entendemos que, ao incluir mais elementos em sua composição visual, tais como fundo, figuras diversas do título da carta, o jogo contempla possibilidades para além da imagem nuclear. Nesse sentido, há uma

abertura para desenvolvimento em direções e camadas inesperadas.

Atrevemo-nos a dizer que a composição imagética de *Enredo* contempla a noção heideggeriana de *ser-aí-em-o-mundo*. A escolha de inserir em cada lâmina do baralho elementos contextuais oferece ao jogador um ponto de partida bem mais complexo, um simulacro que metonimicamente abarca uma experiência existencial e temporal. Tal proposição é percebida visualmente, pois não há imagens flutuando no vazio; todas as cartas apresentam a figura central inserida no mundo – mesmo os objetos possuem um fundo que os sustenta e contextualiza. Mundo e entes são, pois, representados nas cartas.

A dinâmica do jogo em si, de abertura, movimento, dejeção e fazer contínuo é análoga à proposição central de Heidegger (2012): a incompletude, o ser-aí-lançado no mundo, a possibilidade aberta e em construção, a ideia do homem como pura possibilidade. O jogo propõe, mas o jogador tem a palavra final. Experimentar essa mobilidade em construção no jogo é, na nossa concepção, uma oportunidade de criar possibilidades para a vida. Possibilidades essas que não se esgotam e apontam para múltiplas direções, perspectivas, escolhas e até mesmo soluções e conflitos.

Categoria Seres





Categoria cenários





Categoria objetos





Carta livre



1.2 Monitoria da turma de ECLLP V

A convite da minha orientadora, Profa. Dra. Fabiana Buitor Carelli, acompanhei a turma matutina de ECLLP V no 1º semestre de 2017. O enfoque do curso foi produção de texto: poesia e narrativa. O jogo *Enredo* foi o eixo de criação das narrativas.

Apresentei a gênese do jogo tanto para os alunos do período matutino, quanto do noturno e esse foi um momento carregado de emoção – e, claro, histórias. Pedi que se apresentassem completando a frase: “se eu fosse uma história eu seria...”. Bem estabelecidos no território das narrativas, deixamo-nos levar pelos relatos, pela beleza das cartas e pelo conto popular que me apresentou: o mascate de Swaffham. Foi um compartilhar intenso e pleno de sentido, que trouxe minha experiência pessoal, profissional, a criação do baralho, o retorno à Universidade, o projeto de mestrado e o nosso encontro naquele momento.

Os alunos apreciaram o baralho, elogiaram o material e a proposta. Gostaram também da inovação proposta pela plataforma e-Scola, algo inédito na experiência deles na Universidade. A confecção artesanal das cartas, o trabalho do ateliê de artes contrapondo-se à produção em série, alinhou-se à própria natureza do curso, que propunha uma produção de texto única, artesanal, um encontro da arte com a tecnologia. Essa convergência de material, proposta de curso e trabalho consolidou uma unidade que foi muito bem recebida pelos alunos e tive o privilégio de acompanhá-los ao longo do processo. Os discentes consentiram que suas produções fossem estudadas nesta pesquisa.

Foram cinco aulas com o jogo *Enredo*. Os alunos da manhã trabalharam individualmente e os do noturno em grupos. A proposta original era jogar na plataforma desde o início, mas a demora da permissão da reitoria para a liberação dos *tablets* cedidos por empréstimo pela Planeta Educação alterou o plano inicial, de modo que os alunos utilizaram o baralho original nos três primeiros encontros e os *tablets* somente na etapa final do processo.

A morosidade burocrática impactou a produção dos alunos e também a formatação do jogo na plataforma. O programador do jogo precisou desenvolver uma função de resgate das cartas sorteadas para que eles pudessem passar os textos produzidos fora do dispositivo para o ambiente e-Scola.

A dinâmica proposta ao grupo desconsiderou a divisão do baralho em categorias. As sessenta e uma cartas foram embaralhadas e sorteadas. Cada uma delas

era o mote para o desenvolvimento de um texto curto. Eles só tiravam outra carta após finalizarem o texto com a carta anterior. Não foram dadas instruções específicas a respeito do estabelecimento de conexões entre os textos produzidos; essas relações ficaram a cargo dos autores. A possibilidade de repetição das cartas foi permitida. Trabalhamos com seis rodadas, com direito a um descarte no final.

Recebemos *feedbacks* a respeito da facilidade de escrever a partir do estímulo das cartas: muitos perceberam uma coerência na aleatoriedade do sorteio, como se as cartas os escolhesse e não o contrário; alguns, por outro lado, tiveram dificuldade em fazer as conexões entre as cartas. Um aluno, no entanto, ficou bem incomodado com a abordagem e trouxe críticas com relação à proposta. Percebi, com esse aluno refratário ao processo, um conservadorismo discente e não apenas docente ou institucional. O referido aluno questionou o caráter lúdico da proposta, argumentando que, para ele, “escrever era coisa séria e não um jogo”. Também sugeriu que a condução da disciplina estaria beneficiando somente esta pesquisa e, finalmente, questionou o fato da participação de uma empresa no empréstimo dos *tablets*. De qualquer forma, as críticas são sempre muito bem-vindas e importantes em nosso processo de construção do conhecimento.

Foram quinze textos produzidos pelos alunos do período matutino e onze do noturno. Devido a uma limitação do tamanho dos campos de respostas na plataforma, posteriormente ajustada, um pequeno número das produções finais dos alunos do diurno foram enviados por e-mail. Alguns textos não foram incluídos no estudo por estarem inacabados. Os que foram enviados por e-mail também não fazem parte do corpo das análises, porque não trouxeram os textos produzidos separadamente para cada carta, impossibilitando a observação das escolhas e caminhos percorridos na construção de sentido a partir da aleatoriedade do baralho.

1.3 Enredo na Plataforma e-Scola

O *software* e-Scola de ensino-aprendizagem é uma plataforma digital de ensino e gestão pedagógica com utilização em *tablets*, para uso em salas de aula. O jogo

Enredo foi abarcado em cada um dos quatorze dispositivos móveis (*tablets*), gentilmente emprestados a nós, com concordância e consentimento da Universidade de São Paulo, pela Planeta Educação. Apesar de minha pouca familiaridade com o mundo digital, fiquei fascinada com as possibilidades que o sistema oferece sobretudo ao educador: capacidade de inclusão de material pedagógico interativo, correção automática de testes e exercícios, operação sem necessidade de acesso à internet e banco de dados com registro de todas as informações das atividades em classe e extraclasse. Toda a utilização dos *tablets* dentro do ambiente e-Scola são registradas e sincronizáveis, em tempo real, com o Servidor. Para uma novata nesse ambiente tecnológico, tudo parecia mágico e, ao mesmo tempo, desafiante e assustador.

Auxiliei a Profa. Dra. Fabiana Buitor Carelli na roteirização do jogo e conheci a complexidade envolvida no processo: cada passo precisou ser minuciosamente descrito e detalhado, de modo que o jogo foi que rearticulado pelo avesso. Foi preciso repensar e descrever cada passo que desejávamos para o programador.

Nossa roteirização privilegiou intencionalmente a categoria *enredo*, mas poderia ter incidido sobre outra categoria narrativa, tal como tempo, espaço, narrador ou personagem. A escolha pelo enfoque no *enredo* justificou-se pela nossa intenção de observar a capacidade de criar sentido a partir da fragmentação e da aleatoriedade.

Abaixo, destacamos o texto de apresentação do jogo *Enredo* digital, na plataforma e-Scola:

Apresentação

Enredo é um jogo narrativo com sessenta e uma cartas. Ele estimula a criação de histórias por meio das cartas e do trabalho com os elementos estruturais das narrativas. O jogo oferece ao participante um livre-trânsito entre o caos (sorteio aleatório das lâminas) e a ordem (princípios de coesão, coerência etc.), fundamental em todo processo criativo.

Serão seis rodadas e, a cada rodada, uma carta será sorteada e um texto produzido a partir dela. Será permitido o descarte de uma carta/texto.

O objetivo do jogo é reunir os textos escritos a partir das cartas em uma narrativa única, que complete as etapas básicas de um enredo: apresentação, complicação, clímax e desfecho.

Vamos criar histórias?

A demora na liberação dos *tablets* impactou a finalização dos trabalhos, tornando a digitação dos textos dos alunos nos dispositivos um processo desgastante. Acredito que esse tenha sido o ponto desfavorável de nossa experiência.

1.4 Caminhos teóricos

Nossa abordagem partiu do conceito de resiliência² de Boris Cyrulnik, que fala da capacidade de retomar o próprio caminho após uma experiência traumática ou adversa. Para ele, as narrativas têm papel fundamental nesse processo: “Para iniciar um trabalho de resiliência, devemos esclarecer novamente o mundo e dar-lhe coerência. A ferramenta que permite esse trabalho chama-se ‘narração’”. (CYRULNIK, 2001, p. 42).

A familiaridade com Cyrulnik deve-se à nossa proximidade com a abordagem psicanalítica bem difundida nos estudos das narrativas populares, sobretudo *A psicanálise dos contos fadas* de Bruno Bettelheim (1992). Boris Cyrulnik, neurologista, psiquiatra, psicanalista, foi um dos fundadores do Grupo de Etologia Humana e dirige um grupo de investigação na Faculdade de Medicina de Marselha.

² Resiliência: processo que permite retornar algum tipo de desenvolvimento apesar de um traumatismo e em circunstâncias adversas. (CYRULNIK, 2005, p. 4)

As ideias desse autor têm relevância em nossa pesquisa, a ponto de um de seus conceitos nomeá-la.

De significativa importância em nosso percurso autodidata estão ainda Gianni Rodari (1982) e sua *Gramática da fantasia* – que, em ampla medida, conduziu a proposta inicial de trabalho com o baralho pela utilização da trama fantástica. As primeiras atividades com o jogo seguiam essa proposta de criação oral e coletiva, cujo intuito era montar uma história única nos parâmetros preconizados por Rodari. Nestes parâmetros, as situações mais absurdas são permitidas, ou até mesmo perseguidas, em um voo ilimitado e imaginativo.

Jung (2008) foi um divisor de águas para a pesquisa, sobretudo por sua abordagem arquetípica que definiu a escolha dos elementos do jogo e, de forma mais profunda e contínua, nossa percepção dos eventos da vida como fragmentos de uma narrativa maior. Tomamos emprestado dele a percepção mítica da vida, de modo a vislumbrar no micro a pertinência do macro e, nos eventos frugais, as digitais dos padrões míticos e arquetípicos reitores de múltiplas tradições culturais. Tal perspectiva foi decisiva na costura entre a criação textual e a experiência de vida, tão caras a esta pesquisa.

Finalmente, o mitólogo Joseph Campbell (2007), com a jornada do herói, inspirou tanto a escolha de algumas lâminas do *Enredo* quanto a proposta de orientação na construção das narrativas orais. Na gênese do jogo prospectamos um tabuleiro com as etapas fundamentais propostas por ele: partida, iniciação e retorno. Apesar de não ter sido levada a termo, a sugestão continua válida como uma modalidade de criação textual. A flexibilidade do jogo, suas aplicações e desdobramentos são inesgotáveis, o que reitera nosso apreço por ele.

Súbito, uma ária de Verdi nos fez lembrar da natureza volátil das ideias: “La donna è mobile qual piuma al vento, muta d'accento e di pensiero”. Onde há vida, há movimento – e, assim, nosso pensamento se deslocou. Apesar de diferentes, os autores que nos embasavam até então convergiam. Em nosso primeiro ano no GENAM, o Prof. Dr. Carlos Eduardo Pompilio trouxe uma provocação à pesquisa, perguntando a respeito da insistência das crianças pequenas em ouvir inúmeras vezes

a mesma história ou até mesmo assistir repetidamente a um mesmo filme. Respondi com o referencial teórico que tinha e falei da capacidade que tais narrativas tinham de organizar o mundo interno dos pequenos. Ele gostou da resposta, mas disse que ela contemplava mais a psicologia do que a área de estudos literários. Fiquei intrigada e não pude deixar de concordar com ele; meu viés era predominantemente esse. Ele prosseguiu com uma hipótese segundo a qual essa reiteração infantil seria também uma estratégia de apropriação do tempo.

Nossa troca foi tão preta de sentidos que resultou numa comunicação sobre a temporalidade e a figura do lobo, que apresentei no XXI Congresso do ICLA em Viena no ano de 2016. Fundamentei minha abordagem no pensamento de DURAND (2002), que associa a figura do lobo com a de Anúbis, devorador do tempo. Além de trabalhar no território dos mitos, aproximei-me das ideias de Paul Ricoeur (2012) e, assim, trouxe mais perspectivas para meu objeto de estudo.

Ricoeur professa que o tempo humano só é compreendido narrativizado; a experiência temporal humana, como futuro vertendo-se no passado e atravessando o presente, só encontra uma apresentação adequada na semântica das ações colocadas em intriga pela narrativa.

Para o filósofo francês, a ficção literária não é apenas fabulação irreal. A recepção das produções culturais, das obras de arte, da Literatura, tem efeitos reais, na medida em que interferem na nossa percepção do mundo, conferindo sentido(s) à nossa experiência.

Nossa hipótese se alinha ao pensamento de Paul Ricoeur no que tange à relação íntima entre narrativa e existência. Postulamos que a capacidade de construir sentido a partir do vazio é válida tanto na Literatura quanto na vida. Ao falar em semântica, Ricoeur refere-se à capacidade que uma pessoa tem de seguir uma história com sentido, ou seja, organizar ações em uma dimensão temporal. Entendemos que toda história implica um antes e um depois, começo, meio e fim, completude ou incompletude, peripécias surpreendentes que mudam o curso da trama, o caráter das personagens etc.

Quanto à noção de unidade narrativa da vida, também é preciso ver nela um misto instável entre fabulação e vivência. É precisamente em razão do caráter evasivo da vida real que temos necessidade do socorro da ficção para organizá-la retrospectivamente após os acontecimentos, mesmo que seja preciso considerar revisável e provisória toda e qualquer figura de enredo extraída da ficção ou da história. Assim, é com a ajuda dos começos narrativos com os quais a leitura nos familiarizou que, forçando de algum modo a mão, estabilizamos os começos reais constituídos pelas iniciativas – no sentido forte do termo – que tomamos. E também temos a experiência, que se pode dizer inexata, do que quer dizer terminar um curso de ação, um segmento de vida. A literatura nos ajuda de algum modo a fixar o contorno desses fins provisórios. Quanto à morte, as narrativas que a literatura faz dela acaso não têm a virtude de embotar o agulhão da angústia em face do nada desconhecido, dando-lhe imaginariamente o contorno desta ou daquela morte, exemplar por uma razão ou por outra? Assim, a ficção pode concorrer para a aprendizagem do morrer. (RICOEUR, 2014, p. 173)

A narrativa, no pensamento ricoeuriano, confere elasticidade não somente ao tempo, mas também ao conceito de identidade. Nesse sentido, ela permite o autêntico exercício da invenção de si que anunciamos no título deste trabalho. “A identidade, entendida narrativamente, pode ser chamada, por convenção, identidade da *personagem*. (...) [A] identidade da personagem se constrói em ligação com a do enredo.” (RICOEUR, 2014, p. 146, itálicos do autor)

Em *O si-mesmo como outro*, Ricoeur aponta a existência de um entendimento socialmente corroborado e reiterado pela linguagem, da “identidade como algo permanente no tempo, ligada à ideia de ‘pessoa’ como um particular referencial e que ele denomina de ‘identidade idem’, em oposição à chamada ‘identidade ipse’”. (CARELLI, 2016, p. 17-49)

A pertinência do pensamento do autor para nossos estudos é considerável, pois ele contextualiza a construção identitária na criação ficcional e sua relação com a experiência vivida, justamente o foco de nossa pesquisa. Mais do que um recorte, ele revela a força e a singularidade da via narrativa, um espaço privilegiado de elaboração e construção de sentido: “Ao fazer a narrativa de uma vida cujo autor não sou quanto à existência, faço-me seu coautor quanto ao sentido.” (RICOEUR, 2014, p. 172)

Benedito Nunes assinala a pertinência de Ricoeur no âmbito literário,

pinçando as palavras do pensador:

Mas esse referente estabelece uma ruptura com o da linguagem cotidiana. Pela ficção, pela poesia, abrem-se novas possibilidades de ser-no mundo, na realidade cotidiana. Ficção e poesia visam ao ser, mas não mais um modo de ser dado, mas sob a maneira do poder-ser... Sendo assim, a realidade cotidiana se metamorfoseia, em favor do que poderíamos chamar de variações imaginativas que a literatura opera sobre o real. (NUNES, 2007, p. 148)

Nossa pesquisa empreendeu uma aventura teórica de fundamentação de um pensamento cada vez mais ancorado no eixo da Hermenêutica Fenomenológica. O que não significa ruptura com as outras linhas que pavimentaram nosso caminho. Ele é um mosaico vivo e em construção, mas apenas o reconhecimento de um eixo gravitacional orientando as análises dos textos. Nossa empreitada de fôlego foi a leitura de *Ser e Tempo*, que trouxe Martin Heidegger (2012) para o coração do trabalho.



Agradeço aos membros do GENAM-USP (Grupo de Pesquisa em Narrativa e Medicina da Universidade de São Paulo) pela parceria e generosidade, sem o grupo não concluiríamos a leitura; e em especial aos queridos e intrépidos coordenadores Profa. Dra. Fabiana Buitor Carelli (FFLCH-USP) e Prof. Dr. Carlos Eduardo Pompilio (FMUSP) pelo empenho em atravessar o desafio ombro a ombro com os alunos.

Alguns conceitos desenvolvidos por Heidegger foram basilares na condução de nossas análises; diríamos que foram as lentes pelas quais apreciamos a produção dos alunos. Cabe, portanto, comentá-los, a guisa de contextualizar nossa visada analítica.

Uma pesquisa que privilegia a construção de sentido, que pretende observar na produção escrita as escolhas feitas para conferir sentido a partir da aleatoriedade do

baralho, encontra muita ressonância no pensamento heideggeriano – que não teme a investigação ontológica e que persegue o sentido do ser: “A pergunta pelo sentido do ser deve ser *feita*. Estamos assim diante da necessidade de discutir a questão-do-ser, considerando os mencionados momentos estruturais.” (HEIDEGGER, 2012, p. 41, itálico do autor). Dessa forma, o alcance de nossa percepção se aprofundou, vislumbrando mais do que um sentido estrutural nas composições, mas um sentido existencial se manifestando textualmente. Foi possível reconhecer o *Dasein* em cada uma das produções. “Esse ente que somos cada vez nós mesmos e que tem, entre outras possibilidades-de-ser, a possibilidade-de-ser do perguntar, nós o apreendemos terminologicamente como *Dasein*.” (HEIDEGGER, 2012, p. 47, itálico do autor).

O *Dasein*, desse modo, não é uma mera presença no mundo, ele é um *ser aí* lançado no mundo e inacabado, uma possibilidade aberta. Ao contrário de um martelo, por exemplo, não possui uma essência ou sentido prévio; ele tem, por sua vez, a existência, no sentido de que está constantemente definindo que tipo de coisa ele é. “A ‘essência’ do *Dasein* reside em *sua existência*.” (HEIDEGGER, 2012, p. 139, itálicos do autor). O que ele é ele mesmo é que define. “A pessoa não é nem coisa, nem substância, nem objeto. (...) À essência da pessoa pertence o existir somente na execução dos atos intencionais; e, assim, ela, por essência, *não é objeto*”. (HEIDEGGER, 2012, p. 155, itálico do autor). Importante destacar que a existência que é a “essência” do *Dasein* não foi uma opção *a priori*, já que a ele não foi dada a escolha de estar neste mundo e nem neste tempo.

Outro aspecto relevante no pensamento heideggeriano contemplado em nossas análises refere-se à existência autêntica e inautêntica – e a ele estão relacionados dois temas caríssimos ao autor, presentes também nas produções dos alunos: o ser para a morte e a angústia.

A consciência da morte certa em data incerta propulsiona todo o processo de vida do *Dasein*. Ele reconhece nela “a possibilidade inultrapassável da existência” (HEIDEGGER, 2012, p. 1037) e pode, diante disso, angustiar-se ou decair para o *das Man* que corresponderia ao “a-gente”.

Para a-gente o que está essencialmente em jogo em seu ser é a mediania. (...) Na cotidianidade do *Dasein* a maior parte das coisas é feita por alguém de quem se deve dizer que não era ninguém. (...) Cada um é o outro e nenhum é ele mesmo. (HEIDEGGER, 2012, p. 365-367).

Nesse sentido, a angústia seria o ser mais autêntico do *Dasein* em oposição com seu “decair” no mundo, no “a-gente”. A existência familiar e tranquila seria, assim, inautêntica. Não há nessas colocações um juízo de valor, pois o próprio Heidegger não sugere uma existência pautada em constante angústia. O que o filósofo sublinha é que a abertura da angústia permite o acesso ao que é mais próprio ao ser e que a consciência de nossa finitude é primordial para uma existência autêntica. A cotidianidade, a cultura, os eventos, a civilização promovem um sem número de eventos e mecanismos inibidores da força opressora da morte, mas eles não são suficientes para que, de tempos em tempos, a angústia irrompa o torpor e o esquecimento e reconecte o homem com a sua possibilidade mais própria. Heidegger desenvolve o conceito de existência autêntica e assinala a possibilidade mais própria com a consciência da finitude e a pergunta sobre a própria existência. O termo "ser-resoluto" aponta para esa direção.³ Juliano Pessanha, ensaísta, filósofo e poeta, nos lembra que o que desaloja é o mais hospitaleiro:

Espera

Quando a alma do mundo me visita e eu sinto a dor da extinção, então eu tiro do bolso o bilhete que contém o nosso nome: “Permaneça no enigma, pois aquilo que desaloja é o mais hospitaleiro; se a turbulência separa, respeite a doçura do seu mando – ela difere do lento assassinato que constitui a tua herança.” (PESSANHA, 2000, p. 37)

Longe de esgotar a profundidade do pensamento heideggeriano, quisemos, de forma breve, pontuar aspectos da sua obra que emergiram nas criações dos alunos. A

³ O precursor ser-resoluto não é uma escapatória inventada para "superar" a morte, mas o entendimento subsequente ao apelo da consciência que deixa livre a possibilidade de que a morte venha a *dominar* a existência do *Dasein*, destruindo em seus fundamentos todo encobrimento-de-si como fuga. O querer-consciência determinado como ser-para-a-morte também não significa despedida e fuga do mundo, mas leva sem ilusões ao ser-resoluto do "agir". (HEIDEGGER, 2012, p.845)

relevância de suas ideias só não é maior que a beleza contida nelas, como revela o trecho selecionado:

Quanto mais propriamente o *Dasein* se resolve, isto é, quanto mais se entende sem ambiguidade a partir de sua mais própria e assinalada possibilidade no adiantar-se para a morte, tanto mais inequívoco e não contingente é o encontrar por escolha a possibilidade de sua existência. Somente o adiantar-se para a morte elimina toda possibilidade fortuita e “provisória”. Somente o ser-livre *para* a morte dá ao *Dasein* pura e simplesmente seu alvo e empurra a existência em sua finitude. A finitude apreendida tira a existência da interminável multiplicidade de possibilidades de bem-estar, facilidade, irresponsabilidade que se oferecem de imediato e conduz o *Dasein* à singeleza de seu *destino*. Designamos, assim, o originário gestar-se do *Dasein* que reside no ser-resoluto próprio, gestar-se em que o *Dasein*, livre para a morte, se entrega a si mesmo *por tradição*, numa possibilidade herdada e, no entanto, escolhida. (HEIDEGGER, 2012, p. 1039, itálicos do autor).

Um último autor contribuiu para nossa leitura dos textos: Ilya Prigogine (2002). Químico russo naturalizado belga, ganhador do Nobel de Química em 1977, escreveu *As leis do caos*, abordando química e filosofia da ciência. Nessa obra, insere o caos nas leis da natureza, relacionando-o a noções de probabilidade e irreversibilidade. A leitura de Prigogine representou uma reviravolta no meu ponto de vista, pois me levou a reconsiderar as produções dos alunos e contemplar formas não lineares de organização.

Graças à generosidade, erudição e ousadia de minha orientadora, pudemos estabelecer um diálogo entre as narrativas e as ciências da natureza. Reconsiderar o caos abre possibilidades para uma nova coerência e permite que a ciência ocupe-se não somente de leis, mas também de eventos. Como pesquisadora, abri mão da rigidez de meus padrões academicistas e da perspectiva canônica para me debruçar na singularidade de cada texto.

Prigogine reconhece na instabilidade e no caos duas funções fundamentais: a unificação das descrições microscópicas da natureza e a formulação de uma nova teoria quântica, baseada na noção de probabilidade daquilo que tradicionalmente se conhece como “leis da natureza”. Ele dialoga com nossa proposta de produção textual

a partir da aleatoriedade do baralho *Enredo* ao colocar a ciência em condições de descrever a criatividade da natureza e sua relação amistosa com o tempo.

Ao se apreciar o paradoxo do tempo, é preciso não esquecer que os físicos, desde o começo, haviam feito uma escolha relativa ao objeto de seu estudo. Poincaré, em seu livro *Ciência e método*, insiste no fato de que o físico deve escolher fenômenos repetíveis, para poder estabelecer leis gerais. Atualmente talvez não concordemos mais completamente com Poincaré, já que o que hoje nos interessa não é necessariamente o que podemos prever com certeza. Popper usa uma belíssima expressão, fala de relógios e nuvens. A física clássica interessava-se antes de tudo por relógios; a física moderna, sobretudo por nuvens. (...) Podemos admirar a simplicidade do movimento dos planetas, a precisão associada aos relógios, mas também podemos reconhecer o seu caráter particular, quase único. É essa transformação do nosso ponto de vista que representa um dos temas destas páginas. (PRIGOGINE, 2002, p. 19-20)

1.5 Resiliência narrativa

O conceito de resiliência narrativa pressupõe uma configuração narrativa da vida, um olhar que elabore e reelabore os sentidos da existência por meio de uma organização análoga aos padrões ficcionais. A capacidade de ler, configurar e reconfigurar as experiências vividas pelos modelos da literatura favorece sobremaneira essa prática. O conto que me conta na apresentação desta dissertação é um exercício pautado nessa visão narrativa da vida.

Perceber os eventos vividos narrativamente só é viável a partir do momento em que aceitamos a hipótese de que a ficção refigura o real. A linha hermenêutica filosófica que fundamenta nosso trabalho assegura essa proposição; temos Paul Ricoeur a nos amparar e o trecho final do artigo da Profa. Dra. Fabiana Carelli reiterando nossa colocação:

Em outras palavras, ao ler – ou criar – um texto, o leitor/autor não apenas se põe em contato com um certo tipo de realidade “dada”; ele configura – ou re-configura – essa realidade, (re)ordenando-a e, assim, atribuindo-lhe um sentido. (...) Daí porque a literatura tenha de ser considerada, não como uma ausência de realidade, ou, por outro lado, como um modo direto de conhecimento da realidade (entendida esta como “o mundo real”, “o mundo da vida”, os

eventos cotidianos ou a “natureza”), mas como um resultado estético da ação humana com o propósito de criar sentido por meio da sua própria forma (textual, verbal). (...) Assim compreendido, o ser humano não é fictus, mas essencialmente narrativus: ser no tempo que, ao descobrir sentidos e imaginar possibilidades, cria um mundo e, assim, cria a si próprio – exercício da existência que é sempre possibilitado e potencializado pela prática de, concreta e ficcionalmente, contar(-se). No sentido do homo narrativus, o conhecimento existencial do humano tem de ser hermenêutico, e a hermenêutica filosófica pode então propor-se enquanto modo privilegiado de deslindar os sentidos propriamente humanos dessa existência. A literatura não é a hermenêutica, não se sobrepõe à hermenêutica, mas é um dos modos hermenêuticos de expressar, criar, organizar, interpretar e dar sentido ao mundo, possibilitando o seu acesso sob um outro prisma. (CARELLI, 2016, p.17-49)

A aleatoriedade dos eventos da vida, no contexto de nossa investigação, foi mimetizada pelo sistema randômico do baralho, de modo a estimular uma resposta narrativa à disposição caótica das situações apresentadas. Chegamos, assim, às condições ideais de observar diferentes caminhos para a construção de resiliência narrativa, conceito que cunhamos neste trabalho.

A resiliência narrativa é a capacidade de fazer sentido a partir da falta de sentido. Ao cunhar o conceito de “resiliência narrativa”, ousamos propor um diálogo entre a resiliência de Cyrulnik e o imbricamento concebido por Paul Ricoeur entre mundo do texto e experiência de vida. Concebemos a resiliência narrativa como a capacidade de, pela via narrativa (criando, lendo ou adaptando histórias), construir sentido a partir da falta de sentido. Nossos alunos mergulharam no desafio lançado pelo *Enredo* e abraçaram o estilhaçamento tão característico de nossos dias que, artisticamente configurado nas imagens do baralho, possibilitaram a criação de quinze possibilidades de expressão escrita e infinitas possibilidades a serem desveladas dentro e fora do texto.

(...) hoje, nós, com a ajuda de Heidegger, estamos finalmente em condições de dar o salto: podemos mostrar ao homem metafísico, tanto ao da fé quanto ao da teoria, que a luz do conceito e luz do sentido, isto é, a luz no interior da qual ele mora, é apenas a indigência que encobre o enigma da presentificação e a doação original do mundo. Podemos mostrar que a palavra normal e preenchida, aquela palavra que mostra apenas o que mostra, pode dar lugar à palavra quebrada. O homem da palavra quebrada é o homem ético porque tornou-se o mortal que é. Ele diz: "se o que eu te mostro é superior ao que te esconde, então ainda não vale o que

eu te digo". O escondido e o indizível devem aflorar junto da palavra, devem finitizar e arrebentar a palavra dentro dela mesma. A palavra quebrada, ao nomear a presença das coisas, aponta para além delas mesmas, aponta para o mistério da aparição e para a dimensão do ocultamento. (PESSANHA, 2000, p. 118-119)

2. Uma proposta de metodologia analítica

As análises compreendidas neste estudo propõem um deslocamento do eixo interpretativo literário para uma observação do pacto estabelecido entre autores e leitores na constituição de um lugar impregnado de vivência e possibilidades de sentido. Interessa-nos localizar as ocorrências em cada composição de uma experiência inquietante, que revele o conceito de resiliência narrativa que objetivamos cunhar.

(...) os intelectuais se põem a interpretar poemas e escrituras quando, na verdade, é o poema e a escritura que poderiam interpretar e furar suas teorias estéticas, bem como sua propalada intelectualidade. (PESSANHA, 2002, p. 31)

À semelhança do encontro com a esfinge, olharemos para cada um dos quinze textos produzidos pelos alunos a partir do jogo *Enredo* com o seguinte questionamento: Que aspecto da resiliência narrativa você revela?

2.1 Texto 01 – “Sem título”

Cartas sorteadas para criação do texto final:



(Sem título)

5 – “Estava ansiosa e apreensiva para conversar sobre a notícia que recebera dias antes. Não sabia se aquele era um ambiente seguro suficiente para me abrir tão profundamente, a ponto de revelar meus medos e incertezas sobre mim. Não tem sido fácil lidar com a frustração de não poder ser mãe e ter que mudar meus planos. O

primeiro encontro com o terapeuta nunca é uma situação agradável, e aliado a isso, a cadeira barulhenta e o frio do ar condicionado desviavam minha atenção para algo que parecia ser mais familiar que esse ambiente hostil, não sei se eram as cores fortes de fundo ou o cheiro doce das flores, mas as palavras se esvaíam ao passo que meu olhar se fixava mais aos deles, não sei se os observava ou era observada e, quando me dei conta já fazia parte dessa cena. Um sentimento de compaixão tomou conta de mim e antes, se me sentia deslocada, agora, sinto-me acolhida. Parecia muito mais justo estar ali e fazer parte daquilo. Precisava mesmo em alguns momentos me reconhecer na minha dor e entender que tudo aquilo era uma fase da minha transformação.

2 - Sentiu a brisa fria no rosto. Não que fosse estranho, mas, pela primeira vez, a sensação de liberdade o atingiu em cheio. Estava livre. Livre das obrigações, dos compromissos, que durante quarenta anos ocuparam todos os dias de sua vida. Dizem que a liberdade é o caos. Que a gente se sente sem chão. O homem só vive em meio às obrigações. Respirou fundo. Estava disposto a explorar a tal sensação. O mergulho profundo no caos. Levantou a rosa vermelha que estava ao lado de seu corpo. Deu-lhe um beijo demorado. Colocou-a sobre a lápide. Despediu-se. O rosto ficara marcado em sua memória enquanto, ao longo do tempo, não sofresse alguma transformação. Enquanto o feitiço dos dias permitisse.

4 - Perdida diante da impossibilidade de enxergar uma saída, deteve-se e encontrou na parede o alívio de algo concreto. Os passos continuavam em sua direção. O vento úmido lambia sua face, mas o frio que sentia, vinha de dentro. Do cata-vento do estômago. Além do som compassado como um tic-tac cada vez mais próximo, a visão que tinha era uníssona. Um breu. Os passos estavam cada vez mais fortes. Sentia-se uma presa. Se o extinto de sobrevivência funcionasse era o momento de atacar. De repente, uma respiração ofegante começou a soprar no ouvido. O último som que reconheceu: um uivo distante.

3 - O lençol espalhado preguiçosamente ainda tinha o calor do corpo dela. O sentimento de abandono era reforçado pelo céu acinzentado que insistia em vigiá-la pela fresta da janela. O quarto branco e brando não tinha mais a cor da alegria. Nem o sabor dos sussurros ao pé do ouvido que eriçavam sua pele. Mesmo atordoada, levantava-se todos os dias tentando encontrar um novo sentido desde que ela foi embora. Em vão. Na mesa, comer sozinha de frente para a cadeira dela era insuportável. Nem lembrava mais o motivo da discussão. Uma viagem, uma opinião, uma traição? Já fazia mais de um ano. O tempo sugava-lhe toda energia e o espaço comprimia sua respiração. As fotos da memória aos poucos ficavam distorcidas e

talvez o rosto dela nem fosse como e lembrava. Não restavam mais fotos. Tudo o que tinha era o brinco que ficou para trás, embaixo do travesseiro que permanecia imóvel esperando o retorno. Nesse momento, o brinco era o que ela mais amava. 1 - No começo, nem mesmo os lindos olhos azuis eram capazes de convencer o público de sua inocência. Não demorou muito para que tudo mudasse e a bela jóia de Alquimia ganhasse fama sobrenatural. Ficou famosa pelo par de olhos azuis. Diziam que eles eram milagrosos para as mulheres. As línguas soltas contam que tudo começou quando uma valente costureira foi tirar satisfação sobre o encanto que a bela lançara sobre o marido. Mas, diante de tamanha beleza, a pobre se curvou e não conseguiu pronunciar nenhuma palavra. A valentia acabou para sempre. Em outro caso, os olhos azuis teriam salvado uma jovem do suicídio. Em outro mais fantasioso, teriam devolvido a fala a uma senhora de oitenta anos. Hoje, uma imagem da bela de olhos azuis enfeita o centro de uma humilde capela que leva o seu nome. Uma imagem simples, artesanal, mas feita com muito amor pela ex-valente costureira. Devido às rachaduras na parede, a imagem ganhou uma capa como forma de proteção contra a umidade do local. Uma capa bonita, mas que não ofusca o brilho daquele par de olhos celestiais.”

Nossa incursão pelas produções dos alunos parte de um trabalho não intitulado. Tal omissão é expressiva no contexto desta investigação que privilegia a construção de sentido. Como leitores, podemos oscilar entre o desamparo e o fortuito, pois não temos, aprioristicamente, indício do que nos aguarda.

O número 5 é o elemento que inaugura o texto e não está atrelado a nenhuma função semântica; surge aleatoriamente, talvez como um resquício da proposta de criação textual com as cartas do baralho individualmente. Tal especulação é reiterada pelo aparecimento de outros numerais no corpo do trabalho. Prosseguindo na apreciação, depreende-se que tais algarismos são balizas, delimitando as fronteiras entre os segmentos estanques. É plausível afirmar que cada carta foi trabalhada isoladamente e que o processo de concatenação das ideias aconteceu em cada um dos

cinco excertos.

Fragmentos, estilhaços de narrativas que, no lugar de se tocar, se envolver, planam em rotas paralelas, incomunicáveis. Não compartilham sequer o mesmo narrador; sua fratura como um texto único é flagrante:

“Precisava mesmo em alguns momentos me reconhecer na minha dor e entender que tudo aquilo era uma fase da minha transformação. 2 - Sentiu a brisa fria no rosto.”

O resultado final é uma sucessão de cenas que intrigam o leitor e o convidam a estabelecer um diálogo entre os trechos, intuir um elo entre eles ou, opção ousada, acolher a desconexão e suas implicações. Será que a trama do texto não foi urdida? Ou talvez o sistema randômico das lâminas do jogo tenha sido alinhavado por um fio mais sutil, aninhando o sentido justamente na incongruência?

Nosso viés analítico pretende ser aberto e resiliente, vamos palmilhar o sentido experimentando novas maneiras de ler:

Os escritores exigentes procuram novos modos de contar e de se contar, mais condizentes com a complexidade do mundo atual. E eles desafiam os leitores a experimentar novas maneiras de ler. (PERRONE-MOISÉS, 2016, p. 251)

Destacando algumas palavras do texto, temos o conjunto:

ansiosa – apreensiva – seguro – medos e incertezas sobre mim – frustração – familiar
hostil – compaixão – deslocada – acolhida – minha dor – minha transformação –
liberdade – livre – liberdade é o caos – a gente se sente sem chão – mergulho
profundo no caos – transformação – perda – impossibilidade – cata-vento do
estômago – breu – uma presa – atacar – sentimento de abandono – atordoada – novo
sentido – insuportável – o tempo sugava-lhe toda energia e o espaço comprimia sua
respiração – distorcidas – imóvel esperando o retorno – inocência – sobrenatural –

línguas soltas – beleza – a valentia acabou para sempre – suicídio – rachaduras –
umidade

Três eixos podem ser estabelecidos a partir das expressões destacadas:

ansiosa – apreensiva – medos e incertezas sobre mim – frustração – hostil
deslocada – minha dor – perda – impossibilidade – uma presa – sentimento
de abandono – insuportável – o tempo sugava-lhe toda energia e o espaço
comprimia sua respiração – distorcidas – imóvel esperando o retorno – a
valentia acabou para sempre – suicídio

seguro – familiar – compaixão – acolhida – liberdade – livre – inocência – beleza

minha transformação – liberdade é o caos – a gente se sente sem chão – mergulho
profundo no caos – transformação – cata-vento do estômago – breu – atacar –
atordoada – novo sentido – sobrenatural – línguas soltas – rachaduras – umidade

Emerge, assim, de uma estrutura caótica, um traço de sentido. No primeiro grupamento, os termos são impregnados de negatividade, passividade e desamparo. As palavras destacadas percorrem o trajeto da ansiedade ao suicídio. Na segunda categoria, encontramos um léxico que aponta para o polo oposto e transitamos por uma paisagem segura, familiar e bela. O paradoxo da dualidade nos oferece uma terceira ordem, na qual a incerteza da experiência não é negada, mas acolhida. A beleza das palavras se faz presente, nomeando o inominável e cumprindo a nobre função da arte literária. É possível vislumbrar nesse grupamento de palavras o

contorno existencial do *Dasein*⁴ em sua mais autêntica expressão.

Conclui-se, ao final da leitura, que a resiliência narrativa é um conceito que abarca não somente o autor, mas sobretudo o receptor. Um diálogo se estabelece na construção de cada texto, de modo que se dá um encontro entre mundos. Nossa experiência diante de um texto tão incongruente à primeira vista ampliou-se profundamente, já que desconfiamos da aparente ausência de sentido e insistimos no olhar mais detido e na busca por mais intimidade com o caos, o fragmento e a desconstrução, tão característica dos tempos atuais. Dialogamos com outras áreas do conhecimento nesse desafio de acolher o novo, o não canônico e descobrimos uma nova coerência apontada pela Física.

A reconsideração do “caos” leva também a uma nova coerência, a uma ciência que não fala apenas de leis, mas também de eventos, a qual não está condenada a negar o surgimento do novo, que comportaria uma recusa da sua própria atividade criadora. (PRIGOGINE, 2002, p. 8)

Nesse sentido, o texto produzido pelos alunos oferece um amplo território de construção de resiliência narrativa. Ouso retomar seu léxico revelador, ponto forte que emergiu em nossa leitura, para expressar-me poeticamente também. Convido você, leitor, a se experimentar nesse processo aberto, criativo, resiliente.

Os medos e incertezas sobre mim são um patamar seguro e familiar de fingida beleza. É preciso um mergulho profundo no caos para que as línguas soltas possam impregnar de umidade as rachaduras e mover as pás do cata-vento do estômago. (composição de nossa autoria a partir de fragmentos extraídos do texto dos alunos)

⁴ Esse ente que somos cada vez nós mesmos e que tem, entre outras possibilidades-de-ser, a possibilidade-de-ser do perguntar, nós o apreendemos terminologicamente como *Dasein*. (HEIDEGGER, 2012, p. 47)

2.2 Texto 02 – “Sem título”

Cartas sorteadas para criação do texto final:



(Sem título)

“Era uma uma vez um lugar encantado. Este lugar ficava no meio do nada onde havia tudo: livros, muitos livros. De todas as cores, de todos os tamanhos, de todos os temas. E neste lugar no meio do nada, vivia Sophia, a fantasiar seu dia-a-dia e a se encontrar em cada história. - _ Branca de Neve, não! Não coma esta maçã! Ela está envenenada pela bruxa má... - _ Quem é você? - _ Eu sou eu, ué! Você não pode comer esta maçã... A porta se abre e o vento vira, repentinamente, a página em que Branca de Neve está prestes a morder a maçã. Uma voz chama Ssophia de volta à realidade. _ Venha almoçar, menina! Estou chamando há horas! Noite de vento e chuva fortes. Acordo e percebo que a luz que estava acesa ao dormir já não está mais. Tento gritar por mamãe, não tenho voz. sinto coração bater descompensado no meu peito. Da porta entreaberta escuto o barulho que vem da sala e que parece se aproximar de mim... tenho medo. Não vejo nada, apenas sinto... medo. E necessidade de descobrir o que é o barulho malévolo. Decido levantar e descobrir que monstro é esse. Estou decidido a enfrentá-lo, a matá-lo. Lentamennte, piso no chão e vou Tateando até o corredor. O barulho é cada vez mais forte... Desço as escadas sem sentir meus pés tocarem o chão. De repente, deparo-me com o monstro na parede da sala da mamãe: o enorme relógio de parede que o papai a presenteou na festa de aniversário no fim dfe semana passado. Num casebre escuro, localizado no extremo pobre de uma cidade movimentada, porém cercada de rios e montanhas, encontrava-se uma mulher solitária num ambiente de extrema pobreza. vestia uma camisola surrada e estava angustiada. Sentia que faltava algo em sua vida. Pensou na felicidade das pessoas e sabia que algo estava ausente. Algo em seu passado tinha se apagado da memória. Sabia que era algo importante e vital. E que sua vida tinha perdido o sentido

com essa ausência. Mas o que era? Nas últimas semanas, a sensação tinha se ampliado. De repente, ouviu algo lá fora. Ou seria dentro de si? Alguém chamava por um nome que a mulher não conseguia distinguir. O vazio em si começou a ser preenchido. Veio à memória algo que já tinha se apagado. Um tempo de extrema miséria, morando embaixo de uma ponte, um homem, uma relação rápida e sem amor, a barriga, o desespero, o abandono, enrolado em panos, o rio, a fuga. Dez anos haviam se passado. A memória havia sumido, agora tudo voltou. Lá fora, na janela, uma voz de criança diz em voz alta: - _ Mãe! Num reino desconhecido, um enorme castelo, cercado por um fosso e com muitos soldados e arqueiros nsd muralhas, destacava-se a planície verde. Dentro do castelo, o rei, cercado de diversos nobres, ouvia histórias, e música. Comida havia à vontade, o banquete era farto. A festa já durava o dia inteiro. Desde cedo, aconteciam apresentações teatrais, músicos e seus instrumentos, recitação de cantos, tudo num clima festivo. Toda a nobreza se refestelava e estava satisfeita. De repente, o rei ficou de mau humor e fechou a cara. Nada mais o agradava. O bobo da corte foi chamado. Um repertório de piadas foi apresentado. Nada, o rei não achava graça em nada. O bobo resolveu improvisar uma história que nunca havia sido contada e que não estava em seu repertório. Falou sobre uma mulher muito nobre de um reino cujo nome não sabia dizer, e de um rei que era amante dela, cujo marido era seu irmão, que não desconfiava de nada. Nesse momento, o rei olhou de lado, viu seu irmão, olhou para a esposa dele e começou a rir, a rir muito. O bobo também riu, dizendo ser tudo apenas uma história inventada... o rei, sorrindo, concordou e disse que, naturalmente, só podia ser. Contento, mandou que a festa continuasse e que a comida fosse redobrada. Um homem abriu os olhos e não viu nada, como sempre. Virou de lado e a sua esquerda, ouviu os passos de 8yuma mulher com quem sempre conversava. Não podia ver deu rosto, mas podia falar com ela. A mulher pergunta: - _ Tem um buraco bem pequeno lá em cima. De vez em nquando, ouço vozes. O que será que tem lá? - _ Nnão sei, aqui é sempre tão escuro. Como vamos saber? Era sempre assim, especulavam sobre sons que ouviam, mas não tinham noção do que eram. Nunca tinham visto nada na vida. O escuro era o mundo deles. Então tiveram a ideia de escalar as pedras e ouvir as vozes de perto. Foram Tateando e chegaram próximo ao buraco. Um raio de luz surgiu, não sabiam bem o que era. Foram se aproximando e a luz aumentava... Do outro lado do buraco, algumas pessoas viram os dois e perguntaram: - _ O que estão fazendo nessa caver... - _ Nnão sei, sempre vivemos aqui. E o que é isso tão forte aqui fora? É tão diferente,

nunca vimos nada assim... - _ Vocês estavam no escuro, venham para cá, é mais claro e vocês vão enxergar melhor. Isso é a luz!”

Temos aqui mais uma composição não nomeada; seguimos o rastro das palavras sem uma pista inicial. Nas primeiras linhas, um narrador em terceira pessoa nos acompanha, o que é bem apropriado para a frase que inaugura o texto: “Era uma vez um lugar encantado.” Surge um personagem, a menina Sophia, que é interpelada pelo chamado da mãe, que a traz de volta à realidade. De forma abrupta, o fio da narrativa é cortado e somos lançados em uma noite chuvosa, na companhia de outro narrador, agora em primeira pessoa.

A figura da mãe é retomada por esse narrador protagonista, o que suscita uma possível aproximação com o trecho anterior; tal possibilidade, no entanto, não se sustenta, porque não há nenhum indício que conecte os fragmentos. São cenas distintas.

O enfileiramento de episódios soltos emerge no decorrer da leitura, pois na sequência surge outro narrador em terceira pessoa, apresentando outros personagens, tempo e cenário. Conclui-se com transparência que os conteúdos produzidos a partir de cada uma das cinco cartas sorteadas foram colados na sequência para compor a versão final. As marcações são nítidas:

- Carta Livro: “Era uma vez...” a “Estou chamando há horas!”
- Carta Relógio: “Noite de vento...” a “fim de semana passado.”
- Carta Mãe: “Num casebre...” a “Mãe!”
- Carta Bobo: “Num reino desconhecido...” a “comida fosse redobrada.”
- Carta Caverna: “Um homem...” a “Isso é a luz!”

É preciso ir além da justaposição das narrativas. É necessário costurá-las e esse cerzir é o fazer da resiliência narrativa. Ainda não identificamos o padrão da amarração textual, mas seguimos investigando. Nossa opção será vislumbrar as possibilidades conectivas considerando as produções isoladamente. Uma ocorrência capturou nossa atenção; o trecho desenvolvido a partir da carta do Bobo:

“Num reino desconhecido, um enorme castelo, cercado por um fosso e com muitos soldados e arqueiros nsd muralhas, destacava-se a planície verde. Dentro do castelo, o rei, cercado de diversos nobres, ouvia histórias, e música. Comida havia à vontade, o banquete era farto. A festa já durava o dia inteiro. Desde cedo, aconteciam apresentações teatrais, músicos e seus instrumentos, recitação de cantos, tudo num clima festivo. Toda a nobreza se refestelava e estava satisfeita. De repente, o rei ficou de mau humor e fechou a cara. Nada mais o agradava. O bobo da corte foi chamado. Um repertório de piadas foi apresentado. Nada, o rei não achava graça em nada. O bobo resolveu improvisar uma história que nunca havia sido contada e que não estava em seu repertório. Falou sobre uma mulher muito nobre de um reino cujo nome não sabia dizer, e de um rei que era amante dela, cujo marido era seu irmão, que não desconfiava de nada. Nesse momento, o rei olhou de lado, viu seu irmão, olhou para a esposa dele e começou a rir, a rir muito. O bobo também riu, dizendo ser tudo apenas uma história inventada... o rei, sorrindo, concordou e disse que, naturalmente, só podia ser. Contento, mandou que a festa continuasse e que a comida fosse redobrada.”

A referência a Hamlet é flagrante, na representação da traição do rei com a cunhada pela pantomima do bobo. Mesmo embrionário, percebe-se aqui o recurso de estruturas em *mise en abyme*, cunhado por André Gide:

A *mise en abyme* consiste num processo de reflexividade literária, de duplicação especular. Tal auto-representação pode ser total ou parcial, mas também pode ser clara ou simbólica, indirecta. Na sua modalidade mais simples, mantém-se a nível do enunciado: uma narrativa vê-se sinteticamente representada num determinado ponto do seu curso. Numa modalidade mais complexa, o nível de

enunciação seria projectado no interior dessa representação: a instância enunciativa configura-se, então, no texto em pleno acto enunciatório. Mais complexa ainda é a modalidade que abrange ambos os níveis, o do enunciado e o da enunciação, fenómeno que evoca no texto, quer as suas estruturas, quer a instância narrativa em processo. A mise en abyme favorece, assim, um fenómeno de encaixe na sintaxe narrativa, ou seja, de inscrição de uma micro-narrativa noutra englobante, a qual, normalmente, arrasta consigo o confronto entre níveis narrativos. Em qualquer das suas modalidades, a mise en abyme denuncia uma dimensão reflexiva do discurso, uma consciência estética activa ponderando a ficção, em geral, ou um aspecto dela, em particular, e evidenciando-a através de uma redundância textual que reforça a coerência e, com ela, a previsibilidade ficcionais.

(<http://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/mise-en-abyme/>. Acessado em 17/03/2019)

Vamos percorrer um outro caminho de diálogo com o texto, destacando as frases interrogativas que surgem em seu corpo. Talvez as perguntas suscitadas pela narrativa indiquem uma possibilidade de convergência entre os fragmentos textuais. Nossa iniciativa é assumidamente heideggeriana.⁵

“Quem é você?”

“Mas o que era?”

“De repente, ouviu algo lá fora. Ou seria dentro de si?”

“Tem um buraco bem pequeno lá em cima. De vez em quando, ouço vozes. O que será que tem lá?”

“Como vamos saber?”

“O que estão fazendo nessa caverna?”

⁵ “Por que, ao invés de seguir respondendo, o homem não se pergunta pela sua demanda de resposta? Por que, ao invés de permanecer entretido apenas no possível, o homem não se amiga do impossível? Heidegger mostrou claramente que a infinitude da resposta se assenta no carácter finito da nossa condição, e sugeriu que, ao invés de tentarmos encobrir e domesticar o mistério do arremesso, poderíamos, numa despedida do teórico, passar a celebrá-lo no poema. O poema não é um objeto estético, não é algo belo. O poema é o nome do lugar da existência humana, é a morada no desassossego da pergunta, e Heidegger apontou a possibilidade na qual a fragilidade do homem-pergunta pode derrotar a truculência do homem-resposta.” (PESSANHA, 2000, p. 106-107)

“E o que é isso tão forte aqui fora?”

Vejam os então as respostas que a própria narrativa ofereceu a cada questionamento, para seguir em nossa aferição:

“Quem é você? – Eu sou eu, ué!”

“Mas o que era? – Estava angustiada. Sentia que faltava algo em sua vida. Pensou na felicidade das pessoas e sabia que algo estava ausente. Algo em seu passado tinha se apagado da memória. Sabia que era algo importante e vital. E que sua vida tinha perdido o sentido com essa ausência.”

“De repente, ouviu algo lá fora. Ou seria dentro de si? – Veio à memória algo que já tinha se apagado. (...). Dez anos haviam se passado. A memória havia sumido, agora tudo voltou. Lá fora, na janela, uma voz de criança diz em voz alta: – Mãe!”

“Tem um buraco bem pequeno lá em cima. De vez em quando, ouço vozes. O que será que tem lá? – Não sei, aqui é sempre tão escuro.”

“Como vamos saber? – Então tiveram a ideia de escalar as pedras e ouvir as vozes de perto.”

“O que estão fazendo nessa caverna? – Não sei, sempre vivemos aqui.”

“E o que é isso tão forte aqui fora? – Isso é a luz!”

Em um terceiro e derradeiro movimento, faremos um realinhamento das questões e das respostas interferindo na forma, com a intenção de delinear poeticamente um ponto de convergência narrativo:

“Quem eu sou?”

Angustuada, sinto que falta algo em minha vida. Algo importante e vital. A vida perdera o sentido com essa ausência.

De repente, ouvi algo lá fora. Ou seria dentro de mim? Veio à memória algo que já tinha se apagado. De vez em quando, ouço vozes. O que será que tem lá? Eu não sei, aqui é sempre tão escuro.

Como saber? É preciso escalar as pedras e ouvir as vozes de perto.

Sempre vivi numa caverna.

E o que é isso tão forte lá fora? É a luz!”

A reflexão, ao término de nossa experiência de maior envolvimento com o texto, vem de testemunharmos uma revelação de suas estruturas profundas, bem como da observação de que pelo questionamento, pela permanência no lugar do não saber, trincamos a superfície desconexa sobre a qual repousa um eixo existencial significativo. Nesse processo de depuração do texto, a angústia foi desvelada. A resiliência narrativa, no nosso entendimento, privilegia questões existenciais. Ela se propõe a tocar nas instâncias mais significativas do viver. Vale reiterar que compartilhamos com Heidegger a primazia da angústia como indicador de existência autêntica.

Mas só na angústia reside a possibilidade de uma assinalada abertura, porque ela isola. Esse isolamento resgata o Dasein do seu decair e lhe torna manifestas a propriedade e a impropriedade como possibilidades do seu ser. (HEIDEGGER, 2012, p. 533)

O texto nos brinda também com a perspectiva interna e externa de uma caverna, uma oscilação entre luz e escuridão, o *fora de mim* e o *dentro de mim*. Nessa imagem pendular revela-se um dilema existencial inerente à condição humana e, nesse sentido, a criação textual alinha-se com o lugar da transitoriedade, do entre, do movimento. O texto não privilegia uma ou outra condição, não resolve, fica na relação entre os polos. As pessoas de fora estabelecem contato com as de dentro.

Surpreendemos, assim, uma construção alinhada a questões fulcrais do viver.

É por isso que devemos pensar o Dentro junto do Fora e o Fora junto do Dentro, numa disjunção contínua: lá onde está o Fora, que se leve o Dentro; lá onde saturou o Dentro, que se leve o Fora. Esse lugar, esse fio de cabelo, essa linha de horizonte é o lugar do homem. A posição da sanidade é aquela do umbral. (PESSANHA, 2000, p. 109)

Em uma última observação analítica, destacamos o trecho:

“Da porta entreaberta escuto o barulho que vem da sala e que parece se aproximar de mim... tenho medo. Não vejo nada, apenas sinto... medo. E necessidade de descobrir o que é o barulho malévolo. Decido levantar e descobrir que monstro é esse. Estou decidido a enfrentá-lo, a matá-lo. Lentamente, piso no chão e vou tateando até o corredor. O barulho é cada vez mais forte... Desço as escadas sem sentir meus pés tocarem o chão. De repente, deparo-me com o monstro na parede da sala da mamãe: o enorme relógio de parede que o papai a presenteou na festa de aniversário no fim de semana passado.”

A referência ao “monstro” que precisa ser enfrentado e morto que, no final, revela-se como um enorme relógio, conduziu-me diretamente para um breve estudo que apresentei no XXI Congress of the ICLA, em Viena, no ano de 2016. Meu trabalho debruçava-se sobre a questão da temporalidade e da finitude na figura devoradora do lobo. O monstro devorador, “o tempo travestido de lobo, o devorador terrificante que revela a angústia diante do devir.” (PRANDO, 2016, p. 7)

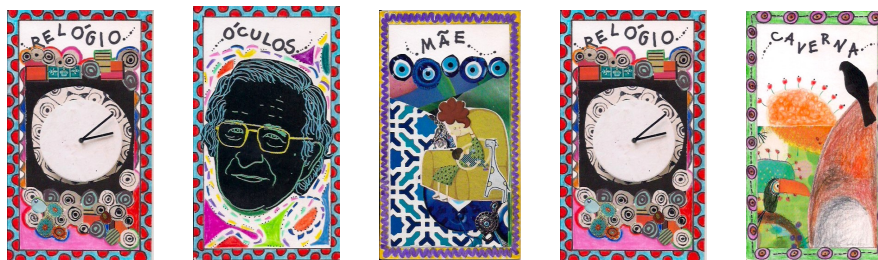
Essa passagem corrobora o sentimento de angústia suscitado pelo texto. Temos um mesmo tom, pois a atitude angustiada do homem diante da passagem do tempo (relógio), da consciência da finitude, da morte que virá algum dia é inquietante e, nesse sentido, os fragmentos do texto partilham uma coerência temática. Apesar da dissociação estrutural entre os trechos, chegamos a um todo amparado pela coesão temática. Pensamos que quando um texto é capaz de nomear o inominável e dar contorno à complexa experiência da vida, ele é vetor de resiliência narrativa.

Narrando somos capazes de, com maestria, lidar com o tempo avassalador.

Contando histórias, os homens articulam sua experiência do tempo, orientam-se no caos das modalidades de desenvolvimento, demarcando com intrigas e desenlaces o curso muito complicado das ações reais dos homens. Desse modo, o homem narrador torna inteligível para si mesmo as inconstâncias das coisas humanas (...). (NUNES, 1995, p. 78)

2.3 Texto 3 – “Sem fim”

Cartas sorteadas para criação do texto final:



Sem fim

“Já era hora. O despertador tocou, ele ignorou. Já passava da hora, dizia o relógio. Queria ficar mais um pouco na cama queria ficar mais um pouco imóvel. Fazia frio há dia, mesmo sendo março. As coisas pareciam fora de lugar no tempo. O tempo todo, tudo parecia fora de lugar, e ele não conseguia entender. O que deveria ter sido um encontro do acaso, ganhou um gosto amargo para duas pessoas que um dia se amaram tanto. Mas agora fazia frio. Agora, ele só conseguia pensar em tudo que tinha dito. Ah, se pudesse voltar atrás. Mas não podia. As coisas que disse não podem ser retiradas. Não se pode voltar atrás. O tempo não volta. Não adianta voltar os braços do relógio. Talvez ele não devesse ter dito aquelas coisas. Algo parecia fora do lugar. Tudo parecia fora do lugar. Por isso ele queria ficar mais 10 minutos na cama, com o tempo suspenso. Algo estava errado, mas ele nunca saberia. Os dois tinham se conhecido na escola, ainda adolescentes. Ela gostava dos óculos dele, azuis, de aro grosso. Meio Ferris Bueller. Ele gostava do jeito que o ombro dela aparecia na gola

cortada da camiseta do uniforme. Gostava do jeito como ela se mexia, como ficava tímida e corada ao fazer uma pergunta durante a aula. Foi num momento de timidez que se conheceram. Ele perguntou a ela o que estava escrito na lousa, tinha esquecido os óculos em casa. Ela colocou o cabelo atrás da orelha e olhou para baixo para responder que $i^2 = -1$. Eles não imaginavam naquela manhã de quinta-feira que anos mais tarde iriam se odiar, depois de viver todo o amor que, naquele instante, viam no rosto um do outro. O encontro com ele no corredor de um supermercado qualquer tinha sido uma surpresa. Fazia dois meses que não se viam, desde a noite em que ela saiu do apartamento, deixando para trás história, livros e seus vasos de planta. Fazia dois meses que não se viam, e ela preferia que tivesse continuado assim. Encontrá-lo trouxe de volta todas as lembranças daquela relação desfeita, daquele amor perdido. Se não tivessem se encontrado, ela não teria sido obrigada a ouvir mais uma vez as coisas que ele disse. Não teria voltado a sentir a violência das palavras daquele homem que nem imaginava estar ligado a ela para o resto da vida. Ela prometeu a si mesma que não o veria nunca mais. Ele nunca saberia a verdade que crescia, protegida, dentro dela. Ele nunca saberia. Lembrou-se daquele dia, há pouco mais de um mês. Ela olhava incessantemente para o relógio, como se olhar para ele fosse capaz de parar o tempo. Olhava como quem abre a porta da geladeira repetidas vezes, na esperança de que um cheesecake de frutas vermelhas se materialize por feitiço. Olhava os minutos, mas na verdade contava os dias. Fazia vinte e um dias que não se viam. Três semanas que ela tinha sido agredida por ele. Fazia três semanas que ela se vestiu correndo, fez uma mala aos berros, e saiu no meio da madrugada sem olhar para trás. Fazia três semanas que ela só queria ver o tempo passar, o tempo cura tudo, dizem. Era a primeira vez em três semanas que ela queria ver o tempo parar. Então, não parava de olhar para o relógio na pia do banheiro, torcendo para não aparecer nenhum risquinho de confirmação. No fundo, ela não queria saber. De repente, ela se perdeu no escuro. O que deveria ser um momento de felicidade, ficou escuro. A notícia fez com que ela mergulhasse em uma caverna. Apesar de ser um sentimento de amor sem fim, era também um lugar de medo. Muito medo. De alguma forma, aquele homem estaria para sempre presente em sua vida. Ela queria fugir, mas se sentia acorrentada no fundo daquela caverna. Tinha luz, claro, muita luz, mas era escuro e assustador ao mesmo tempo. Ela pensou, então, que ele nunca saberia. Ela nunca contaria. Ele nunca saberia. Ela seguiria a vida, cuidaria de tudo. Garantiria uma vida feliz e segura. Por isso, ele nunca saberia.”

O aparecimento de um título sinaliza um avanço em nossa jornada pela observação das estratégias de criação de coerência textual a partir do sistema randômico do baralho Enredo. Outra ocorrência singular também aconteceu aqui, o sorteio da mesma carta duas vezes, o *Relógio*, e a inclusão das duas na redação final. O peso dessa “dobradinha” se materializa no léxico utilizado, elencamos o vocabulário relativo à temporalidade, duração, período, prazos, datas, idas e vindas no tempo na ordem em que surgem no texto:

“Sem fim, hora, despertador, hora, relógio, mais um pouco, mais um pouco, dias, março, tempo, tempo, dia, agora, agora, voltar atrás, voltar atrás, o tempo não volta, não adianta voltar os braços do relógio, 10 minutos, tempo suspenso, adolescentes, mais tarde, naquele instante, dois meses, noite, deixando para trás, dois meses, trouxe de volta, lembranças, mais uma vez, teria voltado, resto da vida, nunca mais, nunca, dia, um mês, relógio, parar o tempo, esperança, minutos, dias, vinte e um dias, três semanas, três semanas, madrugada, três semanas, tempo passar, tempo, três semanas, tempo parar, relógio, momento, sem fim, sempre presente, tempo, nunca, nunca, nunca, nunca.”

A repetição, aliada aos vocábulos específicos, elege o tempo como um pilar coesivo da estrutura narrativa. A pertinência do título se confirma e a experiência de circularidade e estagnação no tempo também. Vamos observar os tempos verbais empregados.

Presente	Pretérito Perfeito	Pretérito Imperfeito	Pretérito mais-que- perfeito	Futuro do Presente	Futuro do Pretérito
-----------------	-------------------------------	---------------------------------	---	-------------------------------	--------------------------------

há	tocou	era			deveria
podem	ignorou	passava			saberia
pode	ganhou	dizia			iriam
volta	amaram	queria			teria
adianta	disse	queria			teria
encontra-lo	foi	fazia			veria
trouxe	conheceram	pareciam			saberia
abre	perguntou	parecia			saberia
materialize*	colocou	conseguia			deveria
(*subjuntivo)	saiu	fazia			estaria
cura	disse	conseguia			saberia
dizem	prometeu	tinha			contaria
	lembrou-se	pudesse*			saberia
	vestiu	devesse*			seguiria
	saiu	mergulhasse*			cuidaria
	perdeu	(*subjuntivo)			garantiria
	ficou	podia			saberia
	fez	parecia			
	pensou	parecia			
		queria			
		estava			
		tinham			
		gostava			
		gostava			
		aparecia			
		gostava			
		mexia			
		ficava			
		estava			
		imaginavam			
		viam			
		tinha			
		fazia			

		viam fazia viam preferia tivesse* tivessem* (*subjuntivo) imaginava crescia olhava olhava contava fazia viam tinha fazia fazia queria era queria parava queria era queria sentia tinha era			
Infinitivo		Particípio		Gerúndio	
ficar ficar entender ter pensar		sido dito retirados dito suspenso		sendo deixando correndo torcendo	

voltar	conhecido	
ser	cortada	
voltar	corada	
voltar	escrito	
ter	sido	
fazer	continuado	
ficar	desfeita	
responder	perdido	
odiar	encontrado	
viver	sido	
ouvir	obrigada	
sentir	voltado	
estar	ligado	
olhar	protegida	
fez	sido	
olhar	agredida	
ver	acorrentada	
parar		
ver		
parar		
olhar		
aparecer		
saber		
ser		
ser		
fugir		

O sentimento de inércia depreendido da narrativa é confirmado estruturalmente pela utilização dos tempos verbais. Não há formas conjugadas no futuro do presente e poucas estão no presente. Em acordo com o título, a forma do pretérito privilegiada é o imperfeito, mais do que o dobro do perfeito. A ampla utilização do futuro do pretérito reforça a escolha da abordagem psicológica, das idas e vindas mentais em detrimento de uma estrutura pautada na ação. As formas

nominais do verbo também foram utilizadas, reiterando o efeito de circularidade e imobilidade. Um círculo sem fim, como anuncia o título.

Um dado da cultura pop corrobora a circularidade temporal trazida pela composição: a citação de Ferris Bueller, personagem do filme *Curtindo a vida adoidado* (*Ferris Bueller's day off*, 1986). Trata-se de uma fantasia de liberdade que narra um dia de vadiagem na vida do adolescente Ferris Bueller. Ele tornou-se um ícone, o adolescente eterno que consegue driblar todos para ter um dia perfeito, sem compromissos formais ou temporais. Sua imagem é evocada no texto para contornar o jovem que passou de amado a agressor e que nunca saberá da vida que sua companheira carrega. Em nossa abordagem, a escolha dessa figura icônica, sintetizou o perfil da personagem e a situou na mecânica nostálgica e circular da composição.

A plataforma e-Scola, na qual o jogo *Enredo* foi abarcado para a realização da atividade com os alunos, permitia a alteração da ordem das cartas sorteadas para elaboração da versão final do texto. Esse recurso foi utilizado aqui e favoreceu significativamente a construção de estratégias conectivas, como a utilização de frases que não surgiram no trabalho individual com as cartas, mas que foram adicionadas na edição final. Tais sentenças funcionaram como pontes entre as narrativas estanques. Temos quatro momentos de emenda textual e três frases inseridas ali:

“Algo estava errado, mas ele nunca saberia.”;

“Lembrou-se daquele dia, há pouco mais de um mês.”;

“No fundo, ela não queria saber.”

A passagem da carta *Óculos* para a carta *Mãe* é feita sem transição – e o resultado é um corte abrupto na linha do tempo:

“Eles não imaginavam naquela manhã de quinta-feira que anos mais tarde iriam se odiar, depois de viver todo o amor que, naquele instante, viam no rosto um do outro. O encontro com ele no corredor de um supermercado qualquer tinha sido uma surpresa.”

Podemos inferir, a partir da quebra, não um defeito, mas um efeito. Uma escolha deliberada que prioriza nossa relação intempestiva com a temporalidade. O paradoxo temporal, as idas e vindas no fluxo do pensamento, a alternância entre cenas passadas,

reflexões, desejo de interferência no curso dos acontecimentos e a inevitável rendição à supremacia do tempo: “O tempo não volta. Não adianta voltar os braços do relógio.” Concluimos, assim, que a narrativa nos conecta com a mais autêntica experiência humana com o tempo, reiterando seu caráter de resiliência.

(...) O homem é um súdito do tempo, esse sim, o verdadeiro demiurgo que nos inventa e nos desmancha: é o tempo originário que jogando conosco faz com que sejamos, simultaneamente, hóspedes e estrangeiros nesse mundo. (PESSANHA, 1999, p. 115)

A presença de um título, a reorganização das cartas sorteadas, o uso das frases conectivas, repetições e tempos verbais, a inclusão de um expoente da cultura pop e a escolha da temporalidade como eixo gravitacional da composição garantiram que cinco lâminas do jogo *Enredo* originassem uma unidade narrativa. Da aleatoriedade fez-se um texto.

2.4 Texto 4 – “Lentes de uma lembrança”

Cartas sorteadas para criação do texto final:



Lentes de uma lembrança

“Era uma vez, em uma terra distante, uma comunidade muito diferente onde todos os moradores nasciam de óculos. Um dia, porém, a comunidade foi surpreendida pelo nascimento de um garoto sem óculos. Os moradores, que viviam ali há centenas de

anos, nunca haviam visto alguém sem óculos! Apesar de ser alvo de grande curiosidade, o garoto cresceu saudável e rodeado de amigos. Sua popularidade e carisma eram tão grandes que seus amigos resolveram segui-lo e tiraram seus óculos. Com o tempo, toda a comunidade rendeu-se à ideia de viver a vida sem as lentes. Uma enorme série de catástrofes assolou a comunidade. Sem os óculos, as pessoas não enxergavam as placas de sinalização, nem os postes, nem as armadilhas de urso. Com a série de catástrofes e a teimosia dos moradores, a comunidade dos óculos aos poucos deixou de existir. Apenas o garoto que não usava lentes lembra de sua existência. Muito tempo depois, com uma tecnologia de longevidade de vida muito avançada, o menino sem óculos, agora velho, mantém consigo um diário. Essas são as páginas dele: Carros voadores, teletransporte, roupas prateadas, inteligência artificial, não. Poluição, guerras, traição, raiva, sim. Mas não fiquem desapontados com o futuro: ainda temos os animais. A mão, antes firme e precisa, agora vacilante e trêmula. Olho no fundo dos olhos que me miram no espelho e não os reconheço mais. Quem és tu? Ando nas ruas e me perco nos olhares de piedade e nojo. O que me tornei? Cada ruga conta uma história de juventude, de tempos onde o sol brilhava mais forte e os risos eram mais sinceros. Volto para casa: me sinto mais confortável no escuro em companhia do estranho de olhos fundos.

De volta à nossa história, em um monte, cuja vista se estendia do leste ao oeste e cuja comunidade há muito sucumbira, um menino desavisado de um vilarejo próximo se aproximou da estranha figura velha. Sentou-se e logo lhe lançou o olhar. O velho, parecendo apreciar as ruínas já tomadas pela vegetação o olhou de volta. O menino indagou então o que ele fazia ali. Nesse momento, ao limpar do olho um cisco , franziu a testa, pôs um óculos e disse estar finalmente aprendendo que , com o tempo, aquilo que nos parece ser ruína ajuda a apreciar um belo horizonte. Onde, afinal, fica a montanha onde outrora havia a comunidade dos óculos? A montanha Escândalo, do nome original em galelo Scandalli, foi descoberta oficialmente pelo explorador e aventureiro, advogado, regente do coral e geólogo Wallace Leopoldo no ano de 1877 enquanto ele procurava por seu cachorro perdido há algumas semanas. A montanha foi considerada na época a quarta maior montanha do mundo. O velho, agora de óculos, ainda sonha em residir nos escombros de seu antigo lar”.

A repetição da carta óculos não somente foi acolhida no processo de criação, como também se fez presente no título do texto: “Lentes de uma lembrança”. Tal alternativa só se materializou pela utilização da plataforma e-Scola, um arranjo que não conceberíamos sem essa ferramenta. Nossa prática contraria, portanto, os detratores do aparato tecnológico nos ambientes educacionais, pois vivenciamos uma ampliação do alcance da proposta e não o contrário. As possibilidades de alteração da ordem das cartas sorteadas para elaboração do texto e de descarte, disponíveis no formato digital do jogo, também foram utilizadas.

O esforço de construção de unidade dentro da aleatoriedade é visível no corpo do texto. A manutenção da primeira carta sorteadada como início da história foi uma estratégia para nortear a narrativa. O tempo fora do tempo e o lugar fora do lugar são conjurados no limiar da composição: “Era uma vez, em uma terra distante...”. Mais do que evocar os contos tradicionais em sua forma, ocorre aqui uma referência a um motivo frequente no cânone do conto popular, a estigmatização do herói com uma marca, um traço distintivo, um dos aspectos denominados por Vladimir Propp em sua *Morfologia do conto maravilhoso* como função das personagens. O garoto que nasce sem óculos em uma comunidade em que todos nasciam com óculos revela um presságio; ele é diferenciado, ungido, especial. Observa-se aqui um encaixe, uma simetria entre o texto criado pelos alunos e o conto “Os três cabelos de ouro do diabo”, recolhido pelos Irmãos Grimm:

Há muitos e muitos anos, numa casinha pobre, nasceu um menino bonito e forte, mas que, ao contrário de todas as outras crianças, nasceu com todos os dentes na boca. Os pais, assim que o viram, ficaram muito assustados, pensando se tratar de alguma bruxaria. As vizinhas, entretanto, os tranquilizaram, dizendo que nascer com dentes era sinal de boa sorte. E uma delas, que era considerada feiticeira, profetizou que o menino, ao completar quinze anos, se casaria com a filha do imperador do país." (MARIANO, 1986, p. 51)

Era uma vez, em uma terra distante, uma comunidade muito diferente

onde todos os moradores nasciam de óculos. Um dia, porém, a comunidade foi surpreendida pelo nascimento de um garoto sem óculos. Os moradores, que viviam ali há centenas de anos, nunca haviam visto alguém sem óculos! Apesar de ser alvo de grande curiosidade, o garoto cresceu saudável e rodeado de amigos. Sua popularidade e carisma eram tão grandes que seus amigos resolveram segui-lo e tiraram seus óculos. (texto dos alunos)

Evidencia-se, portanto, um recurso altamente coesivo de unir a criação literária ao cânone da produção popular pelo artifício do encaixe, na nomenclatura de Todorov:

Mas qual é a significação interna do encaixe, por que todos esses meios se encontram reunidos para lhe dar importância? A estrutura da narrativa nos fornece a resposta: o encaixe é uma explicitação da propriedade mais profunda de toda narrativa. Pois a narrativa encaixante é a narrativa de uma narrativa. Contando a história de uma outra narrativa, a primeira atinge seu tema essencial e, ao mesmo tempo, se reflete nessa imagem de si mesma; a narrativa encaixada é ao mesmo tempo a imagem dessa grande narrativa abstrata da qual todas as outras são apenas partes ínfimas, e também da narrativa encaixante, que a precede diretamente. Ser a narrativa de uma narrativa é o destino de toda narrativa que se realiza através do encaixe. (TODOROV, 2006, p. 125)

Reiterando a observação de Todorov sobre as narrativas sobrepostas, encaixadas e inter-relacionadas, acrescentamos aqui mais uma referência suscitada pela paisagem do conto forjado pelos discentes, *O ensaio sobre a cegueira*, de José Saramago. Atentem para o dialogismo entre a imagem construída aqui e o romance consagrado:

Com o tempo, toda a comunidade rendeu-se à ideia de viver a vida sem as lentes. Uma enorme série de catástrofes assolou a comunidade. Sem os óculos, as pessoas não enxergavam as placas de sinalização, nem os postes, nem as armadilhas de urso. Com a série de catástrofes e a teimosia dos moradores, a comunidade dos óculos aos poucos deixou de existir. (texto dos alunos)

Alguns condutores já saltaram para a rua, dispostos a empurrar o automóvel empanado para onde não fique a estorvar o trânsito, batem furiosamente nos vidros fechados, o homem que está lá dentro vira a cabeça para eles, a um lado, a outro, vê-se que grita qualquer coisa, pelos movimentos da boca percebe-se que repete uma palavra, uma não, duas, assim é realmente, consoante se vai ficar a saber quando alguém, enfim, conseguir abrir uma porta, Estou cego. (SARAMAGO, 1995, p. 12)

Presume-se, assim, que o repertório do autor/leitor forneça estruturas de coesão e resiliência narrativa. As experiências lidas, ouvidas e vividas emergem na tarefa da criação literária. O manancial de palavras é generoso; somos feitos de histórias. Na aleatoriedade, ele emerge. Muito bonito testemunhar o processo das palavras em nosso socorro, ordenando o caos com a lembrança de ordenações posteriores pelas mãos de mestres da oralidade e do cânone literário. Mas será que a utilização desses recursos por si só garante a concordância da composição?

A sequência das cartas sorteadas é alterada no desenvolvimento da escrita e os alunos escolhem a que surgiu por último para dar segmento ao texto. Entre a composição derivada da primeira e da última lâmina, surge uma frase para conectar os fragmentos que tinham sido escritos separadamente. Tal operação é pertinente no que tange à observação de processos de coesão, pois revela a intencionalidade em costurar uma narrativa coerente, única. O elemento novo produzido nessa etapa do processo: “Muito tempo depois, com uma tecnologia de longevidade de vida muito avançada, o menino sem óculos, agora velho, mantém consigo um diário. Essas são as páginas dele.”

A inserção da frase destacada acima resolve o problema da carta *Futuro* e seu impacto na construção de uma temporalidade verossímil. A introdução de *um diário* é um estratagema de trânsito temporal mas, na sequência, temos um revés provavelmente ocasionado por essa mesma inserção. Apesar do texto explicitar que trata-se das páginas do diário, a mudança do narrador é tão abrupta que compromete a coesão a ponto da retomada exigir a intromissão do narrador: “Volto para casa: me sinto mais confortável no escuro em companhia do estranho de olhos fundos. De volta à nossa história, em um monte, cuja vista se estendia do leste ao oeste...”.

Uma interrogação surge como elo de ligação entre as duas últimas cartas:

Óculos e Montanha. A colocação de uma frase no trabalho de costura do texto é bastante apropriada, mas, nesse caso, o efeito não foi conseguido por conta do narrador. Essa fragilidade compromete as bases estruturais do texto, que já havia sofrido uma fratura com a mudança do narrador de terceira para primeira pessoa e a retomada por um narrador intruso. A narrativa segue com a voz onisciente em terceira pessoa e a condução da escrita sugere ao leitor o tom de um contador de histórias. Tal experiência é bruscamente interrompida porque, em vez de ser levado pela paisagem do conto, o leitor é novamente interpelado por um narrador que altera o andamento do relato. Estávamos ouvindo a conversa do menino e do velho e subitamente, em um corte, o narrador faz um questionamento, desertando do texto: “Onde, afinal, fica a montanha onde outrora havia a comunidade dos óculos?”. Essa pergunta retórica é respondida pelo narrador em tom enciclopédico, como um verbete de Wikipédia. A frase que encerra a composição foi um acréscimo posterior ao trabalho com as cartas e acena para o motivo central da história, em uma tentativa de arremate: “O velho, agora de óculos, ainda sonha em residir nos escombros de seu antigo lar.”

Reconhecemos a pertinência dos recursos aqui utilizados para construção de um corpo textual coeso: manutenção da primeira carta sorteada, alteração das demais, criação de frases conectivas e o trabalho com a intertextualidade. No entanto, o olhar mais atento e analítico denunciou a incongruência do narrador e nossa abordagem interessada nos aspectos da construção da resiliência narrativa atém-se a isso com curiosidade. Em um exercício de criatividade dialógica, pois o texto permite a livre intromissão do leitor, identifiquei no narrador as interferências próprias da contemporaneidade. Como se o fio narrativo fosse interrompido pela entrada de uma mensagem de texto, pelo noticiário, pela avalanche de informações que nos é tão familiar. Imaginei que a narrativa tivesse sido atravessada por um verbete da Wikipédia. E tais suposições têm um pé em minha imaginação criadora, nutrida pelas narrativas, e outro no pensamento de Martin Heidegger. A “quebra” na sequência da narrativa, a mudança de foco de uma perspectiva intimista e reflexiva para uma objetiva e descritiva coincide com o modo de ser do *Dasein* que alterna estados de conexão com o si-mesmo com outros de total diluição na cotidianidade.

O *Dasein* deixa-se empolgar unicamente pelo aspecto do mundo, um

modo-de-ser em que ele se empenha em livrar-se de si mesmo como ser no mundo, (...). Esse modus de ser-no mundo desvenda um novo modo-de-ser do Dasein cotidiano, em que ele constantemente se desenraiza. (HEIDEGGER, 2012, p. 485)

Emerge desta leitura a proximidade entre a experiência vivida e o registro textual. As oscilações entre os momentos de aprofundamento existencial e os de automatismo e diluição na rotina estão contempladas no texto. Se um texto ficcional mobiliza questões análogas à condição humana, ele tem a força de trazer à tona esses conteúdos, abrindo espaço para a contemplação existencial; é portador, pois, de resiliência narrativa.

2.5 Texto 5 – “Sem título”

Cartas sorteadas para criação do texto final:



(Sem título)

“Uma pessoa paulistana, moradora da Parada Inglesa, entrou no último trem do dia para encontrar alguém que não via há exatas 4000 horas cronometradas no relógio. Destino: Praça da Árvore. Em meio ao ensurdecido barulho do trem nos trilhos e ainda mais alto silêncio entre os passageiros, o paulistano se perdeu em devaneios que distraíam a sua ansiedade: que praça seria essa com uma árvore tão memorável? Por que essa árvore é tão diferente das outras a ponto de ter uma praça inteira só para si? E foi assim que ouviu: próxima estação, Jabaquara. Assim acabou a sua chance de reencontrar seu grande amigo. Dom ficou revoltado e cansado dos problemas que a cidade trazia para ele. Procurou uma forma de resolver suas angústias que não o

levasse para a cadeia. Então, ele comprou bilhetes para o cruzeiro do Rei Roberto Carlos e, quando ninguém estava olhando, ele se jogou no mar e hoje mora numa ilha. Dom planta sua própria comida, entra em contato com a natureza e pratica yoga e outros esportes. Certa vez, conheceu uma sereia que não era feliz. Ela queria ser humana e poder usar sapatos, como ela via pessoas usando nas praias e nos cruzeiros. Como isso era impossível, já que ela nem tinha pés, sua ideia foi usar algas e fazer um sapato para barbatanas. Suas tentativas foram um sucesso. O sapato de algas virou a última moda no fundo do mar. Hoje a sereia é a blogueira mais famosa de todos os oceanos. A sereia contou a Dom que sua inspiração veio de um sapato que não tinha nada demais. Não era caro, não era alto, não tinha fivela. Mas tinha história. Anos antes o sapato tinha sido feito em uma fábrica num país distante, embrulhado em caixa com fita e enviado através do oceano. Anos depois, o sapato foi parar numa ilha (justo a ilha que ela estava! Entre tantas...) por causa de uma confusão repentina num dia de chuva. Inspirado pelo empoderamento da sereia, Dom contou a história de sua vizinha, muito corajosa. Havia uma pobre gatinha que miava sem parar. Lá em cima da árvore, tão longe... Valentina se lembrou dos filmes de super herói que sempre mostravam o salvamento de animaizinhos indefesos. Olhou pro lado... Olhou pro outro... Não tinha nenhum super herói. Só ela e a gatinha. Valentina decidiu então que o super herói teria que ser ela mesma. Ou melhor, super heroína. Pegou a toalha de mesa, enrolou no pescoço e subiu galho por galho até ter a gatinha no braço. Quando chegaram ao chão, Valentina sorriu, ajeitou a capa e pensou: quem precisa de super herói quando se tem uma toalha? A sereia gostava muito das histórias de Dom e do mundo humano. Ela gostava particularmente de uma história que ele havia contado que, revirando as gavetas da casa do namorado, se deparou com uma pequena caixa. Ao abri-la, encontrou um anel antigo, um pouco desconfigurado pela ação do tempo, mas ainda muito bonito. O que estava fazendo um anel lá? De onde teria vindo? Ele analisou as possibilidades: seria esse anel fruto de uma herança do namorado? Ou ele o teria comprado, com intenção de agraciar o belo rapaz? Teria sido roubado? Ele não sabia exatamente a sua profissão. A ideia de que fizesse algo ilegal já havia lhe passado pela cabeça. Foi quando, de repente, alguém bateu à porta. Ele se apressou para devolver o anel ao seu lugar original. Ao abrir a porta, eis que surge o amigo de Dom da Praça da Árvore. Mas o que ele queria? Seria o anel? O amigo então disse: Acorda!. Dom se deu conta de que ainda estava no metrô e que tudo não passou de um sonho...”

A ausência de um título nos desampara de início – mas, leitores contumazes, seguimos em frente. O início da narrativa atende ao apelo visual da carta sorteada pois, na paisagem urbana da carta “cidade”, destaca-se a imagem de um trem. Nossos autores embarcam na sugestão pictórica e seguem da estação Parada Inglesa rumo à Praça da Árvore, devaneando no vagão. O emprego de figuras de linguagem empresta expressividade ao trecho: “Em meio ao ensurdecador barulho (hipérbole) do trem nos trilhos e ainda mais alto silêncio (paradoxo) entre os passageiros, o paulistano se perdeu em devaneios que distraíam a sua ansiedade: que praça seria essa com uma árvore tão memorável?”

O espaço urbano revela-se tão dominante na apresentação da história que impulsiona o personagem a evadir: “Dom ficou revoltado e cansado dos problemas que a cidade trazia para ele.” Mas, como um cidadão perfeitamente assimilado, ele escolhe uma alternativa legal: “Procurou uma forma de resolver suas angústias que não o levasse para a cadeia.” Considerando nossa abordagem assumidamente heideggeriana, detemo-nos na declarada angústia do personagem. Em meio ao ensurdecador barulho do trem nos trilhos e do alto silêncio entre os passageiros, ele perde-se em devaneios enquanto aguarda o reencontro com seu grande amigo, o que não acontece. Cansado e revoltado, revela algo mais profundo: a angústia. Será a angústia uma condição imposta ao homem pela vida urbana? O texto aponta nessa direção, mas o pensamento de Martin Heidegger percebe a angústia como isolamento e abertura.

Na angústia, ele sente-se “estranho”. Nisto se exprime de imediato a peculiar indeterminidade do que o Dasein encontra na angústia: o nada e o em parte alguma. Mas o estranhamento significa, então, ao mesmo tempo, o não-estar-em-casa. (HEIDEGGER, 2012, p. 527)

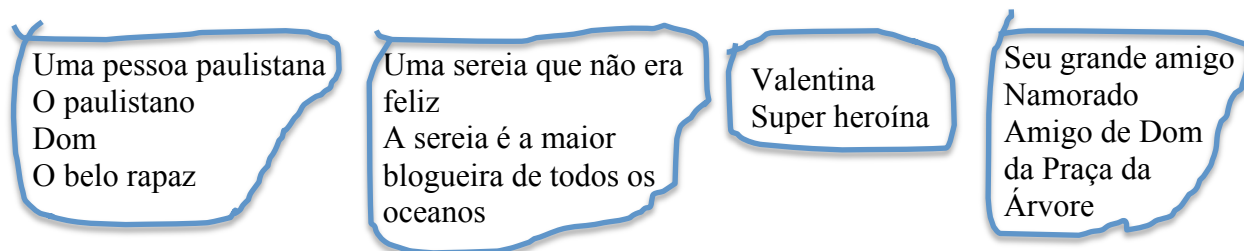
Nesse sentido, a angústia resgata o *Dasein* de sua diluição no todo. No texto, possibilita a diferenciação do personagem que se separa daquele alto silêncio e do

devaneio que o fez perder a estação. Há um despertar, um estranhamento que questiona a familiaridade cotidiana. E nessa situação deslocada, ele tem a possibilidade de perceber instâncias mais próprias do seu Ser. Com a intenção de “resolver suas angústias”, Dom compra um bilhete para o cruzeiro do Rei Roberto Carlos e aí se dá a *peripéteia*,⁶ pois ele salta do navio e chega a uma ilha. Em nossa concepção, o gatilho para a virada foi proporcionado pela angústia que, portanto, não é um fator passível de resolução, mas um propulsor à ação alinhada à vida autêntica. Uma opção bem convencional à primeira vista, representada pela escolha de um cruzeiro organizado em torno de um dos maiores expoente da cultura de massa, um cantor conhecido por todos, familiar e, no lugar da aglutinação com o todo, a quebra para a diferenciação, o abandonar o barco e lançar-se ao desconhecido: o mar.

A narrativa sofre uma aceleração e do salto chegamos ao desfecho em duas linhas: “... ele se jogou no mar e hoje mora numa ilha. Dom planta a própria comida, entra em contato com a natureza e pratica yoga e outros esportes.” Essa sumarização levada às últimas consequências encerraria a história, mas o tempo, parceiro íntimo das narrativas, oferece toda sua plasticidade e assim é possível prosseguir em episódios ocultos no salto anterior. Tal recurso é utilizado até o final da composição e sua marca no corpo do texto é notória: “Certa vez”, “hoje”, “anos antes”, “anos depois”, “num dia”.

O tempo, aliado natural da fabulação, revela-se aqui como um fator de coesão entre as partes e, além de promover o encaixe dos segmentos escritos isoladamente, confere ao texto a circularidade própria aos devaneios, relatos, digressões, sonhos e reflexões.

Vejamos como se apresentam as quatro personagens do conto:



⁶ A peripécia (do grego *peripéteia*) é a mudança no sentido contrário ao que parecia indicado e sempre, como dissemos, em conformidade com o verossímil e o necessário. (ARISTÓTELES, 2008, p. 282)

Apesar de não haver um trabalho profundo de construção das personagens, a forma de nomeá-las no decorrer da narrativa oferece ao leitor

uma experiência de revelação e proximidade. Os contornos ficam mais nítidos e percebe-se uma gradação, do indefinido para o mais definido, do impessoal para o pessoal, um movimento de aproximação similar ao da objetiva de uma câmera: “uma pessoa paulistana” – “o paulistano” – “Dom” – “o belo rapaz” (artigo indefinido – artigo definido – nome próprio – adjetivo).

Pela mesma técnica aproximativa deduzimos, no final da história, que o amigo que Dom não encontrava há exatas 4000 horas era seu namorado. Um recurso interessante do ponto de vista da recepção, pois, como leitores, não recebemos a informação pronta, temos que calcular o tempo e intuir a natureza da relação. Esse é um traço peculiar às produções contemporâneas, que exigem participação mais atenta e ativa do leitor. No nosso recorte, que privilegia a resiliência narrativa, essa característica é pertinente. Aguçar a capacidade de observação do interlocutor é fundamental na constituição de resiliência narrativa pois na observação atenta dos eventos é que se opera a habilidade de reconfigurá-los.

Ainda sobre as personagens, uma sutil inversão relativa aos padrões de gênero pode ser observada. Mais do que a escolha de um casal homoafetivo, o texto nos brinda com um deslocamento de características majoritariamente atribuídas a um gênero para o outro. Os homens, Dom e o namorado, são descritos a partir de sua relação amorosa, sua beleza e lugar em que vivem. As mulheres são apresentadas por seus feitos; a sereia é uma empreendedora inventiva e blogueira de sucesso e Valentina, uma heroína. O feminino é assinalado com qualidades tradicionalmente atribuídas ao masculino, tais como o heroísmo e o sucesso profissional.

Ocorre um encaixe na narrativa, a *mise en abyme* que citamos anteriormente. Ao ouvir o relato empoderado da sereia, Dom compartilha a história de sua vizinha Valentina, com valentia assinalada no próprio nome, que salva um gatinho em apuros. O recurso narrativo que salvou a vida de Sherazade, aninhar uma história dentro da outra, como a tradicional boneca russa, matrioska, funciona neste texto também e amarra a parte final da narrativa que, circunscrevendo um padrão de circularidade,

retoma a situação inicial, o encontro de Dom e seu namorado: “A sereia gostava muito das histórias de Dom e do mundo humano. Ela gostava particularmente de uma história que ele havia contado que, revirando as gavetas da casa do namorado...”.

Nosso habilidoso narrador costura bem o corpo do texto. Temos um todo coeso e bem arrematado e sua escolha final, considerando os elementos surreais que despontaram na trama: salto mirabolante do cruzeiro do Roberto Carlos, nova vida em uma ilha, encontro com a sereia blogueira, heroína com uma toalha de mesa, anel misterioso nos pertences do namorado é, em certa medida, convencional. O onírico fecha a narrativa: “Dom se deu conta de que ainda estava no metrô e que tudo não passou de um sonho...” Técnica recorrente na criação literária com representantes no cânone tais como Borges, Lewis Carrol e Shakespeare, a inclusão do sonho no âmbito ficcional revela a proximidade entre as duas instâncias:

Das duas maneiras de se abordar a realidade, o *mythos* e o *logos*, tanto a poesia como o sonho são do domínio do *mythos*. Poesia, sonho e adivinhação mergulham numa lógica da ambigüidade, abrigando a contradição, acionando insuspeitadas forças psíquicas. (MENESES, 2000, p. 188)

A opção pelo *mythos*⁷ manifestada pelo texto revela um aspecto pertinente da resiliência narrativa, ela não opera estritamente no domínio do *logos*.⁸ Sua especificidade reside na congruência entre as duas instâncias: *mythos* e *logos*. A

⁷ A palavra “mito” vem do grego *mythos*, que deriva do verbo *mytheyo* e do verbo *mytheo* – o primeiro significa narrar, contar, e o segundo, conversar, designar. Na sua base etimológica e cultural, a palavra “mito” indica uma narrativa na qual o ouvinte acredita (dando fé à vontade do mito, o narrador) e à qual confere, assim, o caráter de verdade. (GHIRALDELLI, 2009, p. 30)

⁸ *Logos*, originalmente, significa “dizer”, “contar” (em seu duplo sentido de narrar e de calcular), “explicar”, “argumentar”. A diferença – e os filósofos contribuíram muito para que essa diferença se fixasse – entre *logos* e *mythos* é que está última palavra nomeava uma narrativa que solicitava do ouvinte uma fé no narrador, enquanto que a explicação racional (a filosofia), como se sabe, quer se mostrar verdadeira por si mesma, pela sua coesão interna, pela força do *logos*. Assim, o elemento que a filosofia colocou contra o mito foi o “direito à autonomia” do ouvinte. Ao som do *logos*, o ouvinte estaria caminhando pelo seu próprio intelecto, permitindo-se a abandonar o testemunho e, principalmente, a autoridade do rapsodo. (GHIRALDELLI, 2009, p. 31)

resiliência narrativa se vale da capacidade imaginativa e interpretativa do autor e do leitor tanto quanto de seu pensamento lógico/racional.

2.6 Texto 6 – “Sem título”

Cartas sorteadas para criação do texto final:



(Sem título)

“No meio do caminho havia um lago. Esse lago era enorme e, no entanto, era muito raso. Era um lago quase figurativo. Um deserto de água. Bem a beira desse lago, moravam duas irmãs. As duas gostavam de brincar de encher o lago de areia, e era exatamente essa a razão para o lago ser tão raso. Um dia então, antes que o lago sumisse em areia de deserto, o Grande Espírito falou às irmãs: Vocês precisam parar com isso. Vou lhes ensinar um novo jogo, um jogo de bola. Esse jogo novo e inesperado era tão divertido que as irmãs desistiram da areia e passavam o dia com a bola, de lá pra cá, de cá pra lá, desde a gola da manhã até a bainha do finzinho de tarde. Após alguns meses, a brincadeira deu tempo para que o lago se tornasse mais fundo de novo, devolvendo equilíbrio para o ambiente. O Grande Espírito apareceu novamente e explicou que também é possível mudar o mundo através da brincadeira. E assim acontece a passagem de vocês, de menina para mulher. E foi assim que as duas irmãs crescidas cresceram com o mundo, brincando e transformando, fazendo surgir criaturas, pessoas, reinos e surpresas. Era um adorável mundo novo. Em um desses reinos, o reino de fogo, a mais cobiçada das flores sempre foi a flor de prata. Diziam as histórias que ela tinha o poder de dar vida eterna, razão pela qual todas as

outras flores morriam de inveja. De todo o jardim de fogo invejoso, quem vencida era a flor de batata. Ela, com sua tubércula força, cheia de massa floral, conseguiu ser a mais impávida, um verdadeiro colosso entre as outras de seu reino. Tanto a flor de prata quanto a flor de batata eram amigas do capim dourado. A única coisa que as duas flores titãs desconheciam era a verdadeira intenção do capim dourado. Mal sabiam que ele só era amigo e confidente de ambas para roubar a atenção e o poder do reino de fogo. As duas eram peões do capim, possuidor do brilho. Por sorte de todas as flores, e conseqüentemente de todo o reino, havia uma flor muito esperta, a flor xadrez do chá inglês. Ela, com sua infinita lógica desvendou o plano maquiavélico do capim dourado, que não tinha nada de santo, e o mandavam do campo para o banco. Já em outro reino próximo, o reino animal, encontramos de tudo... De humanos a pássaros. Essas aves conversavam (ou cantejavam) numa tarde tranquila. - Oi seu Pintassilgo! Tudo bem? - disse o jovem sabiá que muito vinha a cantalorar. - Tudo sabiá... Já estou meio velho e cansado de celebrar. - respondeu o velho. - Fico aqui no meu meio cano com uma preguiça de lascar! Tenho até preguiça de conversar. Fala aí o que você quer. - Eu queria te convidar para a celebração dos animais da floresta, mas o senhor não precisa celebrar. Pode só aparecer na foto! - Festa? Na floresta?! Que ideia mais nonsense... - Vamos lá, seu Pintassilgo! Dê uma chance! - Pode até ser... Vamos ver... - Não, não... Pode ver que vamos ser! Só cuidado com a pegada do grande dinossauro! Ela está lá desde os tempos antigos, marcando a caverna do monstro! O Pintassilgo caiu na gargalhada. - Quer dizer que ainda acreditam nessa história? Eu mesmo esculpi a pegada na minha juventude, para poder dormir na caverna sem ser incomodado. Minha preguiça não tem fim! Na festa que estava para acontecer, chamaram o sapstar para cantar. Ele, que já tinha feito muito sucesso, agora vivia de festa em festa para sobreviver. Ele começou como sapo príncipe que gostava muito de pular no rio de manhã, pois achava que a água gelada matinal poderia transformá-lo lentamente em humano. E assim, todas as manhãs ele se jogava de cabeça. Um dia, errou o rio e foi para uma poça, bateu com a cuca e trocou a fossa que vivia por um grande violão, cheio de bossa e mansidão. E quando lhe perguntavam, dava de ombros. Virou sapo cantor, sapo estrela, voz de gente no corpo de sapo. Recebeu vários convites para cantar e tocar nas redondezas, mas para isso, teria que se afastar do rio mágico. O que ele faria? Justo agora que tinha joelho de bronze, velocínio de prata e voz de ouro? Resolveu não ficar mais por lá, arranjou gravadora, empresário, montou uma banda para o acompanhar. Bebeu, cantou, dançou

e mais ainda cantou em festas e bailes. E no fim? Acabou a pé. Depois de conhecermos os pequenos habitantes, vamos ver o que aconteceu com os grandes habitantes do reino. Essa história aconteceu naquele dia... Isso... Naquele dia, o sol não nasceu. A maioria das pessoas do vilarejo acordou confusa, sem saber porque o dia não tinha amanhecido. Isso só pode ser bruxaria, sugeriu o velho padeiro. Deveríamos consultar o velho mago que vive dentro do vulcão!. Mas e se nos queimarmos com o chão? perguntou um valente guerreiro que parecia menos corajoso que o habitual. Não há perigo, respondeu uma garotinha, A lava tem luz própria. Decididos a ir ao vulcão, o grupo constituído de um covarde guerreiro, da valente garotinha, do velho padeiro e da dona da venda, lá foram e na cadeira mágica se sentaram, um a um, para decidir quem seria o líder da expedição. Assim que o covarde guerreiro se sentou, a cadeira irradiou luz azul, anunciando seu escolhido. O grupo subiu a encosta do vulcão no escuro, mas logo avistou a luz própria da lava. Notaram no meio dela, ao lado do mago, um cálice. E ao lado do cálice, um dragão. E, ainda mais ao lado, a solução de seus problemas! O mago, que já havia previsto a visita deles, começou a conversa pelo seu fim, dando lhes a solução para este problemão. E profetizou, com sua grave e imponente barba e uma desgrenhada voz aguda, disse o seguinte: acabou o gás da luz, o sol está sem seu fogão! Foi assim que chegaram a conclusão de que só podiam esperar. O grupo tentou andar de volta até o vilarejo, mas no meio do caminho o gás voltou e o sol acendeu. Então, perdidos numa ilha eles estavam. Perspectiva nenhuma eles tinham. Apenas uma projeção de futuro interdita. O que poderia salvar nossos bravos heróis? Apenas um plano lindamente planejado e traçado pelo cérebro da equipe. O cérebro avisou aos outros membros que eles deveriam se concentrar, se focar, se quisessem que o plano desse certo. Precisariam fechar os olhos e tentar ouvir as palavras ditas surdamente. - Penetra surdamente na ilha das badaladas... Apenas escutem o pulso do tempo... - Dizia a voz muda da ilha. Tudo isso eles escutaram. Tudo eles fizeram. Pre-ci-sa-men- te. Já podiam sentir a energia da ilha e os ventos mudando. Estava funcionando! O líder, o cérebro, o engraçadinho e a amorosa já sabiam que o plano daria certo. - Hora do jantar! - chamou a mãe de Pedro, o líder. - Saiam agora da piscina! Os quatro amigos correram para a cozinha esfomeados, gritando em unísono: - Finalmente!”

Pouco antes de alcançar o meio de nossa leitura analítica, deparamo-nos com a ausência de um título e com vestígios de Drummond: “No meio do caminho havia um lago.” Assim como não chegamos ao meio do trabalho, também não seguimos parafraseando os célebres versos de *No meio do caminho*. A referência inicial tem a duração de um arremesso de pedra no lago – um movimento breve. No entanto, acorda as referências dos leitores que se sentem acolhidos pela intertextualidade. Surpreendentemente, a carta que inspira o trecho inicial não é a do lago, mas a do deserto. Observando as imagens de sua composição, a relação com a poesia drummoniana é pertinente – e uma frase revela o caminho de elaboração escolhido pelos alunos: “Era um lago quase figurativo.”

Temos, assim, uma farta utilização de figuras de linguagem, recurso que confere maior expressão e significado aos enunciados. “Um deserto de água” (oxímoro); “desde a gola da manhã até a bainha do finzinho da tarde” (metáfora); “começou a conversa pelo seu fim” (oxímoro); “grave e imponente barba e uma desgrenhada voz aguda” (sinestesia); “plano lindamente planejado” (pleonasma); “palavras ditas surdamente” (oxímoro); “voz muda” (oxímoro). O investimento na linguagem se dá também pela utilização de neologismos – “cantejavam”, “sapstar” – e trocadilhos bem humorados: “Era um adorável mundo novo”; “conseguiu ser a mais impávida, um verdadeiro colosso”; “capim dourado, que não tinha nada de santo”; “perspectiva nenhuma eles tinham” (ordenação sintática que mimetiza a fala do mestre Yoda de *Star Wars*).

Perpassam a narrativa fragmentos de referências míticas. Duas irmãs brincam e, advertidas pelo Grande Espírito, fazem surgir criaturas, reinos e surpresas. Flores titãs desvendam a trama maquiavélica do capim dourado. Um sapo cantor tem joelho de bronze, velocino de prata e voz de ouro... O sol morre e renasce. Corroborando com esses elementos a questão da temporalidade no texto que, à semelhança do mito, não é desenvolvida. Não existe uma *cronologia*, mas *genealogia*. (VERNANT, 1973, p. 71). Nesse sentido, compreende-se o investimento na eloquência, em total consonância com o léxico mitológico:

...descrição modeladora, iluminação uniforme, ligação sem interstícios, locução livre, predominância do primeiro plano, univocidade, limitação quanto ao desenvolvimento histórico e quanto ao humanamente problemático. (AUERBACH, 2013, p. 20)

Na resiliência narrativa a forma não é dissociada do conteúdo e nossos autores observaram atentamente esse pressuposto belamente explanado por Antonio Candido:

O conteúdo [literário] só atua por causa da forma, e a forma traz em si, virtualmente, uma capacidade de humanizar devido à coerência mental que pressupõe e que sugere. O caos originário, isto é, o material bruto a partir do qual o produtor escolheu uma forma, se torna ordem; por isso, o meu caos interior também se ordena e a mensagem pode atuar. Toda obra literária pressupõe esta superação do caos, determinada por um arranjo especial das palavras e fazendo uma proposta de sentido. (CANDIDO, 2011, p. 180)

Reiterando a coerência estrutural entre forma e conteúdo, a revelação final que emerge do texto é absolutamente verossímil. O velho padeiro, o covarde guerreiro, a garotinha e a dona da venda são quatro amigos, quatro crianças brincando na piscina que encerram sua fabulação porque a mãe anuncia a hora do jantar. Tempo do mito, tempo de infância, a gênese da experiência humana.

Uma narrativa tão permeada por referências é capaz de acordar nosso repertório de leituras. Destaco duas obras em especial: *O rei bogodeira e sua banheira*, do casal Audrey e Don Wood e *A grande viagem da senhorita Prudência*, de Charlotte Gastaut.



(WOOD, 1996, p. 20-21)



(GASTAUT, 2010, p. 21)

As duas narrativas referem-se ao tempo mítico da infância – que pode ser visitado até mesmo na idade adulta, caso do rei. Abre-se uma janela de eternidade em que todas as atividades cotidianas são interrompidas e o livre transitar pelas esferas imaginativas é permitido. Nos dois livros e na narrativa dos alunos também o prazer é interrompido e a temporalidade retoma seu território: a banheira do rei é esvaziada, Prudência abandona as brincadeiras no quarto para sair com a mãe e os quatro amigos abandonam a piscina porque é hora de jantar. Mas o primordial de todas essas incursões pelo universo do sonho, da brincadeira e da criação é a possibilidade de retornar, de abrir alternativas à realidade exterior. Delimitado esse espaço de ludicidade e pura expansão, “brincando e transformando, fazendo surgir criaturas, pessoas, reinos e surpresas. Era um adorável mundo novo”, o mundo do fazer literário.

2.7 Texto 7 – “Sem título”

Cartas sorteadas para criação do texto final:



(Sem título)

“A noite fria e silenciosa tomou o lugar do dia nebuloso após o sol retirar-se timidamente por trás das colinas. Um menino, por volta de seus nove anos, olhava em volta assustado, com uma lanterna apagada nas mãos. Logo aproximou-se dele duas meninas, uma aparentemente da mesma idade que ele, usando um casaco de couro muito grande para seu tamanho, e outra, mais nova, com cara de quem havia chorado.

“Vamos logo!”, disse a menina mais velha, enérgica. Soltou a mão da menina menor e colocou uma touca de lã, prendendo os cabelos dentro. “Pra que isso, Luana?” “Para ninguém nos reconhecer, Gustavo, coloque a sua!”. E estendeu a ele uma que ela trouxe. Tirou uma terceira do bolso e colocou na menina menor, que esperneava.

“Fica quieta, Carla!” Luana terminou de colocar a touca, puxou a menininha pela mão, arrancou a lanterna da mão de Gustavo e entrou por um portão. “Acho uma péssima ideia estarmos fuçando no cemitério da cidade!” “Fica quieto, Gustavo, vamos logo! Precisamos descobrir se os mortos-vivos estão mesmo aparecendo!” Os três andavam sorrateiramente entre os jazigos e mausoléus. A bruma começava a surgir e o feixe de luz da lanterna mal iluminava o caminho. Luana ia na frente, arrastando Carla, seguida por Gustavo, quando eles ouviram um barulho. Apesar da ressalva dos outros dois, Luana saiu correndo na direção do barulho. Quando chegaram no lugar de onde veio, viram um vulto levantando do chão. A névoa e a escuridão só deixavam eles verem a silhueta. O grito dos três, em uníssono, pode ser ouvido a quilômetros de distância. As crianças foram resgatadas e levadas para casa. Ironicamente, o vulto que elas haviam visto era de uma velhinha pequena e inocente, que estava andando pelo cemitério no mesmo momento que as crianças. Entretanto, ninguém conhecia aquela senhora na cidade próxima, de onde ela havia vindo ou

quem eram sua família.

Quando ouviu os boatos, Leticia andava pelo campo florido, pegando cada flor de um tipo, juntando tudo em um lindo e perfumado buquê. A cada flor do campo que arrancava da terra, sentia seu aroma doce e pensava em alguém querido.

Quando percebeu que tinha o número suficiente de flores em suas mãos, voltou para casa.

Pelos boatos, aquela senhora que surgiu no cemitério parecia muito com sua recém-falecida avó, por isso resolveu conhecê-la após levar flores ao mausoléu da família.

A noite já se aproximava quando ela chegou ao cemitério, e quando viu o mausoléu de sua família aberto, tomou um susto. Parecia que alguém havia revirado a campa, mas de dentro para fora. Ouviu um barulho vindo de dentro e aproximou-se para olhar.

Com a noite caindo, sua visão não era boa, mas jurava ter visto um vulto. Quando o vulto começou a levantar, ela assustou-se e saiu correndo, caindo em um buraco, desacordada.

Leticia não sabia como tinha chegado ali, nem como sairia, mas acordou dentro de um buraco fundo, tão fundo que o calor do sol não chegava. Começou a gritar, vendo se alguém lhe ajudava, porém o silêncio do lado de fora não dava pistas de que alguém havia lhe escutado.

Já estava cansada de gritar e sujar as mãos de terra tentando escalar o buraco quando a cabeça de um velhinho barbudo apareceu no topo. “Posso lhe ajudar?” A mulher gritou. A aparência dele era assustadora. Pensava um pouco se aceitaria a ajuda ou se esperaria mais alguém aparecer quando começou a sentir os pingos da chuva.

“Por favor, preciso sair daqui!”, respondeu finalmente. O homem lhe estendeu a mão e ela pode sair do buraco.

Os dois começaram a conversar, e ele lhe disse que seu nome era Caronte, e começou a contar-lhe como havia ido parar ali: Caronte rodopiava entre os dedos a última moeda ganha. Não julgava seus tripulantes, mas aquela moeda valera o que custou.

Tentou lembrar de alguma música para cantarolar, mas nenhuma lhe veio à mente. As atividades andavam devagar. Sentiu saudade dos períodos de guerra da humanidade, quando sempre tinha trabalho a fazer. Enquanto tentava pensar em uma melodia para assoviar, uma velha aproximou-se dele. “Por favor”, pediu ela, educadamente “estou um pouco perdida, o senhor poderia me ajudar?” “Claro”, Caronte aproximou-se, “é só entregar-me uma moeda.” “Moeda?”. A simpatia sumiu e a senhora fechou a cara. “não vou pagar por informação nenhuma! “Não é por informação, é por sua passagem.” “Que passagem? Não pedi para o senhor me levar a lugar nenhum!” Caronte revirou os olhos, não sabia lidar com os teimosos. “Minha senhora, você não pode ficar aqui!” “Por que não? Este lugar é horrível, frio, mal decorado e precisa de uma faxina, mas posso aguentar até meu filho chegar para me buscar.”

Caronte respirou fundo. “Seu filho não virá te buscar.” “Mas é claro que vai! Ele não tem coragem de me largar numa espelunca destas!” “A senhora sabe que está morta, não é?” “Morto está você com essa cara acabada!” “Minha senhora, se você está aqui é porque morreu. Eu sou Caronte, responsável por levá-la ao mundo inferior.” “Sério que eu morri?” “Sim, cara senhora.” “Então por que eu ainda vejo, ouço e falo?” “Bom, não sei, sua alma deve fazer isso.”, respondeu ele, já com preguiça do andar da conversa. “Mas alma é só um espectro, como eu estaria falando e te ouvindo se não tenho mais meus sentidos?” Caronte parou e ficou pensando o que responder. “Viu, nem você sabe!”, ela o olhava com ares de sabichona. “Hades deve saber”, ele sorria maliciosamente, “por que você não vai lá perguntar a ele?” “Você está tentando me enganar?” “Imagine!”, mas o sorriso no rosto de Caronte entregava a mentira. “Vamos fazer assim: se você, ó tão esperto barqueiro, conseguir responder minha próxima pergunta, eu entrarei nesse barquinho fulero, que com certeza vai virar, e partirei com você.” “E se eu não souber?” “Você me mostrará o caminho de volta.” Caronte pensou um pouco e concluiu que tinha muito mais vivência naquele lugar que aquela senhorinha frágil e respondona. Aceitou o trato. “Há quanto tempo você exerce essa função?” “Desculpe, o quê?” A velhinha repetiu, com um sorriso no rosto. “Bom, muitos.” “Quanto, exatamente.” “Caronte pensou e pensou, e não sabia responder. Apontou para a mulher o caminho para voltar à vida. “Obrigada”, ela ria, “e, só uma dica de uma velhinha caduca, mas que sabe aproveitar a vida: peça umas férias!” E era por conta dessa senhora que ele estava ali, viera buscá-la, por ordens de Hades. Letícia achou aquela mulher da história de Caronte muito semelhante a sua

avó, e, unindo aos boatos que andava escutando, percebeu que só poderia ser ela! Decidiu com Caronte que ambos iriam ao vilarejo em busca de sua avó.

Todos estavam cuidando de seus afazeres diários no pequeno vilarejo. O padeiro fazia o pão, o professor chamava os alunos para a aula, o jardineiro cuidava das flores, quando ele chegou. O homem barbudo e maltrapilho chegou sozinho e sem avisar, caminhando atento pelo centro do vilarejo. Parou na praça, em frente à igrejinha da cidade, sentou-se e ficou olhando.

Os residentes olhavam o forasteiro com desdém, cochichavam sobre, sem se importar de ele estar escutando. O homem não ligava, ficava olhando a vista, as pessoas (assustadas) realizando suas tarefas. Sua chegada causou estranheza aos residentes, mas eles não mudaram sua rotina, nem para recebê-lo bem, nem para conhecê-lo. Todos continuavam com a sua vidinha.

Letícia sentiu-se envergonhada pela forma com que Caronte fora tratado na cidade, por isso correu para procurar a avó e resolver aquela história. Encontrou-a na cozinha de uma cantina, dando ordens de como deveriam ser feitas as refeições daquela tarde.

Quando a senhora viu a neta, largou tudo que estava fazendo para abraçá-la. “Vovó, o que faz aqui?” “Letícia, querida, estou ajudando esses pobres cozinheiros a entenderem como funciona uma cozinha”, eles não pareciam felizes com a ajuda. “Vovó, podemos conversar lá fora?”, assim que ambas saíram, Letícia começou a lhe dizer o que realmente era necessário, que ela havia morrido, todos haviam chorado sua perda e ela não poderia estar ali. A senhora pareceu chateada com a neta, como se ela não quisesse mais vê-la. “Não é isso, sinto sua falta e sempre vou sentir. Mas todos temos a nossa hora, e, por mais que a morte pareça assustadora, ela faz parte da vida, sem morte não há vida. E a senhora aproveitou muito a sua.” “Isso é verdade”, respondeu ela, rindo. Elas foram ao encontro de Caronte, que levou a senhora embora, cumprindo seu destino.

A primeira ocorrência que nos captura na leitura desse texto é a flagrante correspondência entre as cartas sorteadas – cemitério, flor, buraco, mundo inferior, vilarejo –, como se o sistema randômico impusesse um tema no contexto da aleatoriedade. A aluna vivenciou essa experiência no momento do sorteio, percebendo um arranjo além do nosso controle ou compreensão racional. Testemunhamos a sabedoria do caos?

Eis aí uma mudança radical do ponto de vista: para a visão clássica, os sistemas estáveis eram a regra, e os sistemas instáveis, exceções, ao passo que hoje invertemos essa perspectiva. (...) é do caos que surgem ao mesmo tempo ordem e desordem.(PRIGOGINE, 2002, p. 80)

Mais do que o “parentesco” entre as cartas, o tema da morte por elas suscitado foi impactante. A autora aceitou o desafio com bom humor e agora, ao retornar ao texto e analisar o seu processo de criação, me dou conta de uma lacuna no jogo *Enredo*, a carta da *Morte*. E, mesmo assim, carente de uma representação feita para ela, a *Irremediável Dama* roubou a cena e a narrativa foi construída nos seus arredores, com cartas que, randomicamente selecionadas, propuseram o encaminhamento do texto. Um episódio marcante que ilustra nossa misteriosa relação com o caos e com o processo de criação literária. Narramos enquanto aguardamos o encontro com a Morte, ou tentamos ludibriá-la deixando os rastros de nossa presença no corpo do texto?

A relação entre a escrita e a morte está na gênese de nossa produção literária, como é auspicioso chegar a essa questão fulcral por intermédio da produção discente. Um fluir da narrativa no caudaloso rio das criações literárias. Nesse encontro das águas, seguimos na companhia de Sherazade: “Sua narrativa, como bem disse o filósofo francês Michel Foucault, ‘é o avesso encarniado do assassinio, é o esforço de noite após noite para conseguir manter a morte fora do ciclo da existência’”. (JAROUCHE, 2017, p. 10)

O grande livro das cem novelas, o *Decameron*, começa a ser escrito quando a Europa acabara de ser devastada pela peste negra de 1348. O quadro geral era de

triunfo da morte. “Assim, o grande livro das 'dez jornadas' ou 'cem novelas' nasce de um duplo impulso: fazer o luto dos mortos – durante a peste, Boccaccio perdeu o pai, a madrasta e muitos amigos – e celebrar a vida que prossegue e se regenera.” (BOCCACCIO, 2013, p. 11)

Ernani Ssó, em sua coletânea para jovens leitores, *Contos de morte morrida*, brinca com a estreita relação entre a consciência da finitude e o ofício do escritor:

A MORTE E O ESCRITOR

Há muito tempo, faz duas horas, quando os bichos falavam, um escritor começou um livro muito difícil. Primeiro, porque era sobre um assunto de que ele não sabia patavina. Depois porque, ao se sentar em frente da escrivaninha, viu a sombra de alguém encapuzado, segurando uma gadanha, se estender sobre o monitor do micro e a parede.

– Continue – uma voz disse atrás dele. – Você ainda tem um tempinho.

– Mesmo tremendo, o escritor começou a primeira história. Escreveu uns quatro, cinco parágrafos, daí parou.

– Não vai continuar?

– Só amanhã.

– Mas preciso levar você.

– Então não vai saber o final da história.

Depois de um silêncio, a voz continuou:

– Vamos fazer um trato. Eu levo você só depois que terminar a história.

– Mas eu queria escrever várias.

– Todas a meu respeito?

– Todas.

– Vou pensar. Se eu ficar curiosa, quero ver as outras.

– Posso pedir um favor? Não sei escrever com alguém lendo por cima do meu ombro.

– Você está querendo demais.

Então o escritor teve de trabalhar com a Morte lendo por cima do ombro dele. Nunca teve coragem de se virar para olhar para ela. No máximo espiava a sombra na parede." (SSÓ, 2007, p. 7)

Margaret Atwood, romancista canadense, considera parte da natureza da escrita a aparente permanência e o fato de sobreviver à própria realização. Para ela, “o ato de escrever mapeia o processo de pensamento, este deixa uma trilha, como uma série de pegadas fossilizadas.” (ATWOOD, 2004, p. 198). Em seu livro, *Negociando com os mortos*, que reúne a transcrição de seis palestras ministradas em Cambridge sobre a arte da escrita e o ofício do escritor ela professa que a motivação para a narrativa reside no medo e na fascinação diante da mortalidade. Para ela, a escrita está vinculada à nossa ansiedade com relação à finitude. Nesse sentido, ela vislumbra na arte narrativa uma descida, uma negociação com os mortos:

Todos os escritores aprendem com os mortos. Enquanto continuamos a escrever, continuamos a explorar o trabalho dos escritores que nos precederam; ao mesmo tempo nos sentimos julgados e responsabilizados por eles. (...) Porque os mortos controlam o passado, controlam as histórias, e também certas verdades (...); portanto, se formos nos aventurar na narrativa, teremos de lidar, mais cedo ou mais tarde, com essas camadas anteriores do tempo. Mesmo que o tempo seja o de ontem apenas, já não é hoje. Não é o agora em que estamos escrevendo. Todos os escritores têm de passar do agora para o era uma vez; todos devem ir daqui para lá; todos devem descer até o lugar em que as histórias estão guardadas; todos devem cuidar para não serem capturados e imobilizados no passado. E todos precisam furtar ou recuperar, dependendo do ponto de vista. Os mortos podem guardar o tesouro, mas ele será inútil se não puder ser trazido de volta à terra dos vivos e reingressar no tempo – o que significa entrar para o domínio do público, o domínio dos leitores, o domínio da mudança. (ATWOOD, 2004, p. 220-221)

A palavra escrita configura-se, portanto, como um espaço de reunião e diálogo entre diferentes culturas, tempos distantes, os vivos e os mortos. A palavra costura os fragmentos da experiência humana e os disponibiliza ao contínuo processo de transformação que é a vida.

Luana, Carla e Gustavo, as três crianças que inauguram o texto não intitulado

dos alunos, passeiam pelo cemitério numa noite fria e silenciosa. Carregam lanternas e desejam confirmar o aparecimento de mortos-vivos. Testemunham um vulto erguendo-se do chão, vislumbram sua silhueta e gritam apavorados, sendo resgatados dali. Angela Lago, na coletânea *Sete histórias para sacudir o esqueleto*, reconta um conto da tradição popular que traz a mesma imagem proporcionada pela narrativa dos alunos. Na história de Angela, “Encurtando o caminho”, a menina Maria está atrasada na volta da escola para casa e decide cortar caminho pelo cemitério. Começa a escurecer e, assustada, Maria se aproxima de uma menina e confessa:

– Andar sozinha no cemitério me dá um frio na barriga! Será que você se importa se nós formos juntas? – Claro que não. Eu entendo você – respondeu a outra. – Quando eu estava viva sentia exatamente a mesma coisa. (LAGO, 2002, p. 16)

A “conversa” entre os dois textos reitera o quanto caminhamos na companhia dos mortos, o quanto as histórias bebem do manancial de narrativas que as precederam e alimentam as que estão por vir. As três crianças levando suas lanternas começam a ter lampejos dessa relação indissociável entre morte e vida. Aqui, ao contrário da matriz popular, existe uma intervenção dos adultos. Ocorre um resgate e os três são levados para casa. No final do terceiro parágrafo, somos informados que o misterioso vulto era de uma velhinha pequena e inocente que caminhava no cemitério no mesmo momento em que as crianças. Podemos inferir, em linhas gerais, que a energia circulante no trecho inicial da narrativa se estabelece entre as polaridades criança/velho; início da vida/fim da vida; vivos/mortos. Mas algo surge borrando essas bordas, porque as crianças estão em busca de “mortos-vivos” e a velhinha tem característica que a aproximam da condição infantil, é “pequena e inocente”. Surge, assim, a categoria intermediária, que traz em si elementos das realidades antagônicas. O apagamento das fronteiras permite que o encontro aconteça e que aquilo que era inicialmente ou idealmente distinto possa se relacionar, habitar o espaço medial, o “entre”. É sob a égide da reunião que a história segue.

Um novo personagem surge no trecho seguinte, uma jovem chamada Leticia. Ela caminha numa campo florido e ocupa-se em recolher flores para um buquê

enquanto pensa em alguém querido. Na volta para casa, ouve os boatos sobre a ocorrência no cemitério e pensa na semelhança do vulto com sua recém falecida avó. Decide levar as flores que colheu para o mausoléu da família. Com a aproximação da noite, ela chega ao cemitério.

Definitivamente a noite é o melhor período para se explorar um cemitério. Tanto as três crianças, quanto Letícia resolvem circular por lá no findar do dia, o que nos remete ao pensamento de Durand que estabelece uma distinção entre o chamado *Regime Diurno* da imagem, definido como o regime da antítese (oposição de ideias) e *Regime Noturno*, relacionado à antífrase (afirmação dos contrários, ironia): “Na transição para outro regime de imagens, (...), ao promover a passagem do ‘mundo da iluminação’ e da antítese para o mundo noturno da antífrase, do eufemismo, no qual se constela ‘uma outra atitude imaginativa diante das faces do tempo’”. (ATIHÉ, 2006, p. 224). A jornada empreendida no anoitecer é uma descida, não seremos conduzidos aos picos heroicos e ensolarados, mas aos mistérios sombrios da noite da existência.

A moça encontra o sepulcro da família violado de dentro para fora e percebe a passagem de um vulto, corre assustada e cai num buraco. Tenta sair e grita por socorro. Um velho barbudo de aparência assustadora a ajuda a sair dali. Seu nome: Caronte.

Quando as almas descem ao Tártaro, cuja entrada principal se encontra num bosque de álamos negros ao lado do caudal do Oceano, os familiares piedosos colocam uma moeda debaixo da língua de seus respectivos cadáveres, para que eles possam pagar ao barqueiro Caronte, o avaro que as transporta em seu estranho barco através do rio Estige. (GRAVES, 2008, p. 144)

Desgarrado de seu cenário original, Caronte conta para Letícia o motivo que o levou a estar ali. Uma velhinha insolente recusou-se a seguir com o barqueiro e o desafiou com uma pergunta para a qual ele não sabia a resposta. Assim, a sentença de morte não pôde ser cumprida e a velhota morta estava entre os vivos. A jovem reconheceu a impetuosidade da avó naquela descrição e decidiu ajudar Caronte em sua busca.

A avó de Leticia reúne-se, assim, a uma galeria de personagens que tentaram ludibriar a morte. Ricardo Azevedo coletou quatro contos no livro *Contos de enganar a morte*. Nesse trabalho de adaptação das narrativas tradicionais emerge uma declaração apaixonada de amor à vida:

Segundo o ditado popular,
não é preciso se preocupar com
a morte. Ela é garantida e
ninguém vai ser bobo de querer
roubá-la da gente.
O importante é cuidar da vida,
que é boa, bela, rica,
preciosa e inesperada,
mas muito frágil.
Ela, sim, pode ser roubada.
(AZEVEDO, 2008, p. 62)

Algumas personagens tiveram sucesso em sua empreitada, é o caso de “Tia Miséria” (BODENMÜLLER e PRANDO, 2015, p. 85-89) e de *Só um minutinho* (MORALES, 2006). A miséria vive até hoje pelo mundo por conta do trato que fez com a Morte e vovó Carocha cativou o Senhor Esqueleto, convidando-o a tomar parte dos preparativos de sua festa de aniversário. Uma boa história consegue transmutar a desorganização da experiência da morte em integração. No sensível e magistral *O pato, a morte e a tulipa*, somos lembrados que vida e morte não estão dissociadas:



" – Estou por perto desde que
você nasceu, por via das
dúvidas.
– Por via das dúvidas? –
perguntou o pato."
(ERLBRUCH, 2009, p.5)

Para resgatar a avó, Leticia segue na companhia de Caronte até o vilarejo mergulhado na cotidianidade: “Todos estavam cuidando de seus afazeres diários no pequeno vilarejo. O padeiro fazia o pão, o professor chamava os alunos para a aula, o

jardineiro cuidava das flores, (...). Sua chegada causou estranheza aos residentes, mas eles não mudaram sua rotina, nem para recebê-lo bem, nem para conhecê-lo. Todos continuavam com a sua vidinha.” (grifos meus).

Observamos nessa passagem vários elementos que ilustram o § 27 de *Ser e Tempo* – O cotidiano ser-si-mesmo e a-gente. Heidegger discorre sobre a diluição do *Dasein* no a-gente:

Esse ser-um-com-o-outro dissolve por completo o *Dasein* próprio, no modo-de-ser “dos outros”, e isto de tal maneira que os outros desaparecem mais e mais em sua diferenciação e expressividade. Nessa ausência de surpresa e de identificação, a-gente desenvolve sua verdadeira ditadura. Gozamos e nos satisfazemos como a-gente goza; lemos, vemos e julgamos sobre literatura e arte como a-gente vê e julga; mas nos afastamos também da “grande massa” como a-gente se afasta; achamos “escandaloso” o que a-gente acha escandaloso. A-gente, que não é ninguém determinado e que todos são, não como uma soma, porém, prescreve o modo-de-ser da cotidianidade. (HEIDEGGER, 2012, p. 365)

Nesse sentido, o trecho destacado é de extrema pertinência. A utilização do pronome indefinido “todos” na tarefa de cuidar dos afazeres diários é precisa, como são precisas as referências às pessoas pela sua ocupação profissional e ao utilizável como ente-que-vem de encontro no-interior-do-mundo: padeiro/pão; professor/aluno; jardineiro/flores. O “estranhamento” diante do velho Caronte aconteceu na fusão com “a-gente”, de modo que eles não mudaram sua rotina; ela foi mais determinante que a novidade. O objetivo revelado no final do trecho é claro: continuar com a “vidinha”, pois, “Para a-gente o que está essencialmente em jogo em seu ser é a mediania.” (HEIDEGGER, 2012, p. 365)

A personagem sente-se envergonhada pela indiferença dos moradores do vilarejo. Nós, no contexto heideggeriano de nossa visada analítica, sentimo-nos diante de uma representação da apatia que nos cerca e na qual muitas vezes somos mergulhados. Nem mesmo a presença de Caronte, o barqueiro, emissário da morte, é capaz de despertar a pulsão de vida. A reflexão de Juliano Pessanha mapeia essa realidade:

O homem blindado, entretanto, já não confia mais em nada, nem na vida nem na morte, e quando acontece de a vida ou morte visitá-lo ele diz estar sofrendo da síndrome do pânico e busca então uma focinheira química junto do psiquiatra. Ali no consultório eles conversam muito, mas aquelas palavras-de-serviço já não celebram acontecimento algum a não ser o negócio da administração da vida. E foi por ter nascido num tempo assim, repleto de palavras mortas, num tempo já sem nenhuma herança ou tradição cultural, pois herança e tradição cultural são pequenas dicas para que o homem transite e atravesse o aberto, dicas que sussurram desde cedo – isto é ter corpo, isto é comer, isto é morrer –, dicas que surgem como respostas furadas à orfandade irrespondível, dicas que eu, enquanto nascido no auge da modernidade mais moderna, não cheguei a escutar, pois as palavras por mim escutadas diziam apenas acerca de subir na vida, de um arranjar profissão e de um tornar-se, logo-logo, uma figura, sobretudo uma figura luzente e interessante, destinada ao consumo das coisas e dos outros, pois é um vencedor bem-sucedido quem consome mais lugares e mais pessoas, numa busca desenfreada e vertiginosa de intensificação e de hiperbolização do vivido e, tendo eu próprio escutado essas palavras e tendo me parecido que essas palavras eram na verdade destinadas mais a cupins e a formigas que se nutrissem sistematicamente uns dos outros, busquei a terra da escritura e da palavra heterodoxa enquanto terra de uma retaguarda e de uma espera. (PESSANHA, 2002, p. 27-28)

Felizmente Leticia não está diluída na cotidianidade, na condição de “Cada um é o outro e nenhum é ele mesmo.” (HEIDEGGER, 2012, p. 367). Resoluta, parte sozinha em busca da avó e da solução daquele impasse contrário à ordem natural da vida. A jovem encontrou sua avó na cozinha e conversou francamente com ela a respeito do ciclo de vida cumprido: “... sinto sua falta e sempre vou sentir. Mas todos temos a nossa hora e, por mais que a morte pareça assustadora, ela faz parte da vida, sem morte não há vida. E a senhora aproveitou muito a sua”. A ponderação e sabedoria da moça contrasta com a tendência atual de negação e oposição à morte, muitas vezes amparada pelos avanços da medicina. Na Literatura, *Frankenstein* leva o delírio humano de vencer a morte às últimas consequências. Em *O círculo do destino*, Garuda, a águia divina do deus Vishnu, vê Yama, o deus da morte, perscrutando um passarinho de inigualável beleza. Resolve então salvar a criatura e a leva para longe dali, mas não consegue deter a morte. A conclusão da narrativa arremata não somente as histórias com a temática da morte como também a experiência com a ordem na aleatoriedade que, como mencionamos no início de nossa análise, a jovem que produziu essa narrativa viveu.

O mundo é um círculo infinito, em que tudo tem um tempo e um lugar. Mesmo algo de extrema beleza chega necessariamente a um fim e renasce como algo diferente. Existe uma ordem. Se você quiser mudá-la, será preciso agir de acordo com o que o seu coração dita. Mas, no fim, é você que pertence à ordem. Ela não pertence a você. (MOHANTY, 2010, p. 21)

2.8 Texto 8 – Era uma vez um cineasta burguês

Cartas sorteadas para criação do texto final:



Era uma vez um cineasta burguês

“A campanha tocou bem quando eu estava assistindo um *reality show* na TV sobre pessoas acumuladoras apresentado pelo Celso Portioli. No episódio daquele dia ele estava na casa de um homem que tinha muita tralha a ponto de não conseguir se locomover. E ele ainda dizia que não era acumulador! Tocou de novo enquanto o tal homem estava quase agredindo o apresentador. Como eu queria assistir o barraco, deixei a campanha tocando. Mas a pessoa insistiu e quando enfim decidi ir atender tropecei num VHS que estava no chão e passei uns bons minutos estabacado no piso da cozinha. Mesmo assim campanha continuava a tocar. Já estava irritado quando consegui levantar. Abri a porta e era o Celso Portioli. Eu fiquei tão perturbado por ter sido tema de um reality-show que eu decidi mudar de vida. O primeiro passo foi parar de narrar em primeira pessoa, e segundo foi ler o livro de auto-ajuda Os cinco passos

na montanha, que conta esta história: Todos no vilarejo de João se perguntavam o que havia do outro lado da montanha. Um dia ele decidiu ir descobrir. Após muitos meses passando fome e frio em sua pesadosa empreitada, ele estava quase a desistir. Mas como estava próximo ao cume, decidiu continuar. Ao chegar no topo, avistou um outro homem que vinha justamente do outro lado da montanha. Quando o estranho se aproximou, João viu que era muito parecido consigo mesmo. Ele pensou em falar, mas ficou paralisado. Até que o estranho disse primeiro : o que há do outro lado da Montanha? Como o José parou de narrar, eu Sabrina vou ter que narrar a história dele: Era madrugada e José ainda estava no escritório. Cansado. Exausto. Pensou em ir fumar um cigarro. Tentou se mover, mas não conseguiu: suas pernas sumiram e seu tronco estava colado na mesa de trabalho. Sentiu uma sensação de desespero: queria tentar se aproximar da janela. Conseguiu se locomover com os braços, arrastando consigo a mesa. Alcançou a janela. Já eram seis da manhã, logo seus colegas chegariam. Impulsivamente tentou jogar a mesa pela janela. Algumas horas mais tarde, nesse dia, seu chefe foi demitido por causa do suicídio de um funcionário. Bem que eu queria o emprego do chefe, mas acabei selecionada para a vaga do José. E a seleção foi mais ou menos assim: - Todo mundo de salto. Eu sabia. Essa minha rebelião contra a opressão do salto não passa de uma atitude infantil. Vir em uma entrevista para um cargo executivo sem salto! Bela rebelião. Chamaram agora a que estava com um scarpin de bico fino bege. Do meu lado, tem uma sandália aberta prateada. Acho que ela também não tem chances. A próxima é a da maryjane de salto quadrado médio. Hum talvez eu desse a vaga para ela. Agora é a minha vez: vou arrastar o meu oxford preto para a sala do RH. Pelo menos eu comprei ele na Inglaterra. - Boa tarde, Sabrina, pode se sentar. Nós estamos procurando uma pessoa flexível e que esteja alinhada com os valores da empresa. Como você deve ter percebido, a empresa está passando por um retrofit e estamos procurando colaboradores que se encaixam nesse perfil. Estamos investindo pesado em inovação e o primeiro passo foi inovar nos processos de recrutamento. Você poderia começar experimentando estes sapatos, por favor? Isso, serviu perfeitamente, a vaga é sua! Depois da seleção, ainda meio atordoada, me dirigiram para minha nova mesa. Abri a gaveta para ver se encontrava um cigarro, mas lá só tinha um livro, Os cinco passos do vulcão autoria de José Portioli. Contava a seguinte história: Era uma vez uma pequena montanha que sonhava em ser um vulcão. Mas ela era uma montanha e a medida que ela crescia isso se tornava cada vez mais claro: ela não sentia nada dentro

dela. Primeiro ela ficou triste, se sentindo vazia. Aos poucos, esse sentimento foi ganhando corpo e, a cada dia, ela ficava mais amargurada. Na sua vida adulta, esse sentimento tornou-se raiva. Um dia ficou tão furiosa que até expeliu lava. Aquela história mexeu comigo. Decidi ir para casa, liguei a TV e estava passando um reality _show apresentado pelo Celso Portioli”.

Somos recebidos por um título que, surpreendentemente, parece não estabelecer relação com a narrativa desenvolvida. Será que não existe nenhuma relação mesmo? Vale refletir sobre isso à luz de “Ode ao burguês”, de Mário de Andrade:

Ode ao burguês

Eu insulto o burguês! O burguês-níquel,
O burguês-burguês!
A digestão bem feita de São Paulo!
O homem-curva! o homem nádegas!
O homem que sendo francês, brasileiro, italiano
É sempre um cauteloso pouco-a-pouco!

Eu insulto as aristocracias cautelosas!
Os barões lampeões! os condes Joões! os duques zurras!
Que vivem dentro de muros sem pulos;
E gemem sangues de alguns milréis fracos
Para dizerem que as filhas da senhora falam o francês
E tocam o Princitemps com as unhas!

Eu insulto o burguês-funesto!
O indigesto feijão com toucinho, dono das tradições!
Fora os que algarismam amanhã!
Olha a via dos nossos setembros!
Fará o Sol? Choverá? Arlequinal?
Mas à chuva dos rosais
O êxtase fará sempre Sol!

Morte à gordura!
Morte às adiposidades cerebrais!
Morte ao burguês-mensal!
Ao burguês-cinema! ao burguês-tílburi!

Padaria Suíça! Morte viva ao Adriano!
“ – Ai, filha, que te darei pelos teus anos?
- Um colar... – Conto e quinhentos!!!
Mas nós morremos de fome!”

Come! Come-te a ti mesmo, oh! gelatina pasma!
Oh! purée de batatas morais!
Oh! cabelos nas ventas! oh! carecas!
Ódio aos temperamentos regulares!
Ódio aos relógios musculares! Morte e infâmia!
Ódio à soma! Ódio aos secos e molhados!
Ódio aos sem desfalecimentos nem arrependimentos,
Sempiternamente as mesmices convencionais!
De mãos nas costas! Marco eu o compasso! Eia!
Dois a dois! Primeira posição! Marcha!
Todos para a Central do meu rancor inebriante

Ódio e insulto! Ódio e raiva! Ódio e mais ódio!
Morte ao burguês de giolhos,
Cheirando religião e que não crê em Deus!
Ódio vermelho! Ódio fecundo! Ódio cíclico!
Ódio fundamento, sem perdão!

Fora! Fu! Fora o bom burguês!... (ANDRADE, 2016, p. 16-17, grifos meus.)

A ode/ódio de Mário de Andrade salienta aspectos pertinentes ao contexto de nossa narrativa. A personagem que assiste ao programa de Celso Portioli, apresentador da rede de TV de Silvio Santos, ícone da burguesia nacional, define um espaço burguês. Muito interessante observar que a carta que suscitou esse trecho foi a carta do Rei. Em termos históricos, o surgimento da burguesia se dá no declínio da monarquia. Um índice da operação criativa, muitas vezes se constituindo pelo diálogo entre opostos. Mas um olhar atento à iconografia da carta revelará a figura real confeccionada por vários objetos acumulados: chinelos, rolos de papel higiênico, tubos de pasta de dentes, chocolates, embalagens de macarrão, sacos de batata frita, limpador de vaso sanitário, guardanapo, pipoca de micro-ondas. Dessa forma, um reality-show sobre acumuladores parece perfeito. A ideia de um programa nesse formato é representar a vida real. Curioso observar o adjetivo real em suas duas acepções: “Que tem existência verdadeira, e não imaginária: a vida real. Relativo ou pertencente ao rei ou à realeza: dignidade real, palácio real.”⁹

⁹ (<https://www.dicio.com.br/real/>. Acessado em 02/04/2019)

Concluimos, com contentamento, que a elaboração da imagem da carta proporcionou uma construção mais aberta, menos óbvia e previsível, descortinando vários aspectos contidos na figura do rei: sua relação com a burguesia, o acúmulo de bens (tanto reais quanto burgueses), a relação com a vida real.

No encerramento da primeira parte, o espectador do programa de TV descobre-se personagem do show, saltando da observação para a ação e, decidido a mudar de vida, lança mão da metalinguagem e informa aos leitores que interromperá a narração em primeira pessoa para ler um livro de autoajuda. Mergulhamos com ele nesta leitura. A fronteira entre ficção e realidade fica bem borrada aqui e esse traço aponta para questões presentes na produção contemporânea e que interessam à nossa observação acerca da relação vida/produção escrita, existência/resiliência narrativa. “A literatura atual apela para as outras funções (referencial, emotiva, metalinguística) tanto quanto para a função estética.” (PERRONE-MOISÉS, 2016, p. 264)

Vislumbramos, além da rarefação entre ficcional e realidade, vestígios do “duplo”:

A natureza do duplo (para chamar o outro por seu nome literário) é ambígua, como ser ao mesmo tempo idêntico e distinto, como imagem especular em que direita vale por esquerda e esquerda vale por direita. (...) Ele é nosso vizinho, nosso igual, mas também o forasteiro, que faz as coisas de modo distinto, tem a pelo de cor diferente e fala outra língua. (MANGUEL, 2008, p. 42)

O encontro evocado pela composição dos alunos, deste o outro que é si mesmo, duplo tantas vezes representado nas obras literárias, tem sua expressão mais sublime nos versos do poeta Fernando Pessoa:

Eros e Psique

Conta a lenda que dormia
Uma Princesa encantada
A quem só despertaria
Um Infante, que viria
Do além do muro da estrada.
Ele tinha que, tentado,
Vencer o mal e o bem,

Antes que, já libertado,
Deixasse o caminho errado
Por o que à Princesa vem.
A Princesa adormecida,
Se espera, dormindo espera.
Sonha em morte a sua vida,
E orna-lhe a fronte esquecida,
Verde, uma grinalda de hera.
Longe o Infante, esforçado,
Sem saber que intuito tem,
Rompe o caminho fadado.
Ele dela é ignorado.
Ela para ele é ninguém.
Mas cada um cumpre o Destino –
Ela dormindo encantada,
Ele buscando-a sem tino
Pelo processo divino
Que faz existir a estrada.
E, se bem que seja obscuro
Tudo pela estrada fora,
E falso, ele vem seguro,
E, vencendo estrada e muro,
Chega onde em sono ela mora.
E, inda tonto do que houvera,
À cabeça, em maresia,
Ergue a mão, e encontra hera,
E vê que ele mesmo era
A Princesa que dormia.
(PESSOA, 2006)

Na sequência da narração, acompanhamos a leitura do livro de autoajuda “Os cinco passos na montanha” aqui aninhado pelo artifício da “história dentro da história”, tão recorrente na literatura. E, mais uma vez, deparamo-nos com o duplo: “Ao chegar no topo, avistou um outro homem que vinha justamente do outro lado da montanha. Quando o estranho se aproximou, João viu que era muito parecido consigo mesmo.”

A reiteração do aspecto do duplo parece-nos significativa.

(...) nossa vida não é nunca individual; (...) é infinitamente enriquecida pela presença do outro e, portanto, empobrecida por sua ausência. Sozinhos, não temos nome nem rosto, ninguém que nos chame e nenhum reflexo que nos permita reconhecer nossas feições.
(MANGUEL, 2008, p. 40)

As imagens especulares presentes no texto remetem, na nossa compreensão, a uma demanda clara, à construção de sentido. Estamos diante de uma narrativa

produzida a partir do caótico sistema de cartas que desorganizou um indivíduo que se esforça para se sublinhar, criando simulacros de si-mesmo. Esse empreendimento árduo se revela no corpo do texto nesse jogo de espelhos porque “para saber o que cada um é, são necessários ao menos dois homens.” (MANGUEL, 2008, p. 55).

Surge então, mais uma interrupção apoiada na função metalinguística: “Como o José parou de narrar, eu Sabrina vou ter que narrar a história dele.” E, assim, pelas palavras de Sabrina, recém-chegada ao texto, descobrimos o nome de nosso primeiro narrador, espectador e atração do *reality show*: José. Uma ocorrência insólita marca sua trajetória. O acumulador, personagem de um *reality show*, trabalha num escritório: “Era madrugada e José ainda estava no escritório. Cansado. Exausto. Pensou em ir fumar um cigarro. Tentou se mover, mas não conseguiu: suas pernas sumiram e seu tronco estava colado na mesa de trabalho.” O tratamento dado à carta centauro que motivou a escrita do trecho é magistral. Ela não somente descreve a composição imagética da lâmina, um homem acoplado a uma mobília, como insere a imagem ao sentido do texto. Um acumulador que acaba se tornando também um objeto. Temos, assim, um retrato dos valores capitalistas de nossa sociedade. O centauro original representaria o híbrido humano/animal – em linhas gerais, uma oposição de forças instintivas com racionais, interação entre consciente e inconsciente, corpo e mente, pulsões sexuais e moderação social, bestialidade e vida em sociedade. O desenvolvimento pautado nas imagens da carta e no contexto da trama, lança a luz para o homem e sua objetificação. Não estamos mais no conflito com as forças do inconsciente, do instinto, mas sendo atravessados pela lógica do consumo.

Heidegger oferece uma perspectiva de reflexão com relação ao utilizável, o deslocamento de um objeto da sua funcionalidade, uma quebra de nexos que surpreende, como descrito na narrativa.

O ente de pronto utilizável pode ser encontrado na ocupação como não-utilizável, como não preparado para o seu emprego determinado. A ferramenta pode estar estragada, o material, ser impróprio. O instrumento é, em todo caso, um utilizável. Mas o ser não-empregável não é descoberto por uma inspeção que constata propriedades, mas pelo ver-ao-redor do trato que emprega. No descobrir o ser não-empregável, o instrumento surpreende. O

surpreender oferece o instrumento utilizável numa certa inutilizabilidade. (HEIDEGGER, 2012, p. 223)

A mobília do escritório, que agora não desempenha mais sua função original, surge acoplada ao corpo de José e impede seu movimento. A interrupção na funcionalidade é uma experiência análoga ao adoecimento. Na criação dos alunos, o desespero toma conta de José – que, impulsivamente, joga a mesa e a si mesmo pela janela. O cinema retratou uma cena similar em 1992. Com direção de Tim Burton, *Batman: o retorno*, mostra a personagem de Michelle Pfeiffer, Selina Kyle, uma secretária que descobre falcruas de seu patrão ser arremessada pela janela do escritório. É misteriosamente reanimada por felinos, transformando-se na perversa e sensual Mulher Gato. No filme, o arremesso marca o surgimento de uma personagem e na nossa narrativa, a queda é o fim da personagem, seu suicídio. Mas a história prossegue com a condução de Sabrina, a narradora que tomou a palavra de José e agora se candidata à vaga de emprego aberta pela saída dele. Lógica capitalista em ação!

Antes de seguirmos o processo seletivo da empresa, vale registrar aqui o quanto que a utilização da ferramenta *Enredo* colabora para a abertura de novas camadas de conhecimento a respeito de sua estrutura e funcionamento. A concepção original de três categorias distintas: seres, cenários e objetos, designadas pelas cores diferentes em suas bordas, caiu por terra quando o jogo foi embarcado na plataforma digital e-Scola. O que a tecnologia adiantou, supressão das categorias, foi confirmado pela fabulação dos alunos. A carta, centauro, por exemplo, revelou toda a complexidade envolvida na relação sujeito e objeto, revelando o quão ingênua era nossa proposição primeira e o quanto o trabalho com a linguagem e a criação textual é livre de nossas previsões e especulações. A pertinência do objeto que elaboramos e agora estudamos é a sua plasticidade, abertura e resiliência. Olhar detidamente para a produção dos alunos permite que vislumbremos erros, acertos e possibilidades do nosso objeto e da nossa proposta.

Sabrina compartilha seus pensamentos e observações acerca da seleção dos candidatos para a vaga no escritório. Arrepende-se por sua rebelião contra a opressão do salto alto e avalia a chance de cada candidata pelo salto: “Scarpin”, “Mary Jane”,

“Oxford”. No momento da entrevista, ela é informada sobre a inovação no processo de recrutamento e é convidada a experimentar um sapato que serviu perfeitamente, o que lhe garantiu a vaga. O tema do sapato, carta sorteada para a criação deste trecho, foi desenvolvido em paráfrase¹⁰ a um conto de fadas que goza de uma extraordinária sobrevivência literária: *Cinderela*. Em seu primeiro registro, por volta de 850 d.C, ela se chamava Yeh-hsien e usava um vestido feito de plumas de martim-pescador e minúsculos sapatos de ouro. Como observa Maria Tatar: “... ela foi reinventada por praticamente todas as culturas conhecidas, também sua história tem sido perpetuamente reescrita”. *Uma secretária de futuro*, com Melanie Griffith, *Uma linda mulher*, com Julia Roberts, e *Para sempre Cinderela*, com Drew Barrymore...” (TATTAR, 2004, p. 37) e agora, na criação dos alunos, mais um desdobramento do maravilhoso sapatinho – seleção profissional.

A estratégia de selecionar um profissional pelo sapato oferece outros caminhos de reflexão. No conto de fadas, a adequação ao calçado garante o casamento com o príncipe e, no nosso texto, o emprego. Essa releitura seria um índice dos valores contemporâneos, sublinhando o fim do protagonismo do casamento no horizonte feminino? Outra possibilidade, menos histórica-cultural e mais metalinguística, seria pautada na expressão em língua inglesa: *to put oneself in someone's shoes*. Colocar-se nos sapatos de outrem seria assumir uma outra perspectiva, experimentar-se na pele do outro. Gosto de pensar que o texto literário abre essa possibilidade de assumirmos um outro ponto de vista. A imagem trazida pelos alunos é multidimensional e favorece a imaginação e a reflexão do leitor.

Sabrina, assim como outrora José, procura cigarros na sua mesa de trabalho e acaba encontrando um livro: *Os cinco passos do vulcão*, de José Portioli. A circularidade é explícita nessa passagem: a procura pelos cigarros, o livro dos cinco passos da montanha que agora surge como os cinco passos do vulcão, o autor que tem uma fusão do nome do personagem suicida, José, com o sobrenome do apresentador, Portioli. “Mexida” com a leitura do livro sobre uma montanha que desejava ser um vulcão, Sabrina chega em casa e liga a TV, estava passando um *reality show*

¹⁰ Tomemos taticamente uma definição oficial deste vocábulo: é a reafirmação, em palavras diferentes, do mesmo sentido de uma obra escrita. Uma paráfrase pode ser uma afirmação geral da ideia de uma obra como esclarecimento de uma passagem difícil. Em geral ela se aproxima do original em extensão. (SANT'ANNA, 2007, p. 17)

apresentado pelo Celso Portioli. E o círculo se fecha, voltamos ao início da narrativa.

Essa forma circular de estruturar a narrativa remete-nos aos trabalhos de Joseph Campbell que, ao estudar os mitos de diferentes culturas, reconheceu padrões comuns a todas elas e descreveu assim a *Jornada do herói*. Não temos no texto criado pelos alunos as categorias descritas por Campbell em seu estudo sobre o monomito,¹¹ mas, ocorre, no entanto, a circularidade presente nessa categoria narrativa.

No desfecho de nossa narrativa, não temos o retorno do protagonista transformado oferecendo suas dádivas ao seu local de origem. Temos uma volta ao início com outro personagem, o que pode sugerir uma repetição no lugar de uma conclusão. A história se repetirá com o mesmo roteiro e alternância de personagens, mas com encaminhamento similar. Nessa perspectiva, é possível traçar semelhanças com processos em âmbito pessoal, como a repetição de padrões familiares, por exemplo, bem como em relação a processos históricos, nos quais as estruturas permanecem as mesmas e somente os atores se alternam. Perceber a imobilidade dentro da aparente mobilidade no círculo e a questão acumulativa e repetitiva são fundamentais para que o ciclo seja interrompido e, quiçá, uma nova história se inicie.

2.9 Texto 9 – O Relógio

Cartas sorteadas para criação do texto final:

¹¹ A unidade nuclear do monomito: Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (CAMPBELL, 2007, p. 36)



O Relógio

“Certo dia, no vilarejo Peixinho Inundado, as pessoas acordaram sentindo algo diferente acontecendo, alguns sentiam enjôo e outros sentiam o balançar de suas camas pra lá e pra cá, tudo parecia diferente. Augusto, um morador baixinho da casa-barco número nove, também se sentia estranho e, indo ver o que aconteceu, ao passar pela sala, olhou seu reflexo no espelho e notou uma barba enorme em seu rosto. Saiu para ver o que acontecia, quando a porta foi aberta ele foi o primeiro a se dar conta de que o futuro havia chegado, sem que ninguém soubesse como ou o porquê. Anos antes, as casas daquele vilarejo eram construídas sobre os barcos em um lago seco. Não chovia há muito tempo e o pântano que restava não era mais enxarcado como há muitos anos. Todos esperavam pela cheia que não vinha, mas as casas suspensas nos barcos antevia uma profecia que dizia que uma grande chuva viria e duraria dez semanas. Cada casa era instalada dentro de um barco e haviam cordinhas que prendiam um Barco a outro. O nome do vilarejo era Peixinho inundado. Era um lugar totalmente isolado. Um gato preto de olhos verdes que todos os habitantes daquele lugar acreditavam se tratar de uma espécie de profeta; pensavam eles que aquele pequeno animal poderia avisar quando a enchente chegaria, portanto, observavam todos os movimentos do gato à espera de alguma atitude diferente que poderia ser o tal sinal tão aguardado. Ptolomeu, como era chamado, adorava colocar os habitantes em alerta, pois era imprevisível e sempre aprontava algo, mudava seu lugar de dormir, miava diferente, ou mesmo tirava o dia inteiro para dormir, tudo isso amendrontava a todos, que se esqueciam de que aquilo poderia ser apenas um gato agindo como um gato. Eis que um dia Ptolomeu sumiu. Ninguém o achava em lugar algum, o pânico tomou conta o vilarejo. Havia um relógio que sempre marcava uma determinada hora, todos naquele vilarejo achavam que o relógio estava quebrado, porém ele se

encontrava tão alto na torre que todos os moradores tinham medo de ir até ele e tentar consertá-lo. Certo dia, o relógio de repente marcou outro horário, e fez com que despertasse a curiosidade de todos. Aquele acontecimento surgiu de surpresa e os moradores começaram a elaborar teorias mirabolantes, histórias malucas e até assustadoras sobre o que teria ocasionado a mudança do relógio, mas ninguém sabia ao certo o que os esperava dali para frente. Joaquim era um gigante de costas peludas e chifres pontiagudos e sentia-se muito solitário, pois assustava as pessoas com sua aparência incomum. Enquanto caminhava pela floresta, pensava em maneiras de fazer com que as pessoas gostassem dele. Seu grande sonho era fazer muitos amigos. Certa manhã após uma noite de temporal, ele foi acordado por um gato preto. Curioso, ele foi seguindo o gato, que o levou até um vilarejo no fundo de um lago seco. A princípio, ele não viu nada, mas reparou num relógio que ficava no alto de uma torre bem alta, que aparentava estar quebrado. Joaquim viu então uma oportunidade de fazer amigos consertando o relógio para as pessoas daquele vilarejo. Ao desemperrar uma engrenagem, o relógio voltou a funcionar e o tempo avançou quatro anos. Havia um mago de olhos bem grandes que numa tarde chuvosa arrumava as malas para uma viagem à aldeia vizinha. Ele morava numa casa de troncos em uma floresta no vilarejo Esquisitinho e se preparava para ir a aldeia Timidazinha. No caminho ele passou pelo vilarejo Peixinho inundado, Chovia muito e o mago, de olhos grandes e assustados, pensava: preciso ir logo, antes que chova mais e eu não consiga chegar lá. Ele havia avisado na véspera uma amiga bruxa que o esperasse, pois estava desenvolvendo uma poção para fazer parar de crescer os pelos dos ouvidos, mas faltava um ingrediente que ele só poderia achar naquela aldeia. Olhando todo o ocorrido naquele estranho vilarejo, o mago pensou: Poxa, ainda não inventei uma poção que alterasse o tempo dessa maneira.

Vamos observar, neste texto, os cinco elementos fundamentais da narrativa: *narrador*, *personagem*, *espaço*, *tempo* e *enredo*. Interessa-nos observar quais

categorias narrativas favoreceram a resiliência narrativa e quais estimularam a capacidade de configurar sentido após a peripécia (reviravolta).

A opção de descarte não foi utilizada; as seis cartas sorteadas integraram o texto final, um procedimento que aponta para a adesão completa à aleatoriedade. O texto final recebeu título, o que sinaliza uma elaboração das partes num todo estruturado e coerente.

A sequência das cartas foi alterada na composição final, revelando que a estruturação narrativa foi feita na configuração. Ou seja, cada carta foi trabalhada individualmente para, depois, ser reconfigurada numa versão final e única.

Uma marca bem abrupta da inserção de um trecho no texto ocorre na passagem que marca a transição da carta do relógio para a do gigante, a costura é muito visível: “(...) o relógio voltou a funcionar e o tempo avançou quatro anos. Joaquim era um gigante de costas peludas e chifres pontiagudos (...)” O leitor experimenta esse desnível e a coesão textual fica comprometida.

Num outro trecho, a inclusão do nome do lugar, costurou perfeitamente a parte ao corpo do texto final. Na primeira versão: “Certo dia, as pessoas acordaram sentindo algo diferente acontecendo (...)” e, na versão final: “Certo dia, no vilarejo Peixinho Inundado, as pessoas acordaram sentindo algo diferente acontecendo (...)” (grifos de quem?). Deste simples procedimento, depreendemos que uma carta pode penetrar na outra no momento da elaboração da versão final e que, nesse caso, a escolha do vilarejo como elo de conexão não foi uma decisão localizada. Essa resolução foi decisiva para estruturar toda a narrativa que parece ter, no vilarejo Peixinho Inundado, seu centro gravitacional.

Narrador

Narrador heterodiegético e onisciente. Narração em terceira pessoa. O mesmo narrador aparece nos trechos referentes a cada uma das cartas e no texto final. O resultado é a presença de uma única voz narrando:

“Certo dia, no vilarejo Peixinho Inundado, as pessoas acordaram sentindo algo diferente acontecendo, alguns sentiam enjoo e outros sentiam o balançar de suas camas pra lá e pra cá, tudo parecia diferente.”

O narrador aqui procede de maneira indireta, contando o que aconteceu e não mostrando dramaticamente o acontecido, para utilizar a nomenclatura aristotélica. Sua posição é privilegiada e ele domina os fatos ocorridos no tempo passado, presente e futuro, além de penetrar também no pensamento das personagens:

“(…) todos naquele vilarejo achavam que o relógio estava quebrado, porém ele se encontrava tão alto na torre que todos os moradores tinham medo de ir até ele e tentar consertá-lo (...). Olhando todo o ocorrido naquele estranho vilarejo, o mago pensou: Poxa, ainda não inventei uma poção que alterasse o tempo dessa maneira.”

No exemplo acima foi utilizado o recurso do discurso indireto livre: “... o mago pensou: Poxa, ainda não inventei uma poção que alterasse o tempo dessa maneira.” Um recurso estilístico que resulta em certa ambiguidade, de modo a confundir a voz do narrador com a da personagem.

A presença do narrador está, portanto, bem delimitada no texto e ele constitui um pilar de coesão textual. Veremos se ele é o único e também se sozinho é capaz de garantir a amarração da história.

Personagem

Cabe às personagens, esses seres fictícios, dar vida ao enredo e às ideias do autor. Elas podem ser planas (“tipos”, sem profundidade psicológica) ou esféricas (complexas, multidimensionais). Para Antonio Candido:

(...) quando pensamos no enredo, pensamos simultaneamente nas personagens; quando pensamos nestas, pensamos simultaneamente na vida que vivem, nos problemas em que se enredam, na linha do seu destino – traçada conforme uma certa duração temporal,

referida a determinadas condições de ambiente. O enredo existe através das personagens; as personagens vivem no enredo. (CANDIDO, 1968, p. 24).

Na narrativa “O Relógio”, todas as personagens são planas, simplesmente mencionadas e vagamente descritas, geralmente por suas características externas:

- Augusto , um morador baixinho da casa-barco número nove;
- Ptolomeu , um gato preto de olhos verdes que todos os habitantes daquele lugar acreditavam ser uma espécie de profeta;
- Joaquim, um gigante de costas peludas e chifres pontiagudos;
- Um mago de olhos bem grandes;
- Uma amiga bruxa.

Vale considerar que três dos cinco personagens que aparecem no texto final correspondem às cartas sorteadas: gigante, mago e gato. Do texto produzido para a carta do gigante, por exemplo, apenas sua descrição física foi incluída na versão final. O personagem Augusto aparece uma única vez, no início da história, e não é mais mencionado, revelando, em certa medida um elo fraco de construção de conexões pela via das personagens.

Dois trechos sublinham essa construção paralela das personagens, evidenciadas por serem os pontos de transposição das narrativas das cartas para o texto final:

“(...) mas ninguém sabia ao certo o que os esperava dali para frente. Joaquim era um gigante de costas peludas e chifres pontiagudos e sentia-se muito solitário, pois assustava as pessoas com sua aparência incomum”.

Sente-se aqui uma interrupção abrupta entre os períodos, uma ausência de conectivos. O mesmo é percebido no trecho abaixo, que também marca a passagem de uma carta para a outra. O desnível perceptível relaciona-se também com a categoria personagem:

“Ao desemperrar uma engrenagem, o relógio voltou a funcionar e o tempo avançou quatro anos. Havia um mago de olhos bem grandes que numa tarde chuvosa arrumava as malas para uma viagem à aldeia vizinha.”

Dos exemplos retirados do texto, depreende-se que o trabalho com as personagens não contribuiu para uma maior coesão e construção de sentido na narrativa. Mesmo assim, uma personagem conseguiu ultrapassar o paralelismo das demais. Um salto empreendido por um felino. O gato Ptolomeu foi a personagem que circulou pela narrativa e conseguiu atar os acontecimentos do passado ao presente. Ele atuou como um mediador, um esperado profeta que revelou ter uma natureza de trickster, uma das facetas de Hermes, o princípio de ligação, de intercâmbios, de movimento e adaptação.

“Um gato preto de olhos verdes que todos os habitantes daquele lugar acreditavam se tratar de uma espécie de profeta; (...) Ptolomeu, como era chamado, adorava colocar os habitantes em alerta, pois era imprevisível e sempre aprontava algo, (...) Eis que um dia Ptolomeu sumiu. (...), ele foi acordado por um gato preto. Curioso, ele foi seguindo o gato, que o levou até um vilarejo no fundo de um lago seco.”

Espaço

Vamos considerar, na observação do espaço na narrativa, a diferenciação assinalada por Osman Lins, segundo a qual o espaço é denotado e a ambientação é conotada. Não é incomum o espaço figurar como o elemento central de uma história. No texto analisado, encontramos as seguintes referências espaciais:

- Vilarejo Peixinho Inundado;
- Pântano;
- Lago seco;
- Casas suspensas nos barcos;
- Torre;
- Floresta;

- Vilarejo Esquisitinho;
- Casa de troncos;
- Aldeia Timidazinha.

É notável a importância do espaço nesta narrativa, que nos apresenta lugares bem definidos e nomeados. O centro gravitacional da trama está no Vilarejo Peixinho Inundado; as demais referências espaciais inserem-se nesse cenário maior. Um outro aspecto que atrai nossa atenção diz respeito à escolha dos topônimos: “vilarejo Peixinho Inundado”, “aldeia Timidazinha”, “vilarejo Esquisitinho”. O emprego do diminutivo associa-se à ideia de tamanho, mas também pode remeter a carinho ou, pejorativamente, a desprezo. Não é possível depreender do texto o tom exato do diminutivo, mas o trecho que descreve o deslocamento do mago na paisagem da história oferece-nos um mapa com a localização desses lugares:

“Ele morava numa casa de troncos em uma floresta no vilarejo Esquisitinho e se preparava para ir a aldeia Timidazinha. No caminho ele passou pelo vilarejo Peixinho Inundado.”



Curioso observar que o centro da narrativa é um Peixinho Inundado, por si só uma imagem hiperbólica, considerando que “O peixe é, bem entendido, o símbolo do elemento Água, dentro do qual ele vive.” (CHEVALIER, 2008, p. 703). Pela nomenclatura escolhida, trata-se, portanto, de um vilarejo inundado de si mesmo, do seu próprio elemento, um excesso. Temos aqui um assunto recorrente nas narrativas mitológicas, sobretudo na tradição greco-romana, mas também presente na Bíblia: a *hybris* ou *hubris*. Esse conceito grego pode ser entendido como “desmedida”, que pode atualmente aludir a orgulho, arrogância, excesso de confiança, presunção ou insolência (originalmente contra os deuses) que frequentemente é punida. Tudo aquilo que ultrapassa a própria medida, é reenviado de volta aos seus limites. Nosso vilarejo

Peixinho Inundado hoje está seco e delimitado por uma aldeia Timidazinha (a imagem oposta à arrogância e à extroversão), e por um vilarejo Esquisitinho (outra barreira de contenção para algo que transbordara). Um olhar mais detido na nomenclatura dessas regiões aventa para a possibilidade de elas referirem-se também a espaços psicológicos. Lugares internos que transbordaram e tornam-se ressequidos, tímidos, esquisitos...



A imagem estampada na carta vilarejo teve um grande impacto na criação do texto, correspondendo à descrição do lugar onde se passa a narrativa, com suas casas barco no leito de um rio seco. Há referência ao dilúvio que, nesse contexto, é aguardado como sinal de fim de uma longa estiagem.

Para Carlos Reis, “O espaço constitui uma das mais importantes categorias da narrativa, não só pelas articulações funcionais que estabelece com as restantes categorias, mas também pelas incidências semânticas que o caracterizam” (REIS 2011, p. 135). No presente texto, o espaço foi privilegiado em detrimento das demais categorias, em especial da personagem. Ousaríamos dizer que temos aqui a narrativa de um espaço, talvez até mesmo de um espaço interno, e não de um sujeito. Na relação figura/fundo, tão circunscrita ao universo das artes visuais, e que, em certa medida, aponta para um divisor de águas entre a tradição ocidental e oriental, o Ocidente privilegia a figura e o Oriente o fundo. Nessa medida, “O Relógio” dialoga com a perspectiva oriental e nela constrói o seu sentido.

Tempo

O tempo também exerce um papel importante nesta narrativa, a começar pelo seu próprio título: “O Relógio”. Outro elemento decisivo para que a questão temporal fosse privilegiada aqui foi aleatório. Das seis cartas sorteadas, duas remetiam ao

tempo: Relógio e Futuro. Vejamos como a temporalidade foi desenvolvida no texto e em que medida ela estabeleceu ou não um elemento de resiliência e conexão.

Presente	Pretérito Perfeito	Pretérito Imperfeito	Pretérito mais-que-perfeito	Futuro do Presente	Futuro do Pretérito
há	aconteceu	parecia	acordaram		viria
espera	olhou	sentia			duraria
conserta-lo	notou	sentiam			poderia
preciso	saiu	acontecia			chegaria
chova	foi	soubesse			
consiga	sumiu	chovia			
	tomou	restava			
	marcou	era			
	fez	esperavam			
	surgiu	vinha			
	levou	antevia			
	viu	dizia			
	reparou	havia			
	voltou	prendiam			
	passou	acreditavam			
	pensou	pensavam			
	inventei	adorava			
		aprontava			
		mudava			
		miava			
		tirava			
		amedrontava			
		esqueciam			
		achava			
		marcava			
		achavam			
		encontrava			

	<p>tinham despertasse começaram sabia esperasse sentia-se assustava caminhava pensava chovia gostassem ficava aparentava arrumava morava preparava faltava alterasse observavam</p>			
Infinitivo	Particípio	Gerúndio		
<p>balançar ver passar dar tratar elaborar avisar ser colocar dormir tentar fazer desemperrar</p>	<p>foi aberta havia chegado eram construídas era instalada inundado teria ocasionado isolado aguardado chamado estava quebrado foi acordado estar quebrado havia avisado</p>	<p>sentindo acontecendo indo agindo seguindo consertando desenvolvendo olhando</p>		

ir	ocorrido	
chegar		
fazer		
parar		
crescer		
achar		

O levantamento dos verbos empregados revela o predomínio do pretérito imperfeito, modalidade temporal que melhor se ajusta às narrativas nos formatos “era uma vez”, em que as ações descritas têm início num tempo remoto e continuam em curso. Observamos, no entanto, algumas contradições presentes no texto que interferem na experiência íntegra que acompanha uma narrativa mítica.

Temos, por exemplo, a ocorrência de muitas palavras e expressões que remetem ao tempo: “relógio”, “futuro”, “anos”, “tempo”, “há muitos anos”, “semanas”, “profeta”, “o dia”, “hora”, “manhã”, “noite”, “véspera”, “tempo avançou quatro anos”. E, mesmo assim, não experimentamos fluidez das ações no texto, há morosidade e estagnação. Talvez a escolha de apresentar a passagem de quatro anos pelo balanço das casas, ainda discreto, somente percebido por uma personagem periférica, Augusto, na parte introdutória da narrativa e a interferência do gigante na parte final, sucedida pelo surgimento de uma personagem não implicada na história até então, tenha proporcionado essa impressão de tempo fraturado e circular, estagnado.

A ausência de formas verbais no futuro também reforça o sentimento de paralisia, de que os ponteiros do relógio ainda não foram desemperrados e que as casas do vilarejo ainda repousam nos seus barcos num leito seco de rio. Uma imagem de imobilidade bem angustiante, uma espera que não se concretiza, apesar de ser mencionada no início do texto. Talvez a intenção tenha sido privilegiar o estático. Por essa ambiguidade, considero que aqui a categoria tempo não contribuiu para a coesão textual.

Enredo

Enredo e tempo são imbricados por natureza e os elementos que definem o conceito elementar de narrativa – o enredo é uma forma de organização dos eventos na temporalidade. Vejamos quais os eventos de “O Relógio” e, em que medida, eles propiciam maior ou menos construção de sentido e resiliência.

A narrativa se inicia com os moradores do vilarejo Peixinho Inundado ligeiramente enjoados com o balanço de suas camas. Augusto, que mora na casa-barco número nove, também sente o movimento e, ao olhar seu reflexo no espelho, nota uma barba enorme que não tinha até então. Abre a porta e dá-se conta que o futuro chegara. Ocorre um corte temporal e ficamos sabendo da história pregressa do lugar, das casas construídas dentro dos barcos sob o leito seco do rio e da profecia relacionada ao gato Ptolomeu que anunciaria a chegada da esperada chuva. O relógio da alta torre estava parado e os moradores relacionavam seu não funcionamento à profecia também. O gigante Joaquim encontra um gato em sua caminhada na floresta e, seguindo-o, chega ao tal relógio e, tencionando fazer amigos, conserta-o. O tempo avança em quatro anos. Surge um novo personagem que está caminhando também de seu vilarejo Esquisitinho em direção à aldeia Timidazinha, mas passa pelo vilarejo Peixinho Inundado e se admira que ainda não tinha desenvolvido uma poção capaz de alterar o tempo ao testemunhar o ocorrido naquele estranho vilarejo.

A não linearidade da história é um fator que traz complexidade e dificulta a compreensão da ocorrência dos fatos ao longo do tempo. À semelhança do ocorrido no fictício vilarejo, ficamos um pouco atados em uma experiência de tempo que parece não transcorrer.

Um fator do enredo, no entanto, é bem problemático, e diz respeito ao nó da trama, à estruturação típica do enredo:

- apresentação
- complicação
- clímax

- desfecho

Percebemos que a narrativa tem início no desfecho; o tempo da seca chega ao fim e o tempo volta a passar. Não há problemas em proceder dessa forma, histórias de mistério e policiais o fazem com maestria. No nosso caso, o desfecho antecede a apresentação e esta não é sucedida por uma complicação, tampouco clímax...

Em um dado momento, surge uma construção que esboça uma possibilidade: “Certa manhã após uma noite de temporal, ele foi acordado por um gato preto.” Só que nada acontece, o gigante simplesmente segue o gato até a aldeia e conserta o relógio na intenção de fazer amigos. Não existe tensão, desafio, intriga. E a solução para movimentar o enredo é introduzir outro personagem que não se relaciona com a trama. E assim, sem nó, experimentamos frouxidão.

Pensamos que reside aqui, na urdidura da trama, o elo mais frágil da composição. E nos arriscamos a fazer um paralelo do texto com a existência, uma reflexão acerca dos desafios que constituem pontos de sentido, conexão e resiliência em nossas vidas.

Apesar da fragilidade de grande parte das estruturas narrativas, o espaço garante a coesão do texto, é o que permite que sejamos capazes de acompanhar a história. Refletimos, avançando do texto para a vida, que em muitas situações, o elo entre as pessoas pode ser simplesmente o de dividir o mesmo espaço geográfico...

2.10 Texto 10 – “Sem título”

Cartas sorteadas para criação do texto final:



(Sem título)

“A ralé descalça os pés sujos das crianças as mãos também, tudo, meu deus, tudo - e o céu, sempre divino, com três sóis a castigar os ombros com sardas que nem mais se vê. Aaaaah menino, começou a dizer dona Neusa em um bocejo enquanto se abanava em gestos largos com um panfleto de imobiliária, moleeeque, o inferno é aqui merminho. Olhava, sentada na soleira da porta, as coxas largas que se colavam como durex ainda que estivessem abertas em um ângulo de sessenta graus. Rubinho gritava de volta com a bocarra escancarada no meio de uma gargalhada vai esturricar que nem bosta seca, dona Nenê, e saía correndo com medo das represálias, lançando malcriações ao vento confian de seus pés-andorinha, o coração em labaredas. Conforme a merda saía de sua boca, um jardim florescia de seus maxilares até as têmperas, e sua carne era mata verdejante e fresca. Dona Neusa ameaçava levantar, que preguiça. De baixo, acabava por rir também, contemplando aquele mundo interior. Fecundo. O menino caminha no asfalto molhado, os cambitos cobertos por meiões verdes, erguem em suas pernas arranhadas como os arranha-céus da cidade. Verdes, mas as sombras dos arbustos, negras. Atrás de si, o ranger das rodas de seu carrinho vermelho, que não carrega nada. No rosto, um sorriso resignado de quem ainda não aprendeu o que é felicidade. Andando pelas ruas, ele preenche o seu carrinho com os objetos que encontra pela cidade, a fim de formar o seu próprio e ambulante quarto de brinquedos. Ao encontrar uma bola de futebol desbotada, o menino resolve sair em busca de outros elementos que possam compor o seu próprio estádio. Em algum lugar distante do que se conhece por Terra, conta-se que havia um reino onde a rainha era uma menina que escolheu que o seu trono ficasse do lado de fora do castelo, à beira do lago, e que fosse feito de cipós e flores amarelas. Dentro do castelo, ela ordenou que fossem abrigados os animais felinos da floresta. Os ronronares embalam suas tardes quietas aos serviçais, e selvagens por dentro. As

águas estáveis de seus espelhos refletem sua figura plácida, quem sou eu?. Sua mão direita roça as bordas ásperas dos cipós, entre um bocejo e uma ordem preguiçosa qualquer. À sua realeza, basta estar ali. Virá um príncipe? Um amigo? Um estrondo atrás de si e um hálito sulfuroso, quente, anuncia o espanto de um dragão. As sementes de café levavam até a montanha, e isso não fazia sentido nenhum. A mata fechada despedaçava os raios do sol que nasce, ali mora um senhor, eles disseram. Se enfurnou lá no meio em uma choupana e vive com os bichos, como os bichos, come os bichos. Que lixo, quem ainda acredita nisso? Um aventureiro, ele. Partiu. Se perdeu, fez uma bússola de agulha e água. Se achou, para quê? O topo sempre estava lá, subir sempre, e a choupana não estava no mapa. Uma faca na bota, caso fique violento. Bicho come bicho. Caiu, bateu a cabeça, em um sonho viu dia nascer e morrer quatro vezes, acordou. E então aquele momento tão aguardado e tão temido. Sob um amontoado de pelos, os olhos fundos o encaravam na fundura da alma e a bocarra de dentes podres bafeja: Quem é você? Treze rubis. Duas marcacitas. Vinte pequenas esferas de ouro, em um desenho confuso e fora de moda. Só combina com seu collant preto, o anel de sua mãe. Alisou vagaroso seu bigode com a mão esquerda. Os antigos egípcios diziam que por lá passava a veia do coração, e é assim que hoje são selados os casamentos. Na varanda cinza de seu apartamento frio — com piso de mármore — no Largo que já foi rico e familiar, olha para as paredes vazias da antiga decoração deixada pela mãe e só consegue voltar seu fixo olhar para o seu anel. Sente por ele um profundo amor e sabe que não ficaria melhor no dedo de uma mulher. Não consegue conceber a passagem do anel. De repente, sente novamente vontade de visitar a parte mais escondida de seu armário de roupas. Um chapéu na mão e uma ideia na cabeça. Ou uma ideia na cabeça e qualquer outra coisa na mão. O que ele tinha agora era o chapéu de palha. Simples, mas com algum garbo. Ele não sabia o que significava aquele objeto, aquela beca na foto antiga, o papel de parede com rosas. Orna com o quê? O chapéu esconde seus cabelos vermelhos, que evoluem em cachos, como chamus. Muitas ideias na cabeça. Colocou-o e foi passear, e a moda fora de tempo atraiu olhares. Aqueles olhares, curiosos e indecifráveis. Ou não, era ele mesmo - antes, sempre por sua cabeça flamejante. Agora, o motivo era outro, qual? O mistral varre a cabeça, e ele voa. Quem? O chapéu se foi. Ornar para quê?"

O texto está alicerçado em um artifício: as cartas desenvolvidas separadamente foram editadas na composição final sem acréscimo de sintagmas conectivos, apenas alterando a ordem do sorteio na edição final. A costura, muito sutil, respeitou e sublinhou as imagens evocadas por cada fragmento e, como resultado, o léxico ganhou relevo e a composição expressividade estética.

Decisiva no arremate fino das partes foi a unicidade da voz narrativa em terceira pessoa. Ela é onisciente e nos conduz pelas diferentes paisagens do conto sem tropeços, bem como pelos pensamentos e sentimentos das personagens. A utilização do discurso indireto livre,¹² recorrente ao longo da história, proporciona maior fluidez, naturalidade e proximidade ao leitor: “Aaaah menino, começou a dizer dona Neusa em um bocejo enquanto se abanava em gestos largos com um panfleto de imobiliária, moleeeque, o inferno é aqui merminho.”

Outra técnica observada na criação textual foi a atenta observação das cartas, muitas delas cuidadosamente descritas: “*O menino caminha no asfalto molhado, os cambitos cobertos por meiões verdes, erguem em suas pernas arranhadas como os arranha-céus da cidade. (...) Atrás de si, o ranger das rodas de seu carrinho vermelho, que não carrega nada.* (carta criança); *a rainha era uma menina que escolheu que o seu trono ficasse do lado de fora do castelo, à beira do lago, e que fosse feito de cipós e flores amarelas.* (carta trono); *As sementes de café levavam até a montanha, e isso não fazia sentido nenhum.* (carta montanha); *Treze rubis. Duas*

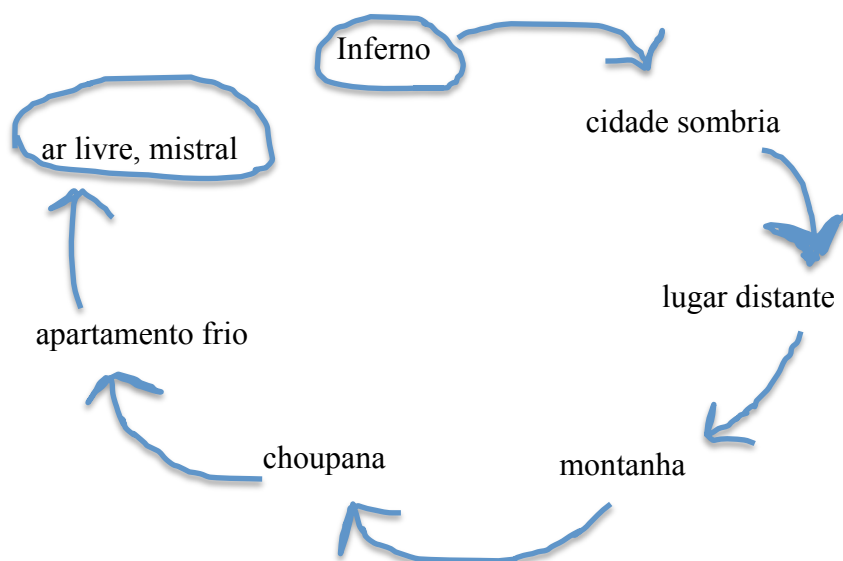
¹² Há, no discurso indirecto livre, uma sobreposição de duas enunciações: a do relator, a quem se adaptam os tempos verbais e a pessoa gramatical e a do locutor cujo discurso é relatado, da qual se retêm palavras, expressões, sintaxe oralizante, e, geralmente, dísticos temporais (como «agora», «hoje», «presentemente»). Tem vantagens do discurso directo (a vivacidade e o «efeito de real» devidos a diferentes instruções de oralização) sem ter os defeitos dele (excessiva teatralização da fala das personagens e quebra na narrativa). Do discurso indirecto, não apresenta o inconveniente da estrutura subordinada geralmente tida por pesada, permitindo maior maleabilidade e continuidade narrativa.

Além de relatar palavras de personagens (tendo nessas ocorrências, frequentemente, conotações irónicas), o discurso indirecto livre usa-se igualmente para transmitir pensamentos, criando, nesse caso, um efeito de aproximação empática entre o leitor e o mundo interior da personagem. (e-dicionário de termos literários: <http://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/discurso-indirecto-livre>. Acessado em 06/02/2019)

marcacitas. Vinte pequenas esferas de ouro, em um desenho confuso e fora de moda. (carta anel); Ele não sabia o que significava aquele objeto, aquela beca na foto antiga, o papel de parede com rosas. Orna com o quê?” (carta chapéu). Percebe-se a relação estabelecida entre os autores e as cartas; um olhar curioso que descreve, desvela, dialoga e divaga e, nesse exercício de olhar atentamente e receber o que se apresenta com abertura, interesse e doação, a criação. É a partir da relação que surgem as perguntas, os questionamentos e, ponderamos, um simulacro do que pode acontecer na vida: quanto mais curiosos, atentos e abertos ao que se apresenta, maiores as possibilidades de diálogo e interação criativa.

A experiência do olhar também empresta à narrativa uma perspectiva cinematográfica. Seguimos pela objetiva da câmera, num passeio descritivo e belo pois o trabalho com o léxico é primoroso, flertando com a poesia em construções que privilegiam a sensorialidade e a sonoridade: “Olhava, sentada na soleira da porta, as coxas largas que se colavam como durex ainda que estivessem abertas em um ângulo de sessenta graus”, (a aliteração com o som chiado da consoante "s" reitera a imagem das coxas coladas como durex); “Se enfurnou lá no meio em uma choupana e vive com os bichos, como os bichos, come os bichos” (composição bem sonora pela ênfase no "ch" e na repetição da palavra bicho com sutil gradação: com – como – come, colocando a forma a serviço do conteúdo); “O chapéu esconde seus cabelos vermelhos, que evoluem em cachos, como chamas” (chapéu, cachos e chamas se aproximam pela sonoridade e estabelecem uma unidade de sentido; cabelos/vermelhos rimam e assim ganham maior expressividade; o jogo com evoluem e vermelhos é mais sutil, mas igualmente pertinente, pois as letras da palavra vermelho aparecem em nova disposição no vocábulo evoluem e o resultado final é de uma chama viva, em movimento, em evolução).

A experiência cinematográfica se dá também pela mudança dos cenários. A jornada tem início num mundo “com três sóis a castigar”, “o inferno da ralé descalça” e segue pelas ruas sombrias de uma cidade com seu “asfalto molhado” para saltar “em algum lugar distante do que se conhece por Terra” e seguir para uma montanha circundada por uma “mata fechada que despedaçava os raios do sol”, dali para uma choupana, em seguida para a “varanda cinza de um apartamento frio”, culminando com um passeio ao ar livre varrido pelo “mistral”.



Em termos de deslocamento espacial, podemos observar a trajetória dos inferos para o celestial. Os pés sujos do início nos conduziram a um voo final. Da densidade para a leveza, do corpóreo para o etéreo. Da realidade que circunscreve para a abertura indefinida. Da concretude para o abstrato, da experiência para a transcendência, do factual para o imaginal, da estrutura para a conjectura. Heidegger, no entanto, nos alerta para a impossibilidade de conceber o *Dasein* fora da espacialidade:

Nem o espaço está no sujeito, nem o mundo está no espaço. Ao oposto, o espaço é “no” mundo, na medida em que o ser-no-mundo, constitutivo para o *Dasein*, abriu o espaço. O espaço não se encontra no sujeito, nem este considera o mundo “como se” este estivesse em um espaço, mas o sujeito, ontologicamente bem entendido, isto é, o *Dasein*, é espacial em um sentido originário. (HEIDEGGER, 2012, p. 325, grifos meus).

A sentença “Um chapéu na mão e uma ideia na cabeça” faz uma clara alusão à celebre frase de Glauber Rocha, síntese do Cinema Novo em seu despojamento e abordagem das mazelas brasileiras. Uma estética pautada na exploração do dia a dia do trabalhador e as injustiças sofridas por ele como fome, exploração econômica, além da forte presença da religiosidade. As produções causavam estranhamento do público acostumado às glamorosas produções norte-americanas e não com atores desconhecidos e ambientes rurais e periféricos do país.

Cacá Diegues descreve esse primeiro momento: “Os cineastas brasileiros, principalmente no Rio, na Bahia e em São Paulo, levaram suas câmeras e saíram para as ruas, o país e as praias em busca do povo brasileiro, o camponês, o trabalhador, o pescador, o morador das favelas.”¹³

Certamente, a primeira face de Glauber Rocha a vir à tona é a do cineasta. E não é por menos. Por detrás dela vislumbra-se a força das suas imagens orquestradas por uma câmera: do sertão messiânico de Deus e o Diabo na Terra do Sol (1964); (...), de O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro (1969); (...) A lista não para nestes exemplos e pode ser ainda espichada em um sem número de cenas e sequências captadas pela câmera nervosa que marcou a mise-en-scène de Glauber.

Aos olhos do público, incluídos aí os dos estudiosos, por seus filmes impõe-se uma cinematografia que, entre outras preocupações, quer entender o cinema com vistas à discussão dos parâmetros da identidade nacional. (...). Alinhado a esta tradição, o cinema de Glauber dispunha, nesta mesma seara de preocupações, seu campo de maior visibilidade para sua crítica. Razão pela qual se justifica, em parte, a produção numerosa, em âmbito brasileiro e estrangeiro, de teses e livros em torno de Glauber Rocha cineasta e sua representação de um autêntico cinema voltado para os problemas de nossa formação. (REBECHI JUNIOR, 2011, p. 24-25)

E a cabeça, tomada por cabelos enxameados, repleta de ideias e varrida pelo vento mistral, tem um chapéu de palha simples, “mas com algum garbo”. Em consonância com a estética do Cinema Novo protagonizado por Glauber Rocha, o questionamento trazido pelo texto ecoa no leitor: “Ornar para quê?”

A questão fulcral não é mesmo ornar, mas existir. Destacamos algumas imagens evocadas no corpo do texto vinculadas à natureza infernal e atormentada e o questionamento existencial bafejando, à espreita:

“A **ralé descalça** os **pés sujos das crianças** as mãos também, **meu deus**, tudo - e o **céu, sempre divino**, com três sóis a **castigar** os ombros com sardas que nem mais se vê. (...), **o inferno é aqui** merminho. (...). Rubinho gritava de volta com a **bocarra**

¹³ (<https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/cinema-novo-uma-camera-na-mao-e-uma-ideia-na-cabeca>). (Acessado em 13/02/2019)

escancarada no meio de uma gargalhada vai esturricar que nem bosta seca, dona Nenê, e saía correndo com medo das represálias, lançando malcriações ao vento confiante de seus pés-andorinha, o coração em labaredas. Conforme a merda saía de sua boca, (...), contemplando aquele mundo interior. Fecundo. (...). Verdes, mas as sombras dos arbustos, negras. Atrás de si, o ranger das rodas de seu carrinho vermelho, que não carrega nada. No rosto, um sorriso resignado de quem ainda não aprendeu o que é felicidade. (...) As águas estáveis de seus espelhos refletem sua figura plácida, quem sou eu? (...). Um estrondo atrás de si e um hálito sulfuroso, quente, anuncia o espanto de um dragão. As sementes de café levavam até a montanha, e isso não fazia sentido nenhum. (...). Que lixo, quem ainda acredita nisso? Um aventureiro, ele. Partiu. Se perdeu, fez uma bússola de agulha e água. Se achou, para quê? (...) E então aquele momento tão aguardado e tão temido. Sob um amontoado de pelos, os olhos fundos o encaravam na fundura da alma e a bocarra de dentes podres bafeja: Quem é você? (...) Orna com o quê? O chapéu esconde seus cabelos vermelhos, que evoluem em cachos, como chamas. Muitas ideias na cabeça. (...) Aqueles olhares, curiosos e indecifráveis. Ou não, era ele mesmo - antes, sempre por sua cabeça flamejante. (...) O mistral varre a cabeça, e ele voa. Quem? O chapéu se foi. Ornar para quê?”

Conduzir o texto em direção à angustiante pergunta sobre a existência dialoga com a abordagem heideggeriana em *Ser e Tempo*. A pergunta pelo Ser foi formulada. Um passeio por tormentas infernais que culmina no questionamento: “E então aquele momento tão aguardado e tão temido. Sob um amontoado de pelos, os olhos fundos o encaravam na fundura da alma e a bocarra de dentes podres bafeja: Quem é você? (...) Orna com o quê?. A chave que encerra a narrativa é uma pergunta retórica que confirma a proposição de Heidegger. O enfoque não é no adereço, no enfeite que oculta, deixa velado. Para que, posto que “A essência do Dasein reside em sua existência”. (HEIDEGGER, 2012, p. 139)

2.11 Texto 11 – “Sem título”

Cartas sorteadas para criação do texto final:



(Sem título)

“Gosto de espelhos, sempre gostei. Vendo meu rosto do outro lado, cria poder, com certa dedicação e esforço, atravessá-lo. Não que esperasse poder encontrar outro mundo. Queria apenas poder saber como o espelho se sente. Atravessar ao espelho seria constatar, de algum modo, que realmente algo me olhava de volta, não uma mera refração de luz projetada sobre um objeto de vidro com características materiais específicas. Não queria um mundo, já disse; queria era me dividir ao meio, ser dois ao mesmo tempo. Queria ser dia, queria ser noite... Era noite. Um céu mais vermelho que preto engolia à cidade como uma boca inflamada. Uma névoa espessa grudava como saliva nos pelos dum bichano, que com sua língua meio lixa os secava, molhava e alisava ao mesmo tempo. O bicho era mais noturno que a noite, seus olhos brilhando feito lua no meio da cabeça de ébano. Sentado modestamente nuns tijolos soturnos, viu que a luz argêntea não era de verdade, já que nada iluminava. Onde quer que olhasse via apenas sombras, silhuetas dançantes em meio à escuridão. Lembro dos milhares de tons de verde dos matos em que ela se embrenhava, como se eu houvesse estado lá. Imitava o pio dos pássaros misturados ao farfalhar das folhas ainda cheias de orvalho, conforme um bicho esbarrava nelas. A velha falava do sol, das flores, dessa música toda que eu ouvia polifônica. Quem sabe eu também não conte a meus netos sobre minhas aventuras na selva? Afinal, sou meio concreto. Poderia falar dos milhões de cinzas e da beleza fosforescente, da luazinha pequeninha e céu tão rubro quanto o forro de veludo dum puteiro vagabundo na República. Entre apitos, buzinas, luzes de celulares refratadas em poças d’água conforme a chuva aperta e pneus rangendo no asfalto, talvez se ouça guinchar entre os prédios algum morcego. Minha

avó era Mozart; eu, Stravinsky. Súbito, ouço vozes. Será que entrei de vez no espelho? Será que exagerei naquilo? Não vejo mais a seringa sobre a mesa. No lugar, um livro de Senhor dos Anéis começou a narrar uma história que nunca ouvi antes, mais ou menos assim... Esta não é uma história que ouvirá dos anões, disse Gandalf, e os elfos sempre contam com uma dose de exagero. Por isso resta aos magos — que não ligam para picuinhas — narrar os fatos como devem ser. Fez um sinal para que o hobbit sentasse, enquanto fazia a fumaça do seu cachimbo reproduzir a forma de um anão. eis aí Boronorn, filho de Baronorn, rei sobre a montanha; já o filho não era nada. Não gostava de ouro, nem de jóias, não tinha punhos fortes ou talento como ferreiro. A única coisa que sabia fazer era tocar uma lira, presente de um rei elfo que ninguém queria. Sonhava ser um elfo! Pode imaginar, sr. Bolseiro? Sonhava viver na floresta deixando para trás a muralha de pedra, o ouro inútil. Mas não podia, príncipe que era.. e o que ele fez? Perguntou Frodo, entusiasmado. As versões variam. Os elfos dizem que ele fugiu da fortaleza, passando a tentar viver com eles, rastejando e implorando para se tornar um elfo. Os anões dizem que foi um rei próspero, renegando as sandices da juventude. E o que o mago diz? Eu não digo nada além dos fatos, sr. Bolseiro: O reino de Boronorn não existe mais, e não foi graça a guerras externas. Contudo, nem anões nem elfos mentem. Boronorn foi um bom rei, até desistir de tudo para viver com elfos. Não deixou herdeiros, e a ausência de um rei fez os nobres se matarem em busca do trono. Como pode alguém ser tão egoísta ao ponto de levar todo um povo a ruína? E como pode um povo ser tão egoísta ao ponto de depositar sua felicidade na desgraça dum único anão? Acontece que nenhuma história de elfos dura a noite inteira, todos precisam acordar um momento... Eu não acordei, ele não dormiu. Quem é quem? Eram quatro e vinte da manhã e os gemidos não paravam de entrar pela janela, vindos do quarto ao lado. Quem transa no meio duma madrugada de segunda? Pensou em reclamar; desistiu. Não era justo atrapalhar a felicidade alheia, ninguém tinha culpa se sofria de insônia desde os dezesseis e havia esquecido de comprar o remédio para a dormir. Trinta minutos mais e o despertador tocaria. Mais vinte minutos e estaria no ponto de ônibus. Mais duas horas e estaria ouvindo o primeiro esporro do chefe, aquele filho da puta. Mais quatro horas e flertaria com a Diana da imobiliária, na esperança de foder alguém legal depois de tanto tempo, sem êxito. Mais sete horas — caso se lembrasse — estaria na farmácia comprando as pílulas para que pudesse deixar os vizinhos gozarem em paz. Mais três horas e estaria batendo punheta para Brandi Love ou vendo algum filme chato

iraniano que ninguém gosta de verdade, incluindo ele. Mais três horas e tentaria dormir, comprimidos tomados e sono garantido. Mas ele esquecerá de comprar novamente: são quatro e vinte outra vez”.

O texto carece de título, mas revela sua inquietação essencial na primeira frase: “Gosto de espelhos, sempre gostei”. Numa clara referência à obra de Lewis Carrol, *Alice através do espelho*, o narrador autodiegético relata seu desejo de atravessar o espelho, não para chegar a um outro mundo, como Alice, mas para “me dividir ao meio, ser dois ao mesmo tempo”. E sua ânsia de cisão é confirmada no corpo do texto pela utilização dos pares em oposição: dia/noite; avó/eu; Mozart/Stravinsky; anões/elfos; eu/ele. A construção é tão bem sucedida que, no segmento final da narrativa, o narrador muda da primeira para a terceira pessoa, num flagrante deslocamento do “eu” para o “ele”. Tal alteração foi precedida por uma “fusão” e pelo questionamento: “Eu não acordei, ele não dormiu. Quem é quem?” Esse desdobramento do narrador ocorre em outros âmbitos, como no exemplo estudado no contexto da análise do gênero discursivo denominado consulta médica:

denominaremos de *narrador clivado* ou *impuro*: quando duas (ou mais) “in-teligências” dividem as funções implicadas no ato de configurar a mesma história, numa mesma situação de comunicação. (CARELLI et al, 2013, p. 35)

Temos assim, na análise da forma, a confirmação da proposta temática, a intenção inicial ganhando corpo no desenvolvimento da narrativa e realizando-se no seu desfecho. O eu cindido foi intencionalmente perseguido e apropriadamente estruturado. O espelho revelou dois seres distintos: eu e o outro.

A fuga de si em busca da alteridade percorreu algumas vias bem nítidas. A primeira delas foi a evasão pela Literatura. *Alice através do espelho* é a primeira obra

referida e *O senhor dos anéis*, literalmente mencionado, a segunda.

A antropóloga francesa Michèle Petit tem se dedicado ao estudo do impacto da leitura no âmbito social e individual o que, em certa medida, alinha a escolha dos nossos autores a um padrão recorrente na espécie humana:

O primeiro aspecto que eu gostaria de evocar, porque talvez seja a base de todo o resto, é que a leitura pode ser, em qualquer idade, um atalho privilegiado para elaborar ou manter um espaço próprio, um espaço íntimo, privado. Como dizem os leitores: a leitura permite elaborar um espaço próprio, é “um quarto para si mesmo”, para falar como Virginia Woolf, inclusive em contextos onde nenhum espaço pessoal parece ter sobrado. (PETIT, 2013, p. 41)

Paul Ricoeur vai além do escape e do lugar de refúgio proporcionado pelos livros, ele salienta a relação indissociada entre a vida diária e a ficção:

Dessa discussão resulta que narrativas literárias e histórias de vida, em vez de se excluírem, completam-se, apesar ou por causa de seu contraste. Essa dialética nos lembra que a narrativa faz parte da vida antes de se exilar da vida na escrita; e retorna à vida seguindo os múltiplos caminhos da apropriação e pagando o preço das tensões inexpugnáveis de que acabamos de falar. (RICOEUR, 2014, p. 174)

Outro recurso foi a medicalização, na menção à insônia e a necessidade de pílulas para dormir: “... ninguém tinha culpa se sofria de insônia desde os dezesseis e havia esquecido de comprar o remédio para dormir”. A utilização de alucinógenos também é mencionada: “Súbito, ouço vozes. Será que entrei de vez no espelho? Será que exagerei naquilo? Não vejo mais a seringa sobre a mesa”. A pornografia e o cinema “cult” também surgem como uma válvula de escape para a angustiante experiência existencial: “Mais três horas e estaria batendo punheta para Brandi Love ou vendo algum filme chato iraniano que ninguém gosta de verdade, incluindo ele”.

O esforço de interromper, silenciar a angústia, implodir o indivíduo são presentes e apontam, na nossa perspectiva, uma tendência do homem contemporâneo na contramão da filosofia heideggeriana, que enxerga nesse incômodo a autenticidade do *Dasein*:

E a angústia é a esperança do homem! *Ser e Tempo* mostrou, com uma certeza mais certa e mais rigorosa que a certeza dos teoremas, que a angústia é o júbilo que assinala a presença de um homem. A angústia é o incontornável da psiquiatria e a medicalização crescente jamais domesticará o terremoto da angústia pela simples razão que a busca desenfreada da medicalização é, ela própria, possibilitada pela presença da angústia. Assim, quando um homem instalado, um homem de Dentro, é brindado com a sorte de tropeçar numa dor ou num sintoma e chegar até a um consultório ou a um divã, o terapeuta deve se alegrar e ver que nesse sintoma e nessa dor estão o pedido de passagem e o de chegada do homem verdadeiro. Ao invés de exorcizar o sintoma e recolocar o homem na boa ordem da teia, é necessário, num amigamento do sintoma, percorrê-lo e perfurá-lo até o fim e, atravessando todos os seus mascaramentos mundanos e todas as suas paragens legíveis, chegar novamente ao encontro da pureza do enigma. Reencontrar a acolhida no enigmático é desencontrar-se da ordem do mundo: Heidegger mostrou claramente que o rosto do homem só advém quando o primeiro self (si-mesmo) é aniquilado e destruído. Nesse sentido, a ruptura-dor e o deslocamento-sintoma são amigos do homem; são seus embaixadores: lá onde está uma dor está a chance do acontecimento humano, pela simples razão de que toda dor ainda dizível é sempre uma tradução negociada e uma reminiscência do indizível da angústia. (PESSANHA, 2000, p. 114 -115)

Parece-nos perfeitamente plausível no contexto temático da narrativa a circularidade que fecha o texto. Como a escolha foi a de permanecer evitando o desconforto, escondendo-se dele e decompondo-se em um duplo espelhado, não haverá mudanças e tudo voltará a se repetir no dia seguinte. Não temos uma resolução, mas uma permanência no desconforto, na utilização dos subterfúgios característicos de nosso tempo e sociedade. Mais do que uma resolução restrita a esta composição, verifica-se aqui um traço característico da produção contemporânea:

A estrutura narrativa não segue o tempo linear da intriga, mas mistura vários segmentos temporais. O enunciador passeia livremente entre a narrativa e as digressões filosóficas ou poéticas. A tendência para a fragmentação, tanto da intriga como do ponto de vista do narrador, que já se anunciava nas obras da modernidade, é agora levada ao extremo, sem preocupação com uma coerência totalizadora. É uma experimentação exercida menos na própria linguagem verbal do que na disposição do discurso, e a dificuldade de sua leitura decorre mais dos subentendidos desse discurso do que do vocabulário ou da sintaxe empregados. São obras que procuram dizer algo a respeito do nosso tempo que não é dito na linguagem atual dos meios de comunicação. (PERRONE-MOISÉS, 2016, p.

2.12 Texto 12 – “Pirlimpsiquice”

Cartas sorteadas para criação do texto final:



Pirlimpsiquice

“Era cego há bastante tempo, pelo menos desde que havia ficado com catarata e recusado a intervenção cirúrgica. Não quis aposentar os óculos. É como o cachimbo que entorta a boca, dizia. Não largava. Saía de casa com os óculos garrafais, certo orgulho de empunhar defeito. Fazia parte dele. Nos fins de tarde, bengala em punho, comprava meia dúzia de pães frescos na padaria da esquina oposta ao prédio, atualizava o caixa sobre o estado dos reumatismos. A gente vai enferrujando. O caixa sorria. Voltava para casa, vagareza habitual, sentindo os desníveis do asfalto e tateando com a bengala as ondulações que o tempo ensaiava na rua.

Fossem os óculos sua particularidade única, vá lá. O problema é que portava um relógio parado. Era de pulso e tinha o vidro trincado desde que a esposa morrera. Parou de funcionar junto com a Dona Nina, dizia. Não acreditavam. Insistia. Era a família reunida e desandava a contar do relógio desventurado.

Andava doente. Tinha dias, contentava-se, à contragosto, em parar quieto na poltrona, curtindo chimarrão ou chá de gengibre. Sofria de fraquezas; nas pernas, nos braços. Calafrios. O médico – conhecido da família – receitou repouso. Não gostou.

Era tão ativo, lamentava a vizinhança. Passava os dias sozinho. A enfermeira passava à tarde, mas não demorava no café que Seu Virgílio, teimoso, coava com custo devido a fraqueza que propagava pelo corpo cansado. Os vizinhos antigos iam sumindo, rareavam, a rua ganhava ares de novidade. Arranha-céus, aos poucos, iam tomando o lugar das casas.

O domingo se punha preguiçoso. Sibila, a neta, fazia companhia, ouvidos atentos. O avô gostava de estórias. Certa vez, de criança, topou com um labirinto. A neta duvidou. Verdade, Sibil, foi no caminho da escola. Um boi imenso, avulso, saído dum rebanho, apareceu em meio a estrada. O animal fitava o menino com as duas escuridões que compunham seu par de olhos. Bolsa de camurça à tiracolo, desandou a correr.

O boi no seu encaço. A alça rompeu, a bolsa ficou. Olhou. Quis voltar, não dava. Depois, o tombo. Antes que tirasse a terra dos joelhos, deu com um caminho estreito, recém aberto, em meio à plantação. E o boi? Tivesse por ele passado, não deu conta. Avançou. Já não via a entrada. E a saída? Não sabia. Ofegante, avançava. Havia trechos em que o caminho estreitava. Sentia calor. Cortes finos nos braços e nas pernas ardendo devagar. O caminho bifurcava em outras veredas, feito galhos de árvore que saem de um tronco.

Pensou que tivesse caído num labirinto. E tinha. Aquela plantação era sem fim. Não se chega nunca a algum lugar? Se aparecesse um arco-íris... Fechou os olhos por um momento, desejando que as sete cores irrompessem no céu. Sempre ouvira que o fim do arco-íris guardava um segredo. Fechou os olhos de novo. Nonada. O sol despontando brilhante. Devia ter dado o horário do almoço. Não chegaria. Pensou na mãe, dedos feridos, panela de pressão no fogo. Quis chorar. Podia? Não podia. Lembrou do pai, mãos grossas, voltando da lavoura. Sentou. Se sentia tonto, pensou que fosse desmaiar. Encostou, foi escorregando, sonolento, meio de lado. Olhos semicerrados.

Dali um tempo, despontou uma figura, vinda do meio do canavial. Sibil, era uma rainha. Tinha os olhos escuros como a noite. Olhou para mim, depois para o céu. Uma linha – em princípio muito tênue – foi surgindo, de longe, em forma de arco. De tanto deslumbramento, ficou zozzo. Depois, percebeu: era o fim do arco-íris. A saída do labirinto, Sibil, fica lá.

Da janela, via-se um carro preto que pousava, lento, feito besouro metálico. Sibil sabia: era hora de ir. Hesitante, olhou o avô, como se esperasse um tipo de

confissão. Não disse nada. Com dificuldade, estendeu as mãos em busca da bengala, apoiada na cômoda de vime. Levantou devagar. Os sapatos eram gastos, talvez os mesmos do ano passado e, quem sabe, do anterior. O relógio marcava dezessete horas e trinta minutos.

O carro buzina. Da rua, a neta acenou para o avô que, recostado no portão, devolvia o cumprimento em sinal de adeus. A menina pensou que o domingo era um dia velho. Amanhã, seria segunda-feira. Sonhática, iria para a escola pensando no labirinto”.

Mais do que um título, a criação da aluna traz um convite que foi prontamente aceito e conduziu-nos ao volume *Primeiras estórias* e à releitura de seu homônimo, *Pirlimpisquice*, de João Guimarães Rosa. A afinidade dos textos não se circunscreve apenas na coincidência de nomes, mas no cuidado com a forma, a linguagem, o estilo, os recursos poéticos e retóricos, com o “poder verbal explosivo do idioma literário de Guimarães Rosa”. (NUNES, 2013, p. 147)

O corolário desse enfeixamento acresce ao cabedal narrativo do conto roseano a caudalosa composição discente.

Três histórias, portanto, passam a circular: a história do drama, original; a história inventada pelos alunos-atores e a história inventada pelos alunos-adversários. Surge aqui a estrutura de encaixe de uma história dentro da outra, recorrente nos textos de Guimarães Rosa e que contribui para essa estrutura em abîme, na qual a história primeira, original, “de verdade”, que é já uma ficção, é suplantada por outras, também fictícias, que tomam o lugar da primeira, de modo que já não se tem mais um primeiro, mas simulacros sucessivos perturbando e desestabilizando os lugares estabelecidos. (ROCHA, 2007, p. 124).

Temos, portanto, a tessitura roseana sendo tramada por nossos autores, que entrelaçam seu texto aos do conto, evocando não somente o título de um conto de Rosa, mas outras obras do mesmo autor, além de outras referências que apontaremos adiante. O viés metalinguístico que se impõe e que é aferido nas duas

“pirlimpisquices” sublinha a relação entre realidade e ficção. O que é “de verdade”? O que é “de mentira”, inventado? O que tem mais força? Mais valor? Vejamos algumas passagens que revelam como os textos trabalham a alternância entre a realidade, representação, fato e fabulação.

Na criação da aluna, o avô usava um relógio parado: “Era de pulso e tinha o vidro trincado desde que a esposa morrera. Parou de funcionar junto com a Dona Nina, dizia. Não acreditavam. Insistia.” A neta o ouvia entre fascinada e incrédula: “O avô gostava de estórias. Certa vez, de criança, topou com um labirinto. A neta duvidou. Verdade, Sibil, foi no caminho da escola”.

Rosa constrói sua narrativa em torno de uma representação teatral no ambiente escolar. Destacamos: “Representar é aprender a viver além dos levianos sentimentos, na verdadeira dignidade”. (ROSA, 1985, p.40); “Longa é a arte e breve a vida”. (ROSA, 1985, p. 41); “Eu estava ali, parado, em pé, de fraque, a beira-mundo do público, defronte. E, que queriam de mim, que esperavam?” (ROSA, 1985, p. 44); “O minuto parou.” (ROSA, 1985, p. 44); “Eu via – que a gente era outros – cada um de nós, transformado”. (ROSA, 1985, p. 46); “Ah, a gente: protagonistas, outros atores, as figurantes figuras, mas personagens personificantes”. (ROSA, 1985, p. 46); “E fiz uma força, comigo, para me soltar do encantamento. (...) Cada um de nós se esquecera de seu mesmo, e estávamos transvivendo, sobrecrentes, disto: que era o verdadeiro viver? E era bom demais, bonito – o milmaravilhoso – a gente voava, num amor, nas palavras: no que se ouvia dos outros e no nosso próprio falar. E como terminar?” (ROSA, 1985, p. 46); “Só uma maneira de interromper, só a maneira de sair – do fio, do rio, da roda, do representar sem fim. Cheguei para a frente, falando sempre, para a beirada da beirada. Ainda olhei, antes. Tremeluzi. Dei a cambalhota. De propósito, me despenquei. E caí. E, me parece, o mundo se acabou. Ao menos, o daquela noite.” (ROSA, 1985, p. 46)

Observamos, com ênfase nos nossos grifos, que a neta, enredada nos relatos do avô, insiste em contrastar o encantamento que experimenta com a realidade, buscando escapar ao fascínio pela negação. Os personagens de Rosa trazem a experiência sublime e libertadora de transitar na representação e de visitar a outridade, o “verdadeiro” viver. Somos então, conduzidos a uma reflexão feita por Ricoeur a

partir de um comentário sobre Nietzsche, em *Le livre du philosophe*.¹⁴

O que é então a verdade? Uma multidão móvel de metáforas, metonímias, antropomorfismos, em suma, uma soma de relações humanas que foram poética e retoricamente alçadas, transportadas, ornadas e, depois de uso prolongado, parecem a um povo firmes, canônicas e coercitivas: as verdades são ilusões, metáforas que foram desgastadas e perderam a força sensível, moedas que perderam a marca da cunhagem e entram em consideração não mais como moedas, mas como metal" (RICOEUR, 2014, p. XXVI–XXVII)

Nesse sentido, compreende-se a experiência de liberação experimentada pela personagem roseana na representação teatral e o impasse da menina Sibil, entrando em contato com a gramatura metafórica da vida pela interação com o avô. Enquanto a garotinha titubeia para habitar o espaço da representação que a fascina no encontro com Virgílio, seu avô, o esforço do protagonista do primeiro Pirlimpsiquice é abandonar a *mimesis*, interromper, “sair – do fio, do rio, da roda, do representar sem fim” e para isso teve que cair, despencar do palco. A Pirlimpsiquice da nossa autora deixa a menina “sonhática”, pensando no labirinto narrado pelo avô. Movimentos que, apesar de tomarem sentidos contrários, reiteram a força gravitacional da fabulação e do seu poder de interromper o tempo cronológico da ação cotidiana e abrir espaço para a elaboração e a autenticidade do ser.

Por esse viés, o pensamento de Heidegger impõe sua premência em nossa análise, pois percebemos que tais narrativas privilegiam a abordagem do tema da existência autêntica: “Cada um de nós se esquecerá de seu mesmo, e estávamos transvivendo, sobrecrentes, disto: que era o verdadeiro viver? E era bom demais, bonito – o milmaravilhoso” (ROSA, 1985, p. 46); “Saia de casa com os óculos garrafais, certo orgulho de empunhar defeito. Fazia parte dele”. (“Pirlimpsiquice”). A intertextualidade da criação da aluna com a obra de Rosa torna a relação com a filosofia heideggeriana inevitável, emprestando contornos poéticos às questões centrais do pensador alemão e, por essa via, maior pertinência, sentido e inteligibilidade. Nas palavras de Benedito Nunes:

¹⁴ (NIETZSCHE, F. *Le livre du philosophe. Das Philosophenbuch*, ed. bilingue, trad. fr. A.K. Marietti, Paris, Aubier – Flammarion, 1969.)

Confrontando as duas espécies de texto, os literários de Rosa e os filosóficos de Heidegger, ela desempenha o papel de leitora “ambidextra”. Só pode caminhar de uns para outros, em alternância, num movimento de lançadeira, a fim de entrecruzar as constantes temáticas das novelas (a viagem, a procura de si mesmo, o Sertão como universo mítico) aos conceitos heideggerianos correspondentes (a itinerância do homem como *Dasein*, o poder-ser da existência, a *physis* dos pré-socráticos). Mas esse procedimento torna a relação interpretativa, nesse quarto modo filosófico de compreender a literatura, bilateral – e não unilateral. Ao compreender a obra literária, a filosofia também se deixa compreender por ela. (NUNES, 2013, p. 273-274)

Em *A origem da obra de arte*, Heidegger postula que a verdade acontece na arte, fazendo-se obra. O autor exemplifica sua teoria a partir do quadro *O par de sapatos*, de Vincent van Gogh, de 1886. Ao ser descolado de seu contexto de uso, “não é mais o ente-útil, mas aquilo que o ente congrega, portanto, o seu ser, ou o *sentido* do sapato. (...) É provável, entretanto, que só possamos entender o ser do instrumento porque ele está sendo observado no quadro...” (NUNES, 2007, p. 99). O estranhamento causado pela retirada do contexto utilitário proporciona a extraordinária pertinência que a obra de arte tem, daí sua relevância em todas suas formas: pictóricas, literárias, musicais. Nesse sentido, ocorre uma saída do cotidiano, inversamente ao movimento de queda [Verfallen] na dissolução no a-gente, na inautenticidade. Na experiência da criação artística a autenticidade, a verdade do ser é desvelada: “Desta forma, o ser que se oculta clareia-se. O clareado desta natureza na obra é o belo. *A beleza é um modo como a verdade enquanto desocultação advém.*” (HEIDEGGER, 1977, p. 45. (itálico do autor). O sentido da arte é inseparável do sentido do ser.

Reiteramos a pertinência da arte, e no contexto da nossa investigação, da arte narrativa como meio privilegiado de acesso à autenticidade do ser em concordância com as reflexões do Professor Benedito Nunes, renomado estudioso do pensamento heideggeriano e sua relação com a análise literária:

(...) se a arte é o acontecimento da verdade, em última análise esse acontecimento é poético. Portanto, esse rompimento com a aparência do familiar pertence a esse mesmo poder do poético.

Heidegger confirmará nossa especulação sobre o sentido da poesia como poésis ao afirmar que ela "é a potência fundamental da habitação humana", do habitar humano. Nesse caso, o poético é realizável na própria vida. (NUNES, 2007, p. 149)

Dessa forma, o habitar é a experiência da finitude, relativamente ao mundo e, mais do que isso, é a experiência de nossa finitude relativa à nossa linguagem. Heidegger diz que "nós moramos na linguagem"; a linguagem é o nosso incontornável... A partir daí se pode entender que o Dasein é poético. (NUNES, 2007, p. 159)

Ainda sobre o título do texto, além da referência ao conto homônimo, acresce-se as duas palavras imbricadas no neologismo Pirlimpisquice: pirlimpimpim e psique. A reunião do pó mágico capaz de teletransportar os personagens criados por Monteiro Lobato para diferentes lugares com a psique, alma humana, delineia formas imaginativas e subjetivas. Um passeio por paisagens interiores nos aguarda e a ele seremos conduzidos em um passe de mágica.

Duas personagens desenham nossa narrativa: Virgílio e Sibil. As imagens do conto derivam do encontro dominical entre os dois. Um velho e uma menina num domingo, estamos diante da reunião de três elementos repletos de "improdutividade", fora do círculo produtivo da economia: o avô e a neta não trabalham, não representam força de trabalho e o domingo não é dia "útil". O eixo da história está intencionalmente traçado fora, à margem das forças de produção. A perspectiva que assume o protagonismo é a socialmente obliterada.

A cegueira da personagem reforça o caráter intimista da composição, uma perspectiva introvertida, pautada nas memórias e reflexões certamente será priorizada. A essa condição, adensa-se a referência ao relógio "que parou de funcionar" reiterando a escolha que elege o tempo da memória em detrimento da construção episódica, pautada na sucessão dos eventos e o caráter "improdutivo" das personagens. Alternativa viável graças à plasticidade temporal própria da narrativa, ela que nos alça da condição de prisioneiros a senhores do tempo. Para Paul Ricoeur, elas são "o meio privilegiado mediante o qual reconfiguramos nossa experiência temporal confusa, informe e, no limite, muda" (RICOEUR, 2012, vol. 1, p. 4).

Não nos passou despercebida a escolha dos nomes, tampouco a relação entre eles: Virgílio e Sibil. Virgílio, poeta romano clássico, autor do poema épico *Eneida*. Em

um de seus episódios mais famosos, que narra a descida de Eneias ao mundo dos mortos, após partir da Sicília, Eneias para em Cumas e lá consulta Sibila, uma mulher oracular, sacerdotisa do deus Apolo. Com a permissão obtida nesse encontro, ele desce ao mundo dos mortos. A força imagética da obra de Virgílio, especialmente do episódio em que seu protagonista se encontra com a Sibila, está presente na composição dos alunos, confere-lhe as matizes das profundezas, da vida no seu limiar, no percurso de descida ao mundo dos mortos de forma mais acentuada do que o simples encontro avô e neta. Dante Alighieri, no célebre episódio da descida aos infernos, é conduzido por Virgílio em sua jornada.

Nosso Virgílio, no entanto, narra para a neta, incrédula, sua aventura de menino num labirinto. A mitologia grega nos familiarizou com o minotauro, cabeça de touro e corpo de homem, fruto do amor da rainha Pasífae com o touro de Poseidon, encarcerado no labirinto construído por Dédalo na ilha de Creta, a pedido do rei Minos. O labirinto de Virgílio é habitado por uma criatura de outra matriz mítica plantada no território roseano. Como mencionamos no início de nossa leitura, as referências ao universo ficcional de Guimarães Rosa não se restringiam à escolha do título. Portanto, no labirinto de nossos autores desponta o boi. “O Boi é o verdadeiro totem, o neme do sertão na obra de Guimarães Rosa. Sua presença domina de *Sagarana* a *Grande sertão: veredas*, passando por *Corpo de baile*.” (NUNES, 2013, p. 282)

A presença do animal não é o único índice a referenciar o autor de Cordisburgo, pois o referido labirinto “bifurcava em outras *veredas*”. A própria ocorrência do labirinto remete ao modelo estrutural de Rosa, que também é observado na construção de nossos autores que elegem a conversa como a via do tecer narrativo.

Essa estrutura de labirinto acompanha o vaivém de uma conversa descosida, espaçada, posto que a narração de Riobaldo, um puro relato articulado sob o ritmo de imitação oral, faz-se diante de um outro, que o escuta – de uma segunda pessoa sempre presente a cada volta do labirinto, e que, embora não tome a palavra, marca a sua interferência silenciosa... (NUNES, 2013, p. 168)

Sibil ouve encantada o relato do avô. Sua presença é referida nas apóstrofes que permeiam a fala de Virgílio: “Sibil, era uma rainha”; “A saída do labirinto, Sibil, fica lá”. Na construção de Rosa: “Tiros que o senhor ouviu foram de briga de homem

não, Deus esteja.” (ROSA, 2013, p. 168); “O senhor tolere, isto é o sertão.” (ROSA, 2013, p.170). A interlocução com *Grande Sertão* rebenta no trecho: “Fechou os olhos de novo. Nonada. O sol despontando brilhante.” A frase inicial do épico roseano bordada no corpo do texto dos alunos reaviva a inesgotável capacidade inventiva da arte escrita de estabelecer novas conexões, fonte de beleza sem fim.

Além das mencionadas referências, a produção da aluna tem também uma interface cinematográfica. Referimo-nos ao filme dirigido por Tim Burton em 2003 – *Big Fish (Peixe grande e suas histórias maravilhosas)*. No filme, Edward Bloom, antigo caixeiro viajante e exímio contador de histórias está às portas da morte e seu filho Will, jornalista, cansado das narrativas fabulosas do pai, regressa a pedido da mãe para reconciliar-se com ele. Edward reconta a epopeia de sua vida e pede, no limiar de suas forças, que Will lhe narre como sua vida termina. O incrédulo jornalista descreve um desenlace maravilhoso e o pai parte feliz por ter transmitido ao filho o seu amor por contar histórias. A última cena da película mostra Edward, na forma de peixe, nadando no rio.

Observamos a mesma natureza de educação do imaginário, de transmissão da força metafórica na composição da vida ocorrendo nas obras de Rosa, no filme e no texto dos alunos, um franco movimento de Pirlimpsiquice, de uma experiência pautada nas profundezas das imagens, da alma.

Ao final do conto “Pirlimpsiquice” a representação sem fim é interrompida pelo gesto do menino que salta do palco, pula para fora da cena, literalmente cai, de novo, na real. Volta então a disputa pelo discurso da verdade, o verdadeiro drama, ficando em suspenso o encantamento das palavras de outro ar ou a esquisitice de uma psiquê que alça vôo além das palavras sopradas. (ROCHA, 2007, p.127)

No final do texto da aluna a interferência do “besouro metálico” e sua buzina também representam uma queda, mas com uma promessa de permanência dessa vereda imaginativa na vida cotidiana pois “Amanhã, seria segunda-feira. Sonhática, iria para a escola pensando no labirinto”. Gostamos de pensar que a literatura

disponibiliza esses encontros prenes de sentido em nossas vidas sempre ávidas por autenticidade. Nas palavras do Professor Antonio Candido:

Mas as palavras organizadas são mais do que a presença de um código: elas comunicam sempre alguma coisa, que nos toca porque obedece a certa ordem. Quando recebemos o impacto de uma produção literária, oral ou escrita, ele é devido à fusão inextricável da mensagem com a sua organização. Quando digo que um texto me impressiona, quero dizer que ele impressiona pela ordenação recebida de quem o produziu. Em palavras usuais: o conteúdo só atua por causa da forma, e a forma traz em si, virtualmente, uma capacidade de humanizar devido à coerência mental que pressupõe e que sugere. O caos originário, isto é, o material bruto a partir do qual o produtor escolheu uma forma, se torna ordem; por isso, o meu caos interior também se ordena e a mensagem pode atuar. Toda obra literária pressupõe esta superação do caos, determinada por um arranjo especial das palavras e fazendo uma proposta de sentido. (CANDIDO, 2011, p. 180)

2.13 Texto 13 – “Sem título”

Cartas sorteadas para criação do texto final:



(Sem título)

“O que subira era o sangue que faca alguma faria sangrar. -Não adianta, não consigo, sou fraco demais - Assim pensou o desengonçado moleque, rubro feito lâmina quente, tremendo, a mão suspensa no ar, tremenda. - Então desempulera! Salta daí, monte de medo! Passa a faca pelo xerife que eles acaba com essa presepada. E não é que o molecote passou? Provou a todos a força que sua fraqueza tinha. Sentiu que ia chorar,

homem não viraria. Alfredinho, o moleque com medo assim chamado, tencionou voltar para casa. Voltava triste, ia sem chutar lata, sentia sono e vergonha. — É o diabo! Não corto galho pra pegar ninho, não mato passarinho! Sou nada mais que um menino com sonho besta. E tinha razão no que pensava. *** Coisa mais besta isso de sonhar na infância, época que não é preciso sonho, pois até cacareco de avó era moeda de ouro. Um pouco de doce já é motivo de lembrança. Agora cá é só lembrança e essa vergonha do medo quem dá sou eu. Assim o fio de sua história é a estória que agora conto e aprendi em um conto outro. Retomo a parábola do cajueiro que fora contada em outro tempo, mas que tanto agora fala. Dizimado, o cajueiro se arvora em ramos, galhos e possíveis frutos. Assim é minha história e a estória do Alfredinho. É um peso toda essa ramagem e refletir sobre isso tem seu quê de ceifador do pensamento seminal. A nostalgia da criança, projeção de meu derrotismo da vida adulta, também é a semente da angústia que me leva a agir e agora escrever. São horas de dormir. O sono infantil é ainda o mesmo. Sim! Disso me lembro e não atribuo a isso uma projeção de agora. Dormia muito, muito a ponto de ser um fraco sem extravagâncias pueris. Com sono sem ninho, sem faca e ausente do jogo de meus amiguinhos. Desgraça! Lá vou eu colocando culpa no menino, de novo. Volto ao fio da vida, à árvore, às moedas, ao menino. A seiva do cajueiro seria o sangue do destino? E se sofro ao culpar o eu-menino, precisarei me encontrar na ilha da responsabilidade de eu-agora. Nunca fui nada. Sigo não sendo, sou sem lugar e sem caminho. A vida senão é uma só condenação de uma história que só se inicia e, mesmo que se corte ou envenene a árvore, continuará na boca do outro (tanto melhor que na boca do povo). Telefone sem fio, é o que chamam, não? Dane-se.

Há um poema que fala do espelho e lâmpada. O danado do poeta só esqueceu que entre luz e reflexo há também a projeção da sombra. Fico por aqui assombrando, à sombra de um menino que prefere não chupar cajus, sou homem que só faz sentir o travo do sumo de uma fruta que nem sei”.

O texto nos surpreende com a superposição de uma narrativa que se desdobra em outra narrativa, em um efeito que alinhava dois narradores distintos e perfeitamente coesos. O narrador que nos recepciona é heterodiegético, narra em terceira pessoa, mas anuncia sua volatilidade nas formas em que discursa, lançando mão, em poucas linhas, de duas modalidades do discurso: direto e indireto-livre e delineando sua subjetividade numa intromissão palpável, ao pé do ouvido do leitor.

"- Não adianta, não consigo, sou fraco demais - Assim pensou o desengonçado moleque, rubro feito lâmina quente, tremendo, a mão suspensa no ar, tremenda."; discurso indireto livre: "Então desempulera! Salta daí, monte de medo! Passa a faca pelo xerife que eles acaba com essa presepada. E não é que o molecote passou?"

Ocorre uma guinada na construção textual, uma elipse¹⁵ narrativa bem identificada no corpo do texto pela utilização de três asteriscos. Usualmente, esse sinal indica uma omissão intencional ou lacuna a ser solucionada pelo contexto. O efeito estilístico aqui empregado, na nossa percepção, marca a passagem do tempo: da infância narrada para a reflexão adulta. A frase seguinte explicita a convivência entre o relato da meninice e a perspectiva atual: "Agora cá é só lembrança e essa vergonha do medo quem dá sou eu" (grifo dos autores).

Como leitores, estamos diante de um narrador enigmático, que mescla sua voz e também as narrativas. Ao afirmar que "essa vergonha do medo quem dá sou eu", nosso narrador revela que o que acabara de relatar do episódio de Alfredinho, a volta do menino triste para casa, sentindo sono e "vergonha", não se deve ao seu poder de onisciência, mas de sua interpretação, seu julgamento ou opinião. Tal observação não garante que o narrador seja uma versão adulta de Alfredinho, pode ser que sim, e, nesse caso, a vergonha seria uma reflexão, mas pode ser que não. O enigma continua presente.

Prosseguindo na leitura, destacamos dois trechos:

¹⁵ Elipse – Compreendida no domínio da velocidade imprimida pelo discurso ao tempo da história, a elipse constitui toda a forma de supressão de lapsos temporais mais ou menos alargados, supressão essa que é denunciada de modo variavelmente transparente. (REIS, 2011, p. 119)

“Assim o fio de sua história é a estória que agora conto e aprendi em um conto outro.”

“Assim é minha história e a estória do Alfredinho.” (grifo dos autores)

A ocorrência das duas formas – história e estória – que, apesar da reforma ortográfica que convencionou as duas acepções à mesma grafia com “h”, observamos aqui a distinção original entre os vocábulos, um dedicado aos fatos históricos, com valor de verdade, e o outro referente à criação fictícia, invenção sem compromisso com o real. Na primeira sentença, podemos inferir que o fio, o sentido da história (fato real, biográfico) de Alfredinho (compreendemos a utilização do pronome possessivo “sua” como uma referência à história de Alfredinho) encontra-se no que o narrador relatará de forma ficcional (“estória que agora conto”) e que foi aprendida por ele “em um conto outro”, ou seja, por uma outra narrativa fictícia.

O “conto outro” referido pelos autores é nomeado: “a parábola do cajueiro”. Trata-se de um trecho do conto “A estória do ladrão e do papagaio”, do livro *Luuanda*, de José Luandino Vieira. A resistência da árvore diante das tentativas impetradas para sua destruição faz dela uma metáfora da realidade histórica do povo angolano:

Em outras palavras, pode-se dizer que o cajueiro, assim como os angolanos, também vive uma *maka*, visto que querem lhe serrar, rasgar, derrubar. No entanto, frente a essa ação predatória, a própria narrativa oferece como saída a reflexão, e demonstra que a força do cajueiro não está somente nos galhos, mas está igualmente na fruta, na castanha, nos outros brotos, na possibilidade de outros cajueiros. (FERREIRA, 2016, p. 64-65)

Mais do que repertório, os autores emprestaram à composição sua visão de mundo, na qual a palavra literária e a realidade impulsionam-se mutuamente, não são forças paralelas, mas colaborativas e produtoras de sentido e mudança. A mencionada parábola do livro de Luandino inspirou a escolha do símbolo do MPLA, um caju.

Nesse contexto, a questão história/estória, que comentamos a partir da leitura da primeira frase destacada, pareceu ecoar nossa proposta de relacionamento entre existência e ficção, uma nutrido a outra e a arte narrativa conferindo sentido à trajetória de vida. Mas nosso pensamento inicial é embaralhado e abre-se uma

complexidade maior na segunda proposição, sublinhada pelos autores, “minha história” e a “estória do Alfredinho”. Esquemáticamente temos: “sua história” – “estória do Alfredinho”; “estória que agora conto” – “minha história”. A distinção história/estória, que nos pareceu intencional, confundiu-se e fundiu-se, revelando equivalência entre elas. A parábola do caju, acrescida ao trabalho com a dupla “estória”/“história”, cunha a relação entre experiência de vida e criação literária em total intercambiabilidade, uma interferindo na existência da outra. Nossa proposição inicial fora bem menos ousada, vislumbrando a ficção como uma ferramenta de compreensão da vida, olvidando a via de mão dupla estabelecida entre elas. Nossos alunos foram mais longe. Expuseram a força de síntese da escrita, sua capacidade de reunião e de interferência na realidade, múltiplos caminhos: da estória para a história; *da história para a estória; de história para história e estórias com estórias. O caju que eles nos oferecem aqui ganha um novo sabor, “o travo do sumo de uma fruta que nem sei”*.

A aproximação de “minha história” com a “estória do Alfredinho” culmina na coincidência entre ambas e na revelação de que trata-se de mesma história contada em tempos diferentes. Novamente, essa máquina do tempo nos permite transitar livremente, avançando e retrocedendo no curso dos acontecimentos, na narrativa: “A nostalgia da criança, projeção de meu derrotismo da vida adulta, também é a semente da angústia que me leva a agir e agora escrever.” (grifos dos autores). Concluimos, assim, que o narrador adulto encontrou na singularidade da criação literária o espaço para entrelaçar estórias, histórias, o “eu-menino” e o “eu-agora”.

Reconhecemos na voz que narra as questões existenciais prementes na visada heideggeriana que incide em nosso estudo. A “semente da angústia” que impulsiona a ação e a escrita e que, na elaboração textual discente, aponta para o despontar destes embaraços na meninice, é um traço indelével de autenticidade. Nosso protagonista resistiu ao apagamento imposto aos pequenos e suas inquietações são pertinentes porque debruçam-se sobre o lugar da inquietação e dos questionamentos.

(...) temos acesso às estratégias de sobrevivência que uma criança inventa para contornar a cristalização do mundo em coisa, para desafiar todos aqueles que fazem da palavra o instrumento

prostituído de uma dissimulação generalizada. Como evitar o homicídio que nos é proposto desde a mais tenra idade, como driblar o apagamento do próprio rosto, como fugir à narrativa de si já sempre terceirizada pelos que nos 'cuidam' ou nos 'amam'? A resposta que o autor oferece é poética. Só retomando por conta própria os sufocamentos e revides, deitando por escrito a percepção precoce da morte e do infinito, da dor e da ausência. Só assim rompe-se a linearidade factual de uma vida, e pode ela ser esburacada pela série de perguntas que a cadenciaram: 'Há alguém aí? Há alguma vida verdadeira no planeta? Por que a assim chamada vida familiar e a assim chamada vida escolar e a assim chamada vida social trituram a criança possível? Por que sobrevivem apenas os falsários os que se identificam com a criança morta?' (PESSANHA, 2002, p. 14)

O embate com a própria trajetória, as indagações com relação às projeções e o esforço de refilar os episódios no fio da vida são intensos e inquietantes: “Desgraça! Lá vou eu colocando a culpa no menino, de novo. Volto ao fio da vida, à árvore, às moedas, ao menino. A seiva do cajueiro seria o sangue do destino? E se sofro ao culpar o eu-menino, precisarei me encontrar na ilha da responsabilidade do eu-agora. Nunca fui nada. Sigo não sendo, sou sem lugar e sem caminho.” (grifos nossos). O vigor expressivo das palavras delineiam um debater-se contra a indefinição do Ser, por não ter sido nada e continuar não sendo, desprovido de lugar e caminho. O que não pode ser questionado, e a narrativa pungente contorna com precisão esse aspecto, é a existência. O essencial nos foi revelado, “A essência do *Dasein* está na sua existência.” (HEIDEGGER, 2009, p. 43)

Observando a íntima relação entre as histórias, o texto dos alunos conduziu-nos a outras histórias de meninos, que trazem à tona as matizes sombrias da infância. A primeira que nos ocorreu é do escritor Wander Pirolí:

O matador

Naquele tempo havia muitos quintais e lotes vagos. E era tudo arborizado, tanto em nossa rua como em todo o bairro. Cada menino trazia sempre o seu bodoque no bolso e, junto com ele, um punhado de munição: cinco ou mais pedras do tamanho de uma jabuticaba. Quando aparecia uma oportunidade – isto é, o dia todo – fazíamos pontaria e alguns pardais, mais do que depressa, iam desistindo de viver.

Todos eram bons no bodoque, matavam os seus pardais. Todos, menos eu. Por mais que caprichasse na pontaria e me aproximasse da vítima, não conseguia atingi-la. A pedra passava por cima, por

baixo, de lado. Às vezes o pardal nem se dava ao trabalho de fugir. Continuava no mesmo lugar. Tinha impressão de que me gozava, na certeza de que não corria nenhum risco. E não corria mesmo.

Aí vinha a humilhação. Os companheiros debochavam, riam na minha cara. Eu guardava tudo isto, uma raiva muda, para descontar mais tarde no futebol, distribuindo pisadas e pregos a granel. Um alívio temporário. O que queria mesmo, acima de tudo, era também matar o desgraçado de um pardal.

Muitas vezes ficava no fundo do quintal, sozinho, treinando a pontaria. Punha uma caixa de fósforo numa forquilha da jabuticabeira, mirava bem e – pimba – errava o alvo. Trocava o bodoque, mudava de posição: a caixinha continuava no mesmo lugar, intacta.

Foi assim, até que, um dia, estava eu no fundo do quintal. Mas sem bodoque, sem nada, desarmado. Não me lembro do que fazia. Sei que estava lá, no fundo do quintal, quando um pardal pousou na quina da cobertura. Era um pardal como os outros. Fingi que ia arremessar alguma coisa contra ele, e o pardal permaneceu quieto na quina da cobertura. E lá ficou.

Busquei dentro de casa o bodoque e voltei para o quintal. O pardal ainda estava lá, tranquilo, indiferente. Escolhi então uma boa pedra, aproximei-me uns passos, agachei-me no chão, fiz tremenda pontaria. Só vi quando o pardal rolou cobertura abaixo e caiu do outro lado, onde tinha um terreno vago.

Saí correndo feito um doido, atravessei o portão e olhei de um lado a outro, a fim de ver se havia alguém da turma na rua. Eu queria que todos vissem. Que todo mundo soubesse que eu matara um pardal. Não havia ninguém na rua. Continuei correndo, dobrei a esquina e entrei no lote vago, direto no lugar onde eu supunha que estivesse o pardal. O pardal morto. Enfiei a mão no mato, justamente onde o pardal caíra do telhado. Mas aí houve um problema: o pardal estava vivo.

Ou melhor, agonizando, com o seu pequeno coração de pardal pulsando atrás das penas arrepiadas. Fiquei com ele, piando, na minha mão. Sem saber o que fazer, desesperado, lancei-o de encontro ao muro. Mas na afobação em que estava, ele me escapuliu da mão. E ficou piando no chão, no meio do mato.

Apanhei-o novamente e joguei-o no muro. Houve apenas um batido surdo e o pardal caiu de vez, inerte. E não piou mais. Aliás, piou sim. E continua piando dentro de mim até hoje.

(PIROLI, ANO, p. XX)

A experiência de iniciação, de confrontar os medos e demarcar o lugar no grupo presentifica-se no texto dos alunos e no de Piroli também. O que salta aos olhos é que, independentemente da via percorrida, há uma recusa ou aceite do “desafio” e o desenlace é angustiante: a perda da inocência.

O clássico da literatura húngara, *Os meninos da Rua Paulo*, narra uma campanha militar, uma disputa por um terreno baldio entre dois grupos de meninos. Lealdade, traição, inveja, heroísmo, intrigas, covardia são elementos que emergem em toda sua complexidade, pois a cabeça de um menino comporta todo o drama e comédia, toda a alegria e dor, toda a satisfação e frustração da vida madura:

No dia seguinte, toda a turma esperava num silêncio solene o Sr. Professor Rácz, que subia à cátedra a passos lentos e graves, comunicou a morte de Ernesto Nemeček, e convocou os alunos da turma a se reunirem no dia seguinte na rua Rákos trajados de preto, ou, pelo menos, de roupas escuras. Boka fitava com gravidade a própria carteira, e na sua alma de menino pela primeira vez vislumbrou uma vaga ideia do que é, afinal, a vida, da qual todos somos os soldados e os servidores, ora tristes, ora alegres. (MOLNÁR, 2013, p. 2386)

E, finalmente, recordamo-nos da célebre obra de William Golding, *O Senhor das moscas*, que narra a invenção de uma nova organização social após a queda de um avião lotado de jovens e crianças numa ilha deserta. Em oposição ao clássico *Robinson Crusóé*, de Daniel Defoe, Golding manifesta em seu romance a profunda descrença na bondade inata dos homens, bem como na sua incapacidade de criar um mundo melhor, uma iniciação nos aspectos mais sombrios de nossa espécie:

Pela primeira vez, desde que chegara à ilha, entregou-se ao choro; grandes e convulsivos espasmos de tristeza pareciam torcer todo o seu corpo. Sua voz elevou-se sob a fumaça negra diante dos restos incendiados da ilha; constrangidos por aquela emoção, os outros meninos começaram a tremer e a soluçar. No meio deles, com o corpo sujo, cabelo emaranhado e nariz escorrendo, Ralph chorou pelo fim da inocência, pela escuridão do coração humano e pela queda no ar do verdadeiro e sábio amigo chamado Porquinho. (GOLDING, 2003, p. 220, grifos nossos).

Mais do que proporcionar uma leitura permeada de referências e reflexões acerca de nosso ser e da perda da inocência, a produção escrita dos alunos traz uma preciosa referência aos estudos literários com a menção do livro de teoria literária, *O espelho e a lâmpada*, do norte-americano M. H. Abrams, publicado em 1953 (e vertido para o português somente em 2011). Em linhas gerais, a obra trata da revolução estética do Romantismo no início do séc. XIX, na qual a criação artística deixava de ser um reflexo da natureza (espelho), para emitir a luz de uma existência singular (lâmpada). Dessa forma, a arte deixaria de expressar um ideal, de refletir o mundo, para manifestar a genialidade de uma subjetividade, a personalidade do artista.

Nossos alunos enriquecem a referência oferecendo a ela a contribuição de sua perspectiva: “Há um poema que fala do espelho e lâmpada. O danado do poeta só esqueceu que entre luz e reflexo há também a projeção da sombra”. (grifos nossos). O arremate foi preciso, belo. Incluíram no fazer literário, que pode conter a imitação da natureza (espelho) e a luminosidade do gênio criativo (lâmpada), os aspectos sombrios da natureza humana presentes desde a mais tenra infância e que permanecem assombrando a vida adulta.

2.14 Texto 14 – “Papel”

Cartas sorteadas para criação do texto final:



Papel

“Era uma árvore robusta e grandiosa. Sua semente dispersara até ali. Plantada mais por acaso que por caso pensado, germinou, cresceu e enraizou fundo na terra. Floriu e seus frutos muitos alimentaram. Seus ramos multiplicaram-se. Sempre robusta, enfrentou pragas e invernos, a grandiosa árvore.

Até o dia que um homem trajando uniforme e capacete de proteção, a derrubou no chão. Usando uma serra elétrica, nem sujou suas mãos.

A robusta e grandiosa árvore agora é papel.

Mas suas sementes se dispersaram por aí. Germinam, crescem e florescem até hoje. E o seu papel agora conta esta história que está em suas mãos. Limpas.

###

De uma grande estante de madeira, a garotinha tirou um pequeno livro. Entrara escondida na ilha de seu pai. O lugar era proibido e assustador para ela. Havia tantos livros. Mirou o menor, identificou-se com o tamanho. Subira primeiro na cadeira e depois na mesa, pesadas de madeira. Esticou bem o braço e nas pontas dos pés pegou o livro escolhido. Nervosa, desequilibrou-se e caiu, causando um estardalhaço.

Escondeu o pequeno livro em sua blusa e rapidamente fugiu dali, resgatando-o da assustadora e proibida ilha de seu pai. Na pressa, perdera um de seus sapatos e esquecerera a pesada porta de madeira aberta.

A ilha era como a garotinha chamava o escritório de seu pai. Ninguém sabe o porquê, mas todos na casa passaram a chamar aquele lugar de ilha. Para o pai, era a sua ilha particular. Passava a maior parte do tempo ali: lia, escrevia, folheava. Tinha ciúmes daquele lugar, ninguém podia entrar. Só ele.

Estranhara encontrar a porta aberta, a cadeira caída e um sapatinho jogado em cima de sua mesa. Aquela garotinha invadira a sua ilha. Passou o olho pela sua estante procurando algo fora do lugar e não encontrou o seu pequeno dicionário.

Ao chegar na segurança de seu quarto, a garotinha folheou o pequeno livro resgatado. Não era igual aos seus, não tinha figuras. Só palavras. Muitas. Não gostou. Mesmo assim o escondeu debaixo de sua cama e saiu para o resgate do sapato perdido.

Refez o caminho até a ilha assustadora e proibida de seu pai nas pontas de um pé calçado e outro descalço. Encontrou a pesada porta de madeira fechada. Ouviu um barulho vindo lá de dentro e antes que ela pudesse pensar em fugir correndo com um pé calçado e outro descalço, a pesada porta de madeira se abriu e seu pai a encarou do alto com o sapato perdido nas mãos.

Juntos e calçados, caminharam em silêncio até o quarto da garotinha. Ela se arrastou para debaixo de sua cama, resgatou o pequeno livro que tinha escondido ali e o devolveu a seu pai pedindo que lhe contasse aquela história. O pai riu, este não era um livro de histórias. Eram só palavras ordenadas alfabeticamente. A garotinha, então, foi até a sua pequena estante de madeira colorida, escolheu um de seus livros cheio de figuras coloridas e o deu a seu pai. Este é um livro de histórias: conta pra mim e depois pode guardar na sua ilha.

Ele examinou a capa do livro escolhido por ela. Uma árvore robusta e grandiosa a ilustrava. Papel. O pai, do alto, olhou para a sua pequena filha: você está crescendo rápido demais. Tirou os óculos da cara, suas lentes estavam embaçadas. Abaixou-se para abraçá-la e avistou pela janela a grandiosa e robusta árvore que tinham no quintal: desde quando ela estava ali?

Juntos e descalços, pai e filha correram alegres até o quintal e passaram o resto do dia brincando e contando histórias à sombra daquela grandiosa árvore”.

O texto é narrado em terceira pessoa por um narrador onisciente, cujo olhar descortina pensamentos e sentimentos das personagens: “O lugar era proibido e

assustador para ela”; “Passou o olho pela sua estante procurando algo fora do lugar e não encontrou o seu pequeno dicionário”.

Ouvimos apenas a voz do narrador, em uma experiência próxima a do contador de histórias, com utilização do discurso indireto livre e livre fluir temporal, já que ele relata eventos anteriores e posteriores ao trecho narrado. Interessante sublinhar que a narração se ocupa de dois momentos distintos, como a objetiva de uma câmera. No início, o foco é a grandiosa árvore que, em um passado remoto, testemunhado pelo narrador, deu origem à folha de papel que traz a história até o leitor e, nesse momento, esse narrador mostra-se intruso, interpelando quem lê: “E o seu papel agora conta esta história que está em suas mãos”. No momento seguinte, somos conduzidos pela garotinha a bisbilhotar na biblioteca do pai. Somente um narrador onisciente e onipresente seria capaz de proporcionar esse salto na perspectiva e na temporalidade.

A posição divina desta voz que narra, no entanto, sofre uma discreta oscilação ao confessar um detalhe que desconhece: “Ninguém sabe o porquê, mas todos na casa passaram a chamar aquele lugar de ilha”. Tal oscilação, no entanto, não compromete a segurança conferida pelo narrador e o titubeio soa-nos mais como um efeito retórico do que propriamente uma falta de ciência.

A experiência de circularidade, de cosmos ordenado, é fortemente amparada neste narrador heterodiegético com focalização onisciente, entidade demiúrgica regendo o universo diegético.

A dupla ocorrência da carta árvore foi mais do que bem recebida pelo aluno, foi determinante na armação da história. A árvore inaugura e encerra a narrativa, fincando raízes seguras e reiterando a circularidade da trama: começamos e terminamos com a mesma imagem. A árvore, na verdade, percorre todo o texto seja como árvore propriamente dita, seja como livro, folhas, madeira. Para sublinhar nossa observação, colaremos mais uma vez o conto com todas as suas aparições:

Papel

Era uma **árvore robusta e grandiosa**. Sua **semente** dispersara até ali. **Plantada** mais por acaso que por caso pensado, **germinou, cresceu e enraizou** fundo na **terra**. **Floriu** e seus **frutos** muitos alimentaram. Seus **ramos** multiplicaram-se. Sempre robusta, enfrentou pragas e invernos, **a grandiosa árvore**.

Até o dia que um homem trajando uniforme e capacete de proteção, **a** derrubou no chão. Usando uma serra elétrica, nem sujou suas mãos.

A robusta e grandiosa árvore agora é **papel**.

Mas suas **sementes** se **dispersaram** por aí. **Germinam, crescem e florescem** até hoje. E **o seu papel** agora conta esta história que está em suas mãos. Limpas.

###

De **uma grande estante de madeira**, a garotinha tirou **um pequeno livro**. Entrara escondida na ilha de seu pai. O lugar era proibido e assustador para ela. Havia tantos **livros**. Mirou o menor, identificou-se com o tamanho. Subira primeiro na **cadeira** e depois na **mesa, pesadas de madeira**. Esticou bem o braço e nas pontas dos pés pegou **o livro escolhido**. Nervosa, desequilibrou-se e caiu, causando um estardalhaço.

Escondeu o **pequeno livro** em sua blusa e rapidamente fugiu dali, resgatando-o da assustadora e proibida ilha de seu pai. Na pressa, perdera um de seus sapatos e esquecera **a pesada porta de madeira** aberta.

A ilha era como a garotinha chamava o escritório de seu pai. Ninguém sabe o porquê, mas todos na casa passaram a chamar aquele lugar de ilha. Para o pai, era a sua ilha particular. Passava a maior parte do tempo ali: lia, escrevia, **folheava**. Tinha ciúmes daquele lugar, ninguém podia entrar. Só ele.

Estranhara encontrar a **porta** aberta, a **cadeira** caída e um sapatinho jogado em cima de sua **mesa**. Aquela garotinha invadira a sua ilha. Passou o olho pela sua **estante** procurando algo fora do lugar e não encontrou **o seu pequeno dicionário**.

Ao chegar na segurança de seu quarto, a garotinha **folheou o pequeno livro** resgatado. Não era igual aos **seus**, não tinha figuras. Só palavras. Muitas. Não gostou. Mesmo assim o escondeu debaixo de sua **cama** e saiu para o resgate do sapato perdido.

Refez o caminho até a ilha assustadora e proibida de seu pai nas pontas de um pé calçado e outro descalço. Encontrou **a pesada porta de madeira** fechada. Ouviu um barulho vindo lá de dentro e antes que ela pudesse pensar em fugir correndo com um pé calçado e outro descalço, **a pesada porta de madeira** se abriu e seu pai a encarou do alto com o sapato perdido nas mãos.

Juntos e calçados, caminharam em silêncio até o quarto da garotinha. Ela se arrastou para debaixo de sua **cama**, resgatou **o pequeno livro** que tinha escondido ali e **o** devolveu a seu pai pedindo que lhe contasse aquela história. O pai riu, **este** não era **um livro de histórias**. Eram só palavras ordenadas alfabeticamente. A garotinha, então, foi até a sua pequena **estante de madeira colorida**, escolheu um de seus **livros cheio de figuras coloridas** e **o** deu a seu pai. Este é **um livro de histórias**: conta pra mim e depois pode guardar na sua ilha.

Ele examinou **a capa do livro** escolhido por ela. **Uma árvore robusta e grandiosa** a ilustrava. **Papel**. O pai, do alto, olhou para a sua pequena filha: você está crescendo rápido demais. Tirou os óculos da cara, suas lentes estavam embaçadas. Abaixou-se para abraçá-la e avistou pela janela **a grandiosa e robusta árvore** que tinham no quintal: desde quando **ela** estava ali?

Juntos e descalços, pai e filha correram alegres até o quintal e passaram o resto do dia brincando e contando histórias à **sombra** daquela **grandiosa árvore**.

Temos, assim, a experiência concreta, no corpo do texto, do processo de dispersão das sementes da “árvore robusta e grandiosa” e do seu brotamento em todos os parágrafos da narrativa. Não existe parágrafo isento de verde. Dessa forma, a pertinência do trecho anunciado na apresentação da narrativa se presentifica, se materializa na construção literária: “A robusta e grandiosa árvore agora é papel. Mas suas sementes se dispersaram por aí. Germinam, crecem e florescem até hoje. E o seu papel agora conta esta história que está em suas mãos. Limpas.” (grifos nossos)

Parece-nos flagrante a intertextualidade entre a criação discente e o livro *De como nasceu a memória do bosque*, da premiada autora e ilustradora espanhola Rocío Martínez. Assim como a árvore ocupa o centro da narrativa *Papel*, o bosque é o elemento central da criação de Martínez; a história começa e termina nele. Da árvore chegamos ao papel em que a diegese foi escrita, enquanto o bosque é convertido em uma mesa e, atravessando gerações, retorna ao lugar de origem e fabulosamente “rebrotar”, criando galhos tão frondosos que se misturaram ao bosque. No trecho final do conto, a função metalinguística é reiterada, como na composição de nosso aluno:

A filha aprendeu que um único homem pode manter o bosque vivo. Por isso resolveu registrar a memória desta história. Pegou papel e, com seus pincéis, fez um livro. Graças a ele, seus filhos, seus netos e os filhos de seus netos sentem o bosque como se fosse deles. (MARTÍNEZ, 2011, p. 28)

A robusta e grandiosa árvore agora é papel. Mas suas sementes se dispersaram por aí. Germinam, crescem e florescem até hoje. E o seu papel agora conta esta história que está em suas mãos. Limpas. (Papel)

Assinalamos, com relação à ênfase metalinguística compartilhada pelos textos, além do desejo de permanecer no tempo, natureza essencial do relato escrito, o trabalho com a memória. O registro que testemunha uma época e que pode comunicar-se com as vindouras, como escreveu Ecléa Bosi: “Do vínculo com o passado se extrai a força para formação de identidade.” (BOSI, 2003, p. 16).

E a via de elaboração dessa memória se dá pela escolha de um objeto, uma grandiosa árvore e seus desdobramentos (papel, livros) no texto do aluno e a mesa na fábula espanhola. Pertinente observar a escolha que incide em determinados elementos e não em outros, o que supostamente revela a primazia de uns em detrimento de outros. Em sua pesquisa, Ecléa Bosi relata que

Quanto mais votados ao uso cotidiano mais expressivos são os objetos: os metais arredondam-se, se ovalam, os cabos de madeira brilham pelo contato com as mãos, tudo perde as arestas e se abrandam. São estes os objetos que Violette Morin chama de objetos biográficos, pois envelhecem com o possuidor e se incorporam à sua vida: o relógio da família, o álbum de fotografias, a medalha do esportista, a máscara do etnólogo, o mapa-mundi do viajante...

Cada um desses objetos representa uma experiência vivida, uma aventura afetiva do morador. (BOSI, 2003, p. 26)

Nossa visada heideggeriana permite-nos avançar além da descrição dos objetos e investigar a origem de sua “animação”. Retomando o conceito de *Dasein*, “Esse ente que somos cada vez nós mesmos e que tem, entre outras possibilidades-de-ser, a possibilidade-de-ser do perguntar, nós o apreendemos terminologicamente como Dasein” (HEIDEGGER, 2012, p. 47), esse ser-aí-lançado no mundo ocupa-se com a existência e difere profundamente do subsistente, “que não faz outra coisa senão subsistir”. (HEIDEGGER, 2012, p. 177). Fica, desse modo, bem delineada a distinção heideggeriana, em linhas gerais, entre pessoas e objetos.

“O Dasein é a possibilidade do ser-livre para o poder-ser mais-próprio.” (HEIDEGGER, 2012, p. 409). As possibilidades para o *Dasein* e o subsistente são bem diferentes. Retomamos a terminologia complexa de *Ser e Tempo* para enfatizar que a vivacidade trazida pelas “coisas” advém de outra fonte, não propriamente delas, “Ente do-interior-do-mundo são as coisas, as coisas naturais e as coisas ‘providas de valor’”. (HEIDEGGER, 2012, p. 197)

Acresce-se à discriminação entre indivíduos e “coisas” a característica intrínseca ao *Dasein* de transmitir ao mundo no qual está ejetado as suas qualidades existenciais, de criação de sentido. “‘Mundo’ não é ontologicamente uma determinação do ente que em sua essência o Dasein não é, mas um caráter do Dasein ele mesmo.” (HEIDEGGER, 2012, p. 201, *itálicos do autor*). O mundo é um caráter do *Dasein*. O *Dasein* cria o mundo.

Portanto, reconhecemos na pessoa humana a capacidade de revelar a beleza da existência oculta em cada ser que o cerca e que ocupa os recantos de sua memória afetiva. Vivemos essa experiência com a leitura do conto “Papel”, a de habitar um mundo almado, repleto de sentido:

A vida de um homem é o instante onde o mundo, em vão, se ilumina. A pedra, a lua e o rosto do outro não seriam comemorados e celebrados se o breve trânsito de nossa aparição não contasse com a língua e com a palavra. Também os gestos ou a dança, e a pintura, igualmente celebram, mas é na palavra das línguas que o mundo

deixa de ser mudo e pode tocar a aparição. Se o homem deixar de existir e apenas o lagarto ou outro animal grunhir para a lua, então ela será menos lua e algum deus criador que acaso persista em sua incansável persistência terá de reconhecer que sua 'obra' não é mais devidamente celebrada e ele, junto de seu imenso narcisismo trabalhista, teria de se suicidar. Celebrar é estar exposto e atingido pelas coisas a ponto de, ao dizê-las, guardar-lhes a vibração, comemorá-las. (PESSANHA, 2002, p. 23-24)

2.15 Texto 15 – “Teresa”

Cartas sorteadas para criação do texto final:



Teresa

“Voltava da natação apressada para o almoço, já sentia o cheiro da comida e sabia que minha mãe me aguardava. Tiro o tênis ao entrar e vou direto para a mesa: legumes ao forno e frango assado. Ela nem comentava mais sobre a capa. Levo o chapéu para o cabideiro, meu cabelo, agora seco, mantinha seu formato. Volto para a mesa e sussurro um pedido de desculpas, esqueço de lavar as mãos e começo a comer. Ganhei a capa de minha vó no passado, no meu aniversário, junto com uma porção de bijuterias, que ela sempre cobra que não uso (apesar de ter a capa sempre comigo). Ela não usaria uma cor tão escura e um tecido tão pesado. A capa era preta, feita de uma lã grossa e crua e possuía padrões orientais delicadamente bordados em seus limites. Observando de longe eu acreditava que os bordados formavam um longo

dragão, porém ao olhar de perto as linhas douradas e vermelhas pareciam bastante abstratas. Vovó contava que havia comprado a capa de uma velha gueixa, em uma viagem ao Japão. Que eu saiba vovó nunca tinha saído do país. Ela inventada muitas histórias. As bijuterias ela diz que achou em um baú, aqui no sótão, quando se mudou, antes mesmo do meu tio mais velho nascer. Os colares são grandes e tinham se emaranhado com o tempo: nunca consegui os separar. Os anéis também grandes, não param nos meus dedos (ou essa é minha desculpa para não usá-los). Diferente da capa, eu mantinha os anéis ainda guardados, porém eu gostava de manter a caixa por perto. Apesar de não fazerem meu gosto estético, havia dois em particular que chamavam a minha atenção. O primeiro era feito de prata e possuía uma ametista suja como pingente; parecia ter pertencido a um grande mago e que soltava poderes quando aquele que o usava estivesse em apuros. Gostava de tê-lo por perto, afinal, nunca se sabe quando vamos estar em perigo. Em algumas ocasiões, guardo o anel no pequeno bolso dentro da capa, como quando vou para a casa de minha tia no interior. Acabei o almoço, os ossinhos de frango delicadamente organizados no canto do prato. Mamãe levanta para tirar a mesa e me avisa sobre um pacote que havia chegado do correio. estava endereçado para mim apesar de não esperar nenhuma entrega. Pergunto para mamãe se deveria abrir o pacote, mamãe ri de dentro da cozinha enquanto lava a louça pós almoço. Imagino que seja uma resposta afirmativa para a minha pergunta. O pacote marrom é grande e longo. Carrego para o meu quarto e percebo que tem um peso além do esperado. Pego uma tesoura na escrivaninha e corto um dos lados da caixa de papelão. Espio dentro do pacote escuro, mas não é visível o que ele guarda. Coloco a mão pelo buraco e envolvo a minha mão em algo frio, uma textura trabalhada em metal pesado, e retiro de dentro da caixa, como se estivesse sacando de sua bainha presa na cintura, uma pequena espada. A lâmina, fina e pontiaguda, parecia um grande alfinete. No pomo da espada, uma estrela parecida com aquela que carrego no pescoço. Teria vovó me enviado este pacote? O segundo anel era feito de madeira e tinha a imagem de uma estrela esculpida delicadamente na pequena circunferência. Perto do anel de ametista, o anel de madeira não exibia nenhum luxo, mas é justamente isso que eu gosto nele. Vovó dizia que ela mesma havia cravado a estrela e que o anel fora uma presente de seu avô quando pequena. Se é verdade ou não, nunca soube. Mas seria uma mentira que eu gosto de acreditar. O anel de madeira parecia ter um significado mais importante para vovó que o restante da caixa. Pensando nisso, atravessei um cordão pelo seu centro amarrando as pontas

e passei a carregá-lo pendurado no pescoço. Sinto que vovó está ao meu lado quando o anel está comigo. Antes de sair novamente, ao me olhar no espelho constato o que tornou-se praticamente um uniforme: independente do tipo de situação, do código de vestimenta, sempre estou com os três itens no corpo. Pode ser uma atividade rotineira, como a natação ou o almoço diário, uso a capa, o anel no cordão, e a ametista no bolso. Mamãe havia implicado no início: chegou a bater os pés no chão de raiva e a gritar quando eu me recusei a tirar os itens para ir ao casamento do meu tio. Eventualmente, mamãe cansou de brigar e hoje acredito que quando me olha mal os vê comigo. Eles haviam se tornado tão usuais quanto a cor do meu cabelo e as sardas de sol do meu rosto. A diferença, agora, quando me olho no espelho, é a pequena espada que empunho. Em minhas mãos, tenho certeza que é mais uma das heranças de minha avó. Lembro-me de uma longa história, daquelas de crianças pequenas, que ela me contou por vários noites seguidas, sobre uma rainha que lutara, secretamente, em várias batalhas. A capa, os anéis, e a espada, todos eles, eu os reconheço”.

Procederemos a análise aqui percorrendo cada um dos cinco elementos estruturais da narrativa: narrador, personagem, espaço, tempo e enredo.

Narrador

Narrador autodiegético ou narrador protagonista. O narrador é a personagem principal e relata a sua experiência em primeira pessoa. Como leitores, participamos do fluxo de consciência dessa personagem que narra e a proximidade é imediata, tornamo-nos íntimos da voz que confia seu relato, ponto de vista, valores e pensamentos:

“Observando de longe eu acreditava que os bordados formavam um longo dragão, porém ao olhar de perto as linhas douradas e vermelhas pareciam bastante abstratas.”

O narrador assim estabelecido está tão próximo que a experiência é similar à leitura de um diário. No entanto, acompanhar a narração pelo ângulo da personagem central encerra-nos em um só ponto de vista. A intimidade cobra seu preço: alcance profundo e irrestrito a uma única percepção e visão dos fatos.

A escolha do ponto de vista está a serviço da transmissão de valores daquele que escreve para aquele que lê. A técnica articula-se, portanto, com uma visão de mundo. Nessa medida, a escolha do narrador em primeira pessoa, um narrador que protagoniza a narrativa, privilegiará o compartilhar de sua experiência existencial, seu mundo interno. E a posição de quem lê é a de alguém a quem se confidenciou um segredo, uma intimidade. Cria-se, portanto, um vínculo entre o “homo fictus” que narra e o “homo sapiens” que lê – e a narrativa é tecida para segurar esse encontro.

Somente a voz do narrador é ouvida ao longo de todo o texto; toda trama urdida em discurso indireto: “As bijuterias ela diz que achou em seu baú, aqui no sótão, quando se mudou, antes mesmo de meu tio mais velho nascer”.

A monofonia, nesse caso, a meu ver, produz coesão. Temos uma unidade de sentido percorrendo o texto do início ao fim e somos conduzidos pela voz melodiosa de um narrador que compartilha suas memórias afetivas.

Personagem

A personagem central é aquela que narra e também dá nome ao texto: Teresa. É possível depreender algumas características objetivas a partir do seu relato. Não há referência quanto à sua idade, mas sabemos que é uma menina pela descrição da chegada da natação e do almoço preparado pela mãe. O relato de Teresa dá-nos a dimensão de sua profundidade, pois é uma observadora arguta que estabelece vínculos profundos com sua ancestralidade. O culto à memória ancestral deixa marcas no texto; ele aparece na reverência que a menina tem aos presentes recebidos da avó que adquirem *status* de relíquias, na referência às histórias contadas pela avó, no apreço pela comida materna e, numa das imagens mais belas do conto, no delicado arranjo dos ossinhos no prato. O osso é portador do princípio de vida, a parte mais

durável, senão imperecível, do corpo humano, “o interior, o suporte do visível, simbolizam o essencial, a Essência da criação. (...) Para certos povos, a alma mais importante reside nos ossos. Daí o respeito que se presta a eles”. (CHEVALIER 2008, p. 666)

Teresa é uma personagem esférica; experimentamos sua complexidade partilhando do fluxo de seus pensamentos. Mas ela não é a única personagem do conto, apesar de ser a única voz ouvida. Por intermédio de Teresa sabemos da existência de outros atores que, evidentemente, não se mostram diretamente para os leitores. Tudo o que sabemos a seu respeito nos é contado pela menina. Decorre daí o fato de todos serem planos, apesar de uns terem maior nitidez em decorrência do enfoque dado pela narradora.

Neste universo de personagens planas e secundárias, duas têm maior relevância e nitidez e seu contorno aparece no texto no registro da narradora. Dos demais só ouvimos falar, mas a mãe e a avó têm sua fala reportada por Teresa: “Mamãe levanta para tirar a mesa e me avisa sobre um pacote que havia chegado do correio” (fala da mãe fica subentendida); “Vovó dizia que ela mesma havia cravado a estrela e que o anel fora um presente de seu avô quando pequena.” (grifos de quem?).

Demais personagens que são apenas mencionadas: tio mais velho, tia, tio, avô da avó, mago, uma velha gueixa, uma rainha.

Observando o elenco das personagens, podemos estabelecer uma organização:

Seres familiares (carne e osso)	Seres ficcionais (papel e tinta)
Teresa – Avó – Mãe – Tios Avô da Avó	Velha gueixa – Rainha Mago

Do nosso ponto de vista, percebemos que um grande eixo de conexão presente nesta narrativa situa-se justamente na relação entre personagens factuais e ficcionais. A tessitura da narrativa enredou a todos, em um jogo de aproximação e afastamento – como na descrição da trama da capa, que pode ser dragão ou um padrão abstrato, mas

que é belamente bordado. Esse ponto de vista é defendido com clareza no corpo do texto: “Se é verdade ou não, nunca soube. Mas seria uma mentira que eu gosto de acreditar”. A própria essência do fazer literário está contida nessa passagem, um momento em que o texto dialoga com toda a tradição. Isso ancora o texto, dá direção a ele, colocando-o em relação a toda uma produção anterior e conferindo-lhe novos sentidos. A esse respeito, escreve Antonio Candido:

No entanto, a criação literária repousa sobre este paradoxo, e o problema da verossimilhança no romance depende desta possibilidade de um ser fictício, isto é, algo que, sendo uma criação da fantasia, comunica a impressão da mais lídima verdade existencial. Podemos dizer, portanto, que o romance se baseia, antes de mais nada, num certo tipo de relação entre o ser vivo e o ser fictício, manifestada através da personagem, que é a configuração deste. (CANDIDO, 1968, p. 25)

Ainda sobre o trecho que destacamos acima, acrescentamos que a metalinguagem foi muito bem utilizada, um recurso que honrou o preceito aristotélico de bem apresentar o que é falso. O trabalho com as personagens foi realizado com muito êxito e seguimos na jornada com muito sentido e conexões.

Espaço

A narrativa é ambientada no interior da casa em que a menina mora e em dois cômodos mais especificamente: a cozinha e o quarto. Nas palavras de Bachelard, “a casa é nosso canto do mundo. Ela é um verdadeiro cosmos” (BACHELARD, 2008, p. 200)

A cozinha é notadamente o lugar das transformações, da alquimia. Ali os quatro elementos estão presentes e atuantes na preparação dos alimentos necessários à manutenção da vida. No quarto, a mais recôndita intimidade. Temos, assim, um núcleo espacial bem delimitado no interior da casa que dá conta de funções primordiais como proteção, alimentação, intimidade, repouso.

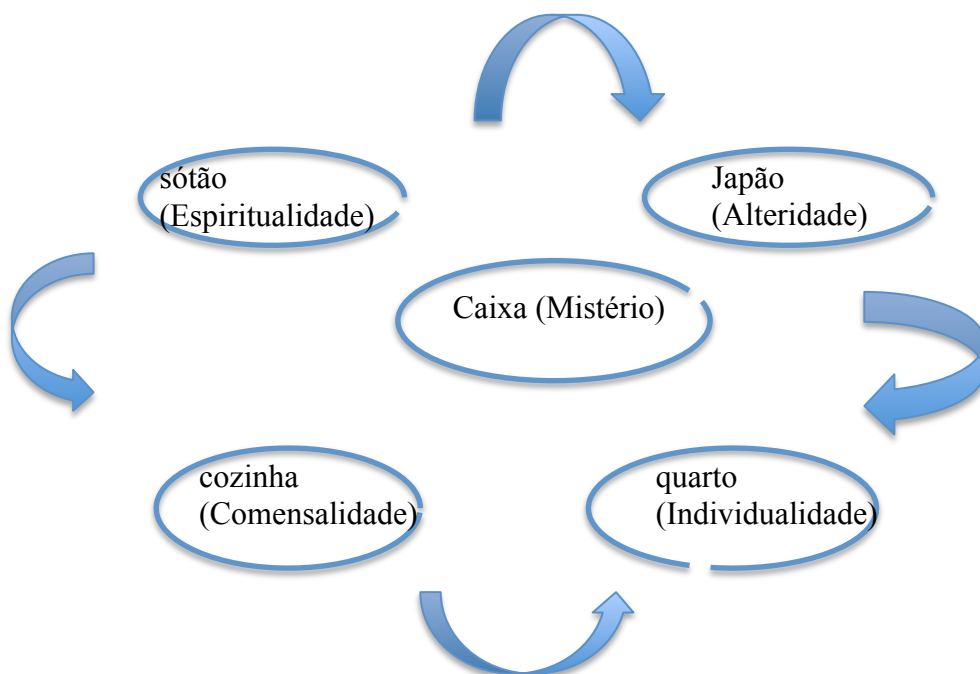
Mas os espaços familiares no texto estão em diálogo e abertura com as interferências externas e, dessa forma, permitem ao mesmo tempo segurança e

desenvolvimento. Um pacote endereçado à menina e sem o nome do destinatário espera por ela na cozinha – lugar das transformações – e é levado para ser aberto no quarto – lugar da individualidade: “Pergunto para mamãe se deveria abrir o pacote, mamãe ri de dentro da cozinha enquanto lava a louça pós almoço. Imagino que seja uma resposta afirmativa para a minha pergunta. O pacote marrom é grande e longo. Carrego para o meu quarto e percebo que tem um peso além do esperado” (grifos?). Nessa passagem assistimos ao desconhecido, externo, misterioso, o que não tem nome, entrando pela porta da frente da casa, repousando na cozinha e seguindo para o quarto da menina. Essa porosidade do ambiente familiar que protege e permite trocas com o ambiente externo é alimento para a vida criativa.

O texto traz também uma referência ao sótão da casa e ao Japão. No sótão, lugar que Bachelard relaciona com projetos e racionalidade, a avó de Teresa diz ter encontrado as bijuterias que presenteara a neta: “As bijuterias ela diz que achou em um baú, aqui no sótão, quando se mudou, antes mesmo do meu tio mais velho nascer”. (grifos de quem?) De modo que à imagem elevada, racional e luminosa do sótão, acrescenta-se um baú. O baú, ou cofre, “é, na verdade, o próprio suporte da Presença divina, análogo ao tabernáculo”. (CHEVALIER, 2008, p. 262). Constela-se, assim, uma imagem de revelação e elevação espiritual no surgimento dos anéis que Teresa ganhou da avó.

Do Japão, terra do sol nascente, vem a capa com padrões orientais que a menina veste. Da perspectiva ocidental, o oriente é o “outro lado do mundo”, de modo que tomo a liberdade de estender às origens da capa a ideia de alteridade ou outro absoluto, outridade.

Se relacionarmos os lugares que aparecem no conto, atribuímos a cada um deles uma característica dominante em sintonia com nossa explanação e incluímos o local desconhecido de onde surgiu a caixa, teremos a seguinte dinâmica:



Podemos concluir então que o espaço do conto, à primeira vista restrito em dois cômodos, amplia-se em complexidade e oferece não somente à personagem, mas também aos leitores, a possibilidade de circular por espaços que permitem experiências diversas e complementares, fundamentais para a integridade humana: o refúgio na própria individualidade (quarto); o compartilhar à mesa (cozinha); o acolhimento à alteridade (capa do Japão); a elevação espiritual (bijuterias no sótão) e o deixar-se permear pelo mistério (pacote marrom).

Tempo

Vamos observar os tempos verbais empregados no texto e, a partir daí, tecer nossos comentários.

Presente	Pretérito Perfeito	Pretérito Imperfeito	Pretérito mais-que- perfeito	Futuro do Presente	Futuro do Pretérito
tiro	ganhei	voltava	fora		usaria
vou	consegui	sentia	lutara		deveria
levo	acabei	sabia			teria
volto	soube	aguardava			seria

sussurro	atravessei	comentava			
esqueço	passei	mantinha			
começo	tornou-se	era			
cobra	chegou	possuía			
saiba	recusei	acreditava			
diz	cansou	formavam			
são	contou	pareciam			
param		contava			
usá-los		havia			
fazerem		tinha			
tê-lo		inventava			
sabe		tinham			
guardo		chamavam			
levanta		possuía			
pergunto		parecia			
ri		soltava			
lava		usava			
imagino		estivesse			
seja		gostava			
é		estava			
carrego		estivesse			
percebo		exibia			
tem					
pego					
corto					
espio					
coloco					
envolvo					
retiro					
carregá-lo					
sinto					
está					
constato					

estou					
uso					
acredito					
olha					
vê					
olho					
empunho					
tenho					
lembro-me					
reconheço					
Infinitivo		Particípio		Gerúndio	
entrar		bordados		observando	
lavar		saído		sacando	
comer		comprado		pensando	
ter		emaranhado		amarrando	
olhar		feito			
nascer		pertencido			
separar		organizados			
estar		endereçado			
tirar		esperado			
esperar		trabalhada			
abrir		enviado			
acreditar		esculpida			
sair		cravado			
ser		implicado			
bater		tornado			
gritar					
tirar					
ir					
brigar					

O Presente foi o tempo verbal mais utilizado na narrativa, quarenta e sete ocorrências. O Pretérito Imperfeito, segunda modalidade mais frequente, apareceu

vinte e seis vezes, quase metade do número de aparições do Presente. A opção pelo tempo verbal no presente empresta ao texto fluidez e o leitor sente-se, de fato, partícipe dos acontecimentos. Acrescente-se a isso o narrador em primeira pessoa: a proximidade fica estabelecida de tal forma que sentimos o aroma do frango saído do forno e vislumbramos nossa imagem refletida no espelho ao lado de Teresa.

A elasticidade do tempo foi bem trabalhada no texto, com passagens recordadas pelo narrador que resgata as histórias dos objetos e, por essa via, as histórias de sua avó.

Enredo

Uma menina chega da natação na hora do almoço. Apressada, tira o tênis e sua capa e, enquanto faz a refeição, rememora a história de seus estimados objetos. Quando termina, é avisada por sua mãe a respeito de um pacote endereçado a ela. No quarto ela abre o embrulho e retira a espada que com os anéis e a capa que ganhou da avó compõem uma imagem refletida no espelho que remete à uma rainha, personagem de um dos contos narrados por sua avó.

As quatro fases fundamentais do enredo estão contempladas no texto: apresentação, complicação, clímax e desfecho. A chegada do pacote corresponde ao clímax, e sucede o final da refeição, momento em que a menina organiza os ossinhos delicadamente no prato.

O desfecho reúne as pontas que se tocaram ao longo de toda a história: ficção e realidade. A presença da avó pela lembrança da neta e toda a aura envolvendo os presentes que a menina incorporou de forma tão natural “quanto a cor do meu cabelo e as sardas de sol do meu rosto” (e que utiliza como forma de evocar a presença da anciã), se intensificam com a chegada da espada. A última cena do conto, em que a menina vê na sua imagem refletida no espelho a rainha das histórias contadas pela avó usando capa, anéis e espada celebra o conluio vida/ficção. A avó emerge como a narradora da história em curso da neta. Realidade e imaginação estão entrelaçadas e o processo de construção de identidade de Teresa se dá por essa via. Chave de ouro.

Conclusão

Todas as cartas sorteadas foram incluídas no texto final e o processo de criação aqui ocorreu na pré-figuração, ou seja, a trama foi urdida a partir da primeira carta sorteadada, a capa. Ela puxou o fio da história e as demais foram trazendo mais elementos para o núcleo inicial. Esse procedimento é o que utilizamos na produção oral.

Houve repetição de cartas e isso foi muito bem resolvido no texto. A carta repetida foi o anel que também se desdobrou em dois na narrativa.

Tem-se a impressão que o processo com a aleatoriedade foi fluido, uma dança no caos, um jogo de tarô, de olhar para o inesperado e ver ali um aspecto a ser contemplado e integrado. O jogo *Enredo* se desenvolveu muito bem aqui.

A menina que ganha a capa da avó remete-nos a uma outra história e permite-nos refletir acerca da força conectiva das referências que compartilhamos. Elas são chaves de resiliência na aleatoriedade da vida e das narrativas.

3. Considerações Finais

Em nosso capítulo conclusivo, cabe-nos sublinhar os aspectos de resiliência narrativa trazidos pelos textos. Importante reiterar que não partimos de conceitos pré-concebidos e perscrutamos, nas criações discentes, a contribuição singulares de cada história, um exercício de escuta profunda e atenta. Colocar os textos no centro do processo analítico pode parecer, à primeira vista, um procedimento natural – mas, na verdade, chegamos a essa configuração após muitas tentativas e esforços na intenção primeira de rastrear, nas composições dos alunos, elementos de coesão textual (ou a ausência dos mesmos).

Nossa aproximação inicial se deu, portanto, sob o prisma da aferição, uma verificação que tencionava simplesmente responder se as narrativas seriam capazes de transfigurar a aleatoriedade das cartas em texto. E, assim, restringimos o conceito de resiliência narrativa à capacidade de, na criação escrita, converter caos em cosmos.

Foi preciso reconhecer a limitação da abordagem, a perspectiva soberba na qual estávamos assentados, pela qual julgamos a partir de pressupostos atrelados ao nosso juízo de valores e/ou repertório literário. Foi preciso despir-se de todo ranço academicista que, infelizmente, persiste em nossa formação e ouvir profunda e atentamente o que cada uma das quinze produções tinha a nos oferecer. Foi preciso olhar para nossos desafios pessoais diante do trabalho de mestrado, as dúvidas e inseguranças de levar a empreitada adiante e reconhecer como o receio e inadequação (que, por vezes, experimentamos) poderiam tornar rígida a avaliação do material dos discentes.

O olhar experiente e generoso da orientação possibilitou a reviravolta analítica que beneficiou não somente as análises, mas ressignificou todo o processo acadêmico e pessoal. Assim como os textos aqui reunidos são únicos em suas características e contribuições, somos também singulares em nossa abordagem e considerações. Perceber a pertinência de cada um, buscar o que nos é devido a partir de nossa experiência, enseja originalidade em todas as áreas da vida. Debruçamo-nos, destarte,

sobre quinze maneiras únicas de transmutar cartas em texto, de fazer sentido a partir da falta de sentido, de praticar resiliência narrativa.

Da leitura detida de cada texto, depreendemos alguns elementos reitores de resiliência narrativa por eles compartilhados. Em uma espécie de “tabulação” encontramos, por exemplo, a fragmentação e a desarticulação como via de construção de sentido nas duas composições que abrem nosso estudo: textos 1 e 2. O espaço figura como eixo gravitacional no texto 9, “O Relógio” e a categoria temporal é protagonista no texto 3, “Sem fim”. “Teresa”, a última narrativa analisada, ancora-se na consistente elaboração das cinco categorias narrativas: narrador, personagem, enredo, tempo e espaço.

O denominador comum das produções, no entanto, foi a intertextualidade. Ela ocorre em quatorze das quinze composições, estando ausente apenas no primeiro texto. A intertextualidade emerge como o grande eixo produtor de resiliência narrativa na maioria das criações textuais. Aliando o trabalho estético à palavra escrita, o diálogo com outras histórias assinala a inesgotável fonte nutriz que é a literatura. Tivemos o privilégio de trabalhar com graduandos em Letras, o que garante um repertório bem acima da média, devido à íntima relação dos alunos com a arte literária. Nossos autores confirmam a proposição da Profa. Leyla Perrone-Moisés com relação aos escritores do século XXI:

Através dos autores contemporâneos referidos neste livro, observamos algumas tendências atuais da literatura de ficção. A primeira e mais evidente dessas tendências é a abolição dos gêneros literários na prática de gêneros híbridos. Outras características podem ser notadas, não por sua novidade, mas por sua intensificação. A intertextualidade, por exemplo. Citações, pastiches, paródias e outras formas de metaliteratura sempre foram praticados pelos escritores, pois a literatura sempre nasceu da literatura anterior e dela se alimentou. O que é novo, na literatura contemporânea, é a existência de livros que se nutrem quase que exclusivamente de obras anteriores, de livros que ficcionalizam a própria literatura ou a biografia dos escritores canônicos. Se o objetivo dos modernistas foi a ruptura com a literatura do passado, a prática de muitos escritores atuais tende a ser uma releitura ou uma reescrita do passado da literatura." (PERRONE-MOISÉS, 2016, p. 260).

Como leitora atenta das quinze narrativas, experimentei encontros inesperados. Cada texto era um portal que me conduzia a outras narrativas e revelava o papel fundamental dessas estruturas em nossa existência. Nossa tessitura é narrativa; recorreremos a elas para tecer fios de sentido à experiência de vida, o fio de Ariadne que indica a saída do labirinto.

Conto histórias, leio histórias, invento histórias e coleciono histórias. Iniciei, no Ateliê Ocuilí que tanto amo, um livreto com imagens e “quotes”, citações em inglês sobre a intrínseca relação entre pessoas e palavras. Transponho duas delas aqui, na intenção de que sejam também portais para um relacionamento mais profundo com as narrativas que criamos e que nos criam também.

“My father used to say that stories are part of the most precious heritage of mankind.”¹⁶ Tahir Shah (2007)

“After nourishment, shelter and companionship, stories are the thing we need most in the world.”¹⁷ Philip Pullman (2017)

¹⁶ Meu pai costumava dizer que as histórias são parte da herança mais preciosa da humanidade. (tradução livre)

¹⁷ Depois de nutrição, proteção e companhia, histórias são as coisas de que mais necessitamos no mundo. (tradução livre)

Referências

- ANDRADE, Mário de. *Pauliceia Desvairada*. São Paulo: Poeteiro Editor Digital, 2016.
- ARISTÓTELES. *Poética*. 3.ed. Trad. e notas: Ana Maria Valente. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.
- BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. Trad.: Antonio da Costa Leal e Lúcia Valle Santos Leal. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- ATIHÉ, Eliana Braga Aloia. *Uma educação da alma: literatura e imagem arquetípica*. 2006. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006. doi:10.11606/T.48.2006.tde-21062007-114845. Acessado em 20/3/2019.
- ATWOOD, Margaret. *Negociando com os mortos: a escritora escreve sobre seus escritos*. Trad. Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2004.
- AUERBACH, Erich. *Mimesis: a representação da realidade na literatura ocidental*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2013.
- AZEVEDO, Ricardo. *Contos de enganar a morte*. São Paulo: Ática, 2005.
- BERNSTEIN, Richard J. *Beyond objectivism and relativism: science, hermeneutics, and praxis*. Princeton: University of Pennsylvania Press, 1983.
- BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fadas*. Trad.: Arlene Caetano. São Paulo: Paz e Terra, 1992.
- BOCCACCIO, Giovanni. *Decameron*. Trad.: Maurício Santana Dias. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- BODENMÜLLER, Celina; PRANDO, Fabiana. *A Flor de Lirolay e outros contos da América Latina*. São Paulo: Panda Books, 2015.

BOSI, Ecléa. *O tempo vivo da memória: ensaios de psicologia social*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.

CANDIDO, Antonio. *Formação da literatura brasileira: momentos decisivos 1750-1880*. 10. ed. rev. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2006.

_____. *Vários escritos*. 5.ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2011.

_____. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 1968.

CARELLI, Fabiana Buitor et all. (2013). “Hidra de duas cabeças: configuração ricoeuriana e narrador impuro numa narrativa do HC-FMUSP”. In: *Revista Internacional de Humanidades Médicas*, vol2 (2), 15-38. ISSN: 2254-5859. URL: <http://journals.epistemopolis.org/index.php/hmedicas/>. Acessado em 08/04/2019.

CARELLI, Fabiana Buito.. “Eu sou um outro: narrativa literária como forma de conhecimento”. In: *Via Atlântica*, n. 29, p. 17-49, 27 set. 2016.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário dos símbolos*. Trad.: Vera da Costa e Silva et.al. Rio de Janeiro: José Olympio, 1995.

CYRULNIK, Boris. *O murmúrio dos fantasmas*. Trad.: Sônia Sampaio. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

DIMAS, Antonio. *Espaço e romance*. São Paulo: Ática, 1987.

DURAND, Gilbert. *As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral*. Trad.: Hélder Godinho. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

ERLBRUCH, Wolf. *O pato, a morte e a tulipa*. Trad.: José Marcos Macedo. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

FERREIRA, Diego Andrade. *A funcionalidade da parábola do cajueiro na tessitura da obra Luuanda, de José Luandino Vieira*. 2016 – Dissertação, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

GADAMER, Hans-Georg. *Truth and method*. London/New York: Bloomsbury, 2013.

_____. *Verdade e método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. 11.ed. Trad.: Flávio Paulo Meurer; rev.: Enio Paulo Giachini. Petrópolis/Bragança Paulista: Vozes/São Francisco, 2011.

GASTAUT, Charlotte. *A grande viagem da Senhorita Prudência*. Trad. Carol Bensimon. São Paulo: Ática, 2010.

GHIRALDELLI, Paulo Jr. *História Essencial da Filosofia vol I*. São Paulo: Universo dos Livros, 2009.

GOLDING, William. *O senhor das moscas*. Trad.: Geraldo Galvão Ferraz. São Paulo: Folha de S. Paulo, 2003.

GOMBROWICZ, Witold. *Cosmos*. Trad.: Tomasz Barcinski e Carlos Alexandre Sá. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

GOTTSCHALL, Jonathan. *The storytelling animal: how stories make us human*. Boston/New York: Mariner/Houghton Mifflin, 2013.

GRAVES, Robert. *O grande livro dos mitos gregos*. Trad.: Fernando Klabin. São Paulo: Ediouro, 2008.

HEIDEGGER, Martin. *Ser e Tempo*. Trad.: Org. Fausto Castilho. Campinas: Editora da Unicamp. Petrópolis: Vozes, 2012.

_____. *A origem da obra de arte*. Trad.: Maria da Conceição Costa. Lisboa: Edições 70, 1977.

_____. *A caminho da linguagem*. Trad.ª Márcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis: Vozes. Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2013.

_____. *Sobre o humanismo*. Trad.: Emmanuel Carneiro Leão. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2009.

- JAROUCHE, Mamede Mustafá (Tradução). *Livro das mil e uma noites. voll.* São Paulo: Biblioteca Azul, 2017.
- JUNG, Carl G. *O homem e seus símbolos.* Trad.: Maria Lúcia Pinho. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- LAGO, Angela. *Sete histórias para sacudir o esqueleto.* São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2010.
- LEITE, Ligia Chiappini Moraes. *O foco narrativo ou a polêmica em torno da ilusão.* São Paulo: Ática, 1985.
- LUPTON, Hugh. *Histórias de sabedoria & encantamento.* Trad.: Monica Stahel. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- MANGUEL, Alberto. *A cidade das palavras: as histórias que contamos para saber quem somos.* Trad.: Samuel Titan Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- MARIANO, Regina. *Histórias da carochinha – vol II.* São Paulo: Ática, 1986.
- MARTÍNEZ, Rocío. *De como nasceu a memória do bosque.* Trad.: Monica Stahel. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.
- MENESES, Adélia. (2000). “O Sonho e a Literatura”. In: *Psicologia USP*, 11(2), 187-209. <https://doi.org/10.1590/psicousp.v11i2.108116>. Acessado em 06/03/2019.
- MOISÉS, Massaud. *Dicionário de termos literários.* 12.ed. rev. e ampl. São Paulo: Cultrix, 2004.
- MOHANTY, Raja; RAO, Sirish. *O círculo do destino.* Trad.: Monica Stahel. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- MOLNÁR, Ferenc. *Os meninos da rua Paulo.* Trad.: Paulo Rónai. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- MORALES, Yuyi. *Só um minutinho.* Trad.: Ana Maria Machado. São Paulo: FTD, 2006.
- NUNES, Benedito. *O tempo na narrativa.* São Paulo: Ática, 1995.
- _____. *Hermenêutica e Poesia: o pensamento poético.* Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.

_____. *A Rosa o que é de Rosa: literatura e filosofia em Guimarães Rosa*. Org.: Victor Sales Pinheiro. Rio de Janeiro: Difel, 2013.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. *Mutações da Literatura no século XXI*. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

PESSANHA, Juliano Garcia. *Ignorância do sempre*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2000.

_____. *Certeza do agora*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.

_____. *Sabedoria do nunca*. São Paulo: Ateliê Editorial, 1999.

PESSOA, Fernando. *Eros e Psique*. Rio de Janeiro: Ibis Libris, 2006.

PETIT, Michèle. *Leituras: do espaço íntimo ao espaço público*. Trad.: Celina Olga de Souza. São Paulo: Editora 34, 2013.

PIROLI, Wander. *O matador*. Ilustrações: Odilon Moraes. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

PRANDO, Fabiana Corrêa. *Temporality and Finitude: the wolf in the fiction of João Guimarães Rosa, Marcus Aurelius Pimenta and José Roberto Torero*. Vienna: ICLA, Contributions Languages of Imaginary, 2016.

PRIGOGINE, Ilya. *As leis do caos*. Trad.: Roberto Leal Ferreira. São Paulo: Editora Unesp, 2002.

PROPP, Vladimir I. *Morfologia do conto maravilhoso*. São Paulo: Forense Universitária, 1984.

PULLMAN, Philip. *Daemon voices: essays on storytelling*. Oxford: David Fickling Books, 2017.

REBECHI JUNIOR, Arlindo. *Glauber Rocha, ensaísta do Brasil*. 2011. Tese (Doutorado em Literatura Brasileira) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011. doi:10.11606/T.8.2011.tde-15022012-113352. Acessado em 30/3/2019.

REIS, Carlos e LOPES, Ana Cristina Macário. *Dicionário de narratologia*. Coimbra: Almedina, 2011.

RICOEUR, Paul. *O si-mesmo como um outro*. Trad.: Ivone C. Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

_____. *Tempo e narrativa (I)*. Trad.: Márcia Valéria Martinez de Aguiar. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

_____. *Tempo e narrativa (II)*. Trad.: Márcia Valéria Martinez de Aguiar. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

_____. *O conflito das interpretações: ensaios de hermenêutica*. Trad.: M. F. Sá Correia. Porto: Rés Editora, 1988.

ROCHA, M. “Pirlimpsiquice” e o teatro impossível de teatro”. In: *Revista USP*, n. 72, p. 121-128, 1 fev. 2007. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i72p121-128>. Acessado em 07/04/2019.

RODARI, Gianni. *Gramática da Fantasia*. São Paulo: Summus Editorial, 1982.

ROSA, João Guimarães. *Primeiras estórias*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

_____. *Grande Sertão: Veredas*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2013.

SANT'ANNA, Affonso Romano de. *Paródia, paráfrase & cia*. São Paulo: Ática, 2007.

SARAMAGO, José. *Ensaio sobre a cegueira*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

SHAH, Tahir. *In Arabian Nights: A Caravan of Moroccan Dreams*. London: Bantam, 2007.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein*. New York: Oxford University Press, 2003.

SSÓ, Ernani. *Contos de morte morrida*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

TATAR, Maria. (Edição, introdução e notas). *Contos de fadas: edição comentada & ilustrada*. Trad.: Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

TELES, Gilberto Mendonça. *Vanguarda europeia e modernismo brasileiro: apresentação e crítica dos principais movimentos vanguardistas*. Petrópolis: Vozes, 2009.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. Trad.: Leyla Perrone-Moisés. São

Paulo: Perspectiva, 2006.

_____. *A literatura em perigo*. Trad.: Caio Meira. Rio de Janeiro: Difel, 2010.

VERNANT, Jean-Pierre. *Mito e pensamento entre os gregos*. São Paulo: Difusão Europeia / EDUSP, 1973.

VIEIRA, Luandino. *Luuanda: estórias*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

WHITE, Hayden. *The content of the form: narrative discourse and historical representation*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1990.

WOOD, Audrey e Don. *O rei bigodeira e sua banheira*. Trad.: Gisela Maria Padovan. São Paulo: Ática, 1996.

Sites consultados

<http://edtl.fcsh.unl.pt> – Acessado em 26/02/2019.

<https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/cinema-novo-uma-camera-na-mao-e-uma-ideia-na-cabeca> – Acessado em 30/03/2019

<http://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/discurso-indirecto-livre/> – Acessado em 31/03/2019

https://owl.purdue.edu/owl/research_and_citation/mla_style/mla_formatting_and_style_guide/mla_formatting_and_style_guide.html. Acessado em 13/02/2019.

Jogos Narrativos

Eu conto!

Autor: Valdir Cimino, 2013

Matrix Editora, São Paulo

www.matrixeditora.com.br

Saga

Autor: Ely Raman, 1990

Editorial OH Publishing, Moritz Egetmeyer, Germany

www.OH-Cards.com

The Hollow Woods

Illustrations 2017 Rohan Daniel Eason

Original concept by Angus Hyland

Laurence King Publishing Ltd, London – United Kingdom.

www.laurenceking.com

Era uma vez

Autor: Paulo Tadeu, 2012

Ilustrações: Luzca Barros

Matrix Editora, São Paulo

www.matrixeditora.com.br

A fantástica fábrica de histórias para crianças

Autor: Paulo Tadeu, 2009.

Capa e diagramação: Priscila Andrade

Matrix Editora, São Paulo

www.matrixeditora.com.br

A fantástica fábrica de histórias para crianças 2

Autor: Paulo Tadeu, 2014.

Design: Daniela Velasques

Matrix Editora, São Paulo

www.matrixeditora.com.br

Gerador de histórias divertidas

Autor: Paulo Tadeu, 2013.

Design: Alexandre Santiago

Matrix Editora, São Paulo

www.matrixeditora.com.br

Anexo I – Ficha técnica dos textos analisados

Texto 01	Sem título	
Grupo 05	Noturno	Nº USP
Student ID (e-Scola)	86	
Autor	Joice Soares Ribeiro	8027651
Autor	Paulo Roberto Scalabrin	6224178
Autor	Greta Coutinho Teixeira	8026671

Texto 02	Sem título	
Grupo 04	Noturno	Nº USP
Student ID (e-Scola)	95	
Autor	Marisa de Souza Alves	8643687
Autor	Paulo Domingos da Silva Pereira	1576439

Texto 03	Sem título	
Produção individual	Diurno	Nº USP
Student ID (e-Scola)	73	
Autor	Patrícia Sitrângulo Ditolvo	3269509

Texto 04	Lentes de uma lembrança	
Grupo 01	Noturno	Nº USP
Student ID (e-Scola)	81	
Autor	Carolina Santucci Rossini	8573196
Autor	Bruno Filipe Alves Barros	8026664

Autor	Tauan Duque Ribeiro	6833059
-------	---------------------	---------

Texto 05	Sem título	
Grupo 06	Noturno	Nº USP
Student ID (e-Scola)	76	
Autor	Alessandra Prado Favarin	8025214
Autor	Melissa Dias de Paula Lemos	8025256
Autor	Camila Fagundes Torres	7190124
Autor	Vinícius Matheus Belvedere	8573331

Texto 06	Sem título	
Grupo 09	Noturno	Nº USP
Student ID (e-Scola)	103	
Autor	Taís Ortolan Silveira	9330641
Autor	Lucas Meirinhos da Costa	8569826

Texto 07	Sem título	
Produção Individual	Diurno	Nº USP
Autor	Aymê Cavalhero Garcia	8086067

Texto 08	Era uma vez um cineasta burguês	
Grupo 08	Noturno	Nº USP
Student ID (e-Scola)	94	
Autor	Marcela Rosa Mastrocola	6465091
Autor	Anna Flávia Guimarães Hartmann	_____

Texto 09	O Relógio	
Grupo 11	Noturno	Nº USP
Student ID (e-Scola)	84	
Autor	Gabriela da Silva Duarte	7193833
Autor	Letícia Gonçalves Muritiba	8568680
Autor	Jeison Francisco Faria de Oliveira	8977300

Texto 10	Sem título	
Grupo 02	Noturno	Nº USP
Student ID (e-Scola)	89	
Autor	Lahra Cristhina Moreira de Souza	8022868
Autor	Luísa Costa de Oliveira e Sousa	6439960

Texto 11	Sem título	
Grupo 12	Noturno	Nº USP
Student ID (e-Scola)	98	
Autor	Natanael Alves Santos	8567355
Autor	Mikhael Oliveira Simões	8572302


Texto 12	Pirlimpsiquice	
Produção Individual	Diurno	Nº USP
Student ID (e-Scola)	75	
Autor	Samanta Esteves Nagem	8975785

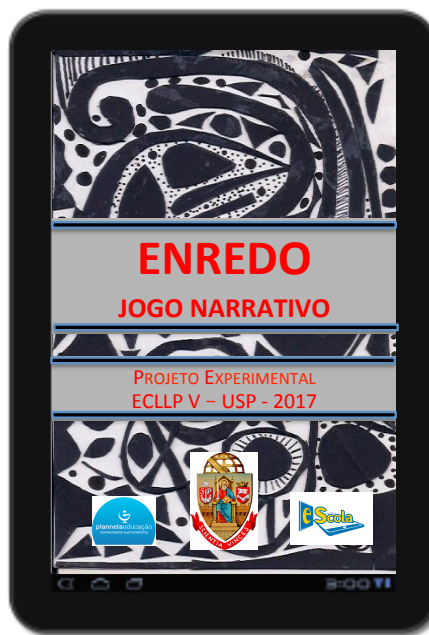
Texto 13	Sem título	
Grupo 03	Noturno	Nº USP
Student ID (e-Scola)	82	
Autor	Cristina Calil Machado	8025194
Autor	Otávio Vieira do Rosario Filho	8972980


Texto 14	Papel	
Produção Individual	Diurno	Nº USP
Student ID (e-Scola)	70	
Autor	Leonardo Silva Mariz	9332059

Texto 15	Teresa	
Grupo 07	Diurno	Nº USP
Student ID (e-Scola)	65	
Autor	Guilherme Pessin Moreira	8568172
Autor	Dora Brant Leroy Faria	8569594

Anexo II – Roteiro de *Enredo* na Plataforma e-Scola

	e-Scola Tecnologia em Educação Roteiro Enredo – Jogo Narrativo – ECLLP V USP 2017
Código da Tela: ENR_ECLLPV_000	
Orientações: CAPA – Animar entrada das palavras e demais elementos na tela. Fundo: Carta Verso.jpg (ver arquivo)	
TÍTULO – “ENREDO // JOGO NARRATIVO” SUBTÍTULO – Projeto Experimental // ECLLP V – USP - 2017	
Ilustrações: INSERIR - logos Planneta Educação; FFLCH-USP; e-Scola. CORES - arrumar fundos das imagens e cx texto.	
Designer Educacional: Fabiana Carelli	Data: 23/05/2017



	e-Scola Tecnologia em Educação Roteiro Enredo – Jogo Narrativo – ECLLP V USP 2017
Código da Tela: ENR_ECLLPV_001	
Orientações: CABEÇALHOS Cabeçalho 1 – Título do livro, repete-se em todas as telas seguintes. Cabeçalho 2 – Subseção do livro (muda)	
CARTAS – fixas na página	
RODAPÉ – Botões programáveis “Início”(ir para o início do livro); “Página Atual” (mostra a página atual do livro); Fim (vai para o fim do livro).	
Ilustrações: IMAGENS: - Carta Verso; - Carta Rei. - Colocar perspectiva do baralho embaixo de cada carta, como se ela estivesse em cima de um monte.	
Designer Educacional: Fabiana Carelli	Data: 23/05/2017





Código da Tela: ENR_ECLLPV_002

Orientações:

TEXTO (cf. Tela)

ENTRADA DAS CARTAS - entrada em espiral uma após a outra na abertura da página; fixem seu lugar no espaço cada uma depois de sua entrada; resultado final próximo ao da tela. Inserir botão de replay da animação de entrada embaixo à direita.

Ilustrações:

IMAGENS – Animação de entrada de 4 cartas do baralho:

- Carta Gigante;
- Carta Dragão;
- Carta Flor
- Carta Mundo Inferior

BOTÃO REPLAY em baixo à direita

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017



Código da Tela: ENR_ECLLPV_003

Orientações:

TEXTO DE INSTRUÇÕES – Parte superior da tela, indica ÍCONE para botão de sorteio.

PLAYER DE JOGO – Usuário CLICAR (ÍCONE "Dados") para sortear (RESULTADO)
SORTEIO: uma entre 61 cartas que rodam em background.
SOM: no clique do botão SORTEAR, som de "cartas embaralhando" duração 2 segundos.
No resultado: efeito de som "Nota" do iPhone.
Possibilitar novo sorteio (para o caso de repetição de carta).

Ilustrações:

IMAGEM - Carta Verso (como indicado), centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
BOTÃO "DADOS"

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017





Código da Tela: ENR_ECLLPV_004

Orientações:

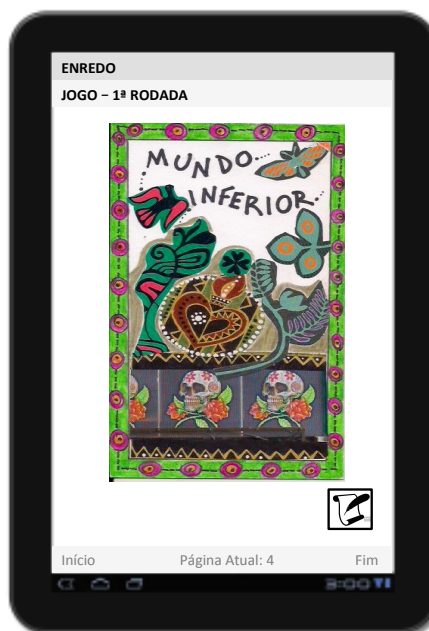
IMAGEM: Carta resultado do sorteio
BOTÃO DE SORTEAR: desaparece
BOTÃO ESCREVER embaixo à direita
CLICAR Botão escrever: PASSA PARA PRÓXIMA PÁGINA, SALVA resultado, finaliza sorteio e TRANSPORTA resultado para o campo correspondente da tela 21.

Ilustrações:

IMAGEM – CARTA SORTEADA, centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
BOTÃO ESCREVER

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017



Código da Tela: ENR_ECLLPV_005

Orientações:

IMAGEM CARTA SORTEADA NA PÁGINA ANTERIOR aparece centralizada, pequena, parte superior da tela.
TEXTO DE INSTRUÇÕES: Conforme indicado.
CAIXA INSERIR TEXTO na metade inferior da tela cf. Layout. Função selecionar/copiar/colar texto mediante pop-up de menu segurando sobre o texto para todas as cxs texto.
BOTÃO SALVAR: dentro limites caixa inserir texto. Salva dados no aplicativo para transmissão sincronizada para o servidor. Pode ser acionada tantas vezes quanto o aluno quiser fazer e refazer seu texto.
TECLADO: fica visível quando se clica no interior da CAIXA INSERIR TEXTO.

Ilustrações:

IMAGEM - CARTA SORTEADA (como indicado), centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
CAIXA INSERIR TEXTO
BOTÃO SALVAR.

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017





Código da Tela: ENR_ECLLPV_006

Orientações:

TEXTO DE INSTRUÇÕES – Parte superior da tela, indica ÍCONE para botão de sorteio.

PLAYER DE JOGO – Usuário CLICAR (ÍCONE "Dados") para sortear (RESULTADO)
SORTEIO: uma entre 61 cartas que rodam em background.
SOM: no clique do botão SORTEAR, som de "cartas embaralhando" duração 2 segundos.
No resultado: efeito de som "Nota" do iPhone.
Possibilitar novo sorteio (para o caso de repetição de carta).

Ilustrações:

IMAGEM - Carta Verso (como indicado), centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
BOTÃO "DADOS"

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017



Código da Tela: ENR_ECLLPV_007

Orientações:

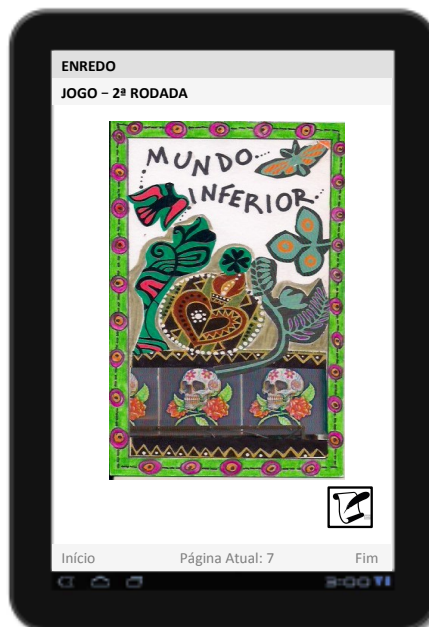
IMAGEM: Carta resultado do sorteio
BOTÃO DE SORTEAR: desaparece
BOTÃO ESCREVER embaixo à direita
CLICAR Botão escrever: PASSA PARA PRÓXIMA PÁGINA.

Ilustrações:

IMAGEM – CARTA SORTEADA, centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
BOTÃO ESCREVER

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017





Código da Tela: ENR_ECLLPV_008

Orientações:

IMAGEM CARTA SORTEADA NA PÁGINA ANTERIOR aparece centralizada, pequena, parte superior da tela.
TEXTO DE INSTRUÇÕES: Conforme indicado.
CAIXA INSERIR TEXTO na metade inferior da tela cf. Layout.
BOTÃO SALVAR: dentro limites caixa inserir texto. Salva dados no aplicativo para transmissão sincronizada para o servidor. Pode ser acionada tantas vezes quanto o aluno quiser fazer e refazer seu texto.
TECLADO: fica visível quando se clica no interior da CAIXA INSERIR TEXTO.

Ilustrações:

IMAGEM - CARTA SORTEADA (como indicado), centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
CAIXA INSERIR TEXTO
BOTÃO SALVAR.

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017



Código da Tela: ENR_ECLLPV_009

Orientações:

TEXTO DE INSTRUÇÕES – Parte superior da tela, indica ÍCONE para botão de sorteio.

PLAYER DE JOGO – Usuário CLICAR (ÍCONE "Dados") para sortear (RESULTADO)
SORTEIO: uma entre 61 cartas que rodam em background.
SOM: no clique do botão SORTEAR, som de "cartas embaralhando" duração 2 segundos.
No resultado: efeito de som "Nota" do iPhone.
Possibilitar novo sorteio (para o caso de repetição de carta).

Ilustrações:

IMAGEM - Carta Verso (como indicado), centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
BOTÃO "DADOS"

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017





Código da Tela: ENR_ECLLPV_010

Orientações:

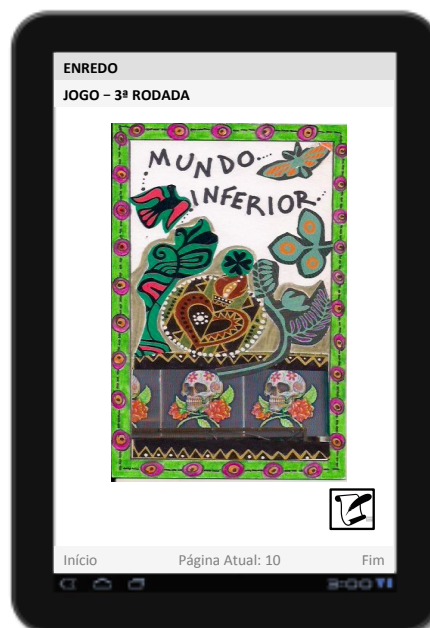
IMAGEM: Carta resultado do sorteio
BOTÃO DE SORTEAR: desaparece
BOTÃO ESCREVER embaixo à direita
CLICAR Botão escrever: PASSA PARA PRÓXIMA PÁGINA.

Ilustrações:

IMAGEM – CARTA SORTEADA, centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
BOTÃO ESCREVER

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017



Código da Tela: ENR_ECLLPV_011

Orientações:

IMAGEM CARTA SORTEADA NA PÁGINA ANTERIOR aparece centralizada, pequena, parte superior da tela.
TEXTO DE INSTRUÇÕES: Conforme indicado.
CAIXA INSERIR TEXTO na metade inferior da tela cf. Layout.
BOTÃO SALVAR: dentro limites caixa inserir texto. Salva dados no aplicativo para transmissão sincronizada para o servidor. Pode ser acionada tantas vezes quanto o aluno quiser fazer e refazer seu texto.
TECLADO: fica visível quando se clica no interior da CAIXA INSERIR TEXTO.

Ilustrações:

IMAGEM - CARTA SORTEADA (como indicado), centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
CAIXA INSERIR TEXTO
BOTÃO SALVAR.

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017





Código da Tela: ENR_ECLLPV_012

Orientações:

TEXTO DE INSTRUÇÕES – Parte superior da tela, indica ÍCONE para botão de sorteio.

PLAYER DE JOGO – Usuário CLICAR (ÍCONE "Dados") para sortear (RESULTADO)
SORTEIO: uma entre 61 cartas que rodam em background.
SOM: no clique do botão SORTEAR, som de "cartas embaralhando" duração 2 segundos.
No resultado: efeito de som "Nota" do iPhone.
Possibilitar novo sorteio (para o caso de repetição de carta).

Ilustrações:

IMAGEM - Carta Verso (como indicado), centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
BOTÃO "DADOS"

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017



Código da Tela: ENR_ECLLPV_013

Orientações:

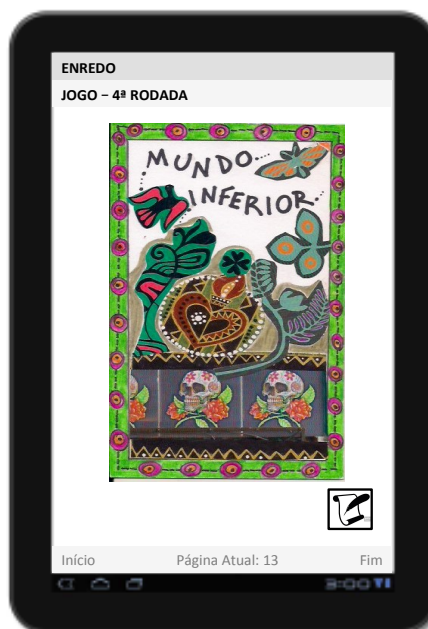
IMAGEM: Carta resultado do sorteio
BOTÃO DE SORTEAR: desaparece
BOTÃO ESCREVER embaixo à direita
CLICAR Botão escrever: PASSA PARA PRÓXIMA PÁGINA.

Ilustrações:

IMAGEM – CARTA SORTEADA, centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
BOTÃO ESCREVER

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017





Código da Tela: ENR_ECLLPV_014

Orientações:

IMAGEM CARTA SORTEADA NA PÁGINA ANTERIOR aparece centralizada, pequena, parte superior da tela.
TEXTO DE INSTRUÇÕES: Conforme indicado.
CAIXA INSERIR TEXTO na metade inferior da tela cf. Layout.
BOTÃO SALVAR: dentro limites caixa inserir texto. Salva dados no aplicativo para transmissão sincronizada para o servidor. Pode ser acionada tantas vezes quanto o aluno quiser fazer e refazer seu texto.
TECLADO: fica visível quando se clica no interior da CAIXA INSERIR TEXTO.

Ilustrações:

IMAGEM - CARTA SORTEADA (como indicado), centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
CAIXA INSERIR TEXTO
BOTÃO SALVAR.

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017



Código da Tela: ENR_ECLLPV_015

Orientações:

TEXTO DE INSTRUÇÕES – Parte superior da tela, indica ÍCONE para botão de sorteio.

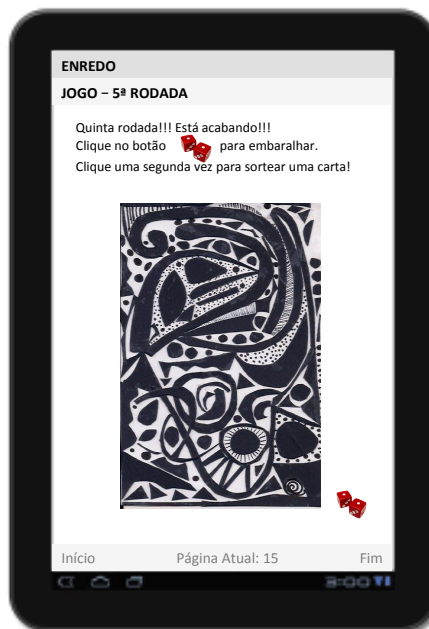
PLAYER DE JOGO – Usuário CLICAR (ÍCONE "Dados") para sortear (RESULTADO)
SORTEIO: uma entre 61 cartas que rodam em background.
SOM: no clique do botão SORTEAR, som de "cartas embaralhando" duração 2 segundos.
No resultado: efeito de som "Nota" do iPhone.
Possibilitar novo sorteio (para o caso de repetição de carta).

Ilustrações:

IMAGEM - Carta Verso (como indicado), centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
BOTÃO "DADOS"

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017





Código da Tela: ENR_ECLLPV_016

Orientações:

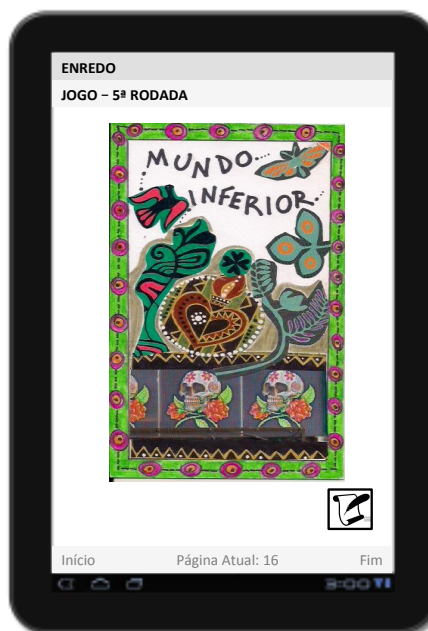
IMAGEM: Carta resultado do sorteio
BOTÃO DE SORTEAR: desaparece
BOTÃO ESCREVER embaixo à direita
CLICAR Botão escrever: PASSA PARA PRÓXIMA PÁGINA.

Ilustrações:

IMAGEM – CARTA SORTEADA, centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
BOTÃO ESCREVER

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017



Código da Tela: ENR_ECLLPV_017

Orientações:

IMAGEM CARTA SORTEADA NA PÁGINA ANTERIOR aparece centralizada, pequena, parte superior da tela.
TEXTO DE INSTRUÇÕES: Conforme indicado.
CAIXA INSERIR TEXTO na metade inferior da tela cf. Layout.
BOTÃO SALVAR: dentro limites caixa inserir texto. Salva dados no aplicativo para transmissão sincronizada para o servidor. Pode ser acionada tantas vezes quanto o aluno quiser fazer e refazer seu texto.
TECLADO: fica visível quando se clica no interior da CAIXA INSERIR TEXTO.

Ilustrações:

IMAGEM - CARTA SORTEADA (como indicado), centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
CAIXA INSERIR TEXTO
BOTÃO SALVAR.

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017





Código da Tela: ENR_ECLLPV_018

Orientações:

TEXTO DE INSTRUÇÕES – Parte superior da tela, indica ÍCONE para botão de sorteio.

PLAYER DE JOGO – Usuário CLICAR (ÍCONE "Dados") para sortear (RESULTADO)
SORTEIO: uma entre 61 cartas que rodam em background.
SOM: no clique do botão SORTEAR, som de "cartas embaralhando" duração 2 segundos.
No resultado: efeito de som "Nota" do iPhone.
Possibilitar novo sorteio (para o caso de repetição de carta).

Ilustrações:

IMAGEM - Carta Verso (como indicado), centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
BOTÃO "DADOS"

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017



Código da Tela: ENR_ECLLPV_019

Orientações:

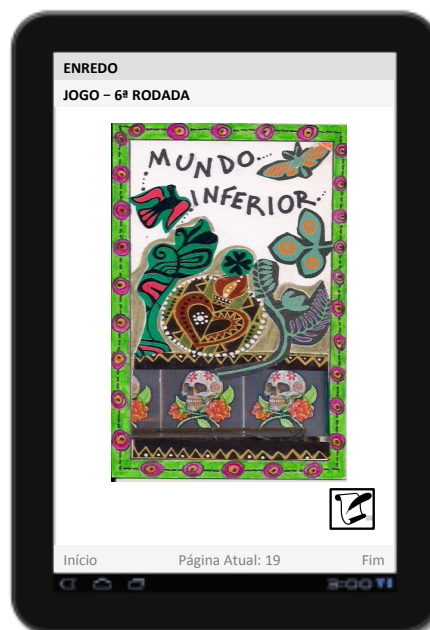
IMAGEM: Carta resultado do sorteio
BOTÃO DE SORTEAR: desaparece
BOTÃO ESCREVER embaixo à direita
CLICAR Botão escrever: PASSA PARA PRÓXIMA PÁGINA.

Ilustrações:

IMAGEM – CARTA SORTEADA, centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
BOTÃO ESCREVER

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017





Código da Tela: ENR_ECLLPV_020

Orientações:

IMAGEM CARTA SORTEADA NA PÁGINA ANTERIOR aparece centralizada, pequena, parte superior da tela.
TEXTO DE INSTRUÇÕES: Conforme indicado.
CAIXA INSERIR TEXTO na metade inferior da tela cf. Layout.
BOTÃO SALVAR: dentro limites caixa inserir texto. Salva dados no aplicativo para transmissão sincronizada para o servidor. Pode ser acionada tantas vezes quanto o aluno quiser fazer e refazer seu texto.
TECLADO: fica visível quando se clica no interior da CAIXA INSERIR TEXTO.

Ilustrações:

IMAGEM - CARTA SORTEADA (como indicado), centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
CAIXA INSERIR TEXTO
BOTÃO SALVAR.

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017



Código da Tela: ENR_ECLLPV_021

Orientações:

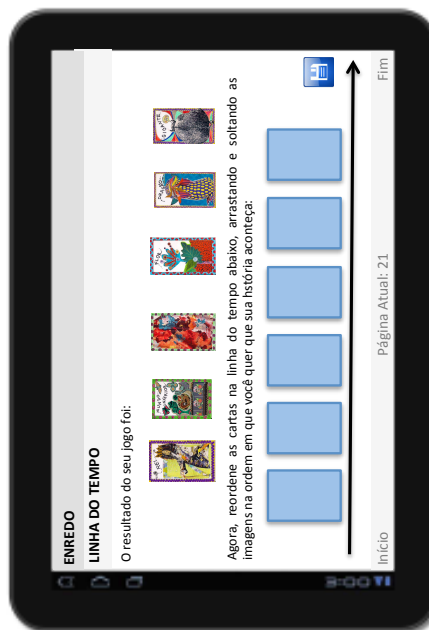
ORIENTAÇÃO PÁGINA – PAISAGEM (fixa)
CARTAS SORTEADAS – São importadas automaticamente para a parte superior da tela, aparecem todas de uma vez, na ordem do sorteio anterior prévio.
FUNÇÃO ARRASTAR / SOLTAR: aluno clica nas imagens da parte superior e arrasta para os espaços da linha do tempo abaixo na ordem em que quiser.
ATENÇÃO: os cinco primeiros campos da linha do tempo são de PREENCHIMENTO OBRIGATÓRIO pelos alunos; o ÚLTIMO CAMPO é de preenchimento facultativo.

Ilustrações:

IMAGENS: CARTAS SORTEADAS visível CARTA SORTEADA (como indicado), centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
6 campos COLAR IMAGENS.
BOTÃO SALVAR.

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017





Código da Tela: ENR_ECLLPV_022

Orientações:

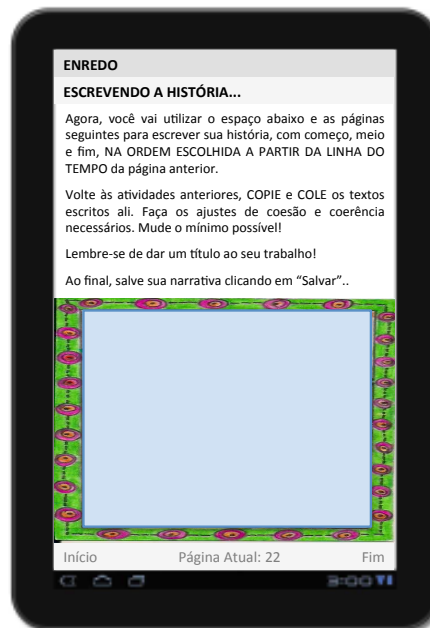
REPETIR modelos CABEÇALHOS E RODAPÉS
Funções MUDAR PÁGINA
IMAGEM: Carta sorteada, centralizada, pequena, parte superior da tela.
TEXTO DE INSTRUÇÕES: Conforme indicado.
CAIXA INSERIR TEXTO na metade inferior da tela cf. Layout.
BOTÃO SALVAR: dentro limites caixa inserir texto. Salva dados no aplicativo para transmissão sincronizada para o servidor. Pode ser acionada tantas vezes quanto o aluno quiser fazer e refazer seu texto.
TECLADO: fica visível quando se clica no interior da CAIXA INSERIR TEXTO.
BOTÃO ENCERRAR: Encerra o jogo e leva à tela seguinte.

Ilustrações:

ARTE – Imagem visível CARTA SORTEADA (como indicado), centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
CAIXA INSERIR TEXTO
BOTÃO SALVAR.
BOTÃO ENCERRAR à direita inferior.

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017



Código da Tela: ENR_ECLLPV_023

Orientações:

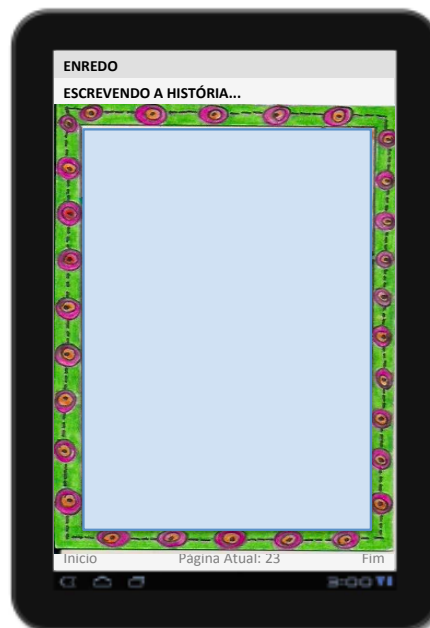
REPETIR modelos CABEÇALHOS E RODAPÉS
Funções MUDAR PÁGINA
IMAGEM: Carta sorteada, centralizada, pequena, parte superior da tela.
TEXTO DE INSTRUÇÕES: Conforme indicado.
CAIXA INSERIR TEXTO na metade inferior da tela cf. Layout.
BOTÃO SALVAR: dentro limites caixa inserir texto. Salva dados no aplicativo para transmissão sincronizada para o servidor. Pode ser acionada tantas vezes quanto o aluno quiser fazer e refazer seu texto.
TECLADO: fica visível quando se clica no interior da CAIXA INSERIR TEXTO.
BOTÃO ENCERRAR: Encerra o jogo e leva à tela seguinte.

Ilustrações:

ARTE – Imagem visível CARTA SORTEADA (como indicado), centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
CAIXA INSERIR TEXTO
BOTÃO SALVAR.
BOTÃO ENCERRAR à direita inferior.

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017





Código da Tela: ENR_ECLLPV_024

Orientações:

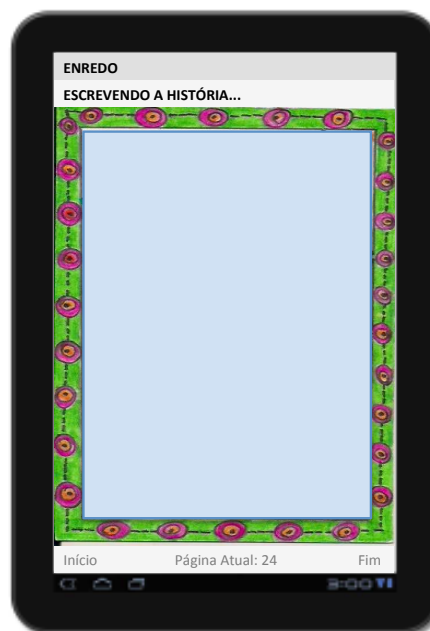
REPETIR modelos CABEÇALHOS E RODAPÉS
Funções MUDAR PÁGINA
IMAGEM: Carta sorteada, centralizada, pequena, parte superior da tela.
TEXTO DE INSTRUÇÕES: Conforme indicado.
CAIXA INSERIR TEXTO na metade inferior da tela cf. Layout.
BOTÃO SALVAR: dentro limites caixa inserir texto. Salva dados no aplicativo para transmissão sincronizada para o servidor. Pode ser acionada tantas vezes quanto o aluno quiser fazer e refazer seu texto.
TECLADO: fica visível quando se clica no interior da CAIXA INSERIR TEXTO.
BOTÃO ENCERRAR: Encerra o jogo e leva à tela seguinte.

Ilustrações:

ARTE – Imagem visível CARTA SORTEADA (como indicado), centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
CAIXA INSERIR TEXTO
BOTÃO SALVAR.
BOTÃO ENCERRAR à direita inferior.

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017



Código da Tela: ENR_ECLLPV_025

Orientações:

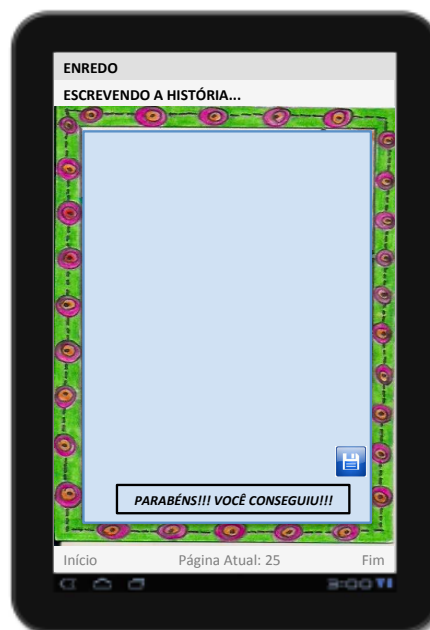
REPETIR modelos CABEÇALHOS E RODAPÉS
Funções MUDAR PÁGINA
IMAGEM: Carta sorteada, centralizada, pequena, parte superior da tela.
TEXTO DE INSTRUÇÕES: Conforme indicado.
CAIXA INSERIR TEXTO na metade inferior da tela cf. Layout.
BOTÃO SALVAR: dentro limites caixa inserir texto. Salva dados no aplicativo para transmissão sincronizada para o servidor. Pode ser acionada tantas vezes quanto o aluno quiser fazer e refazer seu texto.
TECLADO: fica visível quando se clica no interior da CAIXA INSERIR TEXTO.
BOTÃO ENCERRAR: Encerra o jogo e leva à tela seguinte.

Ilustrações:

ARTE – Imagem visível CARTA SORTEADA (como indicado), centralizada, com sombreamento como se estivesse por cima de um monte de cartas.
CAIXA INSERIR TEXTO
BOTÃO SALVAR.
BOTÃO ENCERRAR à direita inferior.

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017





Código da Tela: ENR_ECLLPV_026

Orientações:

PÁGINA DE CRÉDITOS

Ilustrações:

Designer Educacional: Fabiana Carelli

Data: 23/05/2017

