

## VII

### BIBLIOGRAFIA

AGOSTINHO, Santo. *Confissões*. Petrópolis, Editora Vozes, 1987.

ARAUJO, Lucinha. *Cazuza: Só as mães são felizes*. Depoimento a Regina Echeveria . São Paulo, Globo, 1997.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo, Editora Martins Fontes, 1997.

\_\_\_\_\_. *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento – O Contexto de François Rabelais*. Brasília, Editora Universitária de Brasília, 1993.

BANCO DE HORAS, vários. *Aparthoids*. Rio de Janeiro, Banco de Horas, 1998.

\_\_\_\_\_. *Desafios da Prevenção*. Rio de Janeiro, Banco de Horas, 1998..

BARTHES, Roland. *A Câmara Clara*. Rio de Janeiro, Editora Nova Fronteira, 1984

BATESON, Gregory. *Natureza e Espírito*. Lisboa, Publicações Dom Quixote, 1987.

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas I, Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo, Ed. Brasiliense, 1996.

\_\_\_\_\_. *Obras Escolhidas II, Rua de Mão Única*. São Paulo, Ed. Brasiliense, 1996.

\_\_\_\_\_. *Obras Escolhidas III, Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo, Ed. Brasiliense, 1996.

BESSA, Marcelo Secron. *Os perigosos – autobiografia e Aids*. Rio de Janeiro, Editora aeroplano, 1991.

\_\_\_\_\_. *Histórias Positivas - A Literatura desconstruindo a Aids*. Rio de Janeiro, Editora Record, 1997.

BOORSTIN, Daniel J. *Os Criadores*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1992.

CALVINO, Italo. *O Caminho de San Giovanni*. São Paulo, Companhia das Letras, 2000..

\_\_\_\_\_. *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo, Companhia das Letras, 1999.

- CANCLINI, Nestor Garcia. *Culturas Híbridas*. São Paulo, Edusp, 1997.
- CAROLINA, Ana in SILVA, Tomaz Tadeu. *O que é, afinal, Estudos Culturais?* Belo horizonte, Ed. Autêntica, 2000.
- CARRIÈRE, Jean Claude. *A Linguagem Secreta do Cinema*. Rio de Janeiro, Editora Nova Fronteira, 1995.
- CAVALLO, Guglielmo e CHARTIER, Roger. *História da Leitura no Mundo Ocidental*. Rio de Janeiro, Editora Ática, 1998.
- CHALUB, Samira. *Semiótica dos Afetos*. Rio de Janeiro, Hacker editores, 1997.
- COSTA, Jurandir Freire. *A Inocência e o vício*. Rio de Janeiro, Relume-Dumará, 1992.
- \_\_\_\_\_. *Sem Fraude nem favor – Estudos sobre o amor romântico*. Rio de Janeiro, Editora Rocco, 1998..
- DJICK, T. A. Grammaires Textuelles et structures narratives. In: CHABROL, C. *Sémiothique Narrative et textuelle*. Paris, Larousse, 1973.
- EARP, Antônio Carlos de Sá. *A angústia frente à morte*. Rio de Janeiro, SPID, 1999.
- ECO, Umberto. *Sobre os Espelhos e Outros Ensaios*. Rio de Janeiro, Editora Nova Fronteira.
- \_\_\_\_\_. *As Formas Do Conteúdo*. Rio de Janeiro, Editora Perspectiva, 1974.
- \_\_\_\_\_. *Obra Aberta*. Rio de Janeiro, Editora Perspectiva, 1991.
- \_\_\_\_\_. *Seis passeios pelo bosque da ficção*. São Paulo, Editora Schwarcz LTDA., 1994.
- \_\_\_\_\_. *Leitura do Texto Literário. Lector infabula*. Lisboa, Editorial Presença LTDA., 1997.
- ELIAS, Nobert. *A Solidão dos Moribundos*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar editor, 1982.
- ELLMANN, Richard. *Oscar Wilde*. São Paulo, Companhia das Letras, 1993.
- FARACO, C. A. *Linguística Histórica*. Rio de Janeiro, Editora Ática, 1991.
- FAU, Bernard. *Autour des Nuits Fauves*. Paris, Editions Catapac, 1994.

FINK, Bruce. *O Sujeito Lacaniano – entre a linguagem e o gozo*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar editor, 1995.

Diversos, *Formalistas Russos*. São Paulo, Ed. Globo, 1971.

FOUCAULT, Michel. *As Palavras e as Coisas*. São Paulo, Martins Fontes, 1992.

LUSSER, Vilém. *Ensaio sobre a fotografia- para uma filosofia da técnica*. Lisboa, Rogério d'Água Editores, 1998.

FREMAN, Mark. *Rewriting the self, history, memory, narrative*. Londres, Routledge, 1993.

FREUD, Sigmund. *Edição Eletrônica Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Freud (CD-ROM)*. Imago, 1919.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. *História e Narração em Walter Benjamin*. São Paulo, Ed. Perspectiva, 2000.

GAY, Peter. *A Educação dos Sentidos – A Experiência Burguesa, da Rainha vitória a Freud*. São Paulo, Companhia das Letras, 1989.

GOMBRICH, E.H. *Arte e Ilusão, Um Estudo da Psicologia da Representação Pictórica*. São Paulo, Martins Fontes, 1986.

GOULEMOT, Jean Marie. In: ARIÈS, Philippe e CHARTIER, Roger (org.), FEIST, Hildegard (trad.) *História da Vida Privada. Da renascença ao século das luzes*. Vol.2. São Paulo, Companhia das Letras, 1991.

GREIMAS e COURTÈS, *Sémiotique dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Paris, Rachele, 1979.

GREIMAS, A. J. *Du Sens II. Essais Sémiotique*. Paris, Suil, 1983.p.46  
GROUPE d'Entrevernes, *Analyses sémiotique des textes*. Lyon, Press universitaires de Lyon, 1979.

GUMBRECHT, Hans U. *Modernização dos Sentidos*. São Paulo, Editora 34, 1998.

HARVEY, David. *Condição Pós-Moderna*. São Paulo, edições Loyola, 1993.

HAUSER, Arnold. *História Social da Arte e da Literatura*. São Paulo, Ed. Martins Fontes, 1998.

ISER, W. *The Fictive and the imaginary*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1993.

\_\_\_\_\_. *O Ato da Leitura*. São Paulo, editora 34, 1996

JOHNSON, Richard in SILVA, Tomaz Tadeu. *O que é, afinal, Estudos Culturais?* Belo Horizonte, Ed. Autêntica, 2000.

KAUFMANN, Pierre. *Dicionário Enciclopédico de psicanálise*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar editor, 1996.

KONDER, Leandro. *Walter Benjamin, O marxismo da melancolia*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1999.

KOURY, Mauro Guilherme P.. *Imagem e Memória*. Rio de Janeiro, Garamond, 2001.

LECHTE, John. *50 pensadores contemporâneos essenciais*. Rio de Janeiro, Difel, 2002.

LÉVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência*. São Paulo, Editora 34, 1994.

LUCIANO. *Diálogo dos Mortos*. São Paulo, Edusp, 1999.

LYOTARD, Jean-François. *A Condição Pós-Moderna*. Rio de Janeiro, José Olympio Editora, 2002.

\_\_\_\_\_. *O Inumano – considerações sobre o tempo*. Lisboa, Editorial Estampa, 1997.

\_\_\_\_\_. *O Pós-Moderno explicado às crianças*. Lisboa, Publicações Dom Quixote, 1986.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e Pós-cinemas*. São Paulo, Editora Papyrus, 1997.

MANGUEL, Alberto. *História da Leitura*. São Paulo, Editora Companhia das Letras, 1997, p. 149.

MANNONI, Maud. *O Nomeável e o inominável – a última palavra da vida*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1995.

MÁRQUEZ, Gabriel Garcia. *Como Contar Um Conto*. Rio de Janeiro, Casa Jorge editorial, 1995.

MITCHELL W. J. T. *Iconology, Image, Text, Ideology*. Chicago, The University of Chicago Press, 1987.

MORIN, Edgard. *Ciência com Consciência*. Rio de Janeiro, Ed. Bertrand, 1998.

\_\_\_\_\_. *O Homem e a Morte*. Rio de Janeiro, Imago, 1997.

NEGROPONTE, Nicholas. *A Vida Digital*. São Paulo, Companhia da Letras, 2002.

NÖTH, W. *A Semiótica no Século XX*. Rio de Janeiro, Anna Blume, 1996.

PASOLINI, P.P. *Os Jovens Infelizes – Antologia de Ensaio Corsários*. São Paulo, Brasiliense, 1990.

POMORSKA, K. *Formalismo e Futurismo*. São Paulo, Editora Perspectiva, 1972.

PRADO, Raquel A. *Perversão Retórica, Retórica da Perversão*. São Paulo, Editora 34, 1997.

PRINCE, G. *Narratology. The formand functioning of narrative*. Berlin/New York/Amsterdã, Mouton, 1982.

REIS, Carlos e LOPES, Ana C.M. *Dicionário de Teoria da Narrativa*. Rio de Janeiro, Editora Ática, 1979.

RICOEUR, Paul. *Temps e Récit II. La configuration dans le récit de fiction*. Paris, Seuil, 1984.

RIGNEY, Ann. *The Rethoric of Historical Representation*. Cambridge, Cambridge University Press, 1990.

SABATO, Ernesto. *O Escritor e seus fantasmas*. São Paulo, Companhia das Letras, 2003.

\_\_\_\_\_. *Antes do Fim – memórias*. São Paulo, Companhia das Letras, 2003.

SARAMAGO, J. *Ensaio Sobre a Cegueira*. São Paulo, Companhia das Letras, 1997.

SIMOM, Josef. *Filosofia da Linguagem*. São Paulo, Edições 70, 1981.

TEIXEIRA, L. *As Cores Do Discurso*. Rio de Janeiro, Eduff, 1996.

TODOROV, T. *Introdução a Literatura Fantástica*. São Paulo, Editora Perspectiva, 1992.

TORRES, Wilma da Costa. *A Psicologia e a Morte*. Rio de Janeiro, Editora Fundação Getúlio Vargas, 1983.

SANTIAGO, Silviano. O Narrador Pós-moderno. In \_\_\_\_\_. *Nas malhas da Letra*. São Paulo, Companhia das Letras, 1989.

SONTAG, Susan. *Assim viveremos agora*. São Paulo, Companhia das Letras, 1995.

SUSSEKIND, Flora. *Ficção 80: dobradiças e vitrines*. *Revista Brasil*, Rio de Janeiro, ano 2, n.5.

\_\_\_\_\_. *Literatura e Vida Literária: Polêmicas, diários e retratos*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar editor, 1985.

TARNAS, Richard. *A epopéia do pensamento ocidental*. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2001.

URBAIN, Jean-Didier. Morte in Vida/Morte – Tradições – Gerações, *Enciclopédia Einaudi vol.36*, Rio de Janeiro, Ed. Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1997.

VIGOTSKI, L. S.. *A tragédia de Hamlet, Príncipe da Dinamarca*. São Paulo, Martins Fontes, 1999.

WOOD, Paul. *Arte Conceitual*. São Paulo, Cosac & Naif Edições, 2002.

## VIII

## OBRAS DOS SOROPOSITIVOS

ABREU, Caio Fernando. *Estranhos Estrangeiros*. São Paulo, Companhia das Letras, 1996.

\_\_\_\_\_. *Cartas*. MORICONI, Ítalo (org.). Rio de Janeiro, Aeroplano, 2002.

ARAÚJO, Luiz Carlos A. *Almas Gêmeas*. São Paulo, Editora Edicon, 1990.

ARENAS, Reinaldo. *Antes que anoiteça*. Rio de Janeiro, Ed. Record, 1993.

BARROZ, Cazu. *Rock in positivo: um adolescente que decidiu viver com Aids*. Saquarema, JWM Editora, 1999.

BERNADET, Jean-Claude. *Aquele Rapaz*. São Paulo, Companhia das Letras, 1990.

\_\_\_\_\_. *A doença, uma experiência*. São Paulo, Companhia das Letras, 1996.

CAPUCHO, Luís. *Cinema Orly*. Rio de Janeiro, Interlúdio Editora, 1999.

CAZUZA. *Por Aí*. CD-áudio, Polygram. Rio de Janeiro, 1991.

\_\_\_\_\_. *Burguesia*. CD-áudio, Rio de Janeiro, Polygram, 1989.

\_\_\_\_\_. *O Tempo não pára*. CD-áudio, Rio de Janeiro, Polygram, 1989.

COLLARD, Cyril. *Noites Felinas*. São Paulo, Editora Brasiliense, 1989.

\_\_\_\_\_. *Condamné Amour*. Paris, Éditions J'ai lu, 1987.

\_\_\_\_\_. *Lange Sauvage*. Paris, Éditions J'ai lu, 1993.

COLLARD, Cyril. *Noites Felinas*. (filme) Gramercy Pictures, 1993.

DANIEL, Herbert. *Alegres e Irresponsáveis abacaxis americanos*. Rio de Janeiro, Espaço e Tempo, 1987.

\_\_\_\_\_. *Vida antes da morte*. Rio de Janeiro, Jaboti, 1989.

DREUILHE, Allain Emmanuel. *Corpo a Corpo – AIDS, diário de uma guerra*. São Paulo, Editora Paz e Terra, 1989.

JARMAN, Derek. *Blue*. (filme) Londres, Production Company Basislisk Communication. 1993.

LACERDA, Marco. *Clube dos homens bonitos*. Rio de Janeiro, Editora objetiva, 1996.

RIBEIRO, Ésio Macedo. *E Lúcifer dá seu beijo*. São Paulo, Massao Ohno editor, 1999 .

RUSSO, Renato. *Tempestade*. CD-áudio, Rio de Janeiro, EMI, 1996.

\_\_\_\_\_. *Equilíbrio distante*. CD-áudio, Rio de Janeiro, EMI, 1995.

\_\_\_\_\_. *Uma outra Estação*. CD-áudio, Rio de Janeiro, EMI, 1997.

RUDOLF, Mário. *De agosto a agosto com muito gosto*. Rio de Janeiro, Editora Rotom, 1990.

# *ANEXO*

# *Exilados*

*Uma fábula sobre o  
ridículo e o sublime da  
aventura humana de  
contar histórias.*

**Trilhas**

<i>Província de Próvera</i>	<b>238</b>
<i>Ruínopéia</i>	<b>250</b>
<i>Maquet</i>	<b>258</b>
<i>Memória</i>	<b>268</b>
<i>Estado de Procissão</i>	<b>269</b>
<i>Pouso Certo</i>	<b>281</b>
<i>Ondina</i>	<b>290</b>
<i>Balneária Veraneia</i>	<b>294</b>

# *Província de Próvera*

*A febre que ataca os meios de comunicação contemporâneos com narrativas que prometem a realidade no lugar da ficção – criando programas que expõem a “vida real” de cidadãos comuns – já foi acontecimento em uma outra época, em um outro lugar... e, por incrível que possa parecer, em uma ficção.*

## I

### *Uma cidade e seu rei*

Chegando pelas montanhas era impossível ver fincada, naquele vale, uma cidade particularmente bela, a Província de Próvera. A cidade se escondia às margens de um tortuoso rio que a separava da enorme cratera de bordas montanhosas forrada por bosques infinitos.

A vegetação densa parecia querer preservá-la de todo resto do mundo, se é que poderia haver, fora de lugar tão lindo, algum resto de mundo.

Chegando mais perto ouvia-se o burburinho animado da vida alegre da cidade.

Seguindo um pouco além pela única estrada que cruzava a mata, de súbito, estava-se dentro da Província de Próvera. Chegava-se a Próvera sem se dar conta. Andando por suas ruas calçadas com pedras imensas, passava-se por inúmeras casas multicoloridas, que pareciam conduzir qualquer pedestre à praça central, onde era possível ver a enorme fachada do Theatro Municipal ladeando os portões de entrada do palácio real.

Em Próvera era difícil saber que construção era mais imponente e mais repleta de magia, se o teatro, com sua constante promessa de fantasia; ou o palácio, que abrigava a fascinante realidade da nobreza; ou ainda as inúmeras casas humildes da população que montavam um mosaico colorido.

A alegre Província de Próvera, no entanto, era governada por um rei austero. Pietro era o seu nome. Severo e introspectivo, Pietro só se modificava

quando em contato com sua maior paixão, o teatro. Não por outra razão, era o Theatro Municipal de Próvera a construção mais importante depois do palácio.

Apesar de distante e taciturno, o rei tornava-se uma criança quando em seu camarote, assistindo a um novo espetáculo. Um grande montante de moedas de ouro era retirado anualmente da renda de Próvera para financiar espetáculos, patrocinando os artistas locais ou convidando companhias vindas de fora.

Pietro não poupava esforços para o seu maior deleite: viajar através das histórias trazidas pelas mais diversas montagens. Sentia-se o mais privilegiado dos governantes, conhecia todo o mundo sem jamais ter saído de sua cidade. Era o maior dos conquistadores, sem ter pilhado um vilarejo sequer.

Visitara ‘as Arábias’ em uma montagem de *As Mil e Uma Noites*, estivera em Verona quando assistiu a *Romeu e Julieta* e em Veneza por ocasião de *Desdemôna*. Conhecera hábitos e costumes exóticos como as leis egípcias, em *Aída* ou a rixa entre gangues de Nova York, em *West Side Story*. Todo o mundo passava em Próvera dentro daquela arquitetura mágica, fazendo o rígido Pietro chorar como um menino, mesmo que fosse a vigésima vez que assistisse à tragédia de Édipo, ou gargalhar diante do primeiro personagem cômico do Ocidente, construído por Sófocles para *Antígona*.

No entanto, nesta tarde, ou já no final dela, a cidade e seu governante mudariam definitivamente! Era o dia da estréia de um espetáculo muito esperado pelo rei, e toda a corte se arrumou com pompa para ir ao Theatro Municipal assistir ao grande evento.

## II

### *A decepção*

Chegando em seu camarote, o rei saudou economicamente a platéia, que se levantou com sua chegada, como de costume. Sentou-se e logo assumiu um ar solene e concentrado. Na platéia, no balcão e nos outros camarotes, todos também se sentaram, e, no fosso em frente à ribalta, o maestro acenou impávido para que a orquestra desse os primeiros acordes da melodia da abertura.

Apagaram-se as velas na platéia, e, no palco, foram abertas as enormes cortinas. Começava a magia.

No procênio, um bufão com vestes rasgadas apresentava a narrativa, tendo ao fundo um cenário ilustrando a entrada de um castelo monumental.

O bufão e sua narrativa pareciam anunciar inconscientemente a tragédia que aguardava a história da bela província. Uma música funesta acompanhava o personagem, que prosseguia apontando para o enorme portal vazado no cenário:

*– Apesar de se terem alimentado de minhas mentiras por tanto tempo, são elas que me fazem ser expulso nesta hora tão ingrata. Da esfinge de onde surgiam minhas histórias nasce também o enigma que não consegui responder ao rei.*

*Perdido no sonho que eu mesmo criara para entretê-los, fui condenado a voltar imediatamente à realidade dos fatos e não consegui.*

*Minha história assumia ares insanos, como só um sonho pode construir, e a platéia me cobrava uma lógica qualquer no que contava. Não conseguia.*

*Um brilho distante manteve-se em meus olhos, apesar dos angustiados pedidos do rei por provas. Minha história seguiu desobediente, e cá estou eu sofrendo por meu ato ilícito, por minha insubordinação.*

*Não como mais à mesa dos nobres, não dormirei mais em lençóis de seda, mas não poderia, de qualquer forma, achar as provas que supunha existir o rei.*

Neste momento, o bufão volta-se para o portal e de costas para a platéia esbraveja:

*– Que provas querias, oh, grande monarca?*

No camarote, o rei Pietro se debruça, tenso e totalmente absorto pelo drama do pobre personagem. Em desespero ainda maior, o bufão se apóia no cenário e volta a berrar:

*– Que provas?*

Nesse instante, a mão do ator escorrega. Desequilibrado, ele se apóia com mais força em uma das bordas do cenário, que não sustenta seu peso e rompe as frágeis cordas que fixavam a suposta entrada do palácio.

Todo o cenário despenca de súbito, vazando no corte do portal o ator solitário em cena.

Um ruído seco e ensurdecido acompanha uma nuvem de poeira. Pouco a pouco, com o baixar do pó, pôde-se ver então as coxias com suas armações de madeira, os atores da próxima cena ainda ajeitando os figurinos, e o dorso da

fachada suntuosa do cenário despencado no chão, revelando todo o embuste do teatro. O ator, surpreso de ter sido poupado de tão perigoso acidente, agacha-se para recuperar o fôlego.

O fôlego do Rei Pietro, que também estava contido – ainda que por outros motivos –, soltou-se, expandindo sua enorme caixa torácica com um bufar de ódio. Apesar de apaixonado pelo teatro, Pietro jamais conhecera o verso de suas histórias.

Fã incondicional das montagens, nunca se precipitara para fora de seu camarote senão para voltar ao palácio silencioso e introspecto, tentando fazer com que demorasse um pouco mais a sumir na ineficaz memória a aventura vivida. Mas agora estava chocado por ver sua emoção e sua fantasia serem interrompidas por aquela infâmia! Quem ousava profanar seu templo de imagens com tão aviltante revelação? Que dor insuportável trazia seu olhar debruçado sobre as costas toscas da fachada mentirosa...

Como uma criança enganada, ergueu-se e bradou aos guardas:

– *Enforcuem todos os que neste palco estiverem. Músicos, atores, maquinistas... morram todos os assassinos de meus sonhos.*

Enfurecido, voltou as costas para o bufão ainda atônito e saiu. Sem a companhia das imagens fantásticas de alguma história, o impiedoso rei voltou ao palácio entorpecendo-se de rancor. Passou aquela noite a chorar escondido em seu quarto, decepcionado com a fragilidade de sua mágica construção, e, falando com seus próprios botões, prometia em sussurros de raiva vingar-se de tão amarga revelação.

### III

#### *A sentença*

No dia seguinte, na praça central, ergueu-se a forca há muito esquecida nos porões do castelo. Pietro decretou o fechamento definitivo do Theatro Municipal, a expulsão para o bosque de todo e qualquer artista, e a proibição de qualquer forma de história que não fosse verdadeira.

A pacífica província de Próvera viveu naquela manhã um espetáculo de horror, em que toda a companhia teatral foi enforcada em praça pública, enquanto os demais artistas eram exilados da cidade.

Eles migravam com pequenas trouxas. Atravessavam o largo canal que circundava a cidade em uma balsa precária, indo rumo ao bosque desconhecido e ainda se sentiam afortunados por ter sido poupados de sina mais definitiva, como o enforcamento dos outros artistas.

Antes profissionais respeitados na cidade do teatro, eram agora exilados pelo rancor do monarca.

Nos próximos dias, cumpriram-se as ordens reais e foram queimados os livros com histórias improváveis, foi demolido o teatro e substituiu-se definitivamente o vocábulo “*estória*” por “*História*” com “H” maiúsculo, que deveria apenas relatar a verdade.

## IV

### *A descoberta*

Pietro demorou a se recuperar do trauma, a cidade viveu meses silenciosos e tristes acompanhando o humor de seu governante. O rei, taciturno, percorria as ruas e recolhia-se em longas temporadas dentro de seus aposentos reais.

No entanto, um dia, andando pela alameda principal, Pietro, mais austero e soturno do que sempre fora, reparou, através da janela de uma casa, a discussão de um casal. Parou por alguns instantes e ordenou silêncio aos que o seguiam. Aproximou-se cautelosamente da janela e ficou tentando consumir a história que envolvia a briga.

Traição? Doença? Falta de dinheiro? Silencioso, permaneceu ali junto com seu cortejo que não entendia seu interesse.

Ao terminar a briga, o casal se abraçou, chorando, e fez as pazes, beijando-se diante do olhar incógnito do rei. Lágrimas emocionadas encharcaram os olhos de Pietro, que, desde o fim do Teatro, não se sentia assim.

Naquele dia, Pietro teve uma idéia: na falta do teatro para entretê-lo, assistiria, agora, à vida real através das janelas das casas da população. Quantas histórias estariam guardadas nos casarios da Província de Próvera! Que tolice ter gasto seu dinheiro naquele teatro dissimulado, com tantas histórias prontas e verdadeiras ao redor de seu palácio.

Conclamou todos os conselheiros e ministros e criou um novo decreto – como de costume – ordenando que, a partir daquele dia, uma nova atividade

pudesse entreter a sua amada província. A cada semana se escolheria uma casa e, em sua janela, seriam colocados assentos para que a nobreza pudesse assistir às histórias que vivia a população de camponeses.

No início, o povo estranhou o decreto, mas, na outra semana, lá estavam os nobres sentados em frente à janela da casa dos Lombarditos – a primeira família sorteada.

Na fachada da casa selecionada era fincada uma bandeira vermelha com o brasão do rei e no umbral das janelas eram colocadas passadeiras de veludo para preparar a cerimônia, que passou a ser chamada de “Janel”.

O Janel se tornou um divertido passatempo para os nobres de Próvera, e se, no começo, os camponeses se constrangiam em ver sua intimidade devassada, logo começaram a mudar de atitude!

A presença do rei na janela, a bandeira com o brasão da dinastia e até o veludo no umbral passaram a se tornar também um acontecimento para os camponeses escolhidos. Quando poderiam desfrutar de tanto luxo e nobreza, senão quando escolhidos para o Janel? Assim, em vez da timidez dos estreates Lombarditos, a população começou a ansiar pelo dia do Janel. Quando escolhidos, arrumavam as casas, colocavam na mesa a melhor toalha e nas camas as mais belas colchas que, antes, eram usadas apenas nos festejos de natal. As mulheres vestiam as melhores roupas e arrumavam os filhos para o olhar curioso do rei. Os homens, por sua vez, simulavam falar de coisas frugais, mas sempre achavam uma oportunidade de realçar seus talentos para tentar impressionar os mais abastados, utilizando o Janel como uma oportunidade de mudar de vida.

Começavam a surgir histórias de moças solteiras que foram descobertas por duques e levadas em concubinato para seus ducados ou de crianças que, por terem demonstrado seu talento como artesãos, foram contratadas por nobres. Em pouco tempo, para a pobre população de camponeses, a atividade virou uma esperança de ascender socialmente, e, assim, preparar-se para o Janel tornou-se tão importante como preparar a ceia do natal.

O Janel fazia o rei rir e chorar com o cotidiano de sua população, e, notando a vocação de Pietro em se vulnerabilizar diante de uma história, alguns camponeses, em vez de simular talentos, começaram a expor suas dificuldades

para comover o rei e com isso conseguir – pelos caminhos da piedade – uma ajuda que tornasse menos árdua a vida mantida por parcas economias.

Por conta disso, o Janel foi se diversificando... ora era uma oportunidade para a população de expressar sua vaidade, ora era uma tentativa de comoção piegas. O rei comentava os diferentes Janéis, que iam de uma superficial comédia de costumes até um dramático espetáculo estilo “mundo cão”, e nem se importava de estar consumindo narrativas fabricadas com as mais diversas intenções, da mesma forma como antes nunca se detivera na falsidade dos cenários do Theatro Municipal.

## V

### *Os Exilados*

Enquanto a Província de Próvera aprendia a gostar do Janel, no bosque, depois do rio, se instalaram os artistas que foram expulsos da cidade.

Atores, romancistas, músicos e pintores tiveram que se adaptar ao exílio de Próvera em um lugar sombrio e inóspito.

Depois de algum tempo ocupados em construir cabanas e encontrar meios de sobrevivência, os artistas decidiram montar no centro de uma clareira um enorme palco para voltar a produzir seus espetáculos. Os pintores faziam enormes painéis que seriam os cenários, os escritores recomeçaram a escrever roteiros e os atores ensaiavam o primeiro espetáculo do exílio que se chamaria *As Criaturas do Bosque*.

Com medo de serem descobertos por Pietro e de pagarem pelo conteúdo subversivo da peça, que continha críticas ferozes ao rei, resolveram usar apenas o recurso da mímica – para que não vazasse o som – e figuras simbólicas para narrar a tragédia que assolara suas vidas.

Em uma noite clara de lua cheia, usando como iluminação extra pirilampos aprisionados em pequenas gaiolas, os exilados de Próvera estrearam seu espetáculo.

Uma linda metáfora do exílio era narrada através de duendes e fadas.

Muitos anos se passaram sem que as populações dos dois lugarejos voltassem a se encontrar.

Em Próvera se faziam cada vez mais Janéis, e, no bosque, os exilados montavam inúmeros espetáculos de mímica.

As gerações se sucederam sob esse regime, e, logo, os mais novos da Província não sabiam dos artistas exilados – assunto proibido em Próvera – e os mais jovens, no bosque, não sabiam da existência de Próvera – assunto proibido – senão por metáforas.

Pietro envelheceu como qualquer um e foi, gradativamente, perdendo o interesse pelos Janéis, que se tornavam pastiches, farsas montadas pelos camponeses, tão ingratos ao soberano quanto o dissimulado teatro.

## VI

### *O desaparecimento*

Até que, um dia, já muito velho, o rei Pietro desapareceu sem deixar rastros, sucedendo-o seu filho Nientepiu. Nientepiu, apesar de muito triste com o sumiço do pai, assumiu o reino mantendo as regras ditadas pelo antigo monarca.

## VII

### *A Transgressão*

Os anos se passaram insidiosos até que, em uma manhã, um descendente dos Lombarditos, ainda muito jovem, estimulado pelos Janéis, resolveu inverter as regras do jogo e se dependurou na janela do palácio para assistir à vida dos nobres. Um duque que, escondido atrás de uma escultura, bolinava uma das criadas, levou um susto ao notar o pequeno Lombardito na janela. A criada berrou e saiu correndo, assustada, e o duque mandou que viessem os guardas.

Os guardas pegaram o menino e, junto com o duque, indignado, o levaram ao encontro do rei.

O rei, nessa época, já era Tulus, filho de Nientepiu, que falecera, e, portanto, neto de Pietro.

Depois de ouvir a história contada pelo duque, Tulus revoltou-se contra o menino. Apesar de Lombardito alegar estar fazendo Janel, Tulus o condenou por desrespeitar as leis do decreto que instituíra o Janel: *“Era preciso comunicar com antecedência aos observados, deveria se evitar a exposição de acontecimentos*

*sexuais e escatológicos e deveria se limitar às janelas das casas dos camponeses.”*

Lombardito infligira as três regras, tinha que ser exilado da cidade!

Enraivecido com a injúria, Lombardito clamou por justiça.

Vendo nos olhos revoltados do rapaz a injustiça do decreto e temendo a semente de um motim pernicioso, de uma revolução, os conselheiros se aproximaram de Tullius e o orientaram sobre o risco. Tentando ser mais sensato, Tullius apenas condenou o rapaz pela falta de ética de não fazer o aviso prévio e por não respeitar certas regras de privacidade, prometendo repensar o veto às janelas do palácio e esquecendo a ordenação de exílio.

Na semana seguinte, depois de muito discutirem, os nobres decidiram refazer o decreto do Janel de forma a torná-lo mais justo. Colocaram uma cláusula permitindo um Janel em janelas do palácio a cada cem Janéis nas janelas dos camponeses.

Era uma relação justa, dada a proporção entre a quantidade de camponeses e a de nobres.

No entanto, criou-se um esquema preparatório ainda maior para os Janéis no palácio. Deveriam ser protegidos os tesouros, os segredos de estado e os inúmeros escândalos ou, senão, a medida paliativa do novo Janel poderia se transformar em ameaça à soberania de Tullius.

As riquezas deveriam ser expostas na exata proporção do fascínio, mas deveriam também evitar levantes contra as injustiças sociais. Podiam-se mostrar fatos excêntricos e reveladores, alguns casos amorosos proibidos, mas com o cuidado de não denunciar nenhuma perversão menos digerível.

O decreto agradou à população, que se entretinha em ver a vida luxuosa encenada pelos nobres nos Janéis do palácio. Lombardito se viu satisfeito com a medida justa, mas perdeu o interesse por estes Janéis que sabia serem apenas engodos.

No entanto, esse não seria o único incômodo gerado pelo menino ao nobre descendente de Pietro.

## VIII

### *Algo assusta o corajoso*

Em uma noite de lua cheia, depois de findos seus afazeres, Lombardito resolveu ir nadar no rio que circundava a cidade. Nadou até a margem oposta e deitou-se na entrada do bosque para descansar da atlética investida.

Deitado na relva, ouviu alguns passos e se levantou para tentar enxergar algum movimento. A mata estava inerte. Corajoso, como sempre, Lombardito entrou no bosque à procura do que fizera o ruído.

Chegando próximo à clareira, ele pôde ver uma luminosidade esverdeada.

Lombardito aproximou-se lentamente, escondendo-se atrás das árvores e viu um enorme palco, onde os exilados encenavam mais um espetáculo de mímica. A luz esverdeada vinha da gaiola de pirilampos, que dava uma atmosfera mágica à encenação.

Em cena, comemoravam-se os cinquenta anos da montagem inaugural, exibindo-se o primeiro espetáculo dos exilados: *As Criaturas do Bosque*.

Lombardito ficou estarrecido. Os personagens silenciosos da fábula pareciam magia para o menino. Podia ver fadas vestidas de flores, duendes com chapéus de folhas e monstros terríveis decorados com galhos de arbustos. Eles se movimentavam vagorosamente, como se vindos de outra dimensão, e seus gestos contavam uma história que Lombardito desconhecia.

Com os olhos vidrados pela cena, Lombardito permaneceu estático, acompanhando a narrativa.

De súbito, uma mão pesada apoiou-se em suas costas, e Lombardito deparou-se com um velho de olhos lacrimejantes. Assustado, desvencilhou-se do toque e saiu correndo pelo bosque para voltar a sua província. Nadou mais rápido que nunca e, naquela noite, não conseguiu dormir, impressionado com o que havia visto.

## IX

### *O conselho*

Mas nada é muito simples para o pequeno Lombardito. Sendo assim, resolveu contar tudo ao rei, alertando sobre uma cidade mágica com seres exóticos escondidos nas fronteiras de Próvera.

Tulius, desconfiado de tão absurda história, programou uma excursão ao tal bosque, guiada pelo menino. Deveriam ir apenas alguns soldados, os conselheiros, o rei e o menino, de maneira a manter sigilo para não provocar alarde na cidade.

Atravessaram o canal em uma noite de lua cheia, como recomendado por Lombardito, e o seguiram silenciosos até a clareira. Ao chegar no local indicado pelo menino, qual não foi a surpresa de todos ao encontrar o lugar deserto.

No chão, algumas pegadas e restos de utensílios, como se deixados por pessoas que tivessem fugido às pressas. Lombardito caminhou na frente e pôde ver, largada na folhagem, uma gaiola aberta e algumas pétalas de flores. O rei, intrigado com os vestígios, ordenou aos guardas que fizessem sentinela no local, e, se não fosse comprovada a história absurda de Lombardito, ele deveria ser punido, finalmente.

Tulius e os conselheiros voltaram para a Província de Próvera, e Lombardito ficou um pouco mais, decepcionado com o acontecido e segurando na mão a gaiola vazia.

Quando, se recuperando da frustração, o rei voltava à cidade com os conselheiros, uma mão tocou seu ombro e, assustado, pôde ver a velha figura que Lombardito encontrara. Longe dos guardas, mas ainda cuidadoso, o velho sussurrou ao jovem monarca:

*– Esqueça as provas... elas não servem de nada, são tão fugazes e perigosas como a vida. E perdão por tantos erros.*

Os conselheiros e Tulius, espantados com o estranho personagem, ficaram estáticos sem reação. O velho eremita, vestido em trapos, deu as costas e sumiu por entre as árvores.

## X

### *O eterno monarca*

Tulius e os conselheiros voltaram atônitos para Próvera e decidiram acatar a advertência do misterioso senhor. Não sabiam quem ele era, **mas não ousaram questionar seu olhar severo**. Tulius ordenou aos guardas que voltassem e, mais uma vez, libertou Lombardito de sua condenação.

Próvera voltou a viver os dias ignorando o acontecido, à exceção de Lombardito, que pregara na janela do quarto a estranha gaiola vazia.

Os exilados haviam fugido daquela região, indo procurar outra clareira em bosques ainda mais distantes por ter sido alertados por um velho mendigo da chegada de invasores bárbaros. Nenhum dos exilados conhecia o tal velho, **mas não ousaram questionar seu olhar severo**.

Assim, mais uma vez, Próvera e os exilados obedeciam ao antigo monarca, Pietro. Ainda que sem sua coroa, ainda que vestido de trapos, o imperador centenário e foragido novamente exilava os artistas e mantinha Próvera condenada à ignorância.

## XI

### *O eterno subversivo*

Numa noite, no entanto, Lombardito acordou e pôde ver, surpreso, um pirilampo preso na estranha gaiola.

# *Ruínopéia*

*A grande definição de 'moderno', é a capacidade de gerar algo novo. E, para tanto, o maior pressuposto é a constante produção de ruínas. Mas... e quando ruínas e construções não forem mais novidade?*

## I

### *A longa jornada*

Ao deixar o bosque de Próvera os exilados começaram uma longa viagem. Por entre a mata que se adensava ao se afastar da cidade, vários foram os obstáculos daqueles artistas. Mas seguiam, impávidos, obedecendo à profecia do velho misterioso, que passaram a chamar de conselheiro. Planejavam em sua próxima parada montar uma nova encenação que falasse a respeito do misterioso profeta; a idéia de uma nova montagem consolava mais os exilados do que a própria idéia de um paradeiro.

Levavam consigo poucas coisas para que a jornada fosse possível, alguns frutos, alguma caça e peles para se abrigar do frio. À medida que subiam a encosta a temperatura ficava mais baixa, dificultando cada vez mais a viagem. Todos ansiavam pela chegada ao topo, o que indicaria o início da descida para o outro lado da montanha e, por conseguinte, o aumento da temperatura. No entanto, a caminhada era longa, e logo na primeira noite de sono, vários integrantes do grupo adoeceram.

## II

### *A peste*

Ao amanhecer os mais idosos e os muito novos apresentavam muita febre e um quadro respiratório grave. Eles continuavam a caminhada lentamente, mas logo foi preciso que alguns grupos parassem para cuidar dos enfermos enquanto os demais seguiam. No entanto, a grave doença que acometia os exilados em pouco tempo se transformou em epidemia. Os grupos que continuavam levavam consigo o vírus, e logo os sintomas não poupavam nem os mais fortes. Foram se formando vários grupos de enfermos, e as condições adversas os transformavam

em moribundos e logo depois em cadáveres. Como o frio só aumentava na difícil escalada, os exilados gradualmente se tornavam restos mortais depositados em pequenos grupamentos ao longo da encosta.

Quando chegaram ao topo da colina, só havia três integrantes:: um jovem chamado Olhar, uma mulher grávida cuja graça era Tema, e uma senhora idosa e muda que todos apelidaram de Sentir. Embora frágeis e assustados, os três foram tomados de grande esperança ao avistar uma enorme planície de vegetação rasteira. Eles seguiram então, agora descendo a montanha.

A velha, reconhecendo seu cansaço, pediu que os mais jovens fossem na frente, no ritmo que lhes permitia a idade. A moça grávida resistiu por conta de seu estado, mas Olhar, o rapaz, propôs seguir mais rápido para buscar ajuda. Assim foi feito, e Olhar seguiu, veloz, ribanceira abaixo e nunca mais foi visto novamente. Talvez tenha se acidentado ao descer tão velozmente a escarpa. Tema, e Sentir caminhavam lentamente até que no meio da encosta se rompeu a bolsa de Tema e ambas pararam a fim de aguardar o parto. A velha senhora, muito experiente em trazer novos rebentos ao mundo, tranqüilizou a jovem Tema que, encostada em uma pedra deu à luz um lindo menino. Mas a virose que atingira a todos os outros já havia enfraquecido Tema, e, logo que pôde sorrir ao ouvir o pranto do filho, ela morreu diante de Sentir.

A velha senhora colocou uma flor sobre Tema e cobriu-a com um xale que a protegia do frio. Sentir, embora frágil, foi tomada por uma força excepcional que a fez continuar a jornada alimentando o pequeno menino. Talvez o que lhe concedesse tamanha resistência fosse a certeza de que aquele menino, depois do sumiço de Olhar e da morte de Tema, era o último herdeiro dos exilados.

### III

#### *O Herdeiro do nada*

O menino foi criado por Sentir, mas, por conta da sua mudez, ele permaneceu sem nome e sem saber falar. A planície e seu clima ameno possibilitaram melhores condições à velha senhora e ao menino para continuarem sua jornada de exílio. Sentir ensinava ao menino como caçar e conseguir os frutos para sobreviver, porém, os anos passavam enfraquecendo a senhora, cada vez mais frágil e fortalecendo o menino, cada vez mais robusto.

O menino sem nome, sem fala e sem povo seguiu tendo como família apenas Sentir, que freqüentemente via nele todo o povoado que padecera. Mas o fazia silenciosa, sem que o menino pudesse saber.

## IV

### *A próxima cidade*

Uma manhã os dois acordaram e puderam ver, já à luz do dia, uma enorme construção não muito distante. Ergueram-se, curiosos, e vislumbraram em seu entorno um pequeno povoado. Ambos se entreolharam sorrindo, e esse foi o último sorriso de Sentir.

O menino chorou a morte do que era toda a sua família e correu em direção ao povoado que protuía no horizonte. Corria enquanto as lágrimas despencavam arrastadas pelo vento da velocidade. Corria e nesse gesto de fuga recuperava definitivamente a sua condição de exilado; corria como se a velocidade pudesse afasta-lo da morte de Sentir e como se correr fosse o único movimento que aprendera.

Exausto, mas ainda veloz, sem lágrimas, mas ainda sentido, o menino tropeçou em um enorme cascalho e, do chão, pôde avistar a cidade de Ruinopéia.

## V

### *A próxima cidade*

Levantando-se assustado o menino pôde ver um enorme canteiro de obras. Andaimes cercavam construções onde inúmeros trabalhadores levantavam prédios, pontes e monumentos. O menino se aproximou, e, logo na entrada, encontrou um homem que começou a medi-lo com uma fita métrica. Silenciosamente o fez e o deixou sozinho novamente. Logo depois retornou com algumas roupas e duas caixas de ferramentas.

Largou as pesadas caixas no chão e, entregando as roupas, perguntou ao menino:

– *Preferes trabalhar nas demolições ou nas construções?*

O menino sem entender nada deu de ombros e fez com a mão que nada entendia. O homem, intrigado, continuou:

– *E então? demolição ou construção?*

O menino muito nervoso e ouvindo pela primeira vez a voz humana emitiu um grunhido ao tentar imitar o estranho anfitrião.

– *Você não fala? Não pode falar?* – Perguntou o homem cruzando os dedos na boca.

O menino fez que sim com a cabeça compreendendo o gesto do senhor.

– *Ah! Meu Deus do céu! Então eu peço que Gioventina me mande operários e eles me enviam um mudo!*

## VI

### *Gioventina*

Gioventina era uma cidade com grande densidade demográfica e grandes dificuldades financeiras que mandava seus jovens para trabalhar em Ruinopéia, onde nunca faltava serviço. Com certeza o senhor estava tomando o último exilado de Próvera por um imigrante de Gioventina.

## VII

### *Um nome*

– *Bem, então eu decido por você!* – Pegando a mala da esquerda disse enfaticamente – *Junte-se àqueles, eles trabalham na demolição. No entanto, esteja sempre atento, não pense que essa função exija menos atenção que a construção.*

O menino acatou a ordem e juntou-se ao grupo que com marretas derrubava uma enorme parede, podendo-se ver por trás, o segundo grupo, construindo outra.

Ao chegar perto dos operários, um deles exclamou: “Lá vem outro!” Ouvindo o som o menino repetiu com dificuldade “*outro?*”. Todos riram da pronúncia grotesca do menino, e logo aquele som virou sua alcunha. Como ele não tinha nome, todos passaram a chama-lo de *Outro*, sempre com a entonação estranha de sua pronúncia trôpega. *Outro* era ali um indício de repetição, de

novamente algo, mas *outro* era para aquele imigrante também todo sentimento em relação àquilo que não é seu...

Nesse grupo de operários o menino conheceu Evaldo, e logo se tornaram amigos. Evaldo lhe ensinou a difícil tarefa de demolir sem prejudicar o trabalho dos construtores, lhe apresentou a cidade e ensinou-o a ler e escrever nas horas vagas. Em pouco tempo, Outro já sabia falar e havia superado sua pronúncia difícil do começo por uma bela imitação.

## VIII

### *Ruínas e construções*

Evaldo lhe levava-o a vários passeios por Ruinopéia e, assim, ele pôde conhecer aquele lugar estranho. A cada quatro anos a cidade elegia um governante, que obrigatoriamente, não podia ser de nenhum partido que já tivesse eleito alguém algum dia. Assim, ao eleger um governante, o partido se preparava para seu fechamento, já que perdia sua função no regime de leis da cidade.

Além disso, as eleições eram sempre muito agitadas, com vários partidos competindo em uma luta acirrada. Por essa razão, quando uma eleição terminava, o novo governante tratava logo de remover os rastros da última gestão e colocar suas marcas na cidade. Por conta dessa política, a cidade encontrava-se permanentemente imersa em ruínas e construções. Mal se acabava de reconstruir a cidade nos moldes do último eleito, já estava na época de demolir para realizar as novas construções do novo empossado.

A febre por apagar os rastros era sempre justificada por si mesma. Os governantes alegavam que as últimas construções tinham sido impostas e que representavam um poder ditador; por conta disso, era preciso demolir e reconstruir a cidade. Assim, Ruinopéia se afogava em uma compulsão revolucionária e era permanentemente destruída e reconstruída, em um gesto contra um poder instaurado, mas que sempre gerava novas formas de poder.

Se um eleito usasse azul e arcos pontiagudos, o próximo faria questão de erguer portais sem arcos e pintados de verde, o posterior usaria arcos curvos e vermelhos, e assim por diante. A cada quatro anos tinha-se uma nova cidade.

Na véspera da eleição havia um dia que já se tornara festivo em Ruinopéia, o Dia da Inauguração – era a data em que se finalizava a reconstrução nos novos moldes, o que se dava justamente na véspera da sucessão. Naquele dia era feriado na cidade, e os habitantes paravam para ver como havia ficado a versão erguida recentemente. Mas eles tinham apenas um dia para ver a nova cidade, pois no dia seguinte o novo partido e o novo governante recomeçavam o trabalho que era a sina de Ruinopéia.

Por conta dessa intensa produção, Ruinopéia sempre recebia imigrantes para trabalharem sua reconstrução. A cidade crescia a passos largos e crescia também o número de partidos e pretendentes a governantes.

## IX

### *Outra subversão*

Outro foi aprendendo a conviver com a vertigem de paisagens daquela cidade e nos dias de inauguração aproveitava a folga para desenhar a cidade que havia ajudado a construir. Outro só mostrava seus desenhos para seu amigo Evaldo, pois sabia que em Ruinopéia era considerada subversiva a lembrança da última gestão. Mas Outro se apegava às suas produções, e o desenho era a única forma de guardar a recordação. Rapidamente ele acumulou uma diversidade de pranchas que documentavam a estranha história dessa cidade.

## X

### *O exagero*

Com o aumento da população e dos partidos decidiu-se em Ruinopéia que as eleições deveriam ser bienais, para que todos tivessem acesso ao poder. Mais operários foram contratados para que as reformas fossem mais rápidas, e se cumprisse agora, de dois em dois anos a reconstrução da cidade.

Mas o aumento da emigração de jovens aumentava a população e conseqüentemente a quantidade partidos. Assim também, cada vez mais diminuía o período de governo, que se tornou anual, semestral e finalmente mensal.

Com governos mensais quase não se podia comemorar o Dia da Inauguração, que passou a durar apenas algumas horas. A cidade ia-se erguendo

por entre andaimes que sustentavam as novas elevações e ajudavam a escorar o que era gradualmente demolido. Mas esse ritmo acelerado começou a fazer com que a cidade não tivesse mais como se livrar dos escombros, e podia-se ver, mesmos nos dias de inauguração, novas fachadas ladeadas por cascalhos.

Outro se tornava um exímio desenhista pela velocidade com que tinha que desenhar, e em suas ilustrações apareciam cada vez mais cascalhos cobrindo partes das fachadas. A cidade não parava de aumentar sua densidade demográfica e o ritmo de sucessões. Escombros começaram, apesar de toda a política de destruição, a falar de outras gestões. Assim, na inauguração de uma Ruinopéia rosa, por opção de um novo partido, podiam-se ver escombros que tingiam a cidade com os azuis, verdes e vermelhos das antigas gestões.

Ruinopéia já não conseguia, no entanto, reduzir seu ritmo de sucessão, e chegou o dia em que um poeta cantou “*Aqui já não se sabe o que é ruína e o que é construção*”. Um grande colapso tomava conta da cidade...

## XI

### *O recomeço de fato*

Já não era mais possível saber o que era dentro e o que era fora nas construções. O entulho criava uma continuidade entre a rua e o interior das casas. As coberturas que poderiam definir esses limites estavam inacabadas em alguns trechos e parcialmente destruídas em outros, e, assim, o público e o privado se misturavam em uma cidade sem uma planta baixa viável de ser compreendida.

Nessa crise entre o particular e o coletivo, Outro seria a primeira vítima. Logo não era mais possível manter o sigilo de seus desenhos, e um dos guardas da cidade achou sua obra. Mexendo em cascalhos multicoloridos, o guarda pôde ver rolos de papéis empoeirados, Ao retirá-los, com muita dificuldade, tombou sobre si uma infinidade de desenhos multicoloridos retratando cada uma das identidades dos últimos muitos anos de Ruinopéia. Chocado com a obra de Outro, aquele soldado teve pela primeira vez contato com a história: aqueles desenhos retirados dos escombros davam uma dimensão de eternidade aos transitórios aspectos da cidade, eternidade tão criminosa em Ruinopéia.

Outro voltou ao lugar de sua casa/logradouro e encontrou, como de costume, transeuntes como em qualquer lugar nessa cidade sem limites. Vendo os desenhos na mão do guarda, largou suas ferramentas no chão e em um ímpeto há muito esquecido pôs-se a correr. Correu fugindo do crime que cometera e deixando para trás seus desenhos e toda a cidade que aos poucos ruía em sua impossibilidade.

Como em uma certa passagem bíblica, Outro seguiu correndo sem olhar para trás, e por isso jamais viu ruir a cidade que ajudara a construir e destruir simultaneamente.

# Maquet

*Diante dos recursos que nos ajudam a representar o mundo, vários já foram as teorias que apontam o risco de se confundir o mapa com o território, mas isso nunca será um problema em Maquet.*

## I

### *A sina de exilado*

Outro corria pela planície que cercava Ruinopéia em direção a um grande cerrado de árvores retorcidas e terreno árido. Sua corrida fazia com que uma poeira vermelha fosse levantada do solo, e um pássaro, que o visse de cima, enxergaria apenas um rastro de nuvem sanguinolenta que aumentava à medida que seus passos o afastavam de Ruinopéia.

Expulso e abandonado, ele confirmava a saga de sua família de artistas, a saga das viagens de exílio, em que até as saudades eram impossíveis... o que lembrar de uma cidade ruída? O que lembrar de uma infância sem pouso certo? Paisagens passageiras eram as grandes companheiras daquele homem, agora robusto e rígido por tantos anos de viagens, construções e demolições.

## II

### *O mundo e sua previsibilidade*

Outro tanto correu, que não tardou em chegar em um novo povoado.

## III

### *A calma*

Diferente da visão que teve ao chegar em Ruinopéia, ao aproximar desse povoado Outro não pôde encontrar construções. Um amontoado de tendas retangulares cobria o terreno árido, fazendo-o parecer uma enorme colcha de retalhos. As tendas eram precárias. Uma cobertura de lona esverdeada era

sustentada por quatro hastes de madeira. Embaixo das tendas a sombra criava outra dimensão para aquela região tão quente. Escura e fresca, o ‘sob a tenda’ era um abrigo onde a temperatura e a luminosidade geravam uma atmosfera muito particular. Retângulos de sombras montavam um mosaico cujos os vão eram feitos de nesgas de chão iluminado. E nesses retângulos era possível ver mulheres e homens fazendo alguns trabalhos manuais, crianças brincando, velhos dormindo, tudo em um ritmo muito suave, em uma atmosfera de tranquilidade.

Os habitantes eram simples em suas vestes e aparência. Eram também simplórios seus utensílios e instalações. Mas toda aquela calma dava a Outro uma sensação de paz desconhecida em seus tempos em Ruinopéia e que de alguma forma lembrava sua infância junto a Sentir e sua silenciosa existência.

O Outro ficou de longe observando as tendas e deixando, mesmo longe das sombras, que o conforto de suas existências protetoras o acalmasse ainda que apenas como possibilidade. Olhava as pessoas na penumbra em contraste com a luminosidade exagerada do sol quente daquele local, enquanto seus pés descansavam da dor da longa corrida, e sua respiração voltava aos pouco ao normal – como se estivesse se adaptando ao clima daquele povoado.

## IV

### *Hospitalidade*

Descansados da fuga, seus pés começaram se ressentir do estatismo. Seu corpo sob o sol passou a se ressentir da transpiração que não resolvia o problema do calor excessivo. E, então, incomodado, Outro caminhou em direção às tendas e logo foi visto por algumas crianças e uma linda moça, que se apresentou como Teka.

Quando Outro disse seu apelido – o único nome que tinha – Teka não conteve o riso, mas logo pediu desculpas, constrangida. Outro disse que não se importava, que sabia o quanto era estranho seu nome, e Teka o convidou para se proteger do sol em sua tenda. Nela se encontravam duas crianças – seus irmãos mais novos – e seu avô, um ancião simpático que com um buril desenhava relevos em uma pequena placa. Teka lhe perguntou se queria beber água comentando sua aparência de cansado. Outro aceitou e lhe perguntou como poderia tomar um banho. Teka pediu licença ao avô, pegou de um pequeno

armário uma toalha e o levou por entre as tendas até um amontoado de cabinas com chuveiros rústicos e lhe mostrou o sabão na soleira da cabina.

Se despediu com um sorriso e voltou por entre as sombras das tendas.

## IV

### *Um susto*

Outro tomou um banho restaurador de suas forças. Revigorado e alquimizado pela água fresca daquele povoado, voltou à tenda de Teka agradecendo a confortável acolhida. Perguntou a Teka o nome da região e ela falou, solene:

– *Maquet, estamos construindo aqui a cidade de Maquet.*

A palavra construção doeu nos ouvidos de Outro, que não pôde disfarçar sua decepção:

– *Construindo? Mas eu não vejo obras...*

O velho, que continuava seu trabalho, respondeu mais solene ainda.

– *Estamos projetando Maquet. Ela precisa antes ser bem projetada, para que façamos uma cidade próspera e funcional.*

– *Projetando?* – Indagou o forasteiro intrigado.

O velho, voltando os olhos para a seu trabalho disse à menina:

– *Leve o forasteiro para conhecer a central para que ele não tenha uma impressão errada de Maquet.*

## V

### *Conhecendo Maquet*

Teka sorriu e pegou pela mão Outro que a seguiu, curioso. No labirinto de frestas luminosas, a moça o guiava por entre as tendas, de onde às vezes algum morador acenava com um sorriso ou uma criança os seguia por alguns metros.

Outro e Teka progrediram pela rede de caminhos luminosos até que no final um grande retângulo se estendia por toda a região, exterminando os vestígios das trilhas iluminadas. Uma enorme tenda – maior e mais alta – abrigava um

grande volume esbranquiçado ao centro, e em seu redor uns poucos homens se movimentavam lentamente. Teka apontou para o meio da tenda e comentou:

– *Essa é a central!*

## VI

### *A Central*

– *Aqui na central os Mentores criam o projeto da cidade.* – Continuou Teka se aproximando dos homens e do enorme volume branco. – *Uma sofisticada tecnologia permite que criemos uma maquete fidedigna da cidade que será erguida. Uma simulação perfeita que é conseguida através dos conhecimentos científicos desses Mentores e de sua virtuosa técnica em produzir miniaturas.*

Aproximando-se da enorme massa branca, Outro pôde ver uma cidade inteira em escala reduzida. Ruas, casas, vegetação, automóveis circulando, pessoas passando, plantações e indústrias. Tudo feito de uma matéria plástica e branca, que fazia aquele protótipo perfeito ainda mais asséptico e idealizado. Outro se aproximou mais e pôde ver até onde chegavam os detalhes das construções. Era possível ver os volumes dos umbrais das janelas, das frestas de suas venezianas e os orifícios de sua fechadura, e, vindo deles, o escuro ou a luz que denunciavam o ambiente interno. As calçadas tinham seus meio-fios delicadamente demarcados, e deles às vezes um boneco/transeunte estava descendo para atravessar a rua.

Na horta viam-se lavradores com suas enxadas e ao redor das construções podia-se enxergar enormes parques industriais onde minúsculos trabalhadores se movimentavam.

Um enorme presépio branco e límpido sob aquela enorme tenda! Em pouco tempo, conduzido pela perfeição dos detalhes, Outro já se sentia em Maquet, caminhando em suas ruas virtuais, comprando no comércio simulado e podendo conversar com um daqueles pequenos habitantes.

Quando caminhava com os olhos perplexos por toda a maquete, Outro reparou, próximo à pequena estação de trem, alguns Mentores substituindo algumas placas do material plástico e retirando circuitos eletrônicos. Maquet ainda não estava pronta.

Ao elevar ainda um pouco mais o olhar viu um dos Mentores que, mais próximo, sorria, orgulhoso, da perplexidade do forasteiro. Outro acenou, cortês, e perguntou a ambos:

*– Mas onde conseguem a tecnologia para produzir todo esse aparato, material plástico, circuitos eletrônicos, peças industrializadas?*

A pergunta de Outro fez sumir do rosto do Mentor seu singelo sorriso. Um cosntrngimento fez com que Teka abaixasse os olhos e se afastasse do Mentor, levando Outro pelo braço; depois explicou-lhe mais baixo:

*– É essa a função dos Mentores, eles estão aqui para projetar Maquet. Eles vêm de uma cidade distante, Metrol, e trazem toda essa tecnologia generosamente para o nosso povoado. Aqui somos grandes artesãos. Esculpimos as placas plásticas com as ferramentas vindas de Metrol e seguindo as instruções dos Mentores. Eles montam aos poucos a maquete, mas não sabemos nada de seu funcionamento. Podemos acompanhar sua construção quando quisermos, mas, como os Mentores trabalham falando em sua língua nativa, não compreendemos nada. Apenas contribuímos com as placas que dão forma ao protótipo; não sabemos como funcionam os circuitos eletrônicos e os mecanismos de movimentação que já vêm prontos de uma outra cidade, chamada Submetrol, onde outros Mentores de Metrol coordenam a produção.*

*– Mas por que tanto tempo construindo um projeto? Por que vocês não constroem logo a sua cidade? Todo investimento em representar Maquet antes de sua existência poderia ser aplicado em sua construção. Olha, eu venho de uma cidade onde as obras...*

## VII

### **O convite**

Ouvindo os comentários de Outro, Teka sorriu para o Mentor, se despedindo, e puxou o imigrante para longe da grande tenda.

*– Não seja indelicado! A maquete de Maquet é sagrada para nós. E os Mentores fazem isso solidariamente, não temos que pagar nada, portanto não podemos ser hostis com tanta generosidade, precisamos aguardar o tempo deles,*

*e se Maquet funcionar no protótipo teremos a certeza de seu sucesso quando construída.*

– *Mas é um absur...* – Outro ia interpelar quando Teka o pegou novamente pela mão e o levou mais adiante, onde, depois da grande tenda, havia uma enorme clareira. Teka apontou orgulhosa para o pequeno deserto e perguntou a Outro se ele iria ficar ali por muito tempo, se poderia esperar a construção de Maquet.

O olhar sonhador de Teka fez com que Outro se comovesse com os planos daquela menina e respondeu, encantado pelo brilho sedutor de Teka.

– *Se houver algo que eu possa fazer para ajudar na construção de sua cidade...*

Teka sorriu afirmativamente e abraçou contente o viajante. Seu avô e irmãos deram a Outro um lugar na tenda, e em troca Outro ajudava o avô de Teka na confecção das placas plásticas. Outro pôde mostrar suas habilidades em desenho, que logo foram aproveitadas. Outro desenhava as peças que seriam produzidas pelos artesãos do povoado segundo as instruções dos Mentores. Outro também aprendeu a esculpir as peças e logo se tornou um habitante exemplar; desenhava como ninguém e ainda esculpia de forma magistral.

Outro não resistira aos encantos de Teka, e depois de alguns meses se casaram em uma bela cerimônia na tenda de festas.

## VIII

### *A prole*

Teka e Outro tiveram muitos filhos, doze, para ser mais preciso. E, embora obedecesse, disciplinado às ordens dos Mentores, Outro ensinava a seus filhos o ofício de desenhista e de escultor, que aprendera com seu sogro – já falecido –, construindo outra maquete, a de uma cidade que chamou de Memória.

Como as placas plásticas eram muito caras e o funcionamento dos circuitos eletrônicos eram um mistério para o povoado, Outro construía a maquete de Memória com as sobras das placas usadas em Maquet, sucatas do artesanato local e elementos recolhidos na natureza, como pedras e madeira. Sem ter uma tenda para o protótipo, seus filhos construía a nova maquete ao relento, sob um sol escaldante, logo onde terminava a área das tendas.

Mas a construção de Memória era tão lúdica, que os meninos nem se importavam. Durante o dia carregavam um guarda-sol feito da mesma lona das tendas ou trabalhavam à noite, quando a temperatura era mais amena. Memória era também uma maquete sem fim como Maquet, mas por motivos diferentes.... Enquanto Maquet apontava para um ideal futuro, Memória era reconstrução do passado. E ambas pareciam fadadas à eternidade.

Memória era, na verdade, a junção de várias cidades. Memória reconstruía Ruinopéia em suas infinitas versões.

Sempre que na maquete de Memória era finalizada uma das versões de Ruinopéia o pai se sentava com seus filhos e descrevia a paisagem que a sucedera. Outro traduzia para seus filhos todos os detalhes, as cores e as formas das novas construções, reconstruindo em palavras seus desenhos perdidos, sua história tão distante. Os meninos escutavam atentos, e esboçavam em desenhos as palavras do pai, depois sacavam de suas sucatas para reproduzir a nova versão; o jogo nunca acabava, e cada vez ficava maior a maquete de Memória. Outro em suas folgas ia até a maquete que os filhos construíam e podia ver, lado a lado, as inúmeras versões que jamais conviveram entre si; via também na obra dos filhos a conciliação, impossível na cidade que o expulsou.

## VIII

### *Além da prole*

Memória crescia alimentada pelas lembranças de Outro e pela curiosidade de seus filhos, e logo despertou admiração de todo o povoado pela graça de suas formas e por ser produzida por crianças.

Memória também seduziu os Mentores, que viam no método que Outro utilizava com seus filhos uma maneira interessante de formar novos artesãos. Assim, uma fundação de Metrol ofereceu uma substanciosa quantia para que Outro montasse uma escola técnica para os artesãos locais, incluindo os filhos dos outros habitantes de Maquet na construção de Memória.

Memória abrigava a todos, e Outro aceitou o projeto.

## IX

### *Resubversões*

Os anos passaram naquele povoado, e nem Maquet, nem Memória terminavam. Outro envelheceu ensinando a várias gerações que participavam da construção de suas lembranças. Ele se aposentou, e seus filhos assumiram o treinamento patrocinado pela fundação de Metrol. Mas Outro nunca se conformara com a não-construção de Maquet propriamente dita e com o não-acesso à tecnologia que Metrol produzia. Confiava sua indignação aos filhos e aos netos que iam aos poucos se constituindo como gerações de questionadores do sistema de Maquet.

Às vezes Outro ia com dificuldade, ajudado pela esposa, Teka, até a grande maquete de Memória e lá ficava horas fitando sua história expressa nas várias imagens criadas por Ruinopéia. Num desses dias, olhando Memória, viu a sombra de um dos bonecos da cidade que, alongada pelo sol da manhã, se estendia excepcionalmente grande para fora dos limites do protótipo. Aquela sombra se insinuando para fora da pequena cidade o fez lembrar de seu exílio. Enquanto essa lembrança lhe preenchia a mente, uma nuvem se instalou no céu azul daquela região e escondeu por alguns segundos o sol, fazendo sumir de Memória não só a sombra alongada do boneco como a sombra de qualquer volume da pequena cidade. Vendo lentamente desaparecer a sombra do boneco, sua vista escureceu, e este foi o dia que Outro tombou morto sobre Memória.

## X

### *Reencontro*

Sem as histórias de Outro, Memória parou de ser construída. Os filhos e netos pararam a maquete por algum tempo, para pensar que rumo dariam ao projeto do pai. A fundação de Metrol cortou as verbas, e logo voltou-se a montar apenas a maquete de Maquet.

Uma noite, no entanto, os filhos de Outro dormiam, como toda a cidade, quando um berro rasgou o silêncio, bradando o nome de seu pai:

– *Outro!!!!*

O povoado acordou, assustado, e Teka, seus filhos e netos correram em direção à Memória, de onde vinha o grito.

Ao chegarem lá encontraram um senhor bem idoso que olhava, estarecido, para a maquete no chão. O luar tornava toda Memória azulada, e parecia também ser noite em sua realidade minúscula. O homem, perplexo, começou a chorar, pronunciando em murmúrios o som ‘Outro’.

Teka, se apresentando como sua viúva de Outro e apontando para Pierre, seu filho mais velho, se aproximou do velho visitante e perguntou se ele conhecia seu marido. O homem, estarecido, levantou os olhos de Memória e, fixando Pierre, via a imagem de Outro, tamanha a fidelidade de sua herança genética. Comovido, se aproximou de Pierre e se identificou.

– *Sou Evaldo, um antigo colega de seu pai. Meu Deus, quantas semelhanças...*

## XI

### *A decepção*

Teka e Pierre abraçaram Evaldo, que conheciam de nome das antigas histórias contadas por Outro. Todo o povoado voltou para suas tendas, e a família de Teka ficou junto de Memória ouvindo os relatos de Evaldo que, de uma certa forma, traziam de volta o patriarca perdido.

Evaldo contou que fugira de Ruinopéia pouco tempo depois de Outro e que, desde então, viajava pelo mundo atrás de um paradeiro. Contou que, ao chegar em Maquet pôde ver Ruinopéia reconstruída em detalhes, teve certeza que apenas um homem poderia ter tamanha vocação para a história; por isso o seu berro certo, um brado que chamava o amigo.

Teka e os filhos contaram várias passagens do pai, e pela manhã todos ainda estavam acordados. Pierre levou Evaldo para conhecer a Central, como se fazia com todos os visitantes, e no caminho comentou as insatisfações de seu pai.

Chegando próximo à Central, a expressão do velho Evaldo novamente ficou pasma. Fora apresentado a um dos Mentores, mas apenas balbuciou uns sons ininteligíveis. Os Mentores, vendo sua perplexidade, sorriram, orgulhosos, como de costume.

Evaldo tomou Pierre pelo braço e, se afastando da Central, fez a grande revelação:

– *Mas essa é Metrol, eu estive lá! Essa cidade já existe, é Metrol.*

Pierre, estupefato, deixou o velho viajante e foi até as tendas dos irmãos, convocando todos para uma reunião. Juntos chamaram os outros habitantes e planejaram um motim contra os Mentores.

Haviam sido usados todo esse tempo!

Maquet era, na verdade, uma maquete de Metrol, que servia como protótipo para modificações e melhorias em sua estrutura. O povoado simples produzia para que os testes fossem feitos sem nenhum custo. Revoltados, os habitantes daquele povoado pegaram de seus buris e caminharam em marcha para a Central. Os Mentores se surpreenderam ao ver a marcha obstinada e, especialmente, ao ver a ira nos rostos daquela população tão pacífica. Acuado, um dos Mentores retirou de uma caixa uma arma de fogo, mas a horda dos revoltados se lançou contra os poucos Mentores tornando a defesa impossível.

Ouviu-se um tiro enquanto todos atacavam os Mentores. A luta continuou e ao final pôde-se ver todos os Mentores abatidos pelos instrumentos de trabalho dos artesãos e junto a eles, também caído, Pierre, que havia sido atingido pelo tiro.

A sangrenta luta havia tingido a maquete de vermelho, em seus relevos brancos viam-se agora caudalosos rios de sangue dando ao protótipo uma visceralidade inaugural. Escondido e aterrorizado, Vangrado, o filho caçula de Pierre, olhava o pai assassinado sobre o sonho de uma cidade.

# Memória

*Depois de inúmeras barbáries, a reconstrução parece tão inevitável quanto os destroços..*

## I

### *A história que já existia*

Depois da batalha na Central, durante o sepultamento de Pierre, os habitantes e juraram construir uma cidade para o povoado. Chamaram a cidade de Memória e a fizeram a partir de sua maquete, que foi feita por inúmeras gerações daquela população e baseada nas histórias de Outro.

Assim, Memória se tornou um monumento a Ruinopéia, no qual se emendavam espacialmente os fragmentos temporais dessa cidade.

Nela foram criados todos os netos de Outro, entre eles o caçula: Vangrado.

# *Estado de Procissão*

*Há o que retorna. Mas há também o que se move na direção contrária a qualquer coisa fixa para não ter que reconhecer na volta a finitude das coisas. Mas em sendo a terra redonda...*

## I

### *A dor de Memória*

Vangrado cresceu vendo crescer a cidade que havia conhecido como maquete. Cresceu também com a lembrança de seu pai, morto sobre a outra falsa maquete. Suas lembranças de maquetes e construções eram às vezes dolorosas, apesar de todo o sabor de vitória escondido na construção de Memória. Havia em Vangrado a dor que carrega toda memória, mesmo as boas memórias. A lembrança, embora se insinue sempre como um aceno de consolo em face da dor da saudade, guarda em si a revelação inevitável do que é findo, posto que já é lembrança. Toda recordação toca o *passado*, o que do *passado* pode ser tocado; no mais, o que não for acessível da factualidade dos dias *passados* retorna com o inevitável gosto de *passado*.

Mesmo como projeto, Memória reconstituía a história de seu avô; como promessa ela já trazia em si algo que já era passado. E a particularidade de ser esse passado o passado de Ruinopéia era ainda mais grave, pois era uma história compulsivamente montada a partir de repetitivos finais.

Memória ainda era a consequência da morte de seu pai. Uma promessa feita à beira da sepultura, quando ele apenas sentia a dor da ausência, mas quando os demais viam uma revolução criativa.

Feita a partir do sangue de seu pai, montada em função do passado de seu avô e ex-promessa de uma maquete que já guardava em si a dor da lembrança, Memória não enchia Vangrado de júbilo, como fazia com a maioria dos habitantes daquela pacata cidade.

## II

### *Nasce um novo exilado*

Sentado no umbral da porta de sua casa que ficava na entrada de Memória, Vangrado enrolava o fumo que consumia exageradamente. Acabara de acender o cigarro, e, antes que pudesse subir a fumaça de seu primeiro trago, no horizonte viu uma fumaça avermelhada. Fumaça que sempre surgia quando o pó árido daquela região entrava em contato com o movimento de qualquer coisa. Mas a fumaça ia crescendo horizontalmente, criando uma trilha de pó suspenso... se fosse um viajante ou um pequeno grupo – como os que costumavam passar ao longe –, a poeira surgiria e sumiria após a passagem, mas nesse caso era diferente; à medida que o objeto avançava, o rastro de poeira continuava, indicando outros objetos atrás que mantinham a fumaça. Curioso com o que poderia estar sacudindo a poeira daquela forma contínua Vangrado levantou-se do umbral, jogou fora o cigarro recém-enrolado, montou no cavalo e saiu veloz rumo à curiosa movimentação.

Chegando mais perto pôde ver que a trilha não era de fato produzida apenas por um viajante mas por um grande grupo. Um enorme grupo que seguia um mesmo trajeto. Chegando ainda mais perto viu que sumia no horizonte a fila daqueles romeiros. Cavalgou mais rápido para saber por que àquela multidão se deslocava e de perto pôde ver enormes carroças cobertas, pequenos animais de pasto e pessoas executando diversas tarefas. Algumas mulheres coziavam na garupa de um cavalo, atrás de algumas charretes viam-se pessoas cozinhando ou grupos dormindo, alguns andarilhos fiavam a lã enquanto andavam e outros pastoravam os pequenos animais.

Bem próximo da enorme romaria alguns integrantes acenaram. Percebeu que no trecho a sua frente se agrupavam pessoas de mais ou menos cinqüenta anos de idade e que havia visto pessoas grisalhas no início da fila, ainda quando estava cavalgando.

Ficou ali por algum tempo olhando a curiosa população que caminhava perseverante. Todos pareciam alegres e alguns cânticos animados e sons de percussão vinham do meio da trupe ou de dentro de algumas carroças Alguns esboçavam uma dança, outros rodopiavam quase em quadrilha, mas era unânime o sorriso. Reparando melhor pôde perceber que era como se a faixa etária

diminuísse gradualmente à medida que avançava o grupo, agora já podia ver pessoas com mais de trinta anos porém com menos de quarenta.

Via beijos calorosos de alguns casais e até grupos que se acariciavam coletivamente. Parecia que todos festejavam algo muito especial mas, ao mesmo tempo, parecia que estavam em atividades cotidianas.

Tomando coragem se aproximou com seu cavalo e já conseguia ver adultos bem jovens, que não passavam de vinte e pouco anos. Próximo ouviu melhor a música e o animado som dos integrantes daquela fila que nunca terminava.

Vangrado parou o cavalo na frente de um rapaz de beleza particular e acenou dizendo:

– *Bom dia!*

– *Ótimo dia!* – Respondeu o belo rapaz que olhou para o meio da fila e gritou – *Desira!*

Do meio da fila veio correndo uma moça tão atraente quanto o rapaz. Na mão uma bacia de frutas que descascava com um enorme facão. O rapaz abraçou a tal Desira e apontou para Vangrado. Os dois sorriam largamente, destacando da pele morena dentes cintilantemente brancos.

Os dois seguiam o caminhar lento da trupe e com um aceno convidaram Vangrado para juntar-se a eles. Vangrado desceu do cavalo e, puxando-o pelas rédeas se aproximou dos dois cumprimentando ambos com um formal aperto de mão. O rapaz puxou Vangrado pela mão transformando o inócuo gesto em um grande abraço em que os três se entrelaçaram, quase derrubando a bacia de frutas de Desira. Abraçado aos dois, Vangrado percebeu simpatia e lascívia tanto no olhar da moça quanto no do rapaz. Ambos gargalharam enquanto Vangrado permanecia imóvel até que o rapaz, tocando com os lábios seu ouvido, murmurou:

– *Muito prazer, Libio e Desira, bem vindo ao Estado de Procissão!*

## IV

### *A acolhida*

Estado de Procissão era uma grupo de ciganos. Nômades que não paravam nunca de caminhar. Um estado sem território, mas com atividades, produtivas, velórios e nascimentos – tudo em movimento.

Desira e Líbio aproximaram-se ainda mais de Vangrado e começaram a beijá-lo voluptosamente. Beijavam-lhe a face, o pescoço e a boca, e às vezes gargalhavam prazerosamente. Vangrado viu-se penetrando a espessa poeira produzida por aquele estado, e uma vertigem de prazer amoleceu suas pernas e afrouxou os dedos que seguravam as rédeas. O cavalo, assustado com o burburinho da caminhada, parou e forçou o pescoço no sentido contrário, puxando as rédeas. Os dedos amolecidos de Vangrado deixaram escapar o cabresto do animal que, assustado, partiu na direção oposta aos ciganos.

## V

### *A primeira viagem*

Vangrado, inebriado, seguiu arrastado pelos dois anfitriões. Aos poucos eles o levaram até junto a uma enorme carroça e o colocaram na caçamba. Subiram e em umas almofadas se acomodaram os três. Na outra extremidade da carroça Vangrado via um casal nu fazendo sexo e, de pé, um homem que se masturbava olhando a cena. Na entrada, uma mulher fumava um enorme cachimbo enquanto outros dois homens lhe chupavam os seios. Enquanto Vangrado tentava focalizar as imagens no escuro da barraca já se via despido e misturado aos corpos de Desira e Líbio. Líbio pegou da mulher o cachimbo, trouxe e na boca de Vangrado jogou a fumaça inspirada. Tampou a boca de Vangrado e fez com um gesto a recomendação para que ele inspirasse. Assim Vangrado fez, e em segundos sentiu como se levitasse.

O som percursivo ficou mais intenso, e ele podia sentir agora todo o seu corpo vibrar com a batida. Líbio veio novamente com outro trago, e Vangrado inspirou sem que fosse mandado. Depois dessa segunda inspirada Vangrado soltou uma forte risada, todos na carroça riram e essas são as últimas lembranças de Vangrado.

Acordou nu deitado em almofadas, e, na carruagem, um grupo de cinco pessoas fazia sexo animadamente. Levantou sentindo um pouco de pressão na cabeça e pôde ver, sentado na borda, Líbio fumando o cachimbo. Vestiu sua calça, se aproximou, constrangido, e perguntou:

– *O que houve?*

Líbio sorriu largamente, colocou nas mãos de Vangrado o cachimbo e, apontando para a fumaça explicou:

– *Isso é Caminha, a essência de nosso estado.* – Depois, apontando para fora da carroça, onde se podia ver a horda de animados transeuntes emoldurados pela massa de poeira, continuou... – *E esse é Procissão, o estado produzido por caminha....*

## VI

### *O estranho estado*

Ali, na caçamba da carroça, Líbio explicou para Vangrado tudo que ele vivenciaria depois:

Em Procissão nunca o fluxo parava. Na frente iam os mais velhos que à medida que tinham filhos aumentavam a fila. Aos poucos os anciões iam morrendo e sendo substituídos pelos que os seguiam imediatamente atrás.

Assim, o ritmo era dado pelo mais velhos, que na frente caminhavam lentamente contento um pouco a velocidade dos mais jovens. Por último vinham as crianças, agrupadas em um enorme comboio protegido por alguns poucos adultos, os tutores.

Ao nascer do ventre dos adultos jovens, as crianças eram carregadas pelos diversos integrantes das outras alas até chegar ao fim da fila, posição que cabia aos recém-natos. Assim, apenas os mais jovens tinham a notícia dos rebentos, ficando os mais velhos – por estarem no início da fila – sem conhecer os que nasciam.

Quando em Procissão chegava a morte, geralmente ela acometia os mais velhos, e, portanto, a frente da romaria. O morto era colocado em uma pequena carroça chamada de cômio e era carregado para fora da trilha por um ancião, que só retornava depois de deixar o corpo em uma caverna, gruta ou mesmo em um

buraco que o escondesse. Por conta disso, da morte os mais novos só conheciam o afastar da pequena carroça, no início da fila, que viam distanciando-se do grupo e depois retornando mais leve.

Quando, excepcionalmente, a morte chegava excepcionalmente aos mais jovens, esses eram levados pela margem esquerda da procissão até a frente da fila para ser preparados pelos mais velhos. Enquanto o corpo era carregado, todos voltavam o rosto para o lado direito, mantendo exclusivo dos velhos o privilégio de conhecer a morte.

No caminhar de Procissão as carroças serviam para que eles pudessem dormir em turnos sem que jamais parasse a procissão. Quando próximo a um rio, tomavam banhos; quando chovia, abriam enormes lonas que protegiam os que estavam fora das caçambas; quando cansados subiam nas carroças, e o mesmo faziam quando excitados ou em função de uma atividade mais complexa como o cozimento de alimentos ou algumas necessidades fisiológicas.

Em Procissão o sexo era um grande fascínio! Apenas Caminha seduzia os animados nômades mais do que o sexo. Caminha era uma droga feita a partir de uma erva cultivada em carroças que seguiam na frente da procissão, cujo preparo era também responsabilidade dos mais velhos da comunidade; era semeada, regada, colhida e tratada para abastecer toda a trupe.

A droga mantinha um permanente estado de euforia e libido muito particular. O sexo era totalmente liberado, sem nenhuma regra, fora a de que deveria ser feito com a concessão de todos os participantes. A violência ao arbítrio era abominada em Procissão! A única violência permitida era a da dor no sexo se com a permissão do desejo dos envolvidos...

Eles se reproduziam sem saber ao certo os parentescos (a não ser o vínculo maternal) já que não havia casais fixos, muito menos núcleos familiares. A homossexualidade, o sexo grupal, a masturbação e diversos outros tabus eram bobagens para aquele povo.

Vangrado ouviu, curioso, as histórias de Líbio, olhou no horizonte e viu a montanha que podia enxergar de Memória. Só que agora via a montanha de seu outro lado, tapando a visão de sua cidade que ficara para trás da fumaça de Procissão. Sentiu uma pequena pontada no peito que chamamos de saudade e tragou fundo o cachimbo de Caminha.

## V

### *A mistura*

Vangrado se adaptou às regras de procissão como se tivesse sempre vivido ali. Era apaixonado por Caminha, e aos poucos o corpo criava uma generosa resistência à droga, fazendo com que a perda da consciência fosse mais branda e o efeito de excitação mais plenamente sentido. O sexo também era permanentemente redescoberto como uma novidade, da escatologia à dor, passando pela masturbação e o sexo grupal; Vangrado era um praticante voraz dessa forma expressiva em Procissão.

Aprendera a cantar e tocar como poucos – na percussão era visível sua entrega ao instrumento e seu ritmo. Como o arqueiro zen que se funde ao arco, Vangrado era das atividades de Procissão como se fosse elas.

A peregrinação fazia com que sempre mudasse a paisagem em seu entorno, e a ausência de construções fazia com que a massa que se movimentava tivesse sempre um aspecto mutante. Essa falta de ponto fixo e de referências era a derradeira sensação que Procissão oferecia a Vangrado. Uma lisergia moldada no movimento, e como Vangrado precisava daquela expansão de consciência! mas, ouvindo as canções compostas por ele, podíamos dizer também: como essa viagem precisava de Vangrado.

## VI

### *Outro profeta*

Vangrado já tinha por volta de seus quarenta anos, já ocupava uma posição mais frontal nesse Estado de Procissão, já tinha tido diversos filhos, sem que pudesse chamar seus nomes, já tinha ensinado inúmeras canções de que todos se esqueceram para que outras fossem compostas, já tinha, enfim, vivido vários anos naquele estado quando um acontecimento inusitado se deu.

Vindo da frente da fila, um homem de aparentemente cem anos, utilizando uma bengala para se locomover, ia atravessando as alas na contramão. Enquanto caminhava no contrafluxo o estranho subversivo pregava em brados frágeis, mas contundentes:

– *Está chegando a época do retrocesso. Devido à circularidade do cosmo, tudo aquilo que se afasta demais acaba por se aproximar um dia!*

O velho atravessava a trupe repetindo a estranha profecia e por onde passava deixava um rastro de silêncio. A romaria diminuía um pouco seu ritmo, e aos poucos o profeta ia se aproximando do fim da fila.

Da frente da fila os mais velhos começaram a evocar os cânticos, mais Caminha foi queimada, e insidiosamente retomaram o ritmo e a animação.

O profeta chegou finalmente à ala dos neonatos e de lá rompeu o fim da fila continuando a caminhar sozinho repetindo a sentença que lhe fora dada como missão. Se afastava de procissão, e ainda se podia ouvir distante seu repetir cansado:

– *Está chegando a época do retrocesso. Devido à circularidade do cosmo tudo aquilo que se afasta demais acaba por se aproximar um dia!*

## VII

### *Crescer*

Vangrado, como os demais, voltou a suas atividades quotidianas. Chegou, sem que pudesse se dar conta disso, à ala dos cinquenta anos e depois à dos sexagenários.

Enquanto Vangrado caminhava para a frente da fila, como todos em Procissão, acontecia também um fenômeno inevitável: o aumento da densidade demográfica. Devido à intensa atividade sexual, Procissão era eficaz em produzir herdeiros – que nunca herdavam nada em Procissão. Cada vez mais jovens cresciam e cada vez mais rebentos surgiam.

O aumento da população fazia com que aumentasse rapidamente o tamanho da romaria e também a distância entre as diversas alas, que ficavam maiores a cada dia.

Se quando Vangrado migrou para esse estado já era quase impossível ver da frente da fila, o seu final, aos sessenta anos já era totalmente impossível Vangrado ver sequer a ala que o acolhera, a dos jovens adultos. A fila ficara interminável...

## VIII

### *Retornar*

Vangrado não parou de se adiantar na fila e logo estava com quase cem anos, na linha de frente, dando ritmo à eterna caminhada. Uma noite, enquanto mascava um pouco de Caminha, começou a ouvir ao longe um falar enfático que aos poucos se tornava mais audível. Além da voz que aumentava, indicando estar o falante se aproximando, começou a enxergar no horizonte uma poeira azulada pelo luar.

Vangrado firmou mais os olhos enquanto se aproximava daquela poeira, e subitamente, já vendo um velho vindo em sua direção, pôde escutar a frase que reconheceu:

*\_ Está chegando a época do retrocesso. Devido à circularidade do cosmo, tudo aquilo que se afasta demais acaba por se aproximar um dia!*

Mais perto da poeira e do andarilho, todos os idosos na frente da fila puderam ver, decrépito, ainda vivo, o profeta de décadas atrás.

Ao se aproximar, o luar iluminava suas vestes brancas de tal maneira, que parecia que eram elas que produziam a luz. Seu rosto, apesar da frágil iluminação noturna, revelava-se encavado, cheio de lesões e com um aspecto cadavérico. Andava curvado sobre o próprio ventre, em postura que deveria impossibilitar o ato de caminhar. Suas mãos se apoiavam no cajado e se misturavam a ele, por conta da textura de madeira, que já se podia enxergar em seus membros secos e escuros. Espantosamente, ele devia ter agora quase duzentos anos...

À medida que Procissão se aproximava do velho, atrás dele também vinha a nuvem de poeira. Os mais velhos começaram a reduzir o ritmo para impedir a colisão, mas ambos, o profeta e a poeira caminhavam inexoravelmente.

Até que Procissão parou.

Os mais velhos tiveram que parar para não colidir com o grupo que fazia a poeira por trás do velho. Por alguns instantes todos pararam, e os velhos puderam enxergar o grupo que fazia a poeira: eram neonatos monitorados por tutores que apesar de estarem de costas pareciam retroceder enquanto andavam para frente. Ficaram assim os mais velhos separados dos infantes apenas pelo profeta que, ao pronunciar pela última vez sua profecia, caiu morto entre o que era na verdade o início e o final de Procissão.

## IX

### *Pouso Certo*

O Estado de Procissão havia crescido tanto, que a fila acabou por se tornar um imenso anel que ocupou toda a circunferência do planeta; na verdade, esta se tornou pequena para a romaria. O encontro dessas duas pontas era inédito na história de Procissão, e os mais velhos, comovidos se aproximavam dos bebês nas carroças vigiadas pelos tutores e puderam pela primeira vez ver crianças, aliás, seus descendentes...

Colocaram o profeta morto no cômio e, parados, se confraternizaram misturando as alas e fazendo agora um movimento dentro do próprio anel. Como já não havia mais um único sentido para caminhar, os integrantes começaram a se deslocar por entre as alas conhecendo antepassados e descendentes. Em pouco tempo não se podiam mais ver as alas, e abraços calorosos eram dados ao longo do imenso anel que agora, apesar de estático, tinha um movimento intrínseco dos indivíduos que trafegavam aleatoriamente buscando novos rostos para conhecer.

Vangrado estava ainda comovido com um bebê nos braços, quando uma informação percorreu aquele fluxo caótico de posições e chegou até os seus ouvidos.

*– Vamos comemorar a parada! Vamos fazer um marco no ponto de encontro. Um obelisco que lembrará para sempre este momento. Fundaremos um novo estado que se chamará ‘Pouso Certo’.*

Todos aplaudiram, animados, menos Vangrado, que, assustado pela proposta, colocou novamente o bebê em sua carroça, e, embora ainda com os olhos lacrimejantes, rebelou-se contra a tal promessa.

*– Vocês estão loucos? Querem acabar com Procissão! Não podemos fincar nenhum marco! Não podemos parar!*

Houve um silêncio inicial, e todos se voltaram, perplexos, para o velho Vangrado. Do silêncio, uma voz distante, provavelmente trazendo um comunicado do outro lado do mundo questionou:

*– Mas como? Como continuar? Não temos mais para onde ir!*

Vangrado foi até uma carroça próxima pegou papel e com um pincel desenhou uma espiral. Levantou os braços mostrando a forma que trazia a solução para Procissão. Todos entenderam, e aos poucos do silêncio um

burburinho surgiu, revelando em sua balbúrida a reflexão. Da reflexão veio um novo silêncio e uma voz conclamou:

– *De volta à procissão!*

Todos responderam em coro:

– *De volta à procissão!*

Um novo intenso movimento surgiu no anel para recuperar as alas. Os mais velhos colocaram os bebês em suas carroças no que seria o final da fila, e, assim que chegou a notícia de que toda a fila se organizara, se desviaram da ala dos bebês, começando o que seria o primeiro desvio. Lateralizando o seu trajeto os mais velhos começavam novamente a se distanciar dos mais novos. Começava novamente o caminhar de Procissão e se desenhava no globo, em vez de um anel, uma espiral que o envolvia como uma imensa trepadeira em um tronco roliço.

## X

### *Interseções*

Mas, a circularidade que havia previsto o antigo profeta não havia sido superada ainda. O globo esférico fez com que muitos anos depois da morte de Vangrado, aliás, muitos anos depois da morte de seu trineto, a grande espiral tivesse crescido tanto, que seu início com os velhos e seu final com os mais jovens chegaram aos pólos do planeta.

Nos pólos a espiral começou a ser refeita no sentido contrário. Crescendo agora em direção aos trópicos, a fila continuava, mas, em alguns pontos, cruzavam-se – a espiral que ainda subia do equador ao pólo e aquela que dele já descia, bem como a que começara a subir do outro pólo e a que ainda descia do equador, naquela direção.

Nas interseções, pessoas de diferentes gerações se encontravam temporariamente, já que a procissão continuava seu caminho. Não era mais o encontro dramático do início e do final da fila, mas ainda havia encontros.

Nessas interseções, os contatos episódicos revelavam pequenas trocas de informações. Os mais velhos faziam breves relatos, os mais jovens contavam novidades, mas tudo muito rápido, porque o fluxo criava apenas breves encontros.

E, assim, desses breves encontros, foi-se criando em Procissão uma disseminação de histórias. Que, embora fossem impossíveis na trajetória linear de antes, por intermédio desses breves encontros se tornavam compatíveis com a romaria em alas. Eram histórias curtas e fragmentadas pela própria natureza de sua origem.

## XI

### *A fundação tardia*

Mas a profecia e a circularidade pareciam realmente incólumes, e quando as histórias já viajavam caoticamente pela enorme romaria, as duas espirais que iam rumo ao equador se encontraram, reproduzindo um encontro semelhante ao que Vangrado presenciara: os velhos viram chegar diante de seus olhos o final da fila.

Como já se havia disseminado por Procissão o gosto pela experiência, por conta dos fragmentos de história, não se resistiu àquele encontro e ali fez-se o que uma das pequenas histórias contava: colocou-se um marco naquele encontro e passou-se a chamar Procissão de *Pouso Certo*.

# *Pouso Certo*

*Será?*

## I

### *Apenas uma primeira cidade*

Fincado o marco naquele local, Procissão parou definitivamente – dentro das possibilidades que encontramos, nesse fluxo de histórias, de algo ser definitivo.

Fundou-se então a nova cidade há tanto anunciada, ‘Pouso Certo’! Sem poder continuar a trajetória, Pouso Certo começou a crescer para os lados. As alas começaram a se misturar e não se obedeciam mais as separações por idade, se constituindo pequenos núcleos familiares. Com as famílias vieram as construções, os territórios, os bens e patrimônios, que não existiam em Procissão. Em Pouso Certo a divisão era regida por acordos de troca, e a noção de posse se instalou tão rápido quanto a perda do movimento. Logo se fundavam instâncias, municípios, capitâneas e toda sorte de fronteiras, e, assim, Pouso Certo passou a ser apenas uma cidade ao redor do marco do encontro. As demais fronteiras criadas forjaram novas cidades! Essas outras cidades acharam outros nomes, mas que sempre remetiam à idéia de enraizamento.

Surgiram Porto Seguro, Boa Parada, Grande Encontro, Pausa Feliz, Estação da Graça etc.

Mas em todas elas foi preservado um costume de Procissão: a morte era afastada do convívio da cidade. Quando alguém adoecia era internado em grandes complexos hospitalares e quando morria era levado para fora das fronteiras – exatamente como em Procissão. Mas se em Procissão havia o movimento que ajudava a se livrar dos corpos, em Pouso Certo e nas demais cidades os mortos criavam enormes cemitérios que ficavam no entorno da cidade, em uma periferia não acessível. Por conta dessa distância, os cemitérios viraram lugares cheios de histórias no imaginário dos cidadãos que não os conheciam.

As histórias, aliás, se tornavam muito importantes pelo lastro de experiência que se acumulava junto com os bens nessas cidades imóveis. E assim, rapidamente, as histórias se tornavam um valioso patrimônio para contar as especificidades de um lugar, de um povo e de uma cultura, que precisava ser diferente da outra para definir ainda melhor os territórios. Era preciso saber exatamente em que Pouso Certo não era Porto Seguro ou Grande Encontro não era Estação da Graça, e assim por diante...

## II

### *Grandes produções*

Por conta dessa função de defender os territórios, as histórias foram ficando cada vez mais importantes! Os estados, as cidades e as instâncias investiam muito em suas histórias como forma de defender sua memória, suas características, suas especificidades, e logo elas se tornaram uma importante instituição, uma verdadeira indústria! Controladas pelo governo, com grandes equipes envolvidas em sua produção, as histórias foram perdendo aos poucos suas características originais. O narrador se perdia em esquemas complexos, e não se sabia mais de quem era uma determinada história; todas pareciam feitas por cidades, estados ou grandes empresas.

Com o intuito de fixá-las foram criados diversos recursos tecnológicos que podiam veicular essas histórias.

Em Pausa Feliz, o Cinevisão era um acontecimento, todos tinham acesso a sua forma de transmissão e tinham possibilidades sofisticadas de utilização de seus recursos. Vinham profissionais de outras cidades aprender essa técnica de representação.

Bem, mas assim como em Pausa Feliz a grande mídia era o Cinevisão, em Norte Encontrado (outra cidade que não havia mencionado ainda) era o teleáudio. Já em Horizonte Meu era o Magnetodigital, em Porto Seguro era o Digitomagnético, em Estação da Graça havia o Midiafone e em Boa Parada o Audiovisiomeio.

Como cada cidade dominava um tipo de veículo, e como todas tentavam aos poucos conhecer os das outras para ampliar seus recursos, não foi preciso muito tempo para que essas mídias fossem democratizadas entre as sociedades, e

logo se pôde ver o Digitomagnético em Norte Encontrado e Pousos Certo, o Cinevisão em Estação da Graça e Boa Parada ou o Teleáudio em Porto Seguro e Pausa Feliz.

### III

#### *Descobertas*

Mas a difusão dos meios entre as cidades não teve como consequência apenas a democratização do acesso aos diferentes recursos. Essa troca de conhecimentos fez com que as cidades tivessem várias mídias sendo experimentadas, e com isso inusitadas associações surgiam.

Em Norte Encontrado a junção do Cinevisão com o Teleáudio criou o VDP (VÍdeo Distant Player). Em Pousos Certo, a junção do Midiafone com o Digitomagnético criou o Fonemagnetoscope, e o mesmo Digitomagnético associado ao Magnetodigital criou em Horizonte Meu a tecnologia revolucionária do Duplamente Magneto Digitodigital!

Dessa forma, foram criadas inúmeras novas tecnologias e, depois de alguns anos, não se podia mais lembrar quem havia gerado o que; qual veículo se havia juntado com qual, e as cidades só se preocupavam em gerar novos recursos para a documentação de suas histórias. Com tanto tempo gasto em pesquisar novas tecnologias, não se podia investigar muito os repertórios dessas novas mídias.

### IV

#### *Reproduções*

Sem essa investigação, às vezes os conteúdos, que antes tinham a função de falar sobre suas cidades, começaram a falar mais a respeito das próprias mídias. Sem muitas possibilidades de exercitar o uso dos recursos, o que se tinha na maioria das vezes era praticamente um catálogo dos recursos da mídia associados de uma maneira a exemplificar o seu potencial – mas história que é bom...

Os produtos feitos em VDP pareciam um catálogo, porque listavam efeitos dessa mídia sem uma conexão muito clara e sem provocar nenhuma implicação

que não a perplexidade diante de seus recursos. Era como se não houvesse nada mais interessante a ser contado do que falar sobre os recursos dessas tecnologias.

Um exemplo desse fenômeno poderia ser a fita de VDP com o título *O Encantador de Serpentes*.

Tom, um habitante de Pouso Certo, alugou essa fita em uma VDPoteca assim que importara um desses aparelhos de Norte Encontrado. Chegou em casa entusiasmado em usar seu novo aparelho, até porque já havia aprendido com um vizinho que poderia associá-lo ao seu Fonemagnetoscope através de um *plug* inventado em Porto Seguro.

Preparou a melhor poltrona da sala, reuniu toda a família e ligou o aparelho. *O Encantador de Serpentes* de fato *encantou* toda a família com seus novos recursos. O VDP podia fazer 356 tipos de movimentos diferentes no corpo da cobra, e sua capacidade de representar o áudio era incrível, fazendo com que a música do encantador pudesse ser ouvida com apuro inigualável. E, além disso, a junção com o Fonemagnetoscope fazia com que parecesse que o encantador tocava sua flauta na sala de Tom.

Toda a família de Tom ficou perplexa diante da nova experiência e, acabada a sessão, ainda queria mais. Essas novas tecnologias e seus recursos tinham essa capacidade de gerar sede de mais novidades, como uma droga que, ao mesmo tempo em que estimula, pede mais estímulo.

Fato, porém, é que não havia muitas histórias nesse VDP. O enredo falava de um sujeito em algum lugar do Oriente, que não ficava muito claro, que, por algum motivo que ninguém sabia, precisava de dinheiro e por isso simulava o encantamento da serpente. Toda essa trama se resumia nos trinta segundos iniciais da fita, ficando o restante reservado à movimentação da serpente em 356 coreografias diferentes e à execução perfeita do áudio da flauta, que ninguém sabia ao certo por que era tocada.

## V

### *Resgates*

Mas, à medida que o tempo passava o *frisson* com as novidades tecnológicas tinha que conviver com uma certa nostalgia dos que se ressentiam da

falta das antigas histórias que narravam as cidades em vez das tecnologias – havia os ainda mais antigos que eram saudosos das narrativas que falavam sobre as pessoas dessas cidades.

Assim, alguns nostálgicos começaram a restaurar antigas produções de antigas mídias para as novas tecnologias. Começou-se a converter, por exemplo, filmes do antigo Cinevisão para o Duplamente Magneto Digitodigital ou do Midiafone para o VDP. Instaurava-se uma trajetória de ‘resgate midiático’.

Tom, em seus quarenta anos, adorou essa nova onda, pois podia ver em seu Fonemagnetoscope associado ao VDP histórias que consumira na infância e que há muito não tinha acesso. Mas seus filhos, que não conheciam aquelas histórias, não tinham nenhum vínculo afetivo e não conseguiam se envolver com elas, preferindo novas produções como *O Encantador de Serpentes*. Com esses gostos diferenciados e para não gerar conflitos, Tom comprou um VDP para cada membro familiar. Sua mulher e ele reviam os programas de sua juventude, e os filhos, nos seus quartos, escolhiam uma programação mais contemporânea.

Quando a geração dos filhos de Tom chegou à faixa dos quarenta, não era mais o VDP a grande novidade, mas sim o Super Hiper VDP. Mas, como a nostalgia não é privilégio de ninguém, a geração dos filhos de Tom também aprendera a resgatar o passado, trazendo para o Super Hiper VDP narrativas que consumira na juventude, como *O Encantador de Serpentes*, produzido originariamente para o VDP simples.

*O Encantador de Serpentes*, porém, nada narrava além dos recursos da tecnologia defasada (o VDP). Apesar de sua falta de narrativa, como agora já fazia parte de suas memórias, *O Encantador de Serpentes* criava – por conta da saudade dessa geração – uma nova experiência narrativa – era *cult*, como diziam. *O encantador de Serpentes* faz parte de um tipo de conteúdo que leva um tempo para se transformar em história. Eis aí a capacidade do ser humano de criar história mesmo onde não há indícios dessa vivência.

## VI

### *Mais fronteiras*

As cidades e essas formas de documentar a vida seguiram seus rumos com os habitantes, concentrados em monitores cada vez mais bem elaborados. E era

interessante observar que esses monitores pareciam calcificar as fronteiras pela imobilidade física e, ao mesmo tempo, desafiá-las pela possibilidade de trazer a imagem de uma cidade para a outra. Cada vez mais Pouso Certo era Pouso Certo, porque ninguém saía dali e nem havia visitantes vindos de fora. No entanto, simultaneamente, muitas imagens das outras cidades chegavam a Pouso Certo pelo Super Hiper VDP. Com as novas tecnologias era possível conhecer as outras cidades sem sair de suas raízes e, de mais a mais, viajar, vocês já devem ter percebido, sempre traz muitos riscos...

## VII

### *E mais fronteiras*

Muitas gerações depois dos filhos de Tom, já se podia ver uma geografia muito esquisita em Pouso Certo. O desenvolvimento das tecnologias de conectividade criava um arsenal de recursos em antenas, cabeamento e torres de transmissão que, fazia com que ela parecesse um grande rolo de arame farpado. Vista de cima, Pouso Certo, como as demais cidades, aliás, era agora um emaranhado de fios, antenas parabólicas, aparelhos de teletransmissão, decodificadores, amplificadores, etc., etc. Nos topos dos prédios inúmeros aparelhos se interligavam em um caos de *plugs* e mais *plugs*. Do céu ninguém via as ruas dessas cidades, e do chão era impossível ver o céu. Mas para que ver o céu?

Uma enorme câmera no topo do prédio mais alto filma em TOR (*Tri Optical Resolution*) – uma tecnologia recém-inventada – o céu e o transmite em alta resolução para qualquer aparelho de TOR *player*.

Dentro de casa podia-se ver o céu! O céu não era mais uma circunstância do tirânico ‘ar-livre’, podendo agora ser consumido, em reprodução inimaginável décadas atrás: dentro do seu banheiro em um TOR *player* instalado no teto, por exemplo.

Era magnífica a capacidade de reprodução em Pouso Certo!

## VIII

### *Outros tipos de fronteira*

Mas em Pouso Certo a história política não havia conseguido ser tão eficaz em *distribuir* os recursos de comunicação como em *criar* novos recursos. Os grandes abismos sociais que lá se instalaram faziam com que cada vez menos pessoas pudessem ter um TOR ou uma nova tecnologia que não demoraria a chegar. E, quando a nova tecnologia chegasse, com certeza o TOR entraria em desuso e baratearia o seu custo, sendo então acessível a populações menos favorecidas, criando sempre uma defasagem temporal no consumo das mídias.

Mas, enquanto a nova tecnologia não chegava, era o TOR que estava na moda! E como o céu estava há muito encoberto pela enorme rede de cabeamento, esses setores da população só podiam vê-lo quando trabalhavam em casa de pessoas mais abastadas, no mostruário de uma loja de TOR ou ainda nos seus defasados Super Hiper VDPs.

Um dia, Severino, um operário de Pouso Certo, empregou-se na manutenção das antenas de TOR e recebeu uma senha para andar pelo topo dos prédios.

Lá só se podia ir com senha, pois o acesso só era permitido a técnicos envolvidos na manutenção, já que qualquer dano naquela rede de transmissão poderia gerar uma catástrofe na cidade.

Severino, criado na era das grandes tecnologias, jamais havia visto o céu senão através do TOR que conhecera em um curso técnico – pois em casa só tinha o Super Hiper VDP. Por conta disso, sua visita ao topo dos arranha-céus iria modificar sua vida.

## IX

### *O fim do território*

Severino chegou à porta de acesso, disse sua senha, que foi conferida com sua impressão digital e a análise de sua íris, e foi levado por seu chefe a um corredor escuro com uma escada estreita. No final do corredor, outra porta de metal foi empurrada pelo superior, e Severino viu invadir o corredor uma luz ainda muito frágil. Seguindo seu chefe, saiu das escadas e se encontrou soterrado

por antenas e fios. No meio deles avistou outra escada que atravessava o emaranhado, conduzindo-o para cima da enorme rede. Subiu, atento, e observou seu chefe colocando os óculos escuros para enfrentar a intensa luminosidade. Severino ia colocar os seus, mas ficou perplexo diante da visão que se apresentava acima das antenas. Um céu azul, enorme e luminoso, como nenhum monitor de nenhuma tecnologia havia mostrado antes.

Deslumbrado, ficou fitando o sol, as nuvens, o horizonte e se esqueceu de colocar os óculos escuros – primeira recomendação de segurança na formação de um técnico.

Esse esquecimento teve drásticas conseqüências... o fato de ter ficado alguns minutos vidrado naquela luminosidade e seu histórico de não-exposição à luz do sol fizeram com que ficasse irremediavelmente cego!

O fenômeno se deu enquanto seu chefe caminhava por sobre os cabos atento a um mapa que o conduzia a um destino específico e fazia-o esquecer do aprendiz, que ficara para trás. Severino se deslumbrava ao ver cada vez mais detalhes nas nuvens à medida que sua pupila se acomodava à nova luminosidade. No entanto, mais rápido do que a acomodação da pupila inexperiente, se deu a queimadura da retina. E quando Severino pensava que poderia ver ainda mais nítido perdeu toda a visão.

## X

### *Tragédia*

Severino deu um berro estrondoso quando a luz lhe fugiu dos olhos. Seu chefe voltou o rosto e, o vendo-o sem os óculos a gritar, correu em sua direção e jogou-o para baixo do emaranhado de fios. Lá, protegido pela sombra dos aparelhos, retirou seus óculos e passou a mão diante dos olhos de Severino, que continuava a olhar o nada.

Cabisbaixo, o chefe entendeu o que havia acontecido e chamou o socorro pelo rádio. Vieram os paramédicos e levaram Severino, mas sua retina estava definitivamente danificada.

## XI

### *Reconhecendo-se exilado*

Sem poder mais enxergar, Severino perdeu seu emprego de técnico e não teve direito a nenhum benefício por ter sido constatada sua displicência. Sem emprego e sem visão, em Pouso Certo Severino se transformou aos poucos em indigente. Vivia pelas ruas vagando sem rumo, vivendo de esmolas e doações.

Maltrapilho e adoecido, era um andarilho pelas ruas da cidade. De tanto andar, uma dia Severino chegou aos confins da cidade. Na fronteira, de uma cancela bem alta, foi alertado por um sentinela.

*– Alto lá meu senhor! Este é o limite da cidade. Se continuar sairá de nosso território.*

Severino, surpreso, indagou curioso:

*– E daí?*

*– Fora da fronteira o senhor não terá mais a proteção do governo e da sociedade! Não poderá entrar em nenhuma cidade e, além do mais, nessa direção o senhor encontrará apenas o mar e, o senhor sabe, os cemitérios –* respondeu quase recitando o sentinela.

Severino ouviu as desvantagens de estar fora da cidade e percebeu que elas não eram novidades. Ele já era um forasteiro dentro de Pouso Certo. Sua condição marginal o colocava indiferente à existência do território, do governo ou da sociedade.

Sendo assim, Severino pediu ao sentinela que abrisse o enorme portão que fechava Pouso Certo, e uma luminosidade intensa se anunciou do lado de fora, sem a rede de cabos cobrindo o céu do que não era cidade.

Severino saiu em direção à luz, a mesma que o cegara anos atrás, e, embora não pudesse mais contemplar a imagem, todo o seu corpo reagia a ela. Gotículas de suor emergiam dos poros e um calor inusitado lhe corava as faces. Retirou o capote e o deixou no chão, caminhou decidido sobre a luz, que agora só lhe era possível perceber pelo tato.

# Ondina

*Mas, diante de mais um fracasso dos meios em nos continuar com alguma coisa, o silêncio é o grande consolo, e nele talvez se esconda alguma outra contribuição para esse intento.*

## I

### *O cemitério*

Severino andou quilômetros na escaldante areia que circundava Pouso Certo e seguiu seu faro para chegar ao mar. Antes, porém, que pudesse sentir o cheiro do mar, estava dentro do enorme cinturão de tumbas que contornava a cidade. O cemitério, que ele jamais havia conhecido, continuaria incógnito devido a sua cegueira. Assim, seguiu seu trajeto, indiferente, por entre as tumbas. Continuou ignorante da morte como todos os habitantes de Pouso Certo.

## II

### *O mar*

Já bem próximo do oceano ouviu o marulho e perceber a mudança do solo, com uma areia mais macia. Caminhou até que seu pé fosse lambido pela primeira marola, e um frio intenso o agredisse, comunicando-lhe: eis o mar.

Parou e as marolas não conseguiam ir além de suas canelas. Ficou ali deixando que a brisa vinda do mar lhe agitasse os cabelos e lhe alisasse a face enquanto a água salgada colidia em suaves movimentos com seus pés.

Permaneceu estático por algumas horas.

Um pescador que estava bem perto viu no andarilho um possível cliente e se aproximou sorridente.

*– Bom dia, comandante! Marzão, né? Dizem que sob ele existe uma cidade, Ondina! Mas, dela, ninguém sabe nada não...*

### III

#### *O passeio*

Severino voltou o rosto para o som e se manteve silencioso. O pescador sem perceber sua deficiência continuou:

– *Bonita vista não é? Dia lindo para um passeio. Se o senhor quiser, por três certos (a moeda local), eu o levo para um passeio em minha jangada.*

Severino voltou os olhos para o mar como se pensasse na proposta. Botou as mãos nos bolsos e contou as moedas que tinha conseguido nas últimas esmolas em Pouso Certo. Verificou com o tato que tinha apenas dois certos. Mostrou o dinheiro para o pescador que respondeu:

– *Está bem! Façamos por dois.*

O homem pegou as moedas e convidou Severino a subir na jangada. O Pescador conduziu-o pelas mãos e reparou o olhar distante de seu cliente.

– *O Comandante não enxerga?*

– *Não* – Respondeu sinteticamente. O homem, constrangido, desatou a falar, propondo-se a descrever a viagem, as paisagens e tudo que lhe fosse caro, mas Severino o interrompeu bruscamente – *Não, por favor. A única exigência que faço é a de uma viagem silenciosa, por favor.*

O pescador, mesmo sem entender, acatou a ordem do cliente e empurrou a jangada para o mar. Em pouco tempo o vento aumentava, e Severino já sentia o vaivém das ondas, o cheiro mais forte da maresia e o silêncio, só quebrado pelo mar batendo na jangada.

Severino se sentou na proa e foi, silencioso, sentindo o movimento das ondas, o respingar salgado e o barulho repetitivo da água topando com a madeira.

Depois de algumas horas, sem saber direito por que, Severino ficou de pé. Voltou a cabeça para o oceano como se pudesse enxergá-lo. Cabisbaixo e concentrado, não se abalava nem com o balançar da jangada.

Passados alguns minutos nessa contemplação cheia de reverência, Severino, de súbito, se inclinou e se jogou ao mar, desaparecendo rapidamente sem resistência.

## IV

### *Ver a morte*

Desesperado o pescador amarrou o mastro, correu para a proa e gritou:

– *Comandante! Comandante!*

Ia à proa, nas laterais, mas nenhum indício de Severino. Frustrado, socou o ar e blasfemou:

– *Que homem doido sô! Pagar dois certos para se jogar no mar!*

Sentou, ofegante, e ficou olhando o mar que lhe devorara o cliente. Ainda atônito com a história, tentava esquecer a imagem do homem sumindo nas águas.

Tentava, mas não conseguia e, de alguma forma, tinha a certeza de que precisaria de mais vinte encarnações para enfraquecer na memória aquela cena. Um misto de raiva, pena e angústia o fazia oscilar de humor, como a jangada.

Raiva de ter sido escolhido pelo suicida, pena de pensar no pobre-diabo que precisa fazer algo assim, e angústia ao se lembrar de sua própria vida.

Parou a embarcação em mais uma tentativa de ver algum sinal do cliente de quem nem sabia o nome, mas foi em vão; as horas avançavam, e nenhum sinal de Severino.

## V

### *Pensar a morte*

Frustrado, voltou ao comando e inclinou a jangada para voltar. Enquanto desistia da busca, iam-lhe passando as imagens do cego sumindo no mar. A sucessão de cenas do mar engolindo Severino suscitava no pescador outros pensamentos.

Lembrava de quanto se protegia para ir ao mar, dos santos que tinha em sua cabana, das guias que trazia em volta do pescoço, da observação cautelosa do tempo e do respeito com o humor do mar. Tanto zelo pela vida, e aquele homem se desfazendo tão prontamente da sua. Que dor criava naquele homem sentimentos tão diferentes ou que coragem o invadira naquele momento para querer tão seguramente enfrentar àquela que ninguém deseja encontrar.

Mas, a despeito de todos os seus receios, aquele homem o forçara a ver a morte, ainda que fora de si, mas como um reflexo indiscutível de sua própria finitude.

## VI

### *Continuar-se*

Levantou-se e olhou de cima o mar, como jamais havia feito. Viu-se possivelmente findo, com a mesma natureza do cego, mas via também, na sua não-imagem e naquela imensidão que o devorara, um sentido estranho de continuidade. O suicida entregara sua matéria àquela massa infinita, e não parecia necessariamente um fim aquele oceano. Vinha-lhe a impressão de que seu cliente era agora parte daquela totalidade azul.

Sentiu-se terminal e eterno pela primeira vez.

Como deveria estar ávido àquele homem para fazer contato com algo maior do que sua individualidade! Cego e discriminado em Pouso Certo, sem dúvida a entrega àquela imensidão de matéria era um consolo, um desejo compreensível. Será que ele acreditara na lenda sobre Ondina? Pensou o pescador. Mas um homem tão maduro... Não! Com certeza não fora a existência de Ondina que o fizera se jogar; talvez tivesse sido mesmo a sua total impossibilidade que o atraía.

O pescador se ajoelhou na embarcação e passou levemente a mão na superfície da água. Imediatamente pularam gotas em seu rosto, parecendo aflitas em devorá-lo também.

Voltou para junto da vela e, em vez de retornar rumo à praia, decidiu navegar. Foi numa direção em que nunca tinha ido, quis experimentar daquela eternidade deslizando protegido por sua superfície.

# Balneária Veraneia

*De todas as impossibilidades que nos movem ao gesto de narrar a vida – como, por exemplo, tentar saber o que é de fato real, diferenciar o que é meio do que é objeto, descobrir aonde explicitamente o presente se transforma em passado ou em que lampejo de segundo o futuro se torna o presente, definir onde o outro começa e onde você termina, o que é somente seu e o que pertence a todos, reconhecer o que de fato terminou e o que ainda permanece – a morte parece fazer todas parecerem patéticas e imprescindíveis ao mesmo tempo.*

## I

### *Contando histórias*

Já era noite quando chegou a uma praia do outro lado daquela massa oceânica. Talvez fosse um istmo ou uma ilha, ou, quem sabe, havia navegado tanto, que chegara a outro continente...

Essa era a cidade Balneária Veraneia.

Apenas uma faixa de areia à beira do oceano à espera de um viajante eventual. Seus habitantes eram sempre incidentais. Nenhuma construção se fizera ali. Ali ninguém jamais nascera e nem tampouco morrera. Uma cidade de habitantes honorários que não demoravam ali por mais de uma estação.

Era uma praia linda, como os postais nas agências de turismo. A lua era uma massa branca que fundia com seu brilho todos os volumes nesse espectro cromático.

O pescador atracou a nau na praia e andou na areia azulada. Retirou do bolso os dois certeiros e lançou-os no mar com toda a força. Encontrou um galho e imediatamente começou a escrever na areia, tentando apagar de sua mente a imagem do homem sugado pelo mar. Na tentativa de exorcizar o fato escreveu a história recente que vivera: o suicídio de seu cliente.

Colocou em detalhes o encontro, o pagamento e o destino do pobre cego. Esperava que, ao escrevê-la na areia, a história fosse apagada pelo mar.

Terminou a narrativa, mas percebeu que era preciso mais para se livrar da fatalidade daquela imagem.

Tendo apenas os dados que já escrevera na areia, o pescador começou então a imaginar o que havia acontecido àquele homem que conhecera por tão poucas horas.

Na sua imaginação começou a se reconstruir a história de Severino... Ia escrevendo na areia os fatos de trás para frente, compulsivamente, e enquanto escrevia se afastava da cena da morte. Inventou um motivo para sua chegada à praia, uma cidade, de onde viera, e a nomeou de Pouso Certo. Tentou imaginar como seria a tal cidade e vislumbrou inúmeros monitores que Severino não poderia mais ver.

Ao descrever a provável história de Severino, seguindo até seu nascimento, não se contentou e foi mais para trás no tempo, utilizando a criação das histórias como terapia para esmaecer a lembrança nefasta.

Pensou em como se fundara Pouso Certo, de sua origem nômade. Descreveu o Estado de Procissão que a originara e imaginou também um líder trazido de outra cidade, Memória. Memória, era uma cidade oriunda de Maquet que fora conhecida por um viajante expulso de Ruinopéia que chegara lá solitário e órfão, também exilado de Próvera.

Ao entrar no universo de cada cidade e conhecendo novos personagens, o pescador ia-se esquecendo de Severino e de seu destino trágico. Voltando no passado ilusório desse personagem o pescador dava a Severino – por intermédio de suas mentiras – mais vida do que jamais tivera.

Já havia ocupado quase toda a praia quando descreveu retroativamente a última cidade: Próvera, a situando-a em um vale escondido por uma enorme cratera.

Foi nesse momento que uma enorme onda arrebatou na praia, apagando toda a história escrita na areia. Imediatamente lhe voltou a imagem de Severino submergindo. Toda uma biografia apagada em segundos, todo um esforço por água abaixo.

Exausto, se deitou na areia fria e adormeceu. De tão cansado que estava, sequer sonhou.

Era o silêncio do sono lhe concedendo o descanso que cabe a qualquer narrador.

Até o nascer do sol o pescador pôde descansar do desejo de se lembrar do que jamais houvera e de esquecer o que de fato acontecera.

A luz do dia acordou-o confuso, e por alguns centésimos de segundos não podia distinguir o que era facticidade ou mera fantasia. Nesse infinitesimal momento é que se reconstruiu também sua história, integrando-o a esse fluxo de fatos e não-fatos. Com a vista ofuscada pelo sol, ele experimentou por segundos a incerteza que às vezes nos invade em relação a nossas lembranças. E foi nesse fragmento de tempo que se reconstruiu esta história como descrita até o último tópico: como uma grande verdade, mas....

Quando sua vista se adaptou à luz e pôde lembrar melhor de tudo que acontecera, esta história, como descrita até então, esfacelou-se em partículas irrecuperáveis. Sua lucidez trouxe-o de volta ao cego morto e às narrativas impostoras na areia.

E cabe agora a você escolher em que história se deterá.

Do que se valerá sua lembrança? Da aventura de exílio iniciada em Próvera? Ou se esquecerá de tudo, concentrando-se no pescador atormentado que conheceu um cego e dele nada mais sabe? Ficarà com a história que começa e se desloca no avançar das páginas ou retomará todo o fluxo no sentido contrário a partir dessa revelação final?

Bem, ainda lhe resta a tentativa de representar desesperadamente ambas em um duplo fluxo de informações que não coincidem, mas que podem conviver, como em um holograma –que mudam a cor e a forma da imagem a uma leve inclinação do olho.

Nos hologramas, ao tentarmos resgatar uma imagem, sempre fazemos desaparecer outra, o que pode nos dar ora a idéia de exclusão e ora de convivência plural.

Na alternância das duas imagens é que se fazem as histórias, tentando negociar com o inconciliável: realidade e ficção, objeto e mediação, fato e representação, passado e futuro, tempo e espaço, eternidade e finitude, o que eu sou e o que não é eu.

Um eterno movimento entre pólos, nos exilando mesmo quando retornamos.

Mas ainda pode ser mais triste essa eterna viagem. Isso acontece se, por uma razão qualquer, desistirmos das oscilações, fazendo do inconciliável algo inenarrável, ou seja, abandonando esse ato ridículo de criar histórias.

Por essa razão o pescador voltou ao barco e decidiu ir buscar novas aventuras em outras cidades banhadas por aquele oceano e continuar a criar novas mentiras como essa história, integrando-se definitivamente ao grupo de exilados no qual me incluo,