LITEROMANCIA

contos

quadrinhos

resenhas

ilustrações

e mais!

Volume 1 | Nº 2 | 2019

EDITORIAL

Desde a primeira edição, passaram-se três meses de aprendizado. Nos reviramos e seguimos tentando aprender como conciliar a vida pessoal com a responsabilidade de desenvolver uma revista. Não foi fácil, mas sobrevivemos, e a Literomancia ganha mais força a cada dia. Para essa nova edição, foram necessários alguns sacrifícios e outras tantas noites em claro e, por isso, acreditamos que Pablo Peixoto, nosso diretor de arte, merece um agradecimento especial por ter abraçado a responsabilidade de fazer a ilustração da capa. Marcela Bezerra, nossa editora e coordenadora do multiverso digital, trabalhou as redes sociais com elegância e precisão. Isso sem falar nas outras tantas tarefas e funções que todos desempenharam. Enfim, nessa segunda edição, agradecemos à toda a equipe e aos leitores, que nos acompanharam até aqui.

Juntos, chafurdamos as bibliotecas arcanas do infinito para buscar conhecimento e, com isso, conjuramos, das profundezas dos sete abismos cósmicos, a segunda edição da Revista Literomancia. Esperamos que estejam preparados para o que está por vir.

Equipe Literomancia

EXPEDIENTE

Volume 1 | Nº 2 | 2019

A Literomancia é uma publicação trimestral e completamente gratuita especializada em Literatura Especulativa. O objetivo da revista é a valorização do criador de histórias como profissional para incentivar e promover o ramo literário.

Luana Nicolaiewsky
Editora-chefe

Graduada em Escrita Criativa pela PUCRS e publicou em antologia pela editora Bestiário. Trabalha com produção editorial na Artmed Panamericana Editora.

Dré Santos
Diretor de redação

Graduado em Escrita Criativa pela PUCRS, foi bolsista de iniciação científica com pesquisa sobre ficção e tecnologia, já publicou e revisou antologias pela editora Bestiário.

Pablo Peixoto
Diretor de arte

Graduado em Design Gráfico pela Uniritter. Ilustrador e capista de livros independentes e do jornal UniPautas.

Marcela Bezerra
Editora

Graduada em Letras Espanhol pela UFPel. Criou e ministrou curso literário na Galeria Hipotética. Trabalhou com criação de conteúdo para mídias sociais na Sefaz RS. Trabalha com produção editorial na Artmed Panamericana Editora.

Publicação independente
Periodicidade: trimestral
Direção: André Santos (dre.santos@literomancia.com.br)
e Luana Nicolaiewsky (luana.nicolaiewsky@literomancia.com.br)
Endereço: rua General Jonathas Borges Fortes, 765 – Glória – Porto Alegre/RS – CEP 91710-020

Créditos da capa ©Pablo Peixoto — inspirado na arte de Ismail Inceoglu

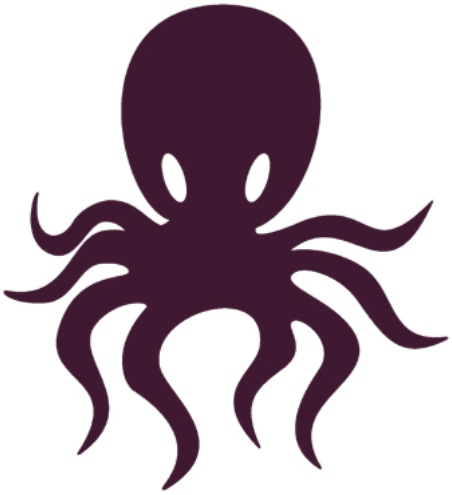
APRESENTAÇÃO

Abrir um livro é abrir um portal para o desconhecido. É se permitir sonhar acordado. Fantasia, sim, é escapar. Mas escapar para mundos mais reais do que a própria realidade. Tolkien se perguntava se seria errado julgar uma pessoa encarcerada por sonhar com o mundo lá fora. Bem, não é.

Narrativas são tão reais quanto a realidade, e não é o fato de existirem na imaginação dos sonhadores que as tornam menos reais. Sonhos não passam de sinapses nervosas, assim como toda a nossa percepção da realidade. Nós não vemos, apenas interpretamos através de fotorreceptores na retina, não tocamos, pois a repulsão elétrica não permite, não cheiramos, degustamos ou ouvimos; ou seja, vivemos um sonho. Dessa forma, o melhor a se fazer é tomar as rédeas dessa realidade e moldá-la como quiser.

Agora que você está acordado, seja bem-vindo ao mundo dos sonhos.

Bem-vindo à Literomancia.



A ARTE DO INÍCIO

Tudo é narrativa. Mesmo quando se dá início a uma conversa, é instintivo começar com algo como: "você nem sabe o que me aconteceu aqui ontem". Essa frase, em específico, traz tudo de que se precisa. A expectativa ("você nem sabe"), a orientação no tempo e no espaço ("aqui ontem"), o contexto (foi algo que de fato aconteceu) e a objetividade (apenas oito palavras).

"Muitos anos depois, diante do pelotão de fuzilamento, o Coronel Aureliano Buendía havia de recordar aquela tarde remota em que seu pai o levou para conhecer o gelo" — *Cem anos de solidão*, Gabriel Garcia Márquez.

Objetividade. É normal se pegar textos cuja história não começa no início. Textos que enrolam o leitor, em alguns casos, por vários parágrafos. Textos que fazem grandes debates filosóficos, textos que discorrem sobre o mundo, sobre o clima, sobre a aparência do personagem, sobre o que ele gosta de comer no café, sobre o que ele acredita e sonha. Nada disso importa, a não ser que tenha relevância para a história e, se tem, deve ser apresentado como tal, deve ficar claro que será importante.

O início, como parte do texto, já é algo subjetivo; por isso, é importante que fique claro que o que é considerado, ou pode vir a ser chamado, um "bom início" ou "início tradicional", pode ser subvertido, mas apenas por bons contadores de histórias, que já possuem o domínio das técnicas.

"Desocupado leitor: sem juramento meu embora, poderás acreditar que eu gostaria que este livro, como filho da razão, fosse o mais formoso, o mais primoroso e o mais judicioso e agudo que se pudesse imaginar" — *Dom Quixote*, Miguel de Cervantes.

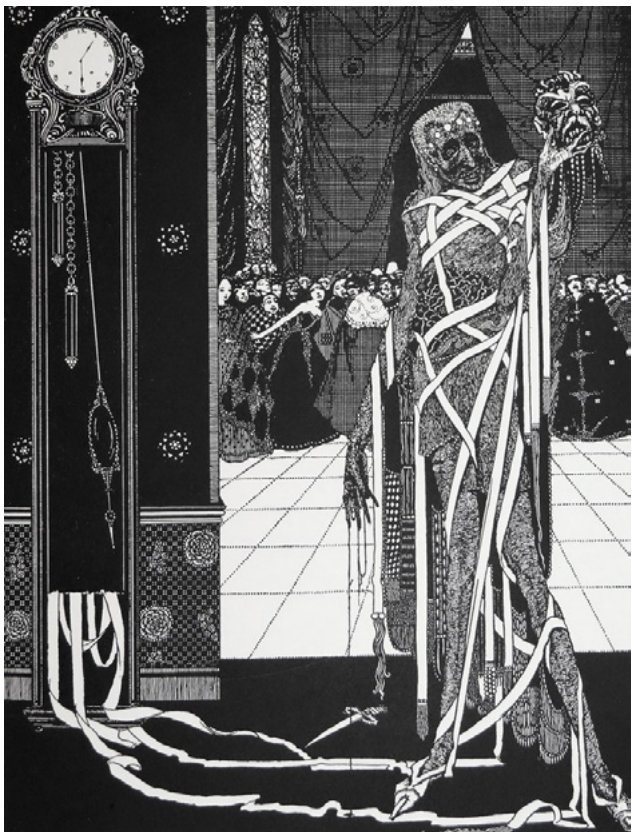
GUSTAVE DORÉ (1863)

Contexto. Pode ser considerado o tom da história. Se um autor pretende contar uma história bem-humorada, começar sem graça não é uma boa ideia. Uma história séria precisa receber o tom sério, que irá desencadear os eventos. O contexto é um jogo de advinhação, é o domínio da habilidade do contador de histórias de entender o que irá se passar na cabeça do leitor a cada frase que este ler. É como uma degustação, não se pode estufar o cliente, pois ainda não é o prato principal, não pode estragar a surpresa, entregando o que está por vir, e também não se pode decepcioná-lo dando-lhe algo ruim, diminuindo sua expectativa.

Inícios de contos são objetos totalmente diferentes de inícios de romances, pois as características fundamentais dos inícios precisam estar muito mais atenuadas, muito mais nítidas. O leitor deve entrar no conto como se pulasse de cabeça, vendado, em uma piscina de algo que ainda não sabe o que

é. A imersão deve ser imediata, a ponto de permitir que assim que caia lá dentro, o leitor tenha perfeito entendimento de onde está se enfiando.

"A Morte Vermelha tem há muito se alimentado do país. Nenhuma doença jamais fora tão mortal, tão grande assassina ou tão horrível de se contemplar" — *A máscara da Morte Vermelha*, Edgar Allan Poe.



HARRY CLARKE, THE DAGGER DROPPED GLEAMING UPON THE SABLE CARPET (1919)

Orientação. Principalmente quando se fala de textos e contos de fantasia e ficção científica, a orientação é muito importante. Até certo ponto, faz parte do contexto, mas se difere no quesito criação de universo. É uma habilidade que deve ser praticada — falar sobre um mundo sem abrir mão do estado de ação.

Todo o texto é dividido em duas partes: ação e descrição. Ação é tudo aquilo que movimenta a história, inclusive o diálogo. É o movimento dos personagens, o desenrolar dos fatos, o desencadear da história. A descrição é tudo aquilo que para a ação. Para falar sobre o interior de um quarto, precisa-se parar de contar a história para descrevê-lo. Contudo, existem técnicas para descrever esse quarto em estado de ação.

Levando-se em conta que quatro características são o suficiente para descrever absolutamente qualquer coisa, é possível escrever: "o quarto tinha um quadro de um barco, um sofá vermelho, uma televisão quebrada e um aquário". A mesma descrição em estado de ação pode ser feita da seguinte maneira: "no quarto, um quadro de um barco trazia um ar melancólico, o sofá vermelho expunha um gosto duvidoso, a rachadura na televisão falava sobre a falta de cuidado e não havia peixes no aquário". Agora, a descrição se move, cria um universo, dá características externas, fala sobre o seu dono.

Existem várias outras formas de se descrever em estado de ação. Se em um determinado mundo chove suco de uva, melhor do que simplesmente dizer isso, é começar a história com personagens reagindo a uma dessas chuvas, seja bebendo, tentando estocar, ficando feliz ou ficando triste devido a consequências negativas que uma chuva de suco de uva possa ter, como atrair quantidades indesejadas insetos.

"Acho que a coisa mais misericordiosa do mundo é a incapacidade da mente humana de correlacionar todo o seu conteúdo. Vivemos numa plácida ilha de ignorância no meio dos mares negros do infinito, e não fomos feitos para viajar muito longe" — *O chamado de Chtulhu*, H.P. Lovecraft.

Expectativa. Ação, identificação, contraste, suspense são algumas das palavras-chave para a criação de expectativa. Já falou-se sobre o estado de ação, sobre como ele faz a história andar. Principalmente em um conto, a expectativa se forma com a história já em andamento, já em estado de ação, com personagens já agindo. Ação não significa explosões e correria, não interessa

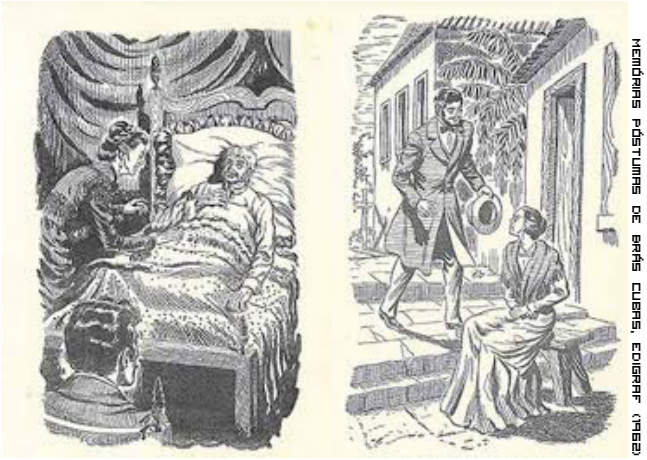
saber que o personagem está correndo, inclusive, histórias que começam com um personagem correndo são um clichê tanto quanto histórias que começam com descrição de clima ou de reflexo no espelho. Ação é fazer a história andar.

Identificação é criar algo que o leitor possa imediatamente identificar, e se identificar. Ele vai entender o que está acontecendo e vai internalizar, pois é uma vivência que ele compreende perfeitamente. O hábil contador de histórias sabe reconhecer essas nuances humanas em que todos têm experiência, mas ninguém externaliza. Comediantes são especialistas em captar esses detalhes. Sensações mundanas, mas muito humanas, como andar de pés descalços, sentir pena por sugar uma aranha pelo aspirador de pó, o alívio de conseguir tirar algo do meio dos dentes com o fio dental, ficar alguns segundos de olhos fechados enquanto caminha, morder um lugar que esteja coçando em vez de simplesmente coçar, a noção de que chorar na infância é diferente de chorar depois de adulto. A escrita é a única forma de arte que permite captar essas sensações, é uma das coisas que a difere do cinema e dos jogos, aqui é possível sentir a dor de cavalgar por horas de maneiras mais viva do que simplesmente ver um ator se contorcendo; pode-se detalhar a ardência, a pele avermelhada, a dor nas coxas, a sensação fantasma de ainda estar se movimentando.

Contraste é parte da identificação. O que importa em um universo fantástico não é a descrição detalhada do que há nele, mas a sensação de contraste com o mundo real assim que o leitor submerge nesse mundo. O que o leitor vai experimentar assim que pôr os pés no seu mundo? Há algo diferente com a gravidade? Está chovendo suco de uva? As pessoas são feitas de espuma? Lembrando que a visão do leitor acontecerá através do personagem e do narrador.

Não há como falar de suspense sem falar de Hitchcock. Entre as suas técnicas, estavam a de contratar atores famosos para fazer o público pensar que eles não iriam morrer e, então, matá-los com pouco tempo de filme. Essa situação foi tão imitada que acabou criando uma casta de atores feitos para interpretar personagens que morrem com pouco tempo de filme, como Sean Bean. Hitchcock também gostava de fazer a plateia de cúmplice, mostrando um objeto, como uma bomba, que os personagens não sabem que está lá. Ele gostava de colocar seus personagens em situações sem saída logo de cara, como serem acusados de crimes que não cometeram, gostava de usar planos como se fosse a visão de um personagem, principalmente um vilão, para criar a situação de identificação. Criar suspense é criar potencial, é mostrar para o leitor, o tempo inteiro, que ele sabe o que vai, ou pode, acontecer. Fazer o contrário, criar uma situação em que o leitor não tem ideia do que pode acontecer, é possível, mas é comum e, portanto, é muito mais fraco em termos narrativos, exigindo que a história tenha uma qualidade muito grande no desenvolvimento e na conclusão.

"Ao verme que primeiro roeu as frias carnes do meu cadáver dedico como saudável lembrança essas memórias póstumas" — *Memórias póstumas de Brás Cubas*, Machado de Assis.



MEMÓRIAS PÓSTUMAS DE BRÁS CUBAS, EDIGRAF 1962

O debate sobre o novo em Carbono alterado

IMAGEM: NETFLIX - DIVULGAÇÃO

Com a aproximação da segunda temporada da adaptação televisiva de *Carbono alterado*, livro de Richard K. Morgan, algumas questões interessantes voltam à luz.

Como muitos já sabem, ao adaptar o primeiro livro da trilogia, o canal Syfy escolheu incrementar diversos aspectos da trama, sem, no entanto, alterar significativamente o mundo em que se passa. É justamente sobre esse universo não tão distópico, chamado Protetorado das Nações Unidas, que iremos discutir.

Em *Carbono alterado*, há um sistema político complexamente estruturado, que colonizou e opera em diversos mundos. Uma força aterradora de poder e opressão — como qualquer governo atual de relevância. Esse poder foi facilitado pela criação dos Cartuchos, que são mecanismos que armazenam a "alma" humana, possibilitando que pessoas troquem de corpo sem perder sua essência, personalidade e memórias. A humanidade, então, evolui ao ponto de considerar os corpos físicos como meras Capas descartáveis.

O processo funciona como a armazenagem de arquivos em um HD externo. Você pode trocar o gabinete e todas as peças de desempenho do computador, mas manter seus arquivos originais intactos apenas conectando o HD antigo. Também é possível transferir esses arquivos para a rede e baixá-los em cartuchos novos e mais atualizados. Então, não só uma pessoa pode ter sua consciência transferida digitalmente para um corpo em outra galáxia, como pode essencialmente viver para sempre apenas trocando de Capa. E isso obviamente tem consequências político-sociais.

O medo do amanhã é um assunto muito recorrente na ficção científica e é algo que precisa ser combatido, mas não sem discussões.

Uma grande parte da produção literária de ficção científica tem como tema a destruição ou a escravização da humanidade causada pelos avanços tecnológicos. Por exemplo, no livro *2001: uma odisseia no espaço*, de Arthur C. Clarke, no qual a Inteligência Artificial do computador de bordo de uma nave decide exterminar sua tripulação, ou mesmo no filme *Matrix*, de Lilly e Lana Wachowski, que retrata um mundo onde a tecnologia subjugou a humanidade e passou a usá-la como fonte de energia.

O autor Isaac Asimov foi (e mesmo após sua morte, continua sendo) um dos grandes combatentes desse medo. Para ele, pregar e defender a tecnofobia não passa de um retrocesso.

"A descoberta do fogo produziu fumaça e a possibilidade de incêndios. [...] Quase toda invenção logo encontra aplicação no emprego da violência entre seres humanos, tornando a guerra cada vez mais fácil de ser declarada, mais feroz, medonha e prolongada. E no entanto, em todos os casos, as vantagens conquistadas são manifestamente superiores aos riscos e o progresso tecnológico quase nunca é abandonado espontaneamente, por maiores

que sejam as desvantagens que possa acarretar". — *No mundo da ficção científica*, Isaac Asimov

Quanto à história mais recente, o autor defende que, após a Primeira Guerra Mundial — com seus tanques, aviões e gases venenosos — o medo da evolução tecnológica se enraizou com força na humanidade. Porém, ainda assim, houve inúmeros desenvolvimentos benéficos criados durante as Grandes Guerras, não apenas como drones e a capacidade de guiá-los remotamente (que não só foram produtivas máquinas de matar, mas possibilitaram que o Homem visitasse lugares impensáveis), sistemas de controle aéreo (que permitiu a evolução exponencial da aviação até os dias de hoje), mas também como fertilizantes e lâmpadas ultravioleta (que geraram um aumento incrível na produção agrícola mundial) e até mesmo bancos de sangue e lenços umedecidos; sem falar nos telefones e, eventualmente, na própria internet. E tudo isso somente foi possível em razão das necessidades criadas pela guerra.

"Negar o uso de fogo pelo medo do que pudesse causar teria atrasado a evolução humana em quanto tempo?"

O novo assusta, mas pode trazer mais benefícios que malefícios. Esse é o ponto que Asimov tanto defendeu.

Nesses moldes, em *Carbono alterado*, como na maioria dos universos de ficção científica, há um governo opressor espelhado nos contemporâneos ao autor, tecnologia de ponta e desenvolvimento tecnológico inimaginável. Tudo isso somado à miséria extrema. No entanto, na obra de Richard K. Morgan, os contratempos do novo não afastam seu incrível potencial.

Em proporções menores, o que ocorre no Protetorado não é diferente do que se vê hoje: quanto mais dinheiro e poder se tem, melhores serão as condições de vida da pessoa, como pelo acesso a melhores tratamentos, remédios, transplantes e métodos alternativos de prolongar a vida. E, nesse aspecto, as pesquisas atuais em clonagem e criogenia estão cada vez mais com cara de ficção científica.

O ponto central dessa discussão é que, mesmo em meio a tudo isso, o livro não demoniza o uso de Cartuchos e Capas. Os ricos abusam sim, e os pobres se veem em situações não muito diferentes do período prévio à criação dessa tecnologia; no entanto, ela ainda permite que o progresso humano seja ilimitado. Mas, enquanto o seriado foca mais na questão da quebra da ordem "natural" da vida, o livro discute e abraça o novo.

Há, é claro, muitas outras narrativas que lidam de forma positiva com as inovações tecnológicas e o alcance da ciência, promovendo discussões e disseminando conhecimento, como é o exemplo da animação *Operação big hero*, de Don Hall e Chris Williams, e do mangá *Ghost in the shell*, de Masamune Shirow. Porém, ainda existem aquelas que seguem incentivando o medo do desconhecido, alimentado pela falta de informação do público geral, fortalecendo um clichê que pode (e deve) ser questionado e preferivelmente desconstruído.

Sobre isso, é preciso reconhecer que na sociedade ocidental católico-cristã de hoje, qualquer aspecto que se assemelhe ao que é considerado "obra divina" é fortemente combatido. Mesmo que a maioria dos grandes cientistas sejam e tenham sido religiosos. E sim, esse é um debate digno de se ter, especialmente com pessoas de diferentes culturas e crenças. Discutir e debater tais temas enriquece o horizonte de possibilidades, abre a mente para visões paralelas e empáticas de mundo.

Ao mesmo tempo que, para continuarmos crescendo como espécie, é necessário vencer os medos do amanhã e do novo, e isso é essencial ser feito com respeito e com calma. Não nos adiantaria muito evoluir para colonização espacial se metade da população estiver com medo de olhar para cima. Tudo tem seu tempo, claro, mas não se pode calar o amanhã para sempre.

DUAS LUAS NO CÉU
Lidando com as realidades de 1Q84

Há quem diga que Haruki Murakami escreveu uma "versão japonesa" do livro *1984*, de George Orwell. No entanto, basta uma viagem ao primeiro livro de *1Q84* para que o pensamento sobre uma possível cópia se desfaça. Não é à toa que a obra de Murakami levou um título tão peculiar; contudo, há semelhanças, mas são superficiais. A influência de Orwell foi utilizada de forma sutil para criar outras linhas de pensamento, ponto de partida para a construção de um universo totalmente mergulhado em uma distopia ora fascinante, ora assustadora.

A obra, que inicialmente era composta de dois livros, tornou-se trilogia ao ganhar o último, após Murakami ter considerado finalizada a história. De maneira bastante resumida, *1Q84* aborda temas polêmicos, como seitas e religiões, discussões ético-morais, conflitos familiares, violência contra a mulher, estupros e assassinatos. O autor é atencioso com todos os personagens, que têm suas histórias contadas ao longo dos três livros, além de serem importantes para o desenrolar da trama. Contudo, aqui será analisada a visão de mundo dos protagonistas à luz dos acontecimentos da trama.

A história se passa na Tóquio de 1984, e inicia com Aomame, em um táxi, presa no congestionamento. Ela está indo para um compromisso importante e, para chegar a tempo, decide caminhar por via alternativa indicada pelo motorista. Enquanto pondera suas opções, a rádio toca a *Sinfonietta de Janáček*, que reflete o sentimento da personagem.

Ao sair do táxi, o motorista a alerta: "Quando se faz algo incomum, as cenas cotidianas se tornam... Digamos que se tornam ligeiramente diferentes do normal. Isso já aconteceu comigo. Mas não se deixe enganar pelas aparências. A realidade é sempre única".

No momento que Aomame desce as escadas que a levariam rapidamente à seu destino, ela e o leitor entram em uma Tóquio alternativa. Parecida com sua cidade, mas não a mesma. Essa Tóquio diverge em pequenos detalhes da cidade com que está familiarizada. Desde mudanças no uniforme e no armamento dos policiais até

1Q84 - POR CARLOS LEMMA

a presença de uma sinistra segunda lua no céu. Aomame batiza essa nova realidade de 1Q84, na qual o "Q" significa "question mark" (interrogação). O que era aquele mundo? Como ela fora parar lá? E por quê?

Em paralelo à história de Aomame, corre a narrativa de Tengo, um professor de matemática e aspirante a escritor que recebe a chance aparentemente incrível de ser ghost writer de uma obra chamada Crisálida de ar. Esse livro é cheio de elementos fantásticos e bizarros e, com o toque de Tengo, se torna sucesso de vendas. No entanto, conforme o livro cresce, Tengo se vê em apuros.

Como a Crisálida de ar é de vital importância à história de *1Q84*, o livro se estrutura como uma metanarrativa. E, nesse ponto, Murakami faz uma referência sutil ao *1984* de Orwell. Assim como ocorre com o "Grande Irmão", dentro da história da Crisálida de ar há o chamado "Povo Pequenino", que parece estar presente em todos os lugares e colocam as pessoas sob constante vigilância; em tudo esses pequenos seres parecem interferir.

A ideia de colocar uma história dentro da história recebeu críticas negativas com a justificativa de que confundiria o leitor; porém, é preciso saber que a intenção de Murakami foi exatamente essa. A narrativa de Murakami é simples, mas nem sempre fácil, devido a muitos de seus elementos. Ela traz diversas referências que, certamente, a grande maioria dos leitores não está acostumada; a *Sinfonietta de Janáček* é apenas uma delas. São referências musicais, históricas e artísticas, todas muito particulares do autor. Passagens do passado e do presente das personagens se entrelaçam, o que por si só pode cansar a leitura, pois, por vezes, faz com que se julgue uma obra de difícil compreensão. Além das histórias de Aomame e Tengo, há diversas outras acontecendo em paralelo, o que também exige muita atenção do leitor. A principal característica, no entanto, é o que decorre da publicação de Crisálida de ar, que Tengo não só reescreveu como se vê participando da história "ficcional".

Há diversas críticas quanto a

possibilidade da metanarrativa entrelaçada de Murakami se tornar confusa, mas o autor costura as histórias de tal forma que, para um leitor interessado, não há como se perder. Essa técnica é essencial para que se entenda os personagens e, por conseguinte, um dos maiores focos de *1Q84*: a solidão. Sim, pode-se dizer que há solidão impregnada nas páginas.

A distopia, de certa forma, já se faz presente antes de adentrarmos no mundo alternativo e assustador da obra. Aomame e Tengo são tão solitários e passaram por tantas tristezas e tragédias, que se conformaram com a solidão, acolheram-na e vivem em um arremedo de vida. O leitor fica com a sensação de que os personagens, na verdade, não vivem, mas apenas existem. No artigo *Descendo as escadas para 1Q84: uma análise do universo fantástico de Haruki Murakami*, a pesquisadora do Centro universitário Campos de Andrade, Aline Terumi Bomura Maciel, discute a questão

de existir ou não um mundo real, que, no livro, vem à baila por meio dos próprios personagens, que passam a questionar à qual realidade pertencem.

O autor foi além da proposta de uma obra que flerta com o distópico, levou o fantástico a se manifestar dentro do fantástico da sua narrativa "real". Pois, o Povo Pequenino, a Crisálida de ar e as duas luas no céu saíram de dentro de um romance — escrito por uma personagem — que se tornou real dentro da narrativa. A reação de Aomame ao ver uma segunda lua no céu foi de total percepção da loucura, fosse dela ou do mundo.

Até mesmo o heroísmo de Murakami é distópico. A protagonista Aomame nada mais é do que uma mercenária que friamente assassina pessoas a pedido de uma velha e rica senhora. Mesmo que por motivos aparentemente justificáveis, Aomame faz-se instrumento da justiça e elimina seres humanos sem qualquer remorso. Aomame é uma pessoa fria e calculista e, com exceção de um único garoto que amou, não há ninguém em sua vida. O outro protagonista, Tengo, também é um homem contraventor em seus próprios moldes. É um professor de matemática que mantém uma péssima relação com o pai e tem um relacionamento com uma mulher casada e muito mais velha — situação que o deixa tranquilo, por não precisar assumir um compromisso verdadeiro. Ele se contenta com a ideia de que um dia terá um romance autoral publicado, mas nunca realmente se esforça pra isso. Murakami dá um caráter tão humano, tão cheio de falhas aos seus personagens, que, ante o esperado, é distópico encontrar pessoas tão imperfeitas que não se importem em ser assim. Em um sentido profundo, Aomame e Tengo já viviam em um mundo distópico.

HARUKI MURAKAMI 1Q84 "AOMAME" - POR MIRKO RASTIC

Quando se constata coisas totalmente fora do normal acontecendo e uma nova realidade se faz notar, a primeira coisa que se pensa é estar louco. Foi-se a sanidade, não há mais nada a ser feito. Com Aomame não foi diferente, mas, como ela é uma mulher sensata, o pensamento não dura muito tempo, e ela decide lutar contra aquela realidade de forma astuta: não deixando transparecer que percebia qualquer mudança e agindo de acordo com os acontecimentos daquele mundo. Ela acredita que, dessa forma, conseguiria descobrir mais sobre a nova realidade em que se encontrava.

"Querendo ou não, ela agora se encontrava nesse '1Q84'. O ano de 1984 que ela conhecia deixara de existir. Agora estava em 1Q84. Houve uma mudança no ar, uma mudança no cenário. Precisava se adaptar o mais rápido possível às regras desse mundo novo com esse quê de interrogação".

De forma rasa, é possível dizer que *1Q84* é uma história de amor entre Aomame e Tengo. Mas, em verdade, Murakami mostra o lado "imperfeito" de uma história de amor, abordando como o amor pode encontrar percalços e fatores que dificultam (e muito) a união de duas pessoas destinadas a ficarem juntas. É preciso dizer que, dentre todas as bizarrices que Murakami apresenta em 1Q84, a segunda lua poderia ser a mais normal delas.

DISTOPIA/UTOPIA

Na ficção especulativa, toda utopia é uma distopia. Sempre que se cria algo adequado para alguém, se prejudica outro.

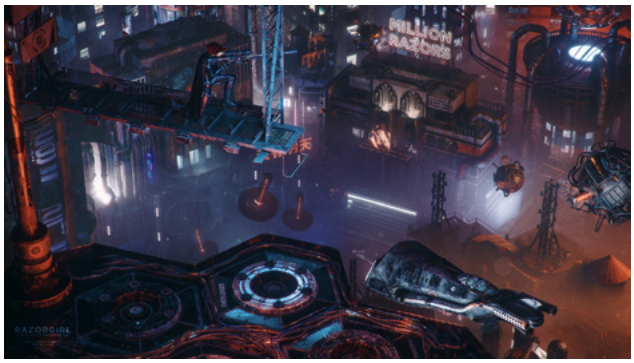
Distopias são temas mais recorrentes dentro da ficção especulativa, mas utopias são assuntos mais delicados e, por isso, mais incomuns.

Alguns exemplos de utopia são os filmes *Eu, robô*, em que uma sociedade humana perfeita é cega para os direitos de uma máquina com emoções humanas, Equilibrium, em que, para se manter a sociedade perfeita, os sentimentos são suprimidos por remédios controlados que inibem os humanos de enxergar a beleza da vida e na DLC *Blood and wine* do jogo *The Witcher*, em que a nobreza extremada dos cavaleiros cria uma sociedade incapaz de compreender a natureza das criaturas que eles consideram monstros e cujos atos de bravura extrema resultam em morte, abandono e tristeza. Na literatura nacional, no livro *A flecha de fogo*, do autor Leonel Caldela, é possível encontrar um trecho que mostra como é uma cidade tocada pela deusa da paz, onde é impossível cometer atos de violência.

FLOATING CITY - POR EDOUARD NOISETTE

Tópos, palavra do alfabeto latino que deu origem a palavras como topografia, significa lugar. "Dis" é mau e um elemento negativo. Distopia e utopia são mau lugar e não lugar, respectivamente.

O termo utopia, inclusive, foi popularizado pelo escritor Thomas More em seu livro *Um pequeno livro verdadeiramente dourado, não menos benéfico que aprazível, do melhor estado de uma república e da nova ilha Utopia*, de 1516, mais conhecido simplesmente como *Utopia*. Curiosamente, um contemporâneo do livro *O príncipe*, de Nicolau Maquiavel, de 1513. Utopia e distopia nasceram juntas.



RAZORGIRL - POR VLADIMIR PETKOVIC

Sempre que um livro tenta criar uma utopia perfeita, sentimos falta daquele elemento humano, errático em seu comportamento. Para criar uma utopia, o humano precisa ser suprimido.

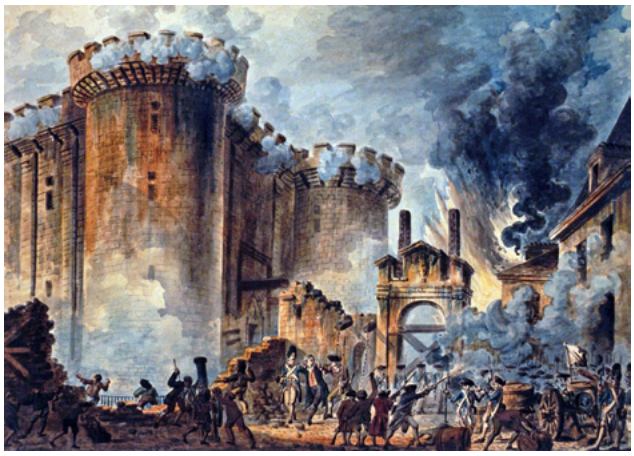
No livro *Men Like Gods*, ainda sem tradução para o português, H.G. Wells descreve uma sociedade maravilhosa, três mil anos no futuro, uma anarquia perfeita. Os Cinco Princípios da Liberdade, nesse mundo de H. G. Wells, são a Privacidade, o Movimento Livre, o Conhecimento Ilimitado, a Verdade e a Livre Discussão. Mas, e se a vigilância for uma ferramenta importante na prevenção de crimes e acidentes, não valeria a pena sacrificar a Privacidade? E se o Movimento Livre resultar na superpopulação de uma região até ser totalmente exaurida dos seus recursos naturais, criando uma reação em cadeia catastrófica? E se o Conhecimento Ilimitado permitir a construção de bombas nucleares portáteis? E se a Verdade for muito terrível, ou resultar em conflitos, pânico e caos? E se a Livre Discussão e a crítica formarem grupos de

interesse conflitantes que podem acabar entrando em guerra?

John B. Calhoun foi um etólogo e pesquisador comportamental que estudou a densidade populacional e seus efeitos no comportamento. Seu estudo mais famoso foi feito com ratos em um grande compartimento, no qual criou utopias para os ratos que ali viviam. Os animais tinham comida, água, material para fazer ninhos e não tinham predadores. O único limite era o espaço. Os roedores foram divididos em grupos de 12, um número que John sabia ser o limite, pois, indo além, resultaria em efeitos psicológicos que atuariam como força de desagregação do grupo. Os grupos, porém, poderiam interagir entre eles e, inclusive, invadir o território alheio.

Indo mais além, o próprio Gengis Khan, por curiosidade, criou seu invencível exército dividindo seus homens em lideranças de dez; um líder comandava dez, que estava em um grupo de dez outros líderes comandados por um superior e, assim, consecutivamente, até chegar no próprio Gengis Khan. Existem também estudos modernos sobre a quantidade ideal de alunos em uma sala de aula saudável estar em um número entre 10 e 14.

Voltando para os ratos, no dia 315, o número de roedores chegou a 620; no dia 600, eles se estabilizaram em 2.200 ratos, mesmo com o compartimento tendo capacidade para 3.840. Entre os dias 315 e 600, começaram os comportamentos aberrantes: filhotes expulsos antes do desmame, filhotes atacados e feridos, machos dominantes não conseguiam defender seus territórios, dominação, violência constante entre os grupos, agressividade das fêmeas, passividade e desinteresse dos machos não dominantes, que eram atacados por membros do próprio grupo e não se defendiam, sofrendo, inclusive, violência sexual e canibalismo. A partir do dia 600, o declínio foi vertiginoso. As fêmeas pararam de reproduzir, não se preparavam para a gravidez, abandonavam os filhotes, o índice de mortalidade chegou a 96%, os machos não cortejavam, lutavam ou se engajavam em qualquer atividade, mesmo que benéfica à saúde básica. Eles comiam, bebiam e se limpavam, mas todas eram atividades solitárias. Eram ratos sem cicatrizes e saudáveis, mas totalmente inaptos, isolados, inativos, que evitavam a sociedade a ponto de saírem para comer e beber apenas enquanto os outros ratos dormiam, vítimas do que John chamou de **ralo comportamental**. O declínio continuou até a extinção de todos os ratos.



PRISE DE LA BASTILLE, JEAN-PIERRE HOUEL (1789)

O resultado do experimento foi que, mesmo com comida e água abundantes, quando todo o espaço disponível é ocupado e todos os papéis sociais preenchidos, a competição e o estresse experimentado pelos indivíduos resultam em um total colapso do comportamento social complexo e na consequente morte de toda a população. O trabalho de John foi questionado várias vezes, mas não deixa de permitir a criação de paralelos com a realidade humana.

"A primeira Matrix que eu projetei era evidentemente perfeita, uma obra de arte, impecável, sublime. Um triunfo equiparado apenas ao seu fracasso monumental. A inevitabilidade de sua ruína é tão evidente para mim agora quanto é uma consequência da imperfeição inerente a todo ser humano" — O Arquiteto, filme *Matrix Reloaded*.

João Eddie

Mangaká brasileiro, vencedor de prêmios nacionais e internacionais. Conheça mais sobre este artista!

LT — Conte um pouco sobre você e o desejo de se tornar mangaká.

Eddie — Moro na cidade de Camaquã, no interior do Rio Grande do Sul, desde que nasci. Não possuo nenhuma formação acadêmica, nem mesmo busquei fazer cursos para aprender a desenhar ou escrever. O que eu aprendi foi apenas devido ao gosto pelos quadrinhos. Eu sempre desenhei. Quando criança, fazia diversos quadrinhos sobre personagens que apareciam nas revistas *Herói*, da editora abril. Foi nelas que li pela primeira vez o que eram os mangás, mas foi apenas em 2010 que decidi tentar produzir algo de forma profissional (quando comecei a trabalhar em *TanoSekai*), porém, naquela época, eu não sabia direito o que fazer com um quadrinho.

LT — Quais são suas referências e inspirações para criação de histórias?

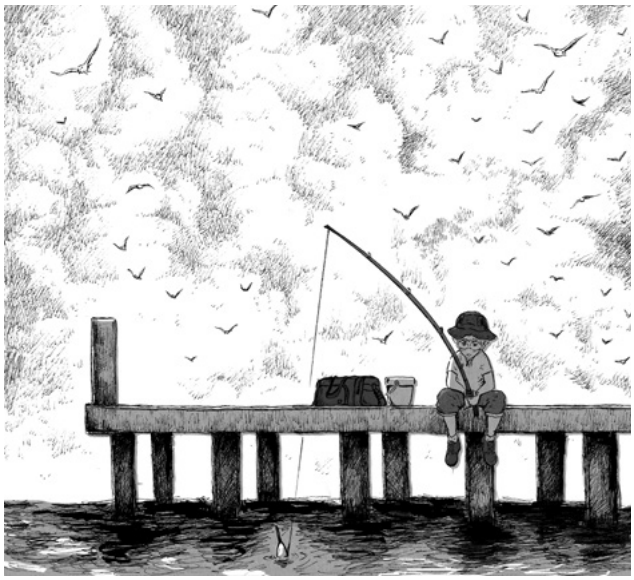
Eddie — Gosto de quadrinhos de uma forma geral, mas, obviamente, tenho maior afinidade com os mangás. Estou sempre procurando conhecer novas obras e novos autores e sempre acabo descobrindo trabalhos incríveis. No começo, fui muito influenciado por artistas da era de ouro da revista japonesa *Shonen Jump*, principalmente Yoshihiro Togashi. Hoje, vários autores me inspiram bastante, como Daisuke Igarashi, Taiyō Matsumoto, Jiro Taniguchi, Naoki Urasawa, Inio Asano e tantos outros.

LT — Mesmo sendo reconhecido na área independente, como é trabalhar como mangaká no Brasil?

Eddie — É complicado. O tempo é sempre o maior problema, pois todos já estão carecas de saber que é impossível viver apenas como autor de quadrinhos no Brasil. O que faz com que você precise trabalhar com sua obra apenas no tempo livre do seu outro trabalho. Tento produzir por cerca de duas ou três horas por dia, produzir ao menos uma página por dia é sempre minha meta de trabalho. Mesmo autor que ganha concurso ou é publicado por editora dificilmente consegue se sustentar com seu trabalho como artista. É a realidade de muitos artistas, infelizmente.

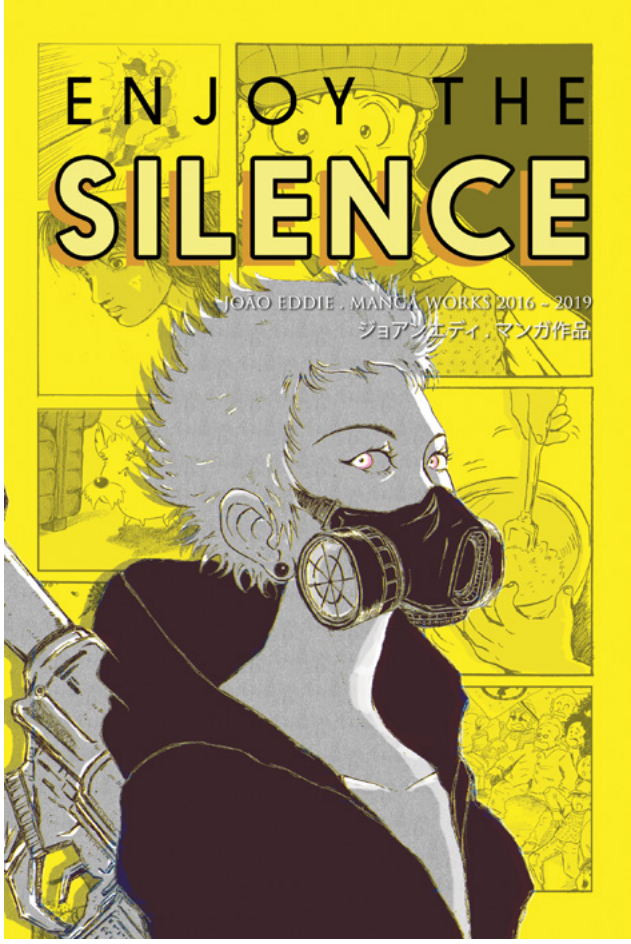
LT — Sua carreira é repleta de prêmios e concursos, conte mais sobre essas honras.

Eddie — Em 2014, fui um dos vencedores do segundo Brazil Manga Awards da Editora JBC, o que fez meu one-shot despretensioso, *As loucas aventuras de Joy Comet*, ser publicado no segundo Henshin Mangá, em 2016. Admito que foi bem empolgante ver meu trabalho em uma publicação da JBC. Nesse mesmo ano, fui selecionado para participar da primeira edição da coletânea de mangás da Editora Draco, chamada *Dracomics Shonen*. Desenhei o one-shot *Necrônibus*, com roteiro de Jun Sugiyama. Também em 2016, recebi um prêmio internacional, uma menção honrosa na primeira edição extra do concurso Silent Manga Audition, com a obra *Thank You*. Após isso, vieram outros prêmios mais altos no concurso, como prêmios de excelência, com *Black Birds* e *Dog Days*, e um grande prêmio, com *Fisherman Tales*, que até esteve em exposição na Comic Con Portugal de 2018.



LT — Você lançou recentemente *Enjoy the Silence*, um mangá sem falas. Quais foram os maiores desafios dessa produção?

Eddie — Enjoy The Silence surgiu da necessidade de reunir todas essas histórias que produzi para o concurso Silent Manga Audition durante os últimos três anos, para tornar o acesso fácil a todas elas e poder dar uma visibilidade maior para o leitor durante eventos. Essa é uma obra totalmente independente da editora do concurso, e foi produzida apenas com o intuito de registrar essa trajetória de produção de 2016 até 2019. Todas as obras que a compõem também podem ser lidas online e gratuitamente no site do Silent Manga Audition. Mas, além



disso, hoje todas estão publicadas em um só volume no *Enjoy The Silence*.

LT — Quais foram as cinco principais obras que te moldaram como artista?

Eddie — Só cinco fica complicado haha, mas vou dizer o que me vem primeiro à mente: *Akira*, *Children of the Sea*, *Solanin*, *Yu Yu Hakusho* e *Hokuto No Ken*. Dessas, *Akira* e *Hokuto No Ken* inegavelmente foram as mais impactantes na mídia mundial. Já as outras tiveram grande impacto na minha vida pessoal e artística. Algumas outras obras que eu poderia citar são *Homeseek Alien*, *Talco de vidro*, *The Incal*, *Aruku Hito*, *Tekkonkinkreet*, *Marie no Kanaderu Ongaku*...

LT — Você tem algum material em andamento para o futuro?

Eddie — Na última edição da série *Tools Challenge*, do autor Max Andrade, sairá uma história que escrevi e desenhei para o vilão Zou, a convite do próprio Max, que é um amigo de longa data. Esse último volume, intitulado *Sayonara Bye Bye*, contará também com diversos outros artistas do cenário de mangás nacionais. Com certeza

surgirão mais obras minhas com foco no Silent Manga Audition. Além disso, estou trabalhando em uma nova história para a personagem Joy Comet. A intenção é viabilizar de forma impressa, mas ainda não posso dar mais detalhes sobre como e quando esse trabalho estará disponível. Tenho, ainda, mais roteiros curtos para obras independentes, mas nada confirmado além disso.

LT — Deixe uma mensagem para as pessoas que tem vontade de atuar no cenário independente como mangaká.

Eddie — É preciso ler muito, estudar muitas obras de diferentes estilos, independentemente do tipo de quadrinho que você quer produzir. O cenário para o artista brasileiro certamente não é fácil, mas hoje existem muitos ótimos autores sendo reconhecidos no exterior, e isso é um grande incentivo. Hoje, existem inúmeras formas de veiculação, então, se você quer muito produzir histórias em quadrinhos, apenas vá lá e faça!

joaoeddie.a

joaoeddie.tumblr.com

@joaoeddie

@joao_eddie

MITHOS

O nosso diferencial é querer dar prioridade àqueles que querem seguir carreira artística. Queremos nos tornar um outdoor de futuros grandes autores. E, por isso, nossa intenção é a de que essa não seja a última vez que você irá ouvir falar dos escritores e artistas que nós publicamos. Todos eles terão prioridade quando o assunto for notícias a respeito de suas carreiras em nossas páginas, até que sejam finalmente abraçados por editoras e possam alçar seus próprios voos.

Nesta edição

As histórias a seguir foram cuidadosamente selecionadas e exigem uma leitura cuidadosa. Você encontrará ótimos escritores abordando dilemas e perigos que as mais variadas situações podem impor. Está pronto?

Nesta edição, com Lauren Rolan, discutiremos sobre o vazio da vida moderna e como é possível se virar nessa realidade. Com Diego Mendonça, conheceremos a história da agonia de um homem que escapou da morte. Com Julherme J. Pires, iremos mergulhar em reflexões profundas e introspecções conduzidas por uma exploração espacial solitária e catastrófica. Com Maira M. Moura, vamos descobrir como uma criança foi parar dentro do guarda-roupa, agarrada ao guarda-chuva, sozinha na casa nova. Por Cesar L. Theis, conheceremos um intrigante e detalhado processo de investigação policial, com direito a dilemas metalinguísticos. Com Gabriel de Souza Alencar, vamos vivenciar o caos de perder seu mundo para uma catástrofe, apenas para descobrir que a verdade pode ser muito mais terrível do que o imaginado. E, finalmente, por Gabriel Mayer, presenciaremos como a magia e a morte podem rastejar juntas na escuridão das profundezas do Fosso.

NULA

O log da IDE apontava que ocorrera uma *null pointer exception*. Ada sorriu. Era a sua exceção favorita. Listou todas as possíveis causas mentalmente e disparou pelo código procurando o erro. Encontrou o problema na instanciação de uma variável que sequer sabia para que era usada e o corrigiu. Compilou mais uma vez e rodou. Sucesso.

Saiu do pequeno escritório improvisado no canto do seu minúsculo JK e se espreguiçou, batendo com o cotovelo no armário. Nem xingou, uma vez que a alegria de ver o trabalho de dois meses funcionando tinha lhe prevenido de qualquer mau humor. Pegou a água — agora morna — e encheu a décima sexta (ou seria a décima sétima?) caneca do dia, jogando uma quantidade razoável de café instantâneo e açúcar dentro. Remexeu o conteúdo com uma colher que estava jogada por ali e cuja data da última lavagem não se recordava.

Bebeu o café, comeu um pão que estava prestes a entrar na era do mofo e voltou para o computador, para realizar os testes finais. Encontrou mais um ou dois *bugs*, que imediatamente consertou e, ao concluir todos os testes (o que levou duas agradáveis horas), enviou o .jar para a empresa que havia lhe contratado. Se desse sorte — riu bastante com a ideia — seria efetivada.

Sentindo a bunda dormente após quatorze horas seguidas colada na cadeira de ferro, esticou-se e foi sentar-se no sofá. Ficar de pé não era uma opção. Ligou a TV velha — e era realmente velha. Fazia mais de trinta anos que não produziam TVs de tubo como aquela — e mudou para o único canal aberto da região. Passava um programa sobre saúde e o assunto, claramente, era sobre perfil psicológico.

— Doutor — a entrevista já devia estar pela metade —, os nossos telespectadores gostariam de saber também sobre o termo "nulidade". O senhor poderia nos explicar melhor?

— Esse termo surgiu em 2028, quando o mapa mental estava sendo aplicado em larga escala no mundo. Ainda não era um pré-requisito para um ser humano ser considerado cidadão, como a certidão de nascimento ou o registro geral, mas já era visto como uma necessidade. Uma nulidade é um ser humano que tem muitos espaços nulos no mapa mental, sendo esse termo usado pejorativamente. — O doutor parecia um tanto enfastiado, como quem elabora uma lista de coisas mais divertidas que poderia estar fazendo se não estivesse ali. Ada, assim como ele, não entendia por que não desligava a TV. Sabia onde esse assunto chegaria e não gostava desse lugar.

— Doutor, acho que boa parte da nossa plateia aqui não entende o que são os espaços nulos. Algumas pesquisas recentes mostram que mais de 87% da população mundial tem todas as características classificadas. O que ocorre com esses 13%?

— Bom, essa pequena porcentagem corresponde a pessoas com transtornos mentais graves, como autismo severo e

deficiência intelectual. Algumas correntes da psicologia afirmam que ter até três classes indefinidas no mapa mental é natural — o especialista deu uma risadinha de escárnio ao dizê-lo —, mas boa parte da comunidade científica discorda, assim como eu. Todo ser humano é classificável e isso é um fato que observamos desde o início da civilização humana.

Ada sorriu. Não era um sorriso alegre, obviamente. Olhou para a própria digital, como fizera centenas de vezes, esperando que o olhar fixo e obstinado mudasse o que havia escrito ali, naquelas linhas tortas.

— Muito obrigada, doutor Barros — a apresentadora deu o seu sorrisinho característico. — Agora, vamos às perguntas da plateia.

Uma das assistentes de palco caminhou pelo auditório carregando um microfone. Quando um homem ergueu a mão, ela se aproximou rapidamente e colou o dispositivo logo abaixo do queixo do rapaz.

— Boa tarde! — começou a apresentadora. — Qual o seu nome e a sua pergunta?

— Oi. Meu nome é Rodrigo Serra — ele não parecia nervoso, e Ada o respeitou por isso. — Eu queria saber se eu posso não apresentar meu mapa mental numa entrevista de emprego. — a plateia soltou uma risada coletiva. A resposta parecia óbvia, mas sempre havia alguém para fazer a pergunta.

— Olá, Rodrigo. A resposta é não. Desde 2036 é obrigatório apresentar o mapa mental na entrevista de emprego. Isso é necessário para impedir que indivíduos como psicopatas, sejam inseridos no mercado de trabalho. Graças a essa medida, o número de relatos de violência policial e abuso sexual por médicos, por exemplo, decaiu com uma velocidade espantosa — Barros parecia orgulhoso da medida, como se ele próprio tivesse sido o autor dela. — No entanto, é proibido por lei qualquer tipo de discriminação que envolva o que chamamos de características aceitáveis. Se, numa entrevista de emprego, for constatado que o empregador utilizou algum mecanismo de avaliação de mapa mental para verificar classificações além da Estabilidade Emocional e Fator Crítico, pode ser aberto um processo por discriminação.

Ada encarou a TV por mais alguns segundos, sem realmente escutar o resto da entrevista. Em algum ponto, mais uma pessoa da plateia fez alguma pergunta que levou o resto do auditório às gargalhadas. Irritada, desligou a TV e atravessou o quarto-sala-escritório-cozinha, jogando-se na cama.

***

Eram quatro da manhã de uma segunda-feira. A empresa abriria às oito e meia, mas Ada sabia o tamanho da fila que teria que enfrentar. Chegou cedo, portando um pendrive com documentos que achava serem necessários, trabalhos relevantes que fizera naquela língua morta — Java — e um pequeno portfólio de interfaces apresentáveis. Além do material de apoio intelectual, trouxe o de apoio físico: uma pequena garrafa com café instantâneo (já frio).

Ouviu, nos arredores da fila, um grupo de amigos comentando sobre as aventuras do dia anterior.

— ...muito gostosa, uns puta peitões. E a gente passou a noite inteira acordado, mas com a luz apagada. Eu fiquei assim, né?, fodendo e pensando o porquê da luz.

No outro dia, ela dormindo pesado, eu cheguei com o tablet e verifiquei o mapa da mina. BAM. A primeira coisa que aparece: Cortadora.

— Puta merda! — um dos caras exclamou.

— Cara, o cagaço que eu tomei. Abri a janela bem devagar, pra não acordá-la. Ela notou o sol e se virou. Eu olhei as costas dela e vi uns cortes nas costas, mais embaixo. Caralho. Saí correndo — o rapaz deu uma risada. — Mas não antes de tirar ESSA foto — mostrou a imagem para os amigos, que, entre gargalhadas e falsas convulsões, soltavam comentários como "com essa bunda, não me importava com os cortes" e gentilezas do gênero.

Encarando o polegar direito, Ada fez força, com todo o coração, para que aquele espaço em branco em Romanticidade continuasse nulo. Ainda encarando o dedo, escutou:

— Mano, esses dias uma coisa assim aconteceu comigo — um terceiro comentou. Os outros dois deram risadas e disseram "lá vai". — Sério, meu! A guria tava dormindo, eu abri o MTM e vi não um, mas DOIS espaços nulos! — Ada sentiu uma vontade incontrolável de rir. Dois? Amadora.

— Caralho! — o primeiro sorriu. — Quais eram?

— Aprendizado e Política — o terceiro falou. — Mas bem que eu vi. Ela era burra como uma porta. Só sabia português, e muito mal.

— Eu já falei do dia que eu peguei uma Anarquista Revisora? — o segundo falou e os outros dois riram. — Sério, meu, Revisores são um gasto pra sociedade. Visualizadores e Relacionadores até vão, mas Revisores... pê-quê-pê. E Anarquista, ainda por cima! — isso causou risadas não só no pequeno grupo de meninos, como também em grupos mais afastados.

Ada olhou para o relógio, querendo que o tempo passasse mais rápido. Quando isso finalmente aconteceu, passou a desejar estar de volta na fila. Pelo menos havia sol e ar fresco lá fora. Lá dentro, os ares condicionados soltavam um cheiro estranho e a luz sintética parecia queimar as córneas de quem deixasse os olhos abertos por muito tempo.

Lá pelas onze e quarenta foi chamada, sendo levada a uma sala bem menos agressiva que a de espera. Um homem sorridente, de barba feita e cara infantil, escondido atrás de um pequeno par de óculos lhe cumprimentou e sentou-se, convidando-a a fazer o mesmo.

— Bom dia. Ada Flores? Um bom nome para uma programadora — emendou ele.

Ada sorriu. Era o que sempre diziam antes de mandá-la para fora.

— Antes de mais nada, poderia me ceder a sua digital?

Ada estendeu a mão para o homem. Notou, assim como ele, que sua mão tremia violentamente. Olhou para o homem e sorriu, como quem pede desculpas, mas não conseguiu ver sua reação, já que seus óculos refletiam a tela do computador, deixando seus olhos invisíveis para Ada.

Tocou o leitor de digitais, que imediatamente escaneou as linhas do seu polegar. Apesar de saber que era, de acordo com a matemática e a biologia, impossível ter um de seus campos preenchidos com o passar do tempo, ainda nutria a vã esperança de que isso acontecesse, como que num passe de mágica.

Observou a reação do homem. Podia ver, através do reflexo, a tela azul-clara do Mind The Map. Enquanto carregava o

seu perfil na nuvem, ele fazia perguntas sobre o seu ensino e ambições. Assim que a tela parou de carregar, voltou-se para ela. Com surpresa, apertou o comando para atualizar. O "erro" ainda estava lá.

— Sinto muito — ele parecia constrangido. — Pode me emprestar seu dedo de novo?

Ada alcançou a mão, dessa vez sem sorrir. Deveria dizer a ele? Ou deixá-lo descobrir por conta própria?

Novamente a página carregou os seus dados e novamente ele olhou intrigado para a tela.

— Eu não entendo... — ele esticou a mão para o interfone, possivelmente prestes a pedir auxílio ao pessoal do TI, mas ele mesmo se interrompeu, entendendo. Rodou a página para baixo, até achar os poucos espaços completos. Ada sabia de cor (assim como todas as pessoas que tinham acesso ao seu mapa mental) as classes às quais pertencia. Diferentemente do resto da população, no entanto, ela não precisava decorar uma grande quantidade de palavras.

Cortadora, Natural, Revisora, Tardia. Todos os outros 38 slots, nulos.

Cortadora encaixa-se no perfil Autoestima/Autorrelacionamento. Natural, no perfil Social/Inter-relacionamento (e essa era a única classe definida da qual se orgulhava: não era, afinal, uma Psicopata). Revisora, no perfil Inteligência/Aprendizado. E Tardia, no clássico Biológico/Relógio.

Política? Sexualidade? Gênero? Relações Interpessoais? Nula. Completamente nula.

Espaços nulos, nas versões mais antigas do MTM, geravam *null pointer exceptions*. Nas versões atuais, consideradas mais "humanas", eram apenas substituídas por espaços em branco. Os demais espaços eram coloridos de acordo com os pré-requisitos da empresa. Através dos óculos do entrevistador, Ada notou que, de seus míseros quatro critérios, só um (Natural, obviamente) se enquadrava na política da empresa.

O entrevistador estava congelado no seu lugar. Ada esperava que ele retomasse a entrevista a qualquer momento, enchendo-a de perguntas irrelevantes até que os cinco minutos obrigatórios se completassem e ela fosse sumariamente dispensada. No entanto, o homem estava chocado demais para a enrolar. Sorriu de modo forçado, levantou-se e a acompanhou até a porta.

Ao passar pela sala dos candidatos (não chore, Ada, não chore), viu um dos três caras que estava atrás dela na fila. Encarava o celular fixamente, provavelmente vendo a foto tirada contra o consentimento de alguma menina. Com qual critério o slot de Relações Interpessoais/Confiabilidade dele era preenchido? Ada considerou que, qualquer que fosse, ele seria contratado.

***

Saiu da cama e foi até o canto da cozinha, abriu a geladeira e pegou do congelador uma fôrma de gelo. Torceu e sacudiu o recipiente de silicone, pegando um cubinho e guardando o resto. Sentou-se no sofá, em frente à TV desligada e passou o cubo pelo pulso. Lera, aos quatorze anos, que uma boa técnica para Cortadores não se cortarem era usar gelo no lugar de uma gilete. A técnica não eliminava a raiva, a frustração e a vontade de se machucar de verdade, mas dava algo para fazer.

Assim que o cubo se reduziu pela

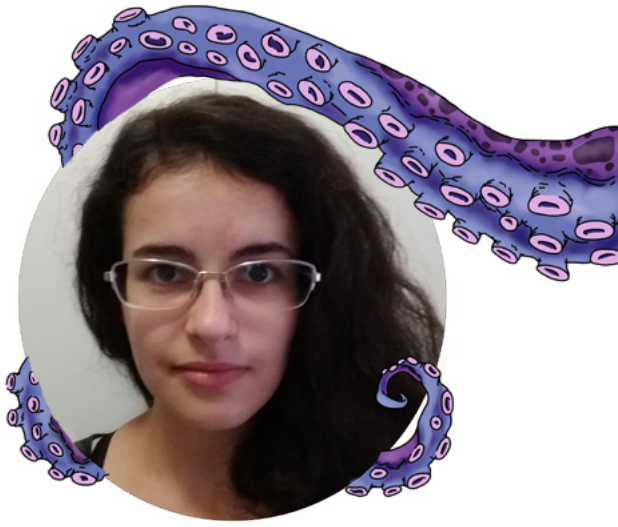
metade, o jogou na pia, deixando-o se derreter por inteiro. Sentou-se na frente do computador e entrou, com o auxílio da internet do vizinho, em uma dezena de sites de educação EAD. Procurava uma faculdade na área de TI, só para formalizar o que já sabia sobre redes. Conseguira, há um tempo, se formar em Ciência da Computação e agora planejava uma pós-graduação em alguma faculdade que desse suporte a Revisores.

— Talvez isso dê um boost na carreira — falou para si mesma e riu. Numa tacada só, se identificou como Psicótica e Autoenganadora.

Passou por uma centena de sites. Faculdades particulares aceitavam Revisores, mas só se pagassem uma taxa extra pelo "ensino diferenciado". As públicas não diziam nada, mas o processo de seleção incluía a análise via MTM, o que implicava, indiretamente, em exigências sobre "características esperadas".

Estava prestes a se inscrever no vestibular de alguma faculdade aleatória que oferecesse bolsa para quem passasse em primeiro lugar quando o e-mail acusou uma mensagem nova. Abriu a caixa de entrada com uma pontinha de esperança. Talvez fosse aquela efetivação.

A empresa que recebera o seu software reclamava de erros críticos e pedia reembolso pelo incômodo. Ada sorriu e encheu mais uma xícara de café.



Lauren Rolan

É uma estudante deveras tímida de Engenharia de Computação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Um dos seus passatempos favoritos é imaginar cenários desagradáveis nos quais colocaria sua ansiedade à prova. Gosta de críticas – sabe que as piores são feitas por ela mesma.

BOAS DOSES DE VENENO

Gonzaga vem da noite, a mão direita quebrada, as lágrimas nos olhos, vagando a esmo pela estrada solitária. Não há nada que não árvores e postes ao seu redor, as casas estão muito distantes daquelas terras além das colinas mortas. Sente a amargura no peito, a mandíbula tensionada — ele não sabe o que fazer: fica ou move-se? Aceita o destino ou o renega? Indeciso, receoso nos movimentos, sente o vento lhe beijar o rosto. Acordou num caixão e sentiu o desespero de ser enterrado vivo. Estava encaixotado num bloco de madeira, um suposto morto velado em terras gaúchas interioranas, que, ao despertar, viu-se numa situação bizarra. Enclausurado, sob o efeito do terror, gritou por socorro, forçou a abertura da tampa do caixão com as mãos e não obteve êxito. Se vendo no quadro da situação, temeu a *não morte* com a morte vindoura.

Agora, na estrada de terra, andando para uma direção aleatória, espera por ajuda. Mas nada nem ninguém está por perto, e pudera!, devia ser 03:00h da manhã, hora do Diabo, as pessoas — ou qualquer criatura que se preste —, àquele horário, com certeza dormiam o mais acolhedor dos sonos. Gonzaga, porém, anda; anda para não parar. Sente sono, mas não quer dormir, porque se dormir onde está, pode ser que não mais torne a acordar. "E minha sorte", pensa ele, "não repetir-se-á".

O vento, então, fica mais forte. Os pássaros noturnos piam em algum ponto indiscernível das árvores. O céu está parcialmente nublado e mostra cintilantes estrelas isoladas. Ele sente raiva por estar na situação em que está, porque sabe o que houve para supostamente ter morrido: veneno, e um dos bons. Ah, sim, Gonzaga enxerga os fatos agora com muita clareza, até mesmo de forma cristalina. Antes estava confuso e assustado, mas consegue imaginar como tudo se passou: era um homem sadio, de trinta primaveras, jamais havia tido doenças e moléstias mundanas. Pergunta-se se o médico da família não estranhou o súbito óbito de seu empregador, um paciente tão simples de tratar. Nos primeiros sintomas de um resfriado, o médico lhe recomendava beber um tônico; e por trinta primaveras, fosse qual fosse o sintoma de enfermidade, os tônicos bastaram. Um dia, então, não bastaram mais. A morte veio e levou Gonzaga para a caixa, uma surpresa para todos, ele imagina. Quão estranho isso deve ser? Um homem de saúde de ferro simplesmente deixar o mundo dos vivos é uma coisa e tanto, ainda mais um homem da alta sociedade, um visconde importante para a economia sul-brasileira.

Ainda a andar pela estrada de terra, Gonzaga se pergunta como estaria sua irmã. Qual teria sido o motivo da morte do irmão que o médico lhe explicou? Ó, sim, Penélope! Ela é uma senhorita bela e sem esposo, que o irmão cuidava amorosamente; pensa nela, na irmã solitária e doente pelo luto, em negro, sendo devorada aos poucos pelo médico carniceiro.

Apesar de fomentar uma ira no âmago, Gonzaga compreende a ganância de outros homens, a cobiça nos olhares falsos e sorrisos pretensiosos. Afinal, ele próprio não era flor que se cheirasse. Protegia seus patrimônios, a fortuna da família e a irmã, não importando os meios para chegar a esse fim. O que teria sido dela se ele tivesse mesmo morrido pelo veneno? Na retórica, vê a imagem de algum pretendente parasitando o luto da irmã, em como o médico emprestaria lenços e o ombro para que a moça depositasse as lágrimas da perda de um ente querido. E Penélope, comovida por tamanha bondade do sujeito que esteve ao seu lado num momento de dificuldade, apaixonar-se-ia pelo galã a lhe cortejar; não imaginaria que tudo havia sido um plano para deixá-la vulnerável a um casamento e, sendo herdeira do irmão, passaria todo o dinheiro e os bens familiares para o então marido.

Ao pensar no veneno, em como podia estar realmente morto, Gonzaga se empertiga. Podia, sim, sentir a angústia, raiva e tristeza, mas é um sobrevivente, um homem que venceu a morte quando quase ninguém no mundo é capaz de dizer o mesmo. Isso o deixa orgulhoso; porém, Gonzaga cai de joelhos na estrada terrosa para rezar a Deus, agradecê-lo pela oportunidade que teve de ter conseguido emergir daquela caixa de madeira.

— Não fosse o cão, ó meu Deus — diz o homem de mãos entrelaçadas, o olhar voltado para a lua parcialmente coberta pelas nuvens. — Não fosse o cão, eu ainda estaria lá, talvez morto, ou pior, ainda vivo. Estaria eu a brigar até o último minuto pela vida, a ofegar, a suar, até desfalecer e nunca mais acordar. Obrigado, meu bom Deus. Obrigado por sua benção.

O cão de rua foi sua libertação. Ao ouvir os gritos de Gonzaga, o animal compreendeu o chamado por ajuda e partiu até a cova do cemitério da colina e começou a cavar. Já em pânico, Gonzaga perdia a fé, mas ouviu os latidos potentes do cão de grande porte. Mesmo em rouquidão, cansado de tanto tentar mover-se, uma dor de cabeça indescritível, continuou a gritar e a tentar sair do caixão. Em dado momento, ouviu as garras atingirem a madeira. E isso foi a sua libertação, porque socou a tampa várias e várias vezes, ferindo a mão direita e quebrando os dedos. A abertura, quando feita, emitiu um facho de luz que lhe beijou o rosto. Gonzaga riu alto e incontrolavelmente. Ainda era dia quando aconteceu: um crepúsculo laranja marcava o céu quando a madeira do caixão fora lascada. Não devia ter passado ninguém no cemitério naquele dia, ou teriam lhe ouvido.

— Se não tens uma casa, amigo — dissera Gonzaga, ainda dentro do caixão —, terás, quando eu sair daqui.

Com a madeira enfraquecida, enfiou mais golpes com o cotovelo no buraco aberto. Ele feriu-se mais no processo; contudo, uma abertura criou-se na tampa e por fim, estava em liberdade.

— Estou vivo! Vivo! — Dizia em bom e alto tom, fazendo carinho no cão que o salvou. Olhou para a cova, um buraco há não muito cavado e que, se tivesse em solo mais duro, o animal jamais teria capacidade de cavar tão fundo para lhe salvar. — Estou vivo graças a ti. És mesmo o melhor amigo do homem.

Sujo, vestindo um terno mortuário, ferido, faminto e com sede, de repente, ainda ao entardecer, Gonzaga viu um cavalheiro vir a galope em um alazão castanho. O sujeito era o médico do visconde e, espantado por ver o morto, na

verdade, vivo, deixou escapar: "O veneno não fez efeito".

— Jamais imaginaria ter o meu médico a me trair de tal forma. Estou decepcionado! Hei de regressar à minha propriedade e mandarei o delegado dessa estância caçar-te para pôr a forca.

— Como é possível que tal coisa tenha acontecido? Deveria estar morto!

— Ah, e eu bem sei! Por pouco perdi a fé, mas Deus está comigo e comigo sempre estará. Jamais ajudará patifes iguais a ti a cometer atrocidades como envenenamentos. Pois me diga, quem é o mandante! Diga quem é o bastardo que lhe pagou boa quantia para trair o homem da família que financiou os seus estudos!

— Eu jamais faria isso, senhor. Está equivocado!

— Diga logo e eu talvez considere não dar queixa ao delegado da estância. O veneno certamente veio de sua posse, um veneno muito bom, acredito, já que não percebi nem sabor nem aroma. Vamos! Fale logo, a noite cai e logo perderei minha paciência.

— Não sei porque o senhor continua a pensar que fui eu. Eu nem estava na estância, fui para Porto Alegre visitar os meus pais doentes. Se eu fosse apostar num culpado, diria ser vossa irmã.

— Não diga besteiras! — Gonzaga avançou diante do médico que descera do cavalo. — Minha irmã jamais faria isso, não uma moça gentil e meiga. Como pode ser cínico e desonrado para culpar uma moça indefesa?

Gonzaga socou o médico com a mão boa, um golpe repentino, o cão rosnava ao redor de ambos.

— Se é verdade eu não sei, mas aposto moedas nisso. E me perdoe se estou sendo rude, mas como me atacou, por minha honra revidarei!

— Minha irmã não faria isso comigo! — Gonzaga socou o adversário sem titubear, o médico caiu tonto no chão, sem chance para uma explicação plausível. E tendo o sangue preenchendo a boca, as maçãs do rosto cortadas por sucessivos golpes de uma pedra, o médico não tardou em falecer.

Por causa da confusão de gritos, socos e latidos do cão, a montaria disparou campanário afora, deixando, assim, Gonzaga a ter que voltar para casa a pé.

O visconde, por fim, abandonou o cadáver do médico e começou a seguir um caminho qualquer para sair do cemitério. Foi onde a tristeza no coração fora fomentada, pois o que ouviu não podia ser verdade. Mas, agora deixando o amor fraterno de lado, o homem começava a conectar pontos que faziam sentido. Não era incomum que sua irmã pedisse para casar com certo amigo da família, o que para Gonzaga parecia ser uma clara paixão. Sem o irmão por perto para dizer não, ela poderia estar com quem bem quisesse, talvez usufruir do pecado da luxúria sem nem precisar desposar. Quem estaria na mansão para governá-la?

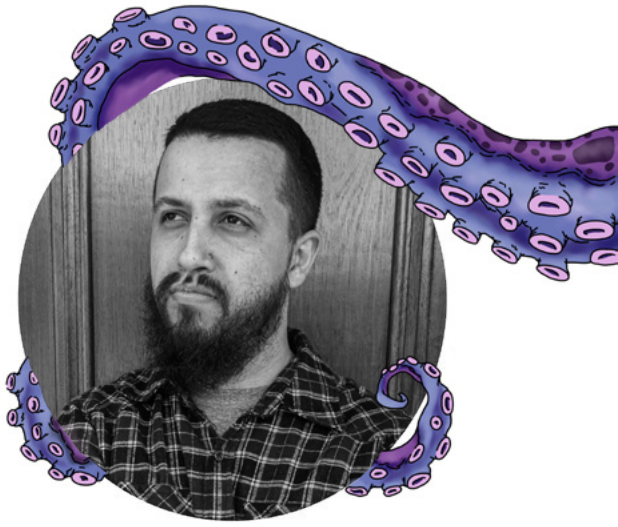
— Bolas! Eu devia tê-lo ouvido mais. Será que o sujeito descobriu de minha morte e veio para me prestar homenagens?

Agora, na estrada, ele sente a angústia novamente. O cão há muito deixou de segui-lo, devia ter outros planos quando o destino de ambos se cruzaram. Gonzaga lamenta isso, o animal era o seu milagre, queria poder ter a honra de bem cuidá-lo, mas não pôde. E isso é até bom, porque não sabe nem se será capaz de cuidar de si mesmo dali em diante. Não sabe como será encarar a irmã quando retornar pelos portões da mansão. Quer acreditar na

pureza e inocência dela, que há outro vilão por trás dessa história, mas, honestamente falando, já não consegue acreditar nas mentiras que conta para si mesmo. Pergunta-se, então: teria o médico dito a verdade?

Mesmo que a irmã nunca admita, para sempre desconfiará dela, ou quem sabe, ela até admita e, se admitir, não sabe dizer se não a matará. Porque o que sente no momento, acima de todos os outros sentimentos, é a fúria. E a fúria mata. É o que fomenta a vingança; e na lei da selvageria, só se paga sangue com sangue.

Gonzaga segue pela estrada, sente o vento no rosto e não mais chora. Ele aperta a mão quebrada contra o peito e anda apressado de volta para casa. Seja o que for que acontecer, sabe que até a morte está do seu lado.



Diego Mendonça

Nascido em Porto Alegre, Rio Grande do Sul, é um contista dos mais variados gêneros, sendo sua força na literatura fantástica. Também atua como leitor crítico nas horas vagas.

Teve diversos contos publicados em antologias em muitos selos editoriais. Os mais recentes foram "Paragon", em "Planeta Fantástico 1"; "A última milonga", em "Nas mãos da morte"; "Os bastidores do mundo", em "Diário Macabro 4".

Também é o autor do romance "O Dia de Saturno", uma mescla de horror e ficção cientifica.

UM DISPARO NO ESCURO

1

Ícaro era uma estrela a 9×10^9 anos-luz da Terra. Em sua órbita, doze planetas com condições habitacionais se encontravam a poucos dias de distância. Naves de outro espaço-tempo transportaram biólogos, médicos, engenheiros, urbanistas, designers, programadores e centenas de robôs construtores até a região. A missão era desenvolver o maior empreendimento desde o abandono da Terra: um condomínio civilizatório.

Tomlee era a única pessoa no planeta mais próximo de Ícaro. Designado a explorar uma décima terceira opção, que poderia se tornar viável, ele foi o único sobrevivente. Em seu segundo dia por lá, o astrofísico acordou de um pesadelo e viu um céu vazio. Desembaçou os olhos, limpando as remelas, e tentou enxergar novamente, mas não havia mesmo nenhum outro planeta. Acessou o sistema de comunicação e notou que o seu era o único terminal conectado. Vestiu o uniforme de exploração — um macacão antirradiação, com conversor de oxigênio e um capacete transparente de vidro — e saiu da nave. O céu roxo se espraiava sozinho em todas as direções. Ofegando, deixou-se cair de joelhos. Pequenos crustáceos deslizavam agitados na areia da praia. Depois de estabilizar a respiração, voltou à nave e mirou pelo telescópio. Contou apenas três dos 37 planetas do sistema. O único entre os habitáveis sofria uma lenta desintegração.

Nenhum sinal indicava o motivo ou as condições daquele fenômeno.

Depois do choque inicial e a taciturnidade daquilo, ele se escorou no banco e refletiu sobre a sua situação. Tinha comida suficiente para dez dias. Sua nave, Chóuxù — como viria a ser batizada naquele dia —, era usada apenas para viagens curtas. Alimentada por energia de radiação espacial, ela possuía um dispositivo de emergência para um disparo exclusivo de até um milhão de anos-luz. Disparo era o termo empregado desde 5.500 d.G.i. para o acionamento do dispositivo de propulsão que possibilitava viagens acima da velocidade da luz. Foi criado por uma companhia aeroespacial em uma localidade terráquea chamada Três Palmeiras. Essa invenção é o marco inicial das viagens interestelares. O disparo de emergência da Chóuxù era o suficiente para viajar por até três galáxias partindo daquela localização.

Porém, não havia instrumentos de navegação com a temporalização das civilizações humanas. O mapa interestelar se atualizava apenas por localização, considerando o movimento de expansão do Universo. Desde Einstein, sabemos que espaço e tempo são duas dimensões de uma mesma estrutura. Quando uma nave dispara, não se movimenta apenas pelo espaço, mas também no tempo. Mais especificamente para o futuro. Assim, o mapa só compreendia as rotas dos corpos celestes, mas não tinha condições de acompanhar a aurora e a ruína das civilizações, e a comunicação entre diferentes espaços-tempos era fisicamente impossível. Por conta disso, havia uma regra universal: as companhias intergalácticas só viajavam na direção oposta ao planeta Terra.

Se isso tivesse acontecido em qualquer sistema estelar mais próximo da Terra, ele poderia disparar na direção oposta e suas chances de encontrar uma civilização no período de formação ou de desenvolvimento seriam altas. Mas até onde se tinha informação, ele se encontrava na civilização mais distante no universo. E, caso ele viajasse para qualquer outra civilização na direção da Terra, provavelmente a encontraria em ruínas, pois o disparo fazia o viajante avançar em termos de milhões de anos terrestres. A literatura sobre o assunto, aplicando a filosofia e o conhecimento histórico a essa condição física, não indicava em nenhuma hipótese essa "volta". As civilizações disparam para outros planetas justamente pela destruição dos seus. Ou seja, se ele disparasse para um planeta classificado pelos mapas como "habitável" em direção à Terra, o encontraria

arrasado. Um de seus professores havia dito em aula que relatos de viagens de volta eram apenas boatos, pois seriam impossíveis de circular naquele futuro. Mas admitia a imprevisibilidade da jornada.

Desde a invenção do disparo, a humanidade passou a explorar os limites do universo. Tomlee estava distante 22.769 gerações e 62 disparos do Sistema Solar. Agora não havia ninguém no mesmo espaço-tempo dele e nenhuma civilização adiante. Isso o punha em um dilema: voltar e tentar encontrar alguma civilização anterior viva ou esperar pela sua, que viria em grandes arcas espaciais para o condomínio frustrado dentro de um período compatível com dez anos terrestres. Esse era o prazo para a construção do condomínio no Sistema de Ícaro.

No dia anterior, ele explorara boa parte da orla onde pousou a Chóuxù e confirmou a vegetação ampla e diversificada do planeta. Sabe-se, desde Darwin, que o universo consiste na variação de princípios elementares. Condições geológicas, fluviais, meteorológicas, faunas e floras similares às terráqueas são comuns nos planetas considerados habitáveis. O oxigênio, por outro lado, ali era escasso. Tanto a Chóuxú quanto o seu uniforme convertiam centenas de elementos encontrados na atmosfera em oxigênio.

Os planetas de Ícaro não haviam sido oficialmente nomeados pela comitiva; então, ele tomou a liberdade de chamar aquele de Três Palmeiras. A ideia surgiu quando viu uma árvore com três caules no meio da mata. Encontrou por ali espécies de frutas, raízes, hortaliças e até alguns tipos de flores comestíveis. Após alguns dias cozinhando, experimentando e catalogando os alimentos com base em suas riquezas nutricionais, concluiu que conseguiria sobreviver ali o quanto fosse necessário.

2

Tomlee construiu um abrigo com folhas e bambus para descansar depois das refeições, durante as madrugadas iluminadas. Três Palmeiras era pequeno e próximo de Ícaro, fazia apenas três rotações a cada duas órbitas e, em razão disso, a Estrela ficava estacionado no céu durante o dia todo, o ano inteiro. O fato de nunca anoitecer travava qualquer amplitude térmica. Essa constância foi agradável no começo, mas se tornaria enjoativa com o tempo.

No dia a dia, ele caminhava quilômetros floresta adentro e voltava para cochilar na praia, seguindo o protocolo de exploração. Cogitava seguir uma viagem mais longa, na tentativa de encontrar alguma coisa, mas temia a existência de predadores na mata profunda. Um dia, depois de comer um maço de flores amarelas, tirou parte do uniforme para mergulhar os pés num riacho à meia-sombra, mas o calor tostou sua pele de imediato. O único lugar passível de ficar nu e onde ele encontrava uma iluminação aceitável para dormir era a Chóuxù.

Dentro de pouco tempo, não havia mais nada para se fazer, os territórios próximos foram todos explorados. Passou a ponderar novamente sobre a questão na qual se encontrava, e a calcular seus propósitos considerando os sacrifícios. Pensava nos amigos desaparecidos, no gosto de café, em sexo. Aos poucos, uma questão tomou-lhe a atenção: qual seria o sentido da vida? Essa pergunta já havia sido revisada inúmeras vezes através dos espaços-tempos, mas ainda encontrava pertinência naquele futuro. Um fenômeno como aquele, varrendo dezenas de planetas de uma hora para outra, apagando os rastros de uma população para sempre, o levou a questionar se a humanidade seria apenas um ato trivial, insignificante. Por um momento, temeu pela sua espécie; afinal, estava presa naquele universo instável e imprevisível.

A humanidade existia para parasitar? Tornou-se comum — e indispensável, por conta da devastação — disparar para galáxias, clusters e aglomerados cada vez mais distantes. As leis e os costumes deixaram de ser universais e passaram a ser específicos, espaço-temporais. No início, as missões carregavam uma instituição oficial, composta por um corpo administrativo, para garantir a ordem e as leis das nações nesses novos espaços-tempos. Mas não tardou para isso perder a relevância política em todas as direções. Já não havia mais uma civilização humana, mas civilizações. O único padrão entre elas era o distúrbio ambiental causado nos planetas colonizados. Mesmo quando se adotava projetos de sustentabilidade, algo desviava esse modelo em direção à extinção dos recursos naturais, e novas missões de disparo precisavam ser criadas.

Havia um sentido nisso?

Ao chegar numa colina, sem mais temer a distância da Chóuxù, ele se deitou embaixo de uma árvore, ao lado de um canteiro silvestre de narcisos, e adormeceu. No sonho, uma amiga de infância lhe ordenava: "acende!". Ele não entendia o propósito daquilo, até gostaria de obedecê-la, mas não havia nada em suas mãos, e não conseguia questioná-la. Vestindo o uniforme, ele afundava no mar escuro. Cinco pontos de luz distantes eram as únicas coisas visíveis. A imagem da amiga ainda era clara em sua memória: "acende! acende!". Ele, então, era engolido por um monstro e adentrava o seu interior, lutando contra a corrente de mar e saliva sem enxergar. A certa altura, ele conseguia se pendurar em uma veia e a escalava até um lugar seco. Surgia-lhe na mão uma tocha. Ele a acendia com um sopro. Mas a tocha começava a incendiar o estômago do monstro, e em pouco tempo tudo se iluminava.

Ele acordou com o rosto no sol, deslizara na folhagem durante a turbulência do sono. Levantou com pressa e correu em direção à nave. Algo o seguiu pela margem da trilha, e ele correu sem olhar para trás. Entrou na nave, ansioso com a lentidão de abertura e de fechamento da porta automática, e mirou-se no espelho. Queimaduras de primeiro grau atingiam as regiões adjacentes do seu nariz. Enquanto espalhava uma loção pelo rosto, decidia-se. Acessou o sistema operacional da nave e começou a vasculhar os mapas. Não havia mais condições de ficar ali, esmoído pela solidão.

Três opções no raio de alcance da Chóuxù pareciam viáveis. Para escolher, precisava considerar a chance real de a civilização já ter alcançado a ruína após o tempo de disparo. Se disparasse de volta a sua civilização de origem, por exemplo, já não encontraria ninguém. A estrela daquele sistema apresentava explosões incomuns, provocando drásticas alterações climáticas no planeta, o que resultava numa série de problemas de respiração e de pele nas pessoas. Dentro de poucos anos se previa o derretimento dos polos e uma inundação em escala global.

A melhor opção seria disparar em direção a uma civilização anterior de credibilidade. Nem todas se criaram a partir da destruição de seus planetas anteriores. Os fundadores da sua civilização, por exemplo, eram exilados políticos. E a civilização de onde eles vieram, na galáxia vizinha, era descrita como uma comunidade voltada aos princípios da natureza, contrária à inteligência artificial e à simulação digital — responsáveis pela corrosão de muitos povos antigos. O motivo da divisão política era justamente esse. Ele estava, portanto, a três disparos de lá: o primeiro, quando a sua civilização foi formada; o segundo, quando veio ao sistema de Ícaro e o terceiro, para voltar até ela. Isso totalizaria cerca de vinte e sete milhões de anos terrestres.

Por um lado, era ingênuo imaginar que essa civilização ainda existisse depois de todo esse tempo. Por outro, não havia escolha. Era um disparo no escuro, mas uma oportunidade de reencontrar a vida. Ali apenas existia.

Decidido, ele foi até a floresta com uma caixa para coletar alimentos. Na volta passou pela árvore célebre e a abraçou, acariciando os seus três caules. Sentou um pouco em suas raízes e rolou na grama para se lembrar daquele momento — seu capacete quase se desprendeu. Chegando na praia encarou o céu, uma bela roxidão.

Ele despertou o sistema da Chóuxù e foi tomado de excitação. Era uma viagem sem volta. Pensou na amiga do sonho, separados pelo espaço-tempo. Em dez anos poderia vê-la. Talvez encontrasse a mãe, os amigos, os colegas. Quando chegassem, porém, e vissem sua promessa arrasada, o que pensariam? Como fariam? Teriam condições para buscar uma alternativa, mas não seria simples. Centenas de milhões de pessoas em arcas sem pouso. Talvez ele devesse ficar ali para pesquisar outros sistemas estelares e orientá-los logo na chegada.

Chóuxù levantou voo. Subia em 90°. Em dez anos, ele teria 31. Dez anos sem tomar um banho, sem comer algo bem preparado, sem uma noite para desfrutar de um ar fresco, sem uma conversa à toa. Lembrou-se da existência de estudos de sistemas estelares alternativos, para casos de emergência como aquele, já incluídos no projeto do condomínio. As arcas eram projetadas para disparar várias vezes, não seria o fim do mundo para eles.

Logo após a Chóuxù superar a exosfera, ele digitou uma sequência numérica na interface de controle. A nave não se moveu, mas o ambiente lá fora começou a se deformar lentamente.

3

Durante a viagem, Tomlee via apenas borrões pelas janelas da Chóuxù, formas luminosas se incrustando umas nas outras. Era como se a nave, em disparo, deturpasse os espaços-tempos por onde passava. O sistema de navegação considerava a posição e a organização interna das galáxias no caminho para aproveitar as correntes gravitacionais. A tecnologia de disparo não contradizia a teoria da relatividade, com relação à impossibilidade de se alcançar a velocidade da luz. Com informações sobre supernovas, buracos negros, matéria escura e energia negativa, descobriu-se a possibilidade de o próprio espaço sideral deslocar uma nave de um ponto a outro. O disparo é o mecanismo de acionamento controlado dessa condição natural.

Pouco antes da chegada, ele notou a diminuição das formas luminosas e elas foram ficando cada vez mais raras, até sumirem. Ele teve ânsia de vômito. Quando a viagem se concluiu, soube apenas pelo sistema, pois lá fora havia uma escuridão interminável. Nem um planeta, nem uma estrela, nem um cometa, nem uma poeira. Apenas uma pequena luz no lado contrário da Chóuxù. Uma estrela? O sistema operacional indicava a localização atual no destino selecionado. Ele se levantou na cabine e verificou as janelas, a coloração dos vidros, as câmeras, os radares. Como não conseguia enxergar as estrelas e os planetas?

Chóuxù devia ter feito cálculos errados, afinal, não era desenhada para aquela finalidade. Entretanto, mesmo que os cálculos estivessem errados e eles fossem parar em outro ponto, ainda assim, ele estaria vendo os brilhos das constelações. Só havia uma explicação para aquilo, da qual tentara escapar sem êxito: ele e Chóuxù se encontravam fora do conjunto de aglomerados, de galáxias e de sistemas estelares. O disparo os havia lançado mais longe do que qualquer outra nave jamais estivera, para fora do Universo.

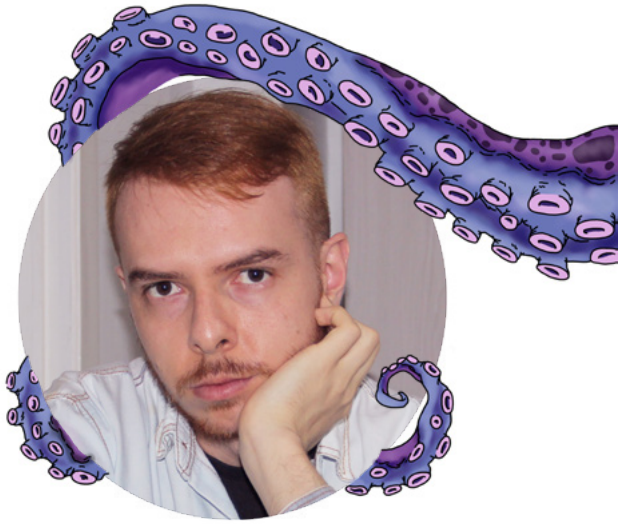
4

"Quanto mais a humanidade andar em direção ao futuro, mais estará sujeita às intempéries do espaço", dizia o professor.

Não havia outra explicação, o ponto de luz era o próprio Universo. Com esse disparo, ele e Chóuxù chegaram ao espaço-tempo em que a expansão se concluíra. Como era esperado, quando isso acontecesse, as galáxias passariam a andar em marcha à ré, num movimento de contração do universo. Mas, ao contrário da expansão, a contração teria sido extremamente acelerada. Em poucos milhares de anos, as galáxias já se encontravam muito próximas umas das outras, a ponto de colisão.

5

Tomlee abriu a porta da nave, despressurizando a cabine principal, e isso sugou-lhe a vida instantaneamente. O seu corpo e a sua Chóuxù ficaram ali ensimesmados até a contração se repetir mais uma vez em alguns bilhões de anos.



Julherme J. Pires

É mestre e doutorando em Ciências da Comunicação pela Unisinos, com graduação em Jornalismo e especialização em Cinema e Realização Audiovisual pela Unochapecó.

Atualmente pesquisa tecnocultura brasileira, mas entre devaneios científicos e artísticos, escreve ficções literárias e cinematográficas.

É autor do conto de fantasia científica "Palimpsesto", publicado em 2019 pela plataforma Kindle.

O HOMEM DENTRO DA GAVETA

Esta é a história que explica como e por que Iasmin foi parar dentro do guarda-roupa, agarrada ao guarda-chuva, sozinha na casa nova.

Foi no dia em que deixaram o antigo apartamento para começar a vida no sobrado. Era uma casa velha, com corrimãos, assoalho de mogno e um número generoso de portas, mas, ainda assim, os adultos insistiam em chamar de "casa nova", o que não chegou a convencer Iasmin. Todos os móveis das antigas moradoras ainda estavam ali, e a sensação de visitar uma casa enquanto as proprietárias dormem sobrepujava o clima de mudança.

O pai de Iasmin explicou tudo que sabia sobre as antigas moradoras enquanto recolhia os retratos das paredes. Interessada em ajudar naquele momento, Iasmin passava um pano úmido nos vidros sobre as fotografias antes de empilhá-las dentro de uma caixa.

— "Três tristes tias tricotando e tramando" — o pai recitou —, as crianças costumavam dizer, mas aposto que quem inventou isso foi um tio. Que eu lembre, elas não gostavam de sair de casa, estavam sempre aqui dentro com as aranhas. Também não gostavam de visitas, tirando eu, quer dizer, eu quando era novo, com a sua idade... talvez? Não lembro. Minha mãe me trazia para passar o fim de semana, às vezes.

Nas fotografias, as tias eram três moças com cabelos de índia negros e compridos além da cintura, como se almejassem alcançar o chão. Uma delas tinha a franja reta sobre os cílios, outra tinha pernas arqueadas e outra era a mais branca das três. Vestiam saias compridas, colares de sementes e fumavam cachimbo. Iasmin teve a impressão de que retrato no passado era coisa séria e ninguém podia sorrir.

— Vamos, Iasmin, depressa.

Já não estava mais tão interessada assim em ajudar com os retratos. O pai nem se surpreendeu quando Iasmin sumiu, sem o menor rastro ou ruído. Pouco depois, a mãe apareceu trazendo um balde e arrastando um pano de chão úmido com os pés.

— As gavetas da cozinha estão todas emperradas.

— Todas?

Ela pisou fora do pano e se sentou no chão, de frente para a parede branco-escurecido, olhando as formas retangulares mais claras, onde os retratos estiveram pendurados por décadas.

— Vamos precisar pintar essa parede. O que acha de abacate?

— Acho bom pra digestão.

— Tá escolhido, então. Cadê a Iasmin?

— Por aí.

— Ela ainda tá com a história do quarto novo?

— Por enquanto não falou nada.

Desde que soube da mudança para uma casa grande, Iasmin só falava em uma coisa: queria um quarto com uma cama e guarda-roupa brancos, uma cortina de miçangas e um coelho preto de barriga

branca. No antigo apartamento, dormia em um quarto cor-de-rosa que dividia com a esteira quebrada e os livros que o pai trocou por selos na banca de jornal.

— Bem, ela vai ter um quarto só para ela, mas tem que entender que não dá pra gente comprar tudo novo.

— Olha só isso aqui.

Havia um símbolo desenhando na parede, atrás de um dos retratos.

— Quê isso?

— Não sei, mas sabe que me parece familiar?

— Como assim?

— Não sei dizer, alguma lembrança daqui, talvez. Eu era muito pequeno quando vinha pra cá, mas acho que me lembro desse número.

— Isso não é um número, é uma letra.

— Ué, parece um número.

— Acho que é uma letra.

— Papai!

Iasmin surgiu descendo as escadas.

— O que foi?

— Tem um homem.

— Um homem?

— É, tem um homem dentro da gaveta.

A mãe puxou o balde para perto e mergulhou o pano preto na água. O pai se ajoelhou à altura da filha e disse:

— Não, querida, deve ser só uma aranha.

— Tem um homem, pai!

— Vai, Paulo, vai lá ver o que é.

— Tá bem.

Ele não se lembrava daquele cômodo. Reconheceu as paredes e a janela, mas era a primeira vez que via aqueles móveis. Uma cama em pátina branca, uma cadeira com pés curvos, um abajur de cúpula franjada e, finalmente, uma cômoda com duas gavetas, ambas abertas. A inferior continha alguns papéis e uma caixa de lata, a superior, um homem.

A primeira reação foi puxar a filha para perto e recuar para a porta, num movimento brusco, Mas o homem dentro da gaveta não parecia ter intenção alguma de mover uma pálpebra que fosse. Era alguém de idade indefinida, sem cabelos, vestindo uma espécie de túnica que terminava dentro da gaveta, onde deveriam estar seus pés. Tinha o ar de monge enclaustrado em um templo nas montanhas, ou um pajé que repudia a luz, habitando a sombra de uma oca.

O pai de Iasmin se aproximou um pouco do homem, examinou os olhos semicerrados e as sobrancelhas nuas.

— Amor, vem cá!

A mulher se aproximou, cautelosa, perguntando se o bicho estava morto e ouvindo do marido que não, estava vivo e em pé na gaveta. Quando olhou para a cômoda, teve o ímpeto de agarrar a filha, que foi puxada pela segunda vez naquele dia.

— Ele disse que vai realizar três pedidos, pai.

— Tem mais alguém nesta casa? — O homem falou.

— Não.

— Então, que cada um faça um pedido, se assim consentirem.

— Isso tá mesmo acontecendo?

— Parece que sim.

Lembrou-se daquele quarto. Uma vez, quando era criança, Paulo deixou um copo cair na cozinha, e porque não sabia o que fazer, foi atrás das tias. Por mais que estivessem sempre espalhadas pela casa, tendo geralmente alguma à vista, não encontrou uma tia sequer. Paulo

abriu todas as inúmeras portas, restando a daquele quarto, que estava trancada. Podia ouvir que as tias estavam ali, mas ninguém respondia quando ele chamava. Então, catou sozinho os cacos usando uma pinça de cozinha e esperou que saíssem de lá, adormecendo de tanto esperar. Acordou no dia seguinte com a tia que tinha franja varrendo o chão (não havia feito exatamente um bom trabalho com a pinça) e a de pernas arqueadas o pegando no colo. "Eram vocês dentro do quarto?", ele perguntou, "Sim, e você pode entrar lá agora. Quer desenhar no chão?", ela dizia enquanto o levava para o quarto, onde a tia muito branca estava agachada no chão, apagando alguns desenhos de giz do assoalho. "Paulinho", ela disse quando o viu chegar, "é verdade que você fez arte na cozinha?", e ele respondeu que não, que o copo havia quebrado sozinho. Chegou a desenhar no chão do quarto algumas vezes, mas não gostava muito de ficar ali. Exceto por alguns pedaços de giz, o quarto estava sempre vazio.

Isso não importava muito agora, precisava lidar com o homem na gaveta.

— Eu vou pedir — decidiu a esposa.

— Tem certeza?

— Bem, o que custa? A gente não sabe como esse homem chegou aqui. Vamos ver se ele pode mesmo realizar pedidos.

— É, vamos ver.

Ela se aproximou do homem e desejou, enfim:

— Sapatos. Quero todos os modelos que estão nas vitrines do Plaza hoje, número 38. E roupas. Também quero as roupas das vitrines. Tamanho M.

— Muito bem.

Então, o homem fez um gesto com a mão direita, e a mãe de Iasmin foi transformada em um largo guarda-roupa de seis portas, com pares de maçanetas redondas e douradas. As portas estavam abertas e podia-se ver peças de roupas penduradas em cabides de veludo e caixas de sapatos enfileiradas.

— O que você fez?!

— Realizei um pedido.

— Ah, então você é esse tipo de gênio?

Iasmin havia se agarrado à cabeceira da cama quando, com uma única luz e em um único segundo, sua mãe foi transformada em um armário dos sonhos.

— Desejo reverter o pedido da minha esposa!

— Impraticável.

— Como assim?

— Um pedido deve ser respeitado sob qualquer circunstância.

Iasmin achou que aquela cama não cheirava certo. Era como se os lençóis não fossem lavados com sabão, mas com xampu e sabonete. Algo estava muito errado com o abajur também. Ou era a cadeira. Alguns dos dois cheirava como roupa usada ou sujeira debaixo de unha.

— Desejo estar com minha esposa novamente.

O homem dentro da gaveta fez um gesto e Paulo foi transformado em um guarda-chuva azul-marinho com cabo curvo de madeira, alojado dentro do guarda-roupa. Iasmin notou que ambos os pais eram "guarda-alguma coisa" — talvez fosse uma piada de mal gosto.

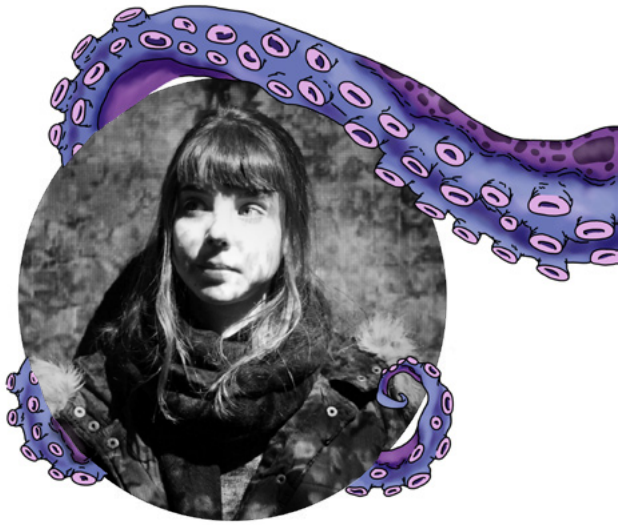
— Sua vez — o homem disse.

Por alguns segundos, Iasmin não se moveu. Quando decidiu soltar a cama, pisou em um pedaço de giz tão velho que se esfarelou sob a sola do seu sapato e um rastro branco marcou o assoalho a cada passo que ela dava. O homem via a menina se aproximar, esperando que fizesse o pedido, mas ela não abriu a boca.

— O que pretende faz...? Espera...

— Disse, um momento antes de ser fechado dentro da gaveta, desaparecendo completamente.

Essa é a história que explica como e por que Iasmin foi parar dentro do guarda-roupa, agarrada ao guarda-chuva, sozinha na casa nova. Dividia espaço com tamancos e sandálias de fivelas luminosas e a ponta de uma faixa de seda pendurada afagava uma de suas orelhas. A outra estava contra o fundo cheiroso de madeira silenciosa. Tinha o nariz e os olhos enterrados no guarda-chuva que, impermeável, não acolhia as suas lágrimas.



Maira M. Moura

Maira M. Moura não se irrita facilmente e releva quando é publicada como Maira Moura.

É carioca, formada em Letras pela UFRJ, autora do livro de contos O Jardim Animado (ed. Multifoco), tendo contribuído para diversos periódicos literários, entre eles a revista Subversa e a Trasgo.

Atualmente vive em Tóquio.

UM CASO DE MORTE LITERÁRIA

O despertador não parava de reclamar atenção e eu não estava disposto a levantar; porém, seus constantes protestos me impediam de pensar em outra maneira de resolver o litígio. Mais uma manhã cinza de um dia cotidiano. A caminho do trabalho, observava pela janela do carro, nada me parecia diferente: o trânsito de sempre, os mesmos sinais fechados e as músicas repetidas tocando no rádio; outro dia cotidiano se anuncia.

Cheguei ao trabalho no horário costumeiro e, assim que entrei na delegacia, Mônica, a nova estagiária, veio em minha direção. Estava agitada, dando passos apressados. Parei e preparei o sorriso que acompanharia o bom dia, enquanto imaginava o motivo do seu desassossego. Sendo ainda incapaz de desvendar o mistério que envolvia seus motivos, intimamente pressentia que não se tratavam de boas notícias... e em plena quarta-feira de cinzas.

Chegamos ao local precisamente às 9h18min — um sobrado no número 1006 da rua do Ouvidor.

A rua era famosa: prostitutas, cafetões, traficantes e outras criaturas noturnas se esgueiravam sorrateiramente nas sombras do centro da cidade. Já havia investigado mais de uma dúzia de assassinatos naquela área, e até conhecia alguns mendigos que perambulavam naquela vizinhança.

Fui chamado à realidade por Mônica. Inicialmente, mando isolar a área, afastar os transeuntes curiosos — que sempre contaminavam a cena do crime — também jornalistas, sedentos por uma foto para as famigeradas notícias do meio-dia — a presença da imprensa sempre complica a investigação de qualquer caso, e Mônica dissera que se tratava de um escritor famoso.

Subimos as escadas de um sovino corredor, as paredes revelando rachaduras dos açoites do tempo e, pelo chão, lascas de tinta. Entrei, e enquanto cruzava a sala, avistei o corpo: estava sentado em uma cadeira de madeira crua, bem em frente a uma máquina de escrever, debruçado sobre o equipamento. Sangue havia corrido entre as teclas e manchado as folhas de papel sobre a mesa, formando uma poça no chão. O cheiro era inconfundível.

Quase como o prenúncio de um último insulto velado, o rosto estava coberto com uma máscara. Aproximei-me, e, enquanto abaixava, vi: era o coringa do baralho. E não era uma simples máscara, dessas compradas em lojas de fantasias de carnaval, aquela era feita de porcelana com acabamento colorido bem refinado, tinha adereços feitos de tecido e uma pintura colorida que guardava um estilo veneziano. Continuei o escrutínio da cena.

O corpo mascarado debruçado sobre a máquina de escrever, os músculos rígidos, a pele pálida com tom amarelo-acinzentado, a cianose dos lábios e das unhas, um copo com uísque pela metade, uma garrafa próxima à máquina de escrever, bem ao alcance da mão direita, quase vazia. Isso mostrava que a vítima era destra e, pela ausência de marcas ao redor do copo, que bebera o uísque puro, sem gelo.

O legista vinha remover o corpo. Confirmou a identidade, registrou a temperatura do corpo, tirou várias fotos da cena, inclusive do revólver, preencheu o formulário padrão e, inesperadamente, virou-se e fez uma inflexão acintosa carregada de ironia:

— É, doutor, aparentemente este foi suicídio. Acho que foi o último carnaval do coringa — zombou propositadamente, ao mesmo tempo em que me entregava uma cópia carbonada do formulário com suas primeiras impressões.

Era hora de recomeçar o trabalho de investigação. O perímetro da cena estava isolado, o corpo havia sido removido e as funções burocráticas cumpridas.

Precisaria interpretar a cena, idear ser o próprio suicida ou assassino, conjecturar os passos pela casa, dimensionar as ações, pressupor os movimentos, talvez presumir motivos e, finalmente, prognosticar a conclusão; pois, são os detalhes que respondem à pergunta — o que aconteceu? Logo o caso seria notícia na mídia, o que encheria a delegacia de repórteres e suas intermináveis perguntas.

A particularidade na dispersão da mobília pela casa transmitia um sútil vazio melancólico ao visitante e o levava a examinar hipóteses sobre o inquilino. A indagação logo era elucidada pelas memórias que emanavam dos singulares objetos acumulados, provenientes de uma reclusa vida literária, resumida em uma prateleira de troféus — todos empoeirados. Não se via, porém, nenhuma foto de família. Além disso, o homem era detentor de um minguado saldo bancário e do pequeno sobrado no número 1006 da rua do Ouvidor... e, é claro, antes que esqueça: de um revólver.

Vi seus extratos em uma gaveta da escrivaninha. Provavelmente não seria uma tentativa de sequestro que dera errado, afinal, era um escritor famoso, mas aparentemente nada rico. Não havia nenhuma marca na poeira sobre os móveis que pudesse indicar a ausência de qualquer objeto, e o dinheiro estava na carteira da vítima, excluindo completamente a possibilidade de assalto. Pelo contrário, todos os objetos dispostos e ordenados testemunhavam que não havia ocorrido nenhuma briga naquele ambiente.

A garrafa também tinha uma pequena camada de poeira, combinando como as demais junto ao bar, indicando que ele não havia saído para comprá-la. Isso possivelmente eliminaria a chance de alguém tê-lo visto pela vizinhança. Ele aparentava estar sozinho, pois não havia outro copo fora do lugar ou lavado.

Inicialmente, nada indicava alterações na cena, a linha do tempo dos acontecimentos estava coerente. Porém, a perfeição realmente é o

que mais consome as certezas em uma investigação, afinal, somos humanos. Nossa natureza é para descuidos, pequenos desastres ou até eventualmente algum azar. Qualquer ordem no caos compõe um indício para suspeitas.

Novamente, procurei por algum bilhete entre as folhas grudadas pelo sangue seco — suicidas deixam suas revelações na escrita derradeira. Contudo, só encontrei páginas de um manuscrito manchadas de sangue, que estavam do lado esquerdo da máquina de escrever, intitulada "A História de um Escritor Personagem". Senti uma considerável avocação investigativa e peguei o manuscrito, procurando um local para sentar. Pressentia que deveria ler aquelas páginas.

Logo no primeiro capítulo, fui surpreendido pelo texto do manuscrito:

"Sim, suicidou-se. Conto logo o final, pois não gosto de suspenses ou de alimentar falsas expectativas, como esses tipos que, ao escreverem, escondem suas verdadeiras intenções entre subterfúgios literários, assim como faz a sorrateira morte com os mortais. E agora que sabes do final, que tu decidas se te convém saber dos motivos, pois depois da morte, só existe o eterno inexequível silêncio. Então, só resta anteceder; afinal, não foi assim, sem mais nem menos, ou por falta de coisa melhor a fazer que tirou a própria vida."

Estava abarcado entre a realidade de um suicídio e a ficção de uma obra literária, que, de forma perfeita, se sobrepunham incessantemente. As cores das paredes, os objetos, a disposição dos móveis e até o ângulo dos raios de sol matinais sobre os objetos da mesa produziam uma singular trama de sombras no chão. Gradativamente, me percebia aprisionado em um universo incomensurável de sucessivos déjà vis, a ponto de não saber se as frases atribuíam sentido à complexa realidade ou se os objetos e fatos emanavam materialidade ao enredo ficcional do manuscrito. O texto permanecia alternando entre a condição de leitor, escritor e personagem.

Passadas cinco horas, eu ainda examinava atenciosamente as páginas finais do manuscrito à procura de uma pista ou prova contundente para a solução do caso. Entre o texto, encontrava detalhes:

"Posicionou displicentemente o revólver; o tambor estava completo; o dedo no gatilho. Um último suspiro e o escarro fumegante da boca do revólver atravessou sua têmpora até parar na parede. O corpo, em um último movimento, deitou-se sobre a velha máquina de escrever, que lhe ajudara a eternizar na literatura algumas alegrias e as mordazes tristezas, desafetos, saudades e decepções de uma vida de escritor."

Concluí, então, que o tiro teria produzido um estampido que ecoou entre as paredes para o estreito corredor, provavelmente chegando, inclusive, aos ouvidos de quem estivesse na calçada próximo ao sobrado. Porém, àquela hora da manhã, não deveria haver ninguém transitando por lá.

Analisei se não poderia ser a quarta-feira de cinzas a data mais apropriada para pôr fim à própria vida. Ele realizará seu terminativo

desejo de brincar no carnaval, e, para isso, escolherá a mais apropriada das máscaras para o enredo da trama mortal: o coringa. Simbolizando tão bem as multifaces de quem passou a vida inteira na gangorra entre realidade e ficção, entre escritor e personagem.

E, dando prosseguimento, enquanto saía do sobrado no número 1006 da rua do Ouvidor, estava convicto que se tratava de um suicídio; porém, sem elucidar outra possível questão. O manuscrito poderia ser um bilhete de suicídio ou aquele suicídio teria sido, por si só, um plágio da história. Ainda que houvesse deixado a cena do crime, ecoava em minha mente o título da obra: A História de um Escritor Personagem.

Cesar L. Theis

É professor-pesquisador, licenciado em História/Informática. Atualmente é discente no Mestrado em Educação da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS).

Tambpem é escritor, fotografo amador e cineasta entusiasta, apaixonado por viajar e café.

Atualmente reside em Guarujá do Sul – SC.

O REI DO FOSSO

Em um amplo salão escuro, com pilares de altura infinita e imponência milenar, berros ferozes de uma voz grave e obscura ressoam — a voz dos pesadelos. Entremeando os pilares que se perdem no breu, centenas de teias de aranha cobrem o lugar. Individualmente, os fios que compõem as teias são quase invisíveis, mas a grande quantidade sobreposta parece criar uma aura nebulosa e prateada.

A voz que ecoa pelos pavilhões sombrios pertence ao Rei Mortimer, o soberano do Fosso. Sobre sua cabeça, uma auréola emana luminosidade, refletindo de maneira surreal a pouca e incandescente luz que as chamas das enormes tochas ao seu redor produzem.

Alguns passos à sua frente, no chão, um amontoado de pele de tom acinzentado e pelugem negra encontra-se atirado. Resquícios de um único ser desproporcional compõem um mosaico mortuário. Ossos perfuram partes do corpo, projetando-se para fora em fraturas expostas. Da mesma forma, ameaçadores ferrões e garras blindam o par de braços do ser – um deles gigantesco e disforme – entre remendos de fibras, pústulas e pedaços de carne mutante.

— Já tentaram me trair muitas vezes.

A voz ensandecida do Rei Mortimer parece fazer a criatura caída recobrar os sentidos.

Mortimer estende as duas mãos com as palmas abertas.

— Estas mãos tornaram-se fortes e calejadas com o passar do tempo. A tenacidade dos crânios que esmaguei, dos vermes que já tentaram me trair, as tornou resistentes.

O brilho proveniente do ornamento em sua cabeça parece ofuscar qualquer visão do rosto de Mortimer.

— O Fosso é meu, Boris. E meu Fosso é minha demência.

O ser caído esboça pavor em sua face e, por cima de suas quelíceras violentamente fraturadas, fita o Rei Mortimer. Boris tem os olhos amarelados e injetados, como se prestes a explodir.

O Rei Mortimer levanta uma das mãos. Em seguida, uma figura alta e encapuzada, vestindo um manto negro, aproxima-se do tirano enquanto carrega algo comprido e pesado envolto em um pano. A figura entraja um crânio de touro, que cobre não só seu rosto, mas toda a sua cabeça.

Com cuidado, Mortimer retira do pano uma espada em seu invólucro, que deposita, de joelhos, à sua frente. O soberano do Fosso, de cabeça baixa, fica algum tempo fitando o nada, em frente à espada lacrada. Uma onda de vozes silenciosas, sussurros de sofrimento e gemidos toma conta do lugar, em intensidade crescente.

De repente, Mortimer retira a espada do invólucro. Ela é grande e tem o cabo feito de algum material enegrecido, cheio de curvas e detalhes. A espada range de maneira aguda, como um grito. Reflexos das chamas das tochas dançam na lâmina, até que ela enegrece completamente e a imagem se esvai. A lâmina da arma possui um curioso dobramento pontiagudo na extremidade, como um dente afiado, voltado para trás.

O Rei Mortimer começa a caminhar lentamente em direção a Boris. Agora é possível ver uma coroa em sua cabeça. Uma coroa de um branco límpido e

brilhante, feita de ossos pontiagudos, cuidadosamente polidos. A fronte de seu rosto é vestida de um elmo feito de crânio.

— A Demência não é misericordiosa.

O Rei Mortimer para em frente a Boris, com um leve sorriso no rosto.

Numa fração de segundo, Mortimer, com suas duas mãos, penetra o coração de Boris num golpe de espada.

— Essa é a Lei do Fosso.

O Rei Mortimer para em um foco de luz do salão e, assim, é possível ver a enorme quantidade de cicatrizes em seu rosto cadavérico e os dois buracos negros que possui no lugar dos olhos. Desses buracos, uma estranha aura esverdeada emana.

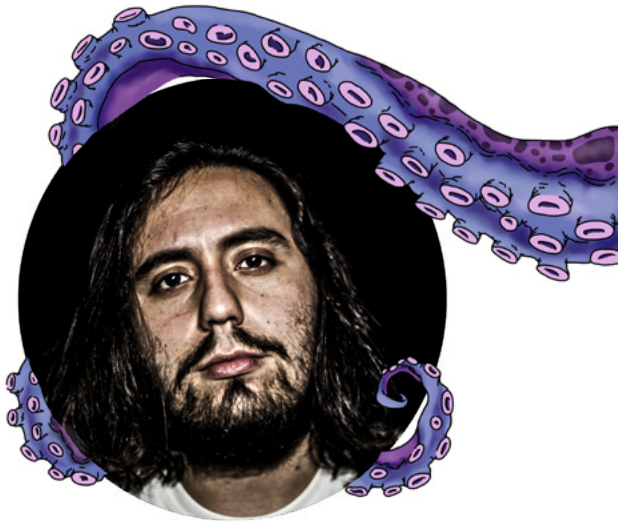
Em seguida, Mortimer arranca a espada do corpo à sua frente, que cai no chão, estendido. O peito de Boris está violentamente dilacerado. Na ponta da espada, escorrendo sangue negro, está um grotesco e gigante coração monstruoso, em meio a tripas arrancadas. O órgão rapidamente começa a enegrecer, tornando-se pó que, junto ao sangue de Boris, cobrem aos poucos a lâmina da espada.

Nas mãos do Rei do Fosso, a espada agora resplandece em vermelho intenso, que inunda o salão em sua luz escarlate. Pelos cantos, todo o tipo de inseto e criatura asquerosa rasteja em direção às pequenas sombras onde a forte luz da espada não é capaz de alcançar.

Carregando a espada em uma pose ritualística, Mortimer parece murmurar palavras em tom baixo. Um círculo de contornos escarlates, circundado por inscrições rúnicas, surge no chão. Em seu centro, Mortimer posiciona a espada em repouso. Ao tocar o chão, a espada e sua luz escarlate preenchem os contornos do círculo, que começam a emitir um brilho forte. O aumento de luz no salão revela uma gigantesca árvore negra logo à frente.

Ela parece petrificada. Suas raízes pontiagudas ultrapassam os limites do solo, colocando as pontas ameaçadoras para fora, como estalagmites feitas de ferrões mortais.

Mortimer caminha até a figura encapuzada, entregando-lhe a espada. O feiticeiro do Fosso recolhe a lâmina ao seu invólucro. De volta à bainha, a luz da espada já não pode ser vista. E, assim, o Fosso mergulha na escuridão novamente, retornando à maior constância de sua existência.



Gabriel Mayer

Teve contos publicados em antologias como "Creepypastas: lendas da internet", da editora Lendari, e "Planeta Fantástico", da editora Metamorfose.

É graduado em Produção Audiovisual na PUCRS, tendo, em 2016, dirigido e escrito o curta-metragem thriller "A Rua das Casas Surdas", que recebeu prêmios e foi selecionado para diversoso festivais, entre eles a Mostra Gaúcha do 44º Festival de Cinema de Gramado.

Atualmente cursa Bacharelado em Letras na UFRGS, pesquisando nas áreas de cinema e literatura como membro do grupo de pesquisas Estudos do Gótico e do núcleo de estudos G.H.O.S.T. (Gothic, Horror, Oneiric, Supernatural, Terror), com enfoque em cinema de horror e fantástico.

ADEUS, MARTE

Tudo aconteceu muito rápido. Eu estava saindo do apartamento quando senti algo estranho, sei lá, uma sensação ruim. Desci, caminhei pela Via Martiana em direção ao Espaço-Porto. Naquela época eu trabalhava como estivador.

Quando já estava perto da entrada do Espaço-Porto, passei a ter certeza de que algo estava errado. Eu e todas as outras pessoas. O gerador gravitacional começou a dar problema. De repente, ficamos mais leves — foi uma sensação engraçada. Todos na rua se olharam confusos, algumas crianças pularam alto, sorrindo.

Durou só uns cinco segundos. Então, a gravidade voltou de uma só vez. Sentimos nosso peso sendo puxado para baixo. Ninguém entendeu nada. Nesse momento, alguém apontou para o céu, a voz denotando preocupação:

— O que é aquilo?

Grandes nuvens escuras se formavam no céu límpido de Marte. Pequenos objetos disformes e escuros rompiam a atmosfera e impactavam o chão no horizonte. Sentíamos tudo tremer. Foi quando vimos o pior que tudo ficou claro: uma grande nave, acho que era um cruzador intergaláctico de carga — alguma coisa estava errada com ele —devia ter o tamanho de uma estação espacial, e o pior: estava em queda livre em direção à Marte.

O desespero bateu em todos. Pessoas gritaram, umas correram e outras simplesmente ficaram paradas, estupefatas. Todo mundo entendeu que, quando aquilo atingisse o solo, haveria uma grande onda de choque e nós provavelmente morreríamos no impacto.

— Não fique aí, parado! — Zedequias passou gritando, segurou meu braço e deu um puxão. — Vem, rápido!

Acordei do meu transe e percebi a besteira que era ficar parado ali. Zedequias correu na direção do Espaço-Porto, e eu atrás dele. A multidão se dividia entre os que queriam entrar no Porto e os que queriam sair; alguns eram pisoteados, crianças choravam aos berros em meio à confusão.

— Zedequias, para onde a gente está indo? — Perguntei, em desespero.

— Cala a boca e me segue, rápido!

Nadamos no mar de gente e alcançamos as docas. Naquele momento, entendi. Zedequias nunca fora flor que se cheirasse — meu Deus, ele ia roubar uma nave! Quando o vi correndo em direção a uma dessas lanchas de passeio, hesitei ante o que estava para fazer. Senti de novo o gerador gravitacional dar problema. Olhei na direção do cruzador intergaláctico quando ele rompeu o limite da troposfera. No meu instinto, segui Zedequias.

Ele nocauteou um borgon que estava dentro da nave e o jogou no cais. Fingi que nem vi e entrei na nave.

— Liga o propulsor de estibordo que

eu vou para bombordo! Rápido, vai! A gente deve ter só alguns segundos!

Eu corri para o lado direito do barco, ativei o desengate da nave e liguei os estabilizadores de partida. Zedequias estava no outro lado preparando os motores de curva, e eu desativei as travas de âncora na cabine de comando. Enquanto ele terminava de atarraxar os zenilóguios, eu iniciava o aquecimento dos propulsores.

— Zedequias, ela já está aquecida! Só me diz quando! — Gritei para ele, que, de repente, apareceu na cabine:

— Vai, vai, vai!

Manobrei a nave e decolamos.

— Assim não, Barajós! Sai daí, tu é lerdo demais!

Ele me empurrou e tomou o manípulo de controle, descendo-o de uma só vez. Zarpamos numa arrancada em diagonal tão rápido que eu caí. Zedequias gritava para a nave:

— Vai, vai, vai! Força, danada!

Enfim, a nave estabilizou. Reuni forças e alcancei a poltrona mais próxima, colocando o cinto de segurança.

Pelos painéis, pude ver a hora que o cruzador caiu. As favelas de Orenan foram as primeiras a serem atingidas, na periferia da cidade. Vi a hora que a onda de choque alcançou o prédio onde eu morava, fazendo ele desabar. Vi as bases do Espaço-Porto sendo destruídas e a Ala Oeste desmoronando. Fogo se espalhava por diversos lugares de Verílion, a capital de Marte.

Zedequias caiu de joelhos. Com as mãos no rosto, ele soluçava. Naquele momento, entendeu que tinha perdido a esposa e as duas filhas.

***

Perdi uns poucos anos no translado pela dobra espacial, não sei mais que idade tinha depois daquilo. Conseguimos encontrar um dos jumpers que levava naves pelo interespaço. Explicamos a situação e, depois de aceitarem o dinheiro que tínhamos nos bolsos, nos mandaram para Zaragoza. Fizemos uma boa viagem e, apesar de tudo, estávamos vivos.

Zedequias e eu ainda passamos um tempo juntos. Nos unimos para conseguir trabalho em Zaragoza, no Mercado Guilhon, e dividimos um pequeno flat em um dos bairros mais perigosos de Fahar, a cidade onde ficava o Mercado.

No entanto, nossa união não durou muito. Para aguentar a dor da perda de sua família, Zedequias usava todo o dinheiro que tinha nas bebidas zagonianas. Até hoje, acho que ele escolheu ir para Zaragoza só por causa disso. A gente ia trabalhar e, na volta, Zedequias saía para beber. Alguns dias voltava tarde, outros, faltava ao trabalho e, às vezes, voltava dois ou três dias depois.

Um dia, Zedequias não voltou mais. Naquela época, eu já pagava o aluguel sozinho; Zedequias gastava muito e estava devendo para muita gente. Nunca fui atrás de saber o que acontecera com ele. Eu já tinha cansado de conversar, de tentar ajudar. Ele não queria ser ajudado. Quando voltava bêbado, chorava na sala até dormir. "Minhas filhas…", dizia, em meio às lágrimas.

Depois desse dia, sabia que ele não voltaria mais para casa. Saí já com minhas coisas numa mala a tiracolo. Fui para o trabalho e esperei o carregamento de Lac-Arot chegar, perguntei para o marujo se o capitão não estava precisando de alguém a bordo. Eu já era conhecido pelo meu trabalho, era sério, e não era de sair para festas. No final do dia, eu deixei Zaragoza para trabalhar no Humeo-134.

***

Passei muito tempo rodando pelo espaço. O Humeo-134 prestava serviço para várias companhias, fazendo transporte de tudo um pouco. Conforme o tempo passou, os negócios foram dando certo. O capitão trocou a nave por uma maior para transportar mais cargas. A tripulação era boa, com um ou outro festeiro demais, e o capitão Nefert era justo, ainda que rígido.

Um dia, porém, o inevitável aconteceu. Teríamos que passar por Marte.

Era uma das raras vezes em que tínhamos algo a entregar na Terra. Lugar que, na verdade, já era um grande campo de devastação nuclear. Saímos da dobra bem ao lado de Marte.

De repente me deu um aperto no coração, uma sensação estranha, sei lá. As memórias vieram, os sentimentos transbordaram, a saudade bateu. Pedi para o capitão passar lá perto, já que não precisaria desviar o curso nem nada. Ele me fitou com os olhos azuis incisivos e, conhecendo minha história, autorizou.

Fui para o convés principal enquanto a nave rumava na direção do planeta escurecido. Quantos martianos será que ainda vivem? Eu nasci e cresci lá. Penso que, talvez, se tivesse estudado um pouco mais, poderia ter me tornado alguém na vida. O restante da tripulação também estava vindo para o convés, todos queriam ver o que acontecera com o famoso Espaço-Porto.

Conforme saíamos da exosfera, deu para sentir um leve puxão gravitacional de Marte. "Ele ainda vive", pensei, sorrindo. Meus olhos, porém, não estavam no planeta, mas no Espaço-Porto. Nós ainda estávamos muito longe e eu queria era ver o que tinha acontecido com aquela cidade tão amada por mim e tantos outros no Universo. Mas, ao mesmo tempo, eu tentava não lembrar de quem perdi.

Então, algo estranho aconteceu. Conforme nos aproximávamos, percebi uma movimentação de naves vindas da superfície. "Mercadores de sucata?", pensei. Aquele solo já não era habitado e eu nunca tivera notícias de mercadores por lá. Enquanto ainda pensava nisso, ouvi a sirene da nave disparar. A voz do capitão Nefert foi enfática:

— Tripulação, voltem imediatamente para seus postos! Quem foi o idiota que fez essa dobra? Eu repito: VOLTEM para seus postos.

Enquanto todos corriam, ouvi dois estrondos na nave, muito altos e fortes. Corri para a área de descarga, descendo as escadas na maior velocidade que pude para garantir que nenhuma carga havia se soltado. Ao ver que tudo estava seguro, subi para ajudar o pessoal no convés. Porém, quando voltei, percebi o que estava realmente acontecendo. O barulho havia sido de uma das turbinas. Nós fizemos a dobra errada, e alguma coisa foi afetada no equipamento. Estávamos caindo em Marte.

"Não acredito", pensei. Mais uma vez, me vi paralisado em meio ao caos.

— Barajós, não fique aí parado, seu imbecil! — João, o imediato, deu um tapa no meu braço. — Acorda! Vai ajudar no turbinário, rápido!

Dessa vez, no entanto, não me mexi. Fiquei parado, estupefato. Existia uma ironia cruel no Universo, da qual eu não poderia escapar. Meu destino era morrer ali mesmo. Não aconteceu da primeira vez, mas agora finalmente havia chegado

a hora.

Abracei meu destino. O que eu tinha a perder? O que tinha conquistado em vida? Aquela tripulação era o mais próximo que eu tinha de uma família e nem éramos tão próximos assim. Com passos lentos, rumei para a área de observação do convés para ver Verílion uma última vez, mesmo que apenas em destroços.

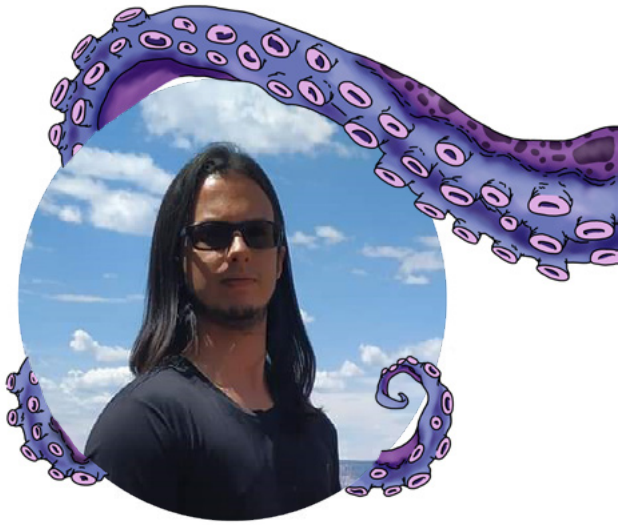
A cena que vi me tomou de surpresa. A cidade estava lá… viva! O tráfico de naves era intenso, os prédios brancos e limpos estavam todos lá! A mesma arquitetura contrastando com a imensidão vermelha do planeta. O enorme Espaço-Porto não estava destruído, pessoas transitavam nas ruas e…

— Meu Deus…

Dei dois passos para trás. A mão tapando a boca, e os olhos arregalados.

Virei-me de súbito para a tripulação e meus olhos encontraram os do Capitão Nefert, que naquela hora descia as escadas, vindo da cabine de comando. Ele já havia entendido tudo. A derrota e a tristeza em seus olhos, o espanto e o horror nos meus.

Eu vi a hora em que a lancha de passeio zarpou do Porto.



Gabriel de Souza Alencar

Nascido e criado em Roraima, ficou em 1º lugar na categoria Poesia e 3º na categoria Conto, do Concurso Literário Aldenor Pimentel, em 2016; 10º lugar no III Concurso Cultural de Microcontos da Biblioteca do IFSP (Araraquara), categoria "Humor"; 2º lugar na categoria Conto no Concurso Palavradeiros, em 2017; teve poema classificado no 6º Concurso Literário de Itaporanga; Menção Honrosa no IV Concurso Literário Icoense (CLIC) Poeta José de Oliveira Neto, em 2017; 1º lugar no III Concurso Palavradeiros, em 2018; e Menção Honrosa no VI Concurso Literário Icoense (CLIC 2019).

A literatura não está somente na palavra escrita. Aqui na *Literomancia*, consideramos literatura todos os tipos de narrativas. Quadrinhos e tirinhas contam histórias e encantam aos leitores tanto quanto contos e romances. Da mesma forma, ilustrações e desenhos carregam complexas narrativas e segredos em cada pincelada, seja o pincel feito de cerdas ou pixels.

Nesta edição

Na arte gráfica, o movimento da ilustração conta a história e o potencial imagético ganha vida aos olhos do leitor. Além de divulgar profissionais incríveis, com os convidados desta edição, buscamos inspirar que o contador de histórias liberte seu potencial artístico e transforme o pensamento em ação através da arte, seja ela qual for. Queremos, também, mostrar que mesmo sendo complexo, o mundo dos quadrinhos e ilustrações é fértil, agitado e próspero, estando sempre aberto para aqueles que se dedicam e se aprimoram em suas paixões.

RODRIGO COUTO

Ilustrador freelancer, 27 anos, apaixonado por cinema e quadrinhos

Rodrigo nos contou que sempre gostou de desenhar, mas que como nunca havia enxergado isso como uma profissão, mas sim como um hobby, acabou demorando para perceber que poderia construir carreira de verdade como desenhista. A partir dessa percepção, ele relata que passou a encarar seu trabalho com outros olhos, levando mais a sério cada rabisco que produzia.

Como primeiro trabalho profissional, Rodrigo foi comissionado para produzir a capa do primeiro CD da banda Ramona Rox, o que alavancou seu trabalho e o permitiu formar importantes vínculos no ramo.

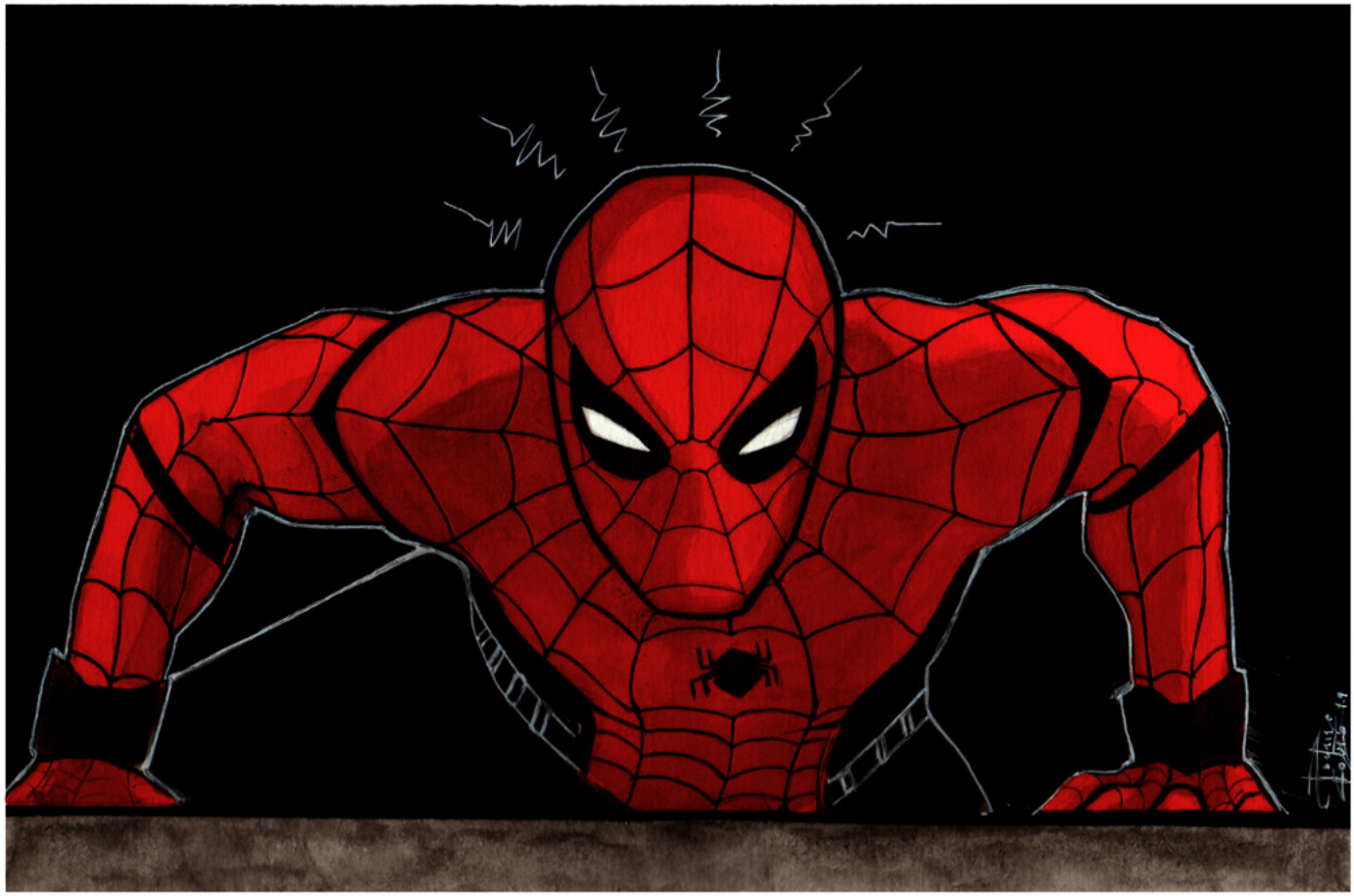
Rodrigo comenta que já experimentou com o uso diversos tipos de materiais em suas ilustrações, mas que, agora, está focado em se especializar na técnica conhecida como "inkwash" — que, simplificadamente, é a aplicação de nanquim diluído em água. Depois desse processo, ele comenta que também aplica coloração digitalmente em suas obras.

Como forma de promoveu seu trabalho e expandir sua carreira, Rodrigo participa ativamente em eventos, nos quais divulga seu trabalho e vende prints e sketches originais.

Além dos quadrinhos, o cinema sempre foi uma de suas maiores influências, então, sempre que pode, Rodrigo costuma escrever roteiros em parceria com seu grande amigo Gabriel Grego. Dessa parceria já saíram incríveis resultados, como o curta "Levante-se", que é uma homenagem ao ator Christopher Reeve e sua icônica interpretação de Super-Homem. Nessa produção, Rodrigo e Gabriel contaram com a participação do prolífico dublador Guilherme Briggs (que dá voz brasileira ao herói há mais de 20 anos).

Atualmente, Rodrigo Couto está na fase de pré-produção de duas HQs independentes que logo serão divulgadas.

Confira, a seguir, alguns de seus trabalhos incríveis!



RODRIGO COUTO
ILUSTRADOR
@RODRIGOCTO.ART

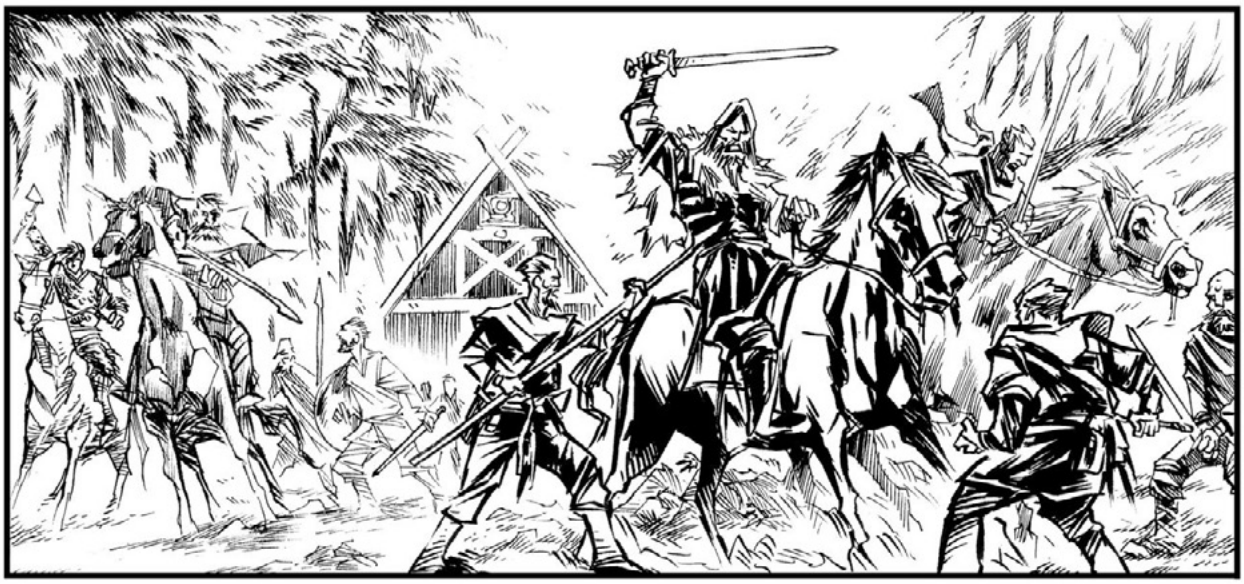
CARLOS SEKKO

ILUSTRADOR

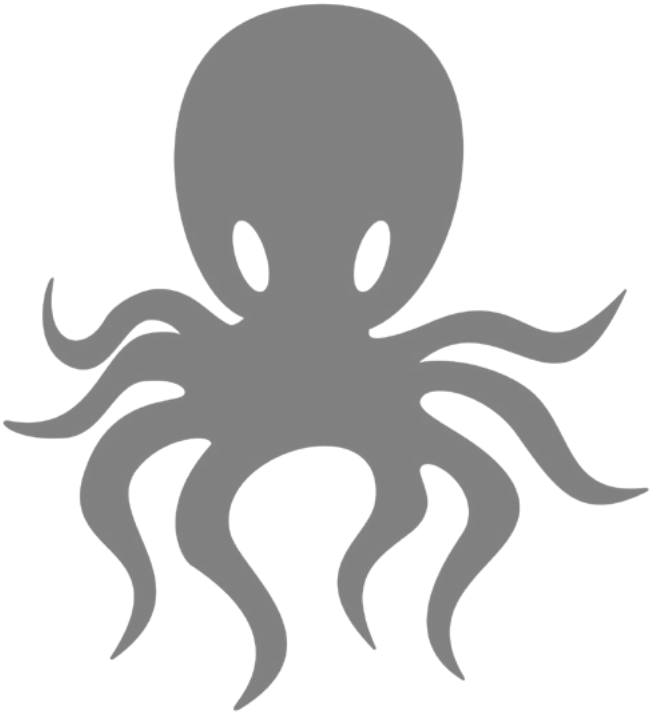
Carlos conta que mesmo tendo nascido no Rio de Janeiro, se considera radicado desde sempre no Rio Grande do Sul. Em 2006, começou a seguir carreira de ilustrador e suas primeiras publicações foram os fanzines "Aríete" e "A barata chipada". Em 2009, Carlos participou da coletânea "Adeus, Tia Chica", que foi indicada ao Troféu HQ Mix — uma das mais tradicionais premiações de quadrinhos do Brasil. Em 2014, publicou o fanzine "Culatra" e, em 2015, a HQ lovecraftiana "Experimentadores – Tomo I". Em 2017, Carlos participou da coletânea "Space Opera em Quadrinhos" da Editora Draco. Além disso, o ilustrador regularmente publica em uma página de quadrinhos no Benzine, a fanzine para apoiadores do poadcast "Benzina do Meião".

Desde 2018, Carlos vem colocando toda sua tinta na HQ "Vikings: Noite em Valhala", que tem roteiro de Eduardo Kasse. O sucesso dessa foi tal que a dupla decidiu fazer uma sequência, trazendo de volta os mesmos personagens. Intitulada **"Vikings: Morte ao troll"**, a mais nova HQ de Carlos Sekko — graças à bem-sucedida campanha no Catarse —, será publicada ainda este ano pela Editora Draco.

Confira, a seguir, um trechinho da nova HQ "Vikings: Morte ao troll"!



http://literomancia.com.br



LITEROMANCIA

contos

quadrinhos

resenhas

ilustrações

e mais!

Volume 1 | Nº 2 | 2019