



UNICAMP

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM (IEL)
LABORATÓRIO DE ESTUDOS AVANÇADOS EM JORNALISMO (LABJOR)**

GUILHERME AUGUSTO CARUSO PROFETA

**ELEMENTOS NARRATIVOS NA FICÇÃO
CIENTÍFICA E A APLICABILIDADE DA NARRAÇÃO
EM TEXTOS DE DIVULGAÇÃO:**

**UM ESTUDO BASEADO EM *2001: UMA ODISSEIA NO
ESPAÇO***

CAMPINAS
MARÇO/2017

GUILHERME AUGUSTO CARUSO PROFETA

**ELEMENTOS NARRATIVOS NA FICÇÃO CIENTÍFICA E A
APLICABILIDADE DA NARRAÇÃO EM TEXTOS DE DIVULGAÇÃO:
UM ESTUDO BASEADO EM *2001: UMA ODISSEIA NO ESPAÇO***

Dissertação de Mestrado apresentada ao Instituto de Estudos da Linguagem e Laboratório de Estudos Avançados em Jornalismo da Universidade Estadual de Campinas, para obtenção do título de Mestre em Divulgação Científica e Cultural, na área de Divulgação Científica e Cultural.

Orientadora: PROF.^a DR.^a MARIA DAS GRAÇAS CONDE CALDAS

Este exemplar corresponde à versão final da dissertação defendida pelo aluno Guilherme Augusto Caruso Profeta e orientada pela prof.^a Dr.^a Maria das Graças Conde Caldas.

**CAMPINAS
MARÇO/2017**

Agência(s) de fomento e nº(s) de processo(s): FAPESP, 2015/00073-3

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Estudos da Linguagem
Crisllene Queiroz Custódio - CRB 8/8624

P942e Profeta, Guilherme Augusto Caruso, 1989-
Elementos narrativos na ficção científica e a aplicabilidade da narração em textos de divulgação : um estudo baseado em *2001: uma odisseia no espaço* / Guilherme Augusto Caruso Profeta. – Campinas, SP : [s.n.], 2017.

Orientador: Maria das Graças Conde Caldas.
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem.

1. Clarke, Arthur C. (Arthur Charles), 1917-2008. 2001, uma odisseia no espaço - Crítica e interpretação. 2. Ficção científica americana. 3. Narrativa (Retórica). 4. Pragmática. 5. Comunicação. 6. Divulgação científica. I. Caldas, Maria das Graças Conde. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Estudos da Linguagem. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: Narrative elements in sci-fi and the applicability of narration in texts for public disclosure and awareness of Science : a study based on *2001: a space odyssey*

Palavras-chave em inglês:

Clarke, Arthur C. (Arthur Charles), 1917-2008. 2001, a space odyssey - Criticism and interpretation

American science fiction

Narration (Rhetoric)

Pragmatics

Communication

Scientific divulgation

Área de concentração: Divulgação Científica e Cultural

Titulação: Mestre em Divulgação Científica e Cultural

Banca examinadora:

Maria das Graças Conde Caldas [Orientador]

Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia

Susana Oliveira Dias

Data de defesa: 16-03-2017

Programa de Pós-Graduação: Divulgação Científica e Cultural

BANCA EXAMINADORA:

Maria das Graças Conde Caldas

Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia

Susana Oliveira Dias

Luciana Coutinho Pagliarini de Souza

Tristan Guillermo Torriani

IEL/UNICAMP

2017

Ata da defesa com as respectivas assinaturas dos membros encontra-se no processo de vida acadêmica do aluno.

Este projeto foi desenvolvido com o apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) e da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) do Ministério da Educação.

Processo nº 2015/00073-3, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP)

As opiniões, hipóteses e conclusões ou recomendações expressas neste material são de responsabilidade do(s) autor(es) e não necessariamente refletem a visão da FAPESP e da CAPES.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, aos meus pais, Rogério e Mara Profeta, por proverem desde sempre todos os substratos possíveis – moral, financeiro, afetivo, intelectual e tantos outros – que me possibilitaram continuar meus estudos até aqui. Num país em que a educação ainda é uma questão crítica, ter esta oportunidade é uma dádiva preciosa.

Igualmente, à minha irmã, Jordana Profeta, por todo o apoio implícito e integral.

À minha companheira para todas as horas, Priscila Nakajima, simplesmente por estar em minha vida. Sua presença é sempre um alento.

À minha orientadora, a prof.^a Dr.^a Graça Caldas, representando todos os docentes que passaram pela minha trajetória até então. Permitindo-me citar Sir Isaac Newton, se eu vi mais longe – se é que vi –, foi por estar sobre o ombro de gigantes.

Ao prof. Dr. Tristan Guillermo Torriani e à prof.^a Dr.^a Cristiane Pereira Dias, que participaram da banca de Qualificação deste projeto, por todas as contribuições, e, igualmente, à prof.^a Dr.^a Susana Oliveira Dias e ao prof. Dr. Alfredo Suppia, que tão prontamente concordaram em participar desta banca de Defesa. Da mesma forma, à prof.^a Dr.^a Luciana Coutinho Pagliarini de Souza, da Universidade de Sorocaba (Uniso), que tão gentilmente aceitou fazer parte da banca suplente.

Ao Laboratório de Estudos Avançados em Jornalismo (Labjor), do Instituto de Estudos da Linguagem (IEL) da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), por dar o devido valor aos estudos voltados à divulgação científica e cultural, e aos funcionários que fazem girar suas engrenagens.

Igualmente, à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp), por apoiar a execução deste projeto em específico, emprestando-lhe o peso do nome de uma grande instituição genuinamente paulista.

Aos meus entrevistados, em especial à biomédica Maria Inês Migliorini Vernaglia e ao prof. Dr. Victor Manuel Cardoso Figueiredo Balcão, e a todos os envolvidos da Universidade de Sorocaba (Uniso), que abriram suas portas e, na reta final, também contribuíram para esta pesquisa. É sempre bom voltar para casa.

*Para Ash e Yoda,
que me ensinaram, desde sempre,
que ser um Mestre é muito legal.*

*A ciência é grosseira, a vida é sutil,
e é para corrigir essa distância
que a literatura nos importa.*
(BARTHES, 1987, p. 19)

RESUMO

Estruturar o pensamento em forma de narrativas é uma característica da comunicação humana que nos permite compreender o mundo e transmitir toda sorte de conhecimentos. Este estudo aborda o percurso narrativo – do ensejo humano de organizar o mundo em acontecimentos lineares com começo, meio e fim, à categorização das narrativas em relatos e fabulações e às relações estabelecidas entre autor e leitor – para, por fim, discutir formas de aplicar os recursos narrativos do texto literário a textos de divulgação científica. Com base nesse arcabouço teórico, este estudo aplica o percurso da Análise Pragmática da Narrativa, conforme definida por Motta (2005), à obra clássica de Arthur C. Clarke, *2001: Uma Odisseia no Espaço* (CLARKE, 2013), cuja edição original data da década de 60, com o objetivo de examinar como funcionam os elementos narrativos (o enredo, os conflitos, os personagens, as estratégias comunicativas, os indícios do contrato cognitivo e a metanarrativa) num texto de ficção e como eles podem ser aplicados ao jornalismo de divulgação de CT&I (Ciência, Tecnologia e Inovação). Conclui-se que colocar em prática certos elementos narrativos típicos de textos literários ficcionais – como apresentar o enredo a partir de certos pontos escolhidos de modo a administrar a tensão crescente, fazer uso consciente de estratégias comunicativas de subjetivação, construir personagens com referenciais arquetípicos, entre outros – pode ser uma alternativa aos textos jornalísticos convencionalmente estruturados. Esses artifícios, possivelmente, podem contribuir para aumentar o interesse do leitor por CT&I.

Palavras-chaves: Comunicação, Divulgação Científica, Análise Pragmática da Narrativa, Ficção Científica, 2001: Uma Odisseia no Espaço

ABSTRACT

Structuring our thoughts as narratives is a tendency of human communication which allows us to understand the world and spread all forms of knowledge. This study covers the narrative process – from the human eagerness to organize the world in linear events with a beginning, middle, and an ending, to the categorization of narratives in true reports or fables, and the established relationship between author and reader – thus leading to the discussion of ways to apply narrative resources from literary texts into texts for the public disclosure and awareness of Science, Technology and Innovation (ST&I). Based on this theoretical framework, this study applies the Pragmatic Analysis of Narratives, as defined by Motta (2005), to the classic work of Arthur C. Clarke, *2001: A Space Odyssey* (CLARKE, 2013), whose original edition came out during the late 60s, intending to analyze how narrative elements (such as the plot, conflicts, characters, communicative strategies, signs of the cognitive contract, and the grand narrative) work in fiction, and how they can be applied to journalism specialization in ST&I. We conclude that applying certain narrative elements typically found in fictional literary texts – such as presenting the plot from certain points of view chosen in order to manage the rising tension, making conscious use of communicative strategies of subjectivation, building characters with archetypical references, among others – could be an alternative to the conventionally structured journalistic texts. Such strategy may possibly contribute to raise readers' interest in ST&I.

Keywords: Communication, Scientific Disclosure, Pragmatic Analysis of Narratives, Science Fiction, *2001: A Space Odyssey*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Realidade e ficção na exploração espacial: pegada de bota humana deixada na lua

PÁG. 17

Figura 2: Realidade e ficção na exploração espacial: pôster do filme *The Martian*

PÁG. 17

Figura 3: Cena do mockumentary *Mermaids: The Body Found*, da Animal Planet Media (APM)

PÁG. 52

Figura 4: *C'est n'est pas une pipe*, de René Magritte

PÁG. 53

Figura 5: Mitos do passado e ficção científica (Júpiter de Esmirna)

PÁG. 66

Figura 6: Mitos do passado e ficção científica (Godzilla)

PÁG. 66

Figura 7: Capas das primeiras edições de revistas clássicas de sci-fi (*Amazing Stories*)

PÁG. 73

Figura 8: Capas das primeiras edições de revistas clássicas de sci-fi (*Astounding Stories*)

PÁG. 73

Figura 9: Linha do tempo dos períodos da ficção científica

PÁG. 75

Figura 10: pôster de 2001: *Uma Odisseia no Espaço*

PÁG. 77

Figura 11: capa do livro 2001: *Uma Odisseia no Espaço* (2013)

PÁG. 77

Figura 12: Síntese do enredo de 2001: *Uma Odisseia no Espaço*

PÁG. 110

Figura 13: A Jornada do Herói

PÁG. 112

Figura 14: Gráfico de tensão narrativa

PÁG. 113

Figura 15: Gráfico de tensão narrativa de 2001: *Uma Odisseia no Espaço*

PÁG. 117

Figura 16: Personagens de 2001: *Uma Odisseia no Espaço* (David Bowman)

PÁG. 119

Figura 17: Personagens de 2001: *Uma Odisseia no Espaço* (Aquele-que-Vigia-a-Lua)

PÁG. 119

Figura 18: Personagens de 2001: *Uma Odisseia no Espaço* (Hal 9000)

PÁG. 119

Figura 19: Personagens de 2001: *Uma Odisseia no Espaço* (Monólitos)

PÁG. 119

Figura 20: Criança-estrela

PÁG. 120

Figura 21: Bowman reinicia o cérebro eletrônico de Hal

PÁG. 125

Figura 22: A evolução do homem em *2001: Uma Odisseia no Espaço*

PÁG. 135

Figura 23: Fotografia ilustrativa da reportagem *Africa's last frontier*, da *National Geographic*

PÁG. 138

Figura 24: Ilustração da reportagem *A coceira*, da revista *Piauí*

PÁG. 143

Figura 25: Representação gráfica do espaço ocupado pelos blocos de textos em *A coceira*: blocos narrativos *versus* explicação científica

PÁG. 147

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	16
Justificativa.....	21
Questões/problemas de pesquisa.....	22
Objetivos.....	22
Percurso Metodológico.....	24
CAPÍTULO 1: O PERCURSO NARRATIVO	
1.1 Contar histórias.....	25
1.2 Construir histórias: o que é uma narrativa?.....	34
1.3 A problemática categorização das narrativas em testemunho e fabulação e os limites de representação do real.....	37
1.3.1 A questão dos torniquetes tranquilizadores.....	37
1.3.2 Fabular: linguagem livre de torniquetes?.....	42
1.4 Contratos cognitivos da realidade à ficção.....	48
1.5 Questões de recepção.....	54
CAPÍTULO 2: A FICÇÃO NA CIÊNCIA E A CIÊNCIA NA FICÇÃO	
2.1 O que é literatura de ficção científica?.....	59
2.2 A função mítica da ficção científica.....	63
2.3 Cronologia da ficção científica.....	70
2.4 Contexto de publicação de <i>2001: Uma Odisseia no Espaço</i>	76
2.5 Contexto editorial da ficção científica no Brasil e da republicação de <i>2001: Uma Odisseia no Espaço</i>	79
CAPÍTULO 3: 2001: UMA ODISSEIA NO ESPAÇO	
3.1 Síntese (capítulo a capítulo).....	81
3.2 Percurso metodológico de análise.....	103
3.3 Análise pragmática: identificação de elementos narrativos na obra.....	106
3.3.1 Primeiro movimento: o enredo.....	106

3.3.2 Segundo movimento: os conflitos.....	111
3.3.3 Terceiro movimento: os personagens.....	117
3.3.4 Quarto movimento: as estratégias comunicativas.....	127
3.3.5 Quinto movimento: o contrato cognitivo.....	131
3.3.6 Sexto movimento: a metanarrativa.....	133

CAPÍTULO 4. AMPLA APLICAÇÃO DE ELEMENTOS NARRATIVOS EM TEXTOS DIVERSOS DE DIVULGAÇÃO

4.1 <i>Africa's last frontier</i> , por Neil Shea (2010) para a <i>National Geographic</i>	137
4.2 <i>A coceira</i> , por Atul Gawande (2010) para a revista <i>Piauí</i>	142
4.3 Co-ocorrências observadas.....	148
4.4 <i>A esperança está nos fagos</i> , por Guilherme Profeta (2016), texto piloto de divulgação científica.....	152

CONSIDERAÇÕES FINAIS	159
-----------------------------------	------------

REFERÊNCIAS	167
--------------------------	------------

ANEXOS

Anexo 1: Entrevista com Daniel Lameira e Mateus Erthal, da editora Aleph	173
Anexo 2: <i>Africa's last frontier</i>, por Neil Shea	180
Anexo 3: <i>A coceira</i>, por Atul Gawande	189

INTRODUÇÃO

Em algum momento de nosso passado evolutivo, a capacidade de lidar com o conceito de ficção foi o que nos diferenciou das outras cinco espécies de seres humanos com as quais compartilhávamos o planeta Terra. Nós, os *homo sapiens*, não éramos a espécie mais forte – em relação a atributos físicos, por exemplo, nós perdíamos facilmente para os homens de Neandertal –, mas, ainda assim, fomos vitoriosos e levamos todas as outras espécies à extinção num espaço de tempo relativamente curto.

Para Harari (2015), professor israelense de história e autor de *Sapiens: Uma Breve História da Humanidade*, o que nos diferenciou das demais espécies e, conseqüentemente, permitiu que sobrevivêssemos foi uma particularidade de nossa linguagem: a possibilidade de estabelecer, por meio de palavras, o que chamamos de construtos sociais, ou realidades inventadas. Não foi a força física que nos tornou o que somos, mas nossa capacidade criativa para criar coisas que não existem na natureza, além da realidade, que o autor chama de “ficção” – e que pode englobar qualquer conceito não determinado por sua materialidade no mundo físico, sejam as religiões, a arte de criar histórias, a literatura, etc. Essas “ficções” serviam para unir as pessoas, possibilitando que trabalhassem por um objetivo comum, muitas vezes ainda inexistentes.

Desde então, século depois de século, o ser humano vem exercitando sua capacidade de elaborar ficções de diversas formas. Na literatura, a ficção científica é uma delas. Quando o escritor francês Julio Verne publicou *Da Terra à Lua*, em 1865, a viagem ao satélite natural de nosso planeta não era nada mais do que um grande exercício de ficção. Contudo, 104 anos depois, ela seria uma realidade – em 1969, oficialmente, Neil Armstrong daria os primeiros passos na superfície da Lua (e ainda que hoje muitos ainda acreditem que tudo não passou de uma grande farsa, é possível provar a veracidade do feito por meio de um laser potente apontado para os espelhos que os astronautas deixaram sobre a superfície do satélite).

Hoje, da mesma forma que os autores de antigamente imaginavam como seria viajar até a Lua, nós conjecturamos sobre a viagem da Terra a Marte, e, daqui a alguns anos, o que hoje é ficção pode, também, ser realidade – na verdade, os planos da NASA (Administração Nacional da Aeronáutica e Espaço, na sigla em inglês) incluem enviar homens ao planeta vermelho já em 2030.

Figuras 1 e 2: Realidade e ficção na exploração espacial: pegada de bota humana deixada na lua e pôster do filme *The Martian*



À esquerda (figura 1): o rastro humano deixado pelos primeiros astronautas a pisar sobre o solo lunar. À direita (figura 2): o pôster de lançamento do filme *The Martian* (*Perdido em Marte*), da 20th Century Fox, de 2015, em que um astronauta é dado como morto após um acidente e deixado para trás pelos companheiros no planeta vermelho. O filme narra com rigor científico a exploração do planeta vermelho, a qual, nos próximos anos, pode se tornar realidade.

Fonte: <http://www.universetoday.com/45984/first-men-on-the-moon/>, acesso em 18 jan. 2017. Foto do acervo da NASA; <http://www.imdb.com/title/tt3659388/mediaviewer/rm1391324160>, acesso em 18 jan. 2017.

A capacidade de criar ficções que mais tarde se tornam realidade, como podemos perceber, é um exercício criativo da humanidade que nos permitiu chegar bastante longe. Assim, retomando a linha de pensamento de Harari (2015), a ficção é uma vantagem evolutiva.

Nas palavras do astrofísico Neil deGrasse Tyson, amplamente reconhecido como um divulgador de ciência e tecnologia para as grandes massas, se você considera as obras de ficção científica pela ciência nelas contida, “você tem ideias de como nós inventamos o amanhã.” (STARTALK, 2015) Porque sobre esse amanhã, invariavelmente, nós estamos

pensando *hoje*. Fazendo uso daquela característica tão humana que herdamos dos *homo sapiens* do passado, inventores e autores imaginam mundos possíveis e os registram em suas obras, sejam elas projetos tecnológicos, artigos de futurologia ou livros de ficção científica.

Esse gênero literário, que trata de sociedades fictícias em que o avanço tecnológico é a mola propulsora das narrativas, é um exemplo emblemático do exercício da capacidade imaginativa do ser humano. Sob muitos aspectos, é, também, um exercício de previsão – e, talvez, invenção – do(s) nosso(s) futuro(s). É esse gênero em particular que nos interessa para os propósitos deste projeto, tanto por sua importância como expressão criativa da humanidade quanto por sua aplicabilidade como divulgação científica, paralelamente a atividades didáticas e jornalísticas, como veremos na sequência.

Inicialmente, no primeiro capítulo desta dissertação (*O percurso narrativo*), será abordado todo o percurso narrativo, do começo ao fim: o que move o ímpeto de contar histórias, o que configura uma narrativa, a possível (porém, como veremos, problemática) categorização das narrativas em testemunho e fabulação, os contratos cognitivos implícitos que estabelecem a relação entre o autor (aquele que conta uma história) e o leitor (aquele que a recebe) e, por fim, as questões que permeiam a recepção das histórias quando contadas.

Diferentes categorias narrativas podem pressupor diferentes relações entre o leitor e o conteúdo que lhe é apresentado; uma notícia de jornal, por exemplo, pressupõe uma representação crível da realidade, enquanto um romance de ficção pressupõe uma fabulação. Sejam elas narrativas de testemunho (como as notícias de jornal), ficcionais (como os romances de ficção) ou mesmo híbridas, as narrativas são ferramentas poderosas, com as quais o homem vem trabalhando desde os primórdios do desenvolvimento da linguagem à qual nos referimos previamente nesta Introdução. Por meio das narrativas, somos capazes de transmitir conceitos complexos.

Um desses conceitos complexos é o discurso de Ciência, Tecnologia e Inovação (CT&I). A frase de Roland Barthes (1987) que ilustra a epígrafe deste trabalho não poderia melhor representar as convicções que endossam este estudo. “A ciência”, diz ele, “é grosseira”. Seu pragmatismo frio e sua exatidão inexorável a posicionam num pináculo acessível a um punhado de homens e mulheres selecionados, versados em conhecimentos e termos distantes de leitores incautos.

A linguagem da ciência é transformada de tal maneira que torna os enunciados incompreensíveis, pois as estruturas de linguagem usadas retiram elementos do léxico comum, como sujeito e verbos de ação, transformando-os em estruturas nominalizadas com excessivo uso de termos adjetivados e substantivos. (PINTO, 2007, pp. 18-19)

A socialização da ciência, dessa forma, depende de profissionais capazes de compreendê-la e transcrevê-la numa estrutura lógica que faça sentido àqueles que estão distanciados da esfera puramente acadêmica – em outras palavras, o grande público. O jornalismo científico se presta a esse papel, transformando artigos e teses em reportagens palatáveis, que o grande público é – ou deveria ser – capaz de “digerir”. Mas não é a única forma; na literatura, no cinema e em outros meios, as narrativas de ficção constituem-se como espaços importantes para a divulgação da ciência, que podem antecipar conquistas em futuros próximos ou distantes. Relatos científicos em narrativas textuais de ficção, que misturam realidade, criatividade e certa licença poética terminam, não raras vezes, despertando interesse e colocando em pauta, como destaca Suppia (2014), “temas da agenda contemporânea para o grande público”.

O uso de recursos literários e ficcionais no processo de divulgação científica é o objeto deste projeto de Mestrado, que direcionou o estudo dos elementos estruturantes da narrativa ficcional na literatura de ficção científica. O objetivo foi procurar desvendar, no processo de (des)construção do texto ficcional, como as narrativas constroem sentidos e possibilitam divulgar conhecimentos científicos complexos, sendo uma ponte entre a “ciência grosseira”, nas palavras de Barthes, e a sutileza da vida.

O objeto artístico¹ analisado foi o livro *2001: Uma Odisseia no Espaço*, publicado pela primeira vez em 1968. A edição escolhida para a análise foi a da editora brasileira Aleph, de 2013.

O capítulo 2 (*A ficção na ciência e a ciência na ficção*) se presta a uma contextualização da ficção científica como gênero, sua cronologia e sua função mítica, além de abordar o objeto artístico, de certa forma, sob uma perspectiva hermenêutica – levando em

¹ Aplica-se aqui a distinção entre “objeto artístico” e “artifício material” proposta por Jan Mukarovsky, conforme nos lembra Eagleton (1997). Enquanto “artifício material” faz referência ao objeto físico, ou seja, o livro enquanto objeto material, “objeto artístico” faz referência ao seu conteúdo, à obra em si, “que só existe na interpretação humana desse fato físico.” (EAGLETON, p. 137, 1997)

consideração que a interpretação que se faz de uma obra literária é “situacional, modelada e limitada pelos critérios historicamente relativos de uma determinada cultura” (EAGLETON, p. 98, 1997).

Ainda sobre os dois primeiros capítulos, vale destacar que nas seções 1.2 (*Construir histórias: o que é uma narrativa?*) e 2.1 (*O que é literatura de ficção científica?*), alguns conceitos de controversa definição foram abordados. Especialmente no caso das palavras “literatura” e “narrativa”, não há consenso sobre suas acepções: não é possível dizer com objetividade, entre tantas abordagens possíveis, o que é literatura e o que é uma narrativa.

Para este trabalho, com base na bibliografia utilizada, foram adotadas definições padrões: a *narrativa* é o produto da ação verbal de um autor, por meio de um narrador, que encadeia logicamente acontecimentos com começo, meio e fim (ver páginas 33 e 34 desta dissertação para o desenvolvimento completo da definição); a *literatura* é discernível entre os demais textos (não literários) por se afastar da linguagem tida como cotidiana, sendo assim uma linguagem mais valorizada por prover ao leitor uma experiência mais densa (ver página 60 desta dissertação). Essas explicações, naturalmente, não dão conta das múltiplas implicações dos conceitos de “literatura” e “narrativa”, mas são necessárias para que, a partir delas, outros conceitos possam ser tecidos no decorrer do trabalho.

No capítulo 3 (*2001: Uma odisseia no espaço*), procedimentos de análise pragmática foram aplicados sobre a obra *2001: Uma Odisseia no Espaço*, esquematizando a narrativa nela contida em unidades de significação e analisando, por fim, a maneira como essas unidades se relacionam.

O capítulo 4 (*Ampla aplicação de elementos narrativos em textos diversos de divulgação*), finalmente, tem natureza mais prática: nele foram analisadas duas reportagens jornalísticas voltadas à divulgação científica: *Africa's last frontier*, da *National Geographic*, e *A coceira*, da revista *Piauí*. Com base nas conclusões tecidas a partir das análises do romance *2001: Uma Odisseia no Espaço* e das duas reportagens, um texto piloto de divulgação científica totalmente original foi redigido, colocando em uso as práticas até então observadas analiticamente.

Assim, ao fim do trabalho, foi possível identificar e colocar em prática elementos aplicáveis às narrativas de divulgação científica.

É digno de nota que, por este se tratar de um trabalho sobre recursos literários, em alguns momentos, quando se julgou apropriado, a linguagem tipicamente acadêmica foi subvertida, com certa liberdade estilística. Há momentos, como na abertura do capítulo 1 (*O percurso narrativo*), por exemplo, em que este narrador que vos escreve se dirige diretamente ao leitor, em primeira pessoa. Essa mudança de pessoa se repete em alguns pontos, de modo a conferir ritmo ao texto e/ou destacar passagens em que uma posição pessoal deve ser ressaltada.

Vale destacar também que, embora a análise deste trabalho se dê sobre o livro *2001: Uma Odisseia no Espaço*, em alguns pontos imagens do filme homônimo foram utilizadas em caráter ilustrativo.

JUSTIFICATIVA

O uso de elementos da ficção como forma de divulgação científica tem sido objeto de estudo de vários estudiosos da área, cujas contribuições foram consideradas para este estudo. No entanto, de acordo com levantamento bibliográfico realizado no decorrer desta pesquisa, o foco de muitos desses trabalhos recai sobre a ficção como espaço para o estudo das ciências, muitas vezes com ênfase na Educação. Tal abordagem está presente, por exemplo, nas seguintes dissertações e/ou teses: *Física e Ficção Científica: desvelando mitos culturais em uma educação para a liberdade*, de Oliveira (2010); *Contatos: A ficção científica no ensino de ciências em um contexto sócio cultural*, de Piassi (2007); e *Divulgação científica como literatura e o ensino de ciências*, de Pinto (2014). Todos esses trabalhos estão voltados à associação da ficção científica ao ensino de ciências em ambiente escolar.

A preocupação central desta pesquisa, no entanto, é analisar essas narrativas da perspectiva da comunicação aplicada ao público amplo (caracterizando a educação não formal). Examina e identifica, assim, os elementos estruturantes das narrativas, a partir do estudo de uma obra de ficção científica, para identificar aqueles que podem vir a ser aplicados de forma sistemática à divulgação científica, de modo a potencializar a socialização do conhecimento científico para o público em geral.

Em pleno século XXI, época em que a informação está disponível nos mais diversos formatos, suportes e meios, arrisca-se criar no público leitor, que é multimidiático, um efeito de saturação. Dessa forma, os recursos narrativos – tão elementares à própria

experiência humana – podem ser potencializados para criar pontes e direcionar o conhecimento restrito a poucos à sociedade em geral, seja de forma segmentada ou massificada. Este é, dessa forma, um trabalho voltado à divulgação de CT&I (Ciência, Tecnologia e Inovação).

QUESTÕES/PROBLEMAS DE PESQUISA

Dado o ensejo que, desde o início, moveu a realização deste trabalho, algumas perguntas de pesquisa foram estabelecidas para nortear a condução do estudo. Essas questões, ora direta ora indiretamente, devem por meio deste estudo ser problematizadas e, se possível, respondidas:

- Como a ciência e as fabulações são diferentes formas de se refletir sobre o mundo?
- Quais os pontos de encontro entre narrativas de testemunho (reais) e fabulações (ficcionalis)?
- Sendo a ficção uma modalidade narrativa presente na(s) sociedade(s) desde os primórdios, que espaço ela ainda tem hoje?
- Tendo na ficção uma linguagem menos comprometida com a realidade do que outras modalidades narrativas, qual o espaço – dentro da própria ficção – para problematizar a ciência?
- Os recursos da narrativa literária e ficcional podem contribuir para a divulgação da ciência?

OBJETIVOS

Objetivo geral

O objetivo geral deste projeto é identificar e examinar os elementos narrativos que compõem as obras de ficção, que podem colaborar para a divulgação científica e, conseqüentemente, para a democratização do conhecimento, tendo como foco especial a obra de Arthur C. Clarke, o livro *2001: Uma Odisseia no Espaço*.

Objetivos específicos

Os objetivos específicos são:

- conceituar (por meio de revisão bibliográfica) a estrutura de uma narrativa genérica, ou seja, que elementos precisam estar presentes para que um texto possa ser compreendido como uma história;

- elencar os tipos de narrativa e os tipos de análises possíveis – com foco na análise pragmática da narrativa, conforme Motta (2005);

- historiar e definir os diferentes tipos de contratos cognitivos – do jornalismo científico, compreendido como uma representação crível e factual da ciência, passando pelos *mockumentaries* (pseudo-documentários), que são narrativas entre a realidade e a ficção, e chegando finalmente à ficção científica pura, uma narrativa que não pretende ser real no tempo presente;

- dialogar em meio às diferenças de contratos cognitivos entre o leitor e os jornalistas científicos, os roteiristas de *mockumentaries* e os autores de ficção;

- discorrer sobre possibilidades de representação do real e de fabulações, definindo o conceito de fabulação e discorrendo sobre os porquês de tal categorização ser problemática;

- discorrer sobre a dicotomia ficção *versus* realidade na representação da ciência contemporânea;

- apresentar um levantamento histórico da ficção científica nas narrativas, com exemplos proeminentes e seu impacto na cultura contemporânea;

- situar cronologicamente o *corpus* deste estudo e discorrer sobre sua influência na cultura contemporânea;

- apresentar uma síntese comentada do *corpus* do estudo de caso, o livro de Clarke 2001: *Uma Odisseia no Espaço*;

- aplicar sobre o texto do livro de ficção de Clarke a análise pragmática da narrativa conforme proposta por Motta (2005), compreendendo **como** e **onde** funcionam, na narrativa ficcional, seus elementos estruturadores;

- demonstrar de forma prática como os elementos identificados podem funcionar em outros textos a partir de exemplos e do texto piloto apresentado ao final, elaborado para este trabalho.

PERCURSO METODOLÓGICO

Este projeto de pesquisa previu as seguintes etapas sequenciais:

1) Revisão bibliográfica de obras relacionadas aos temas desta pesquisa, que permitiu reunir material de suporte à análise do objeto (*corpus*), para compor os capítulos 1 e 2 da dissertação e a análise do capítulo 3;

2) Análise pragmática de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, compreendendo a síntese do *corpus* e a aplicação da análise pragmática da narrativa em seis movimentos, conforme proposta por Motta (2005), a principal metodologia de análise deste estudo – descrita em detalhes na seção 3.2 deste trabalho (pág. 104) –, selecionada por conferir praticidade à uma análise de base estrutural e ter sua origem nas teorias literárias;

3) Compilação e análise de elementos inicialmente identificados na narrativa de Clarke, seguidas de uma posterior reflexão sobre o uso desses recursos da narrativa ficcional como artifícios eficientes para a construção de narrativas lúdicas e mais atraentes no processo de compreensão pública da ciência, prestando-se à democratização do conhecimento.

CAPÍTULO 1: O PERCURSO NARRATIVO

*Eu adoro a forma como os humanos pensam.
Eles pensam como canções.*
(PRATCHETT, 2015, p. 261)

1.1 Contar histórias

Acompanhe-me, leitor, até a minha máquina do tempo. Pode se sentar, por favor, e certifique-se de que está bem confortável. OK, vamos acertar os ponteiros aqui... Um minuto, por gentileza. Tudo certo! Pode apertar aquele botão?

BUM!

E, agora, estamos de volta a uma savana primitiva, há algumas dezenas de milhares de anos (possivelmente cerca de 70 mil anos atrás, ou 62 mil anos antes dos primeiros registros de escrita pictórica terem surgido nas paredes de uma gruta localizada onde hoje é a França). Provavelmente estamos numa planície africana, mas é difícil precisar com exatidão. Você poderia tentar, se quisesse, observando a posição das estrelas – que são um pouco mais estáticas do que a vida que acontece aqui embaixo.

Mas parece que você não terá tempo para isso, pois veja: à distância, recortados contra o sol poente, há algumas silhuetas humanas agrupadas numa espécie de roda. Sim, veja o brilho, é uma fogueira. Não faça nenhum barulho agora, vamos chegar mais perto para observá-los melhor!

Você reparou que eles são muito parecidos conosco – comigo e com você –, ao menos fisicamente? Note os polegares opositores, que lhes permitem manusear pedras e pedaços de pau com destreza, como ferramentas; note o tamanho dos crânios, que abrigam cérebros grandes como os nossos; note as colunas vertebrais parcialmente eretas, que lhes possibilitam erguer o pescoço acima do nível da grama rasteira... Todas essas características são genéticas, o que quer dizer que elas não precisam ser aprendidas. Ainda hoje, nós as carregamos conosco – olhe para as suas mãos, por exemplo, iguais às minhas, que me possibilitaram digitar este texto que você ora lê, ou escrever o primeiro rascunho do manuscrito com uma caneta sobre o papel. Nossos cérebros grandes, cheios de conexões neurais complexas, possibilitaram que, em primeiro lugar, eu pensasse nessas palavras e, em segundo, que você as decodificasse. A minha espinha ereta, por sua vez, possibilitou que eu

ficasse sentado em frente a uma tela de computador por longas horas enquanto redigia esta dissertação (obrigado, ancestrais, pelas dores na cervical!). Todos esses atributos físicos dos quais dispomos hoje foram herdados desses homens que temos à nossa frente nesta savana, ao longo de muitas e muitas gerações subsequentes.

E, ouça, eles estão conversando! Bem, não exatamente conversando, mas emitindo alguma espécie de urro uns aos outros. Parecem estar se entendendo, não é? Eu me pergunto sobre o que eles estão falando... Bem, OK, nós já observamos demais. As coisas podem ficar perigosas por aqui. Vamos voltar à nossa máquina do tempo, sim?

BUM!

E estamos de volta.

Milhões de anos de evolução nos trouxeram até aqui.

Há cerca de seis milhões de anos, andava pela Terra o último dos ancestrais comuns entre nós, humanos, e os nossos primos chimpanzés. A partir daí, cada uma das duas espécies seguiu o seu caminho. Diferentes espécies de seres humanos surgiram e tombaram no meio dessa jornada, mas a nossa, especificamente, surgiu há míseros 200 mil anos, presume-se que em algum ponto do leste da África, mas não estávamos sozinhos.

Há 100 mil anos, conforme nos conta Harari (2015), não uma mas seis espécies diferentes de seres humanos habitavam o planeta Terra. Nós, os *homo sapiens*, éramos apenas uma delas. E, mesmo antes disso, 150 mil anos atrás, os *homo sapiens* já tinham a mesma constituição física que temos hoje, inclusive o tamanho do cérebro. Mesmo assim, levou 80 mil anos para que nós, como espécie, dominássemos o mundo – extinguindo as demais espécies humanas no processo. Por que isso aconteceu, de uma hora para outra? Muito provavelmente, quer gostemos da resposta ou não, por nada além de sorte.

A teoria mais aceita afirma que mutações genéticas acidentais mudaram as conexões internas do cérebro dos sapiens, possibilitando que pensassem de uma maneira sem precedentes e se comunicassem usando um tipo de linguagem totalmente novo. (HARARI, 2015, p. 30)

A partir daí, os *homo sapiens* dominaram o mundo, chegando à Europa, ao extremo leste da Ásia e até à Oceania. Passamos a confeccionar uma série de novos objetos como lâmpadas a óleo, flechas, agulhas e embarcações. Nasciam, também, a religião, o

comércio e a estratificação social. Tudo isso devido àquilo que o autor chama de Revolução Cognitiva: o surgimento de um novo tipo especial de linguagem, bastante versátil e que veio evoluindo devido ao típico convívio social da espécie humana.

O que temos em comum com esses *homo sapiens* de antigamente? Muito! Há muitas coisas que são transmitidas adiante por meio dos genes – a disposição dos dedos, o tamanho dos cérebros e a posição da coluna vertebral são algumas dessas coisas. Outras, contudo, simplesmente não podem ser transmitidas geneticamente. Ao conjunto dessas coisas nós damos o nome de cultura.

Cultura, para Titiev (2002), engloba todo o conjunto de objetos, valores, significados simbólicos e formas de comportamento que pertencem ao grupo de indivíduos de uma mesma sociedade. Acrescenta ele: “Nenhum aspecto de cultura pode ser biogeneticamente transmitido, e cada pessoa tem de aprender, depois de ter nascido, quais as facetas da cultura que lhe dizem respeito.” (TITIEV, 2002, p. 390) Esse processo de aprendizado recebe o nome de aculturação: o “processo universal por intermédio do qual uma criança humana aprende, a partir do nascimento, a ajustar o seu comportamento à cultura da sua sociedade.” (TITIEV, 2002, p. 391)

O novo tipo de linguagem que se tornou possível a partir da Revolução Cognitiva, e que foi passado de um indivíduo para outro por meio de aculturação, era um pouco diferente das demais linguagens que se pode observar no mundo animal. Outras criaturas, afinal, são capazes de emitir alertas e transmitir informações simples, mas o ser humano, como destaca Kottak (2010)², é o único que passa por aculturação.

² O trecho em que Kottak (2010) faz essa afirmação foi traduzido pelo autor desta dissertação para um projeto de Iniciação Científica, também financiado pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Processo 2010/18834-7). Esse trecho diz: “A cultura é aprendida, e é passada de uma geração a outra através do processo de aculturação. Somente os seres humanos têm aprendizagem cultural, que depende de símbolos. Os símbolos têm um significado particular e um valor para as pessoas que partilham a mesma cultura. Experiências, memórias, valores e crenças são compartilhados como resultado de aculturação comum.” (Kottak, 2010) Contudo, Harari (2015) mostra que outros animais, como os macacos-verdes, fazem uso de sons diferentes para alertar os companheiros de seu bando sobre ameaças que vêm por terra ou por ar – experimentos conduzidos com essa espécie de macaco mostram que, ao ouvir reproduções dos diferentes tipos de alerta num ambiente controlado, os macacos olham para baixo ou para cima, dependendo do tipo de áudio que está sendo reproduzido. Esse comportamento denota algum nível de aprendizagem semiótica, uma vez que diferentes sons funcionam para os macacos como signos (indícios) de diferentes tipos de perigos. A afirmação de Kottak é, portanto, discutível.

Podemos conectar uma série limitada de sons e sinais para produzir um número infinito de frases, cada uma delas com um significado diferente. Podemos, assim, consumir, armazenar e comunicar uma quantidade extraordinária de informações sobre o mundo à nossa volta. Um macaco-verde pode gritar para seus camaradas: “Cuidado! Um leão!”, mas um humano moderno pode dizer aos amigos que esta manhã, perto da curva do rio, ele viu um leão atrás de um rebanho de bisões. Pode então descrever a localização exata, incluindo os diferentes caminhos que levam à área em questão. Com essas informações, os membros do seu bando podem pensar juntos e discutir se devem se aproximar do rio, expulsar o leão e caçar os bisões. (HARARI, 2015, p. 31)

A versatilidade e a complexidade da linguagem dos *homo sapiens* nos deu a capacidade de descrever as coisas com começo, meio e fim, organizando nossas experiências em relação umas às outras – ou seja, contar histórias. Não há homem que saiba quando foi o exato momento em que alguém narrou pela primeira vez uma história. O fato, porém, é que somos construtores de narrativas, ou simplesmente contadores de histórias. Podemos imaginar, mais uma vez, um grupo de nossos ancestrais reunidos ao redor de uma fogueira, sob a noite da aurora dos tempos, nos primórdios do desenvolvimento das formas de comunicação, compartilhando com os demais os feitos da última caçada ou registrando as memórias de sua breve permanência neste mundo. É provável que eles usassem as histórias, também, como ferramentas de aculturação (como fazemos hoje) para ensinar aos pequenos o que deve e não deve ser feito, seus hábitos e seus valores, utilizando de forma inata uma estrutura rudimentar de narrativa para compreender o mundo e, assim, passar esse conhecimento adiante.

Psicólogos culturais afirmam que a nossa tendência para organizar a experiência de forma narrativa é um impulso humano anterior à aquisição da linguagem: temos uma predisposição primitiva e inata para a organização narrativa da realidade (BRUNER, 1998 apud MOTTA, 2005, p. 2).

Contudo, ainda segundo Harari (2015), a versatilidade e a sociabilidade da linguagem dos *homo sapiens*, que permitem que as narrativas sejam compartilhadas, não são os atributos que a diferenciam dos outros tipos de comunicações animais, mas sim “a capacidade de transmitir informações sobre coisas que não existem.” (HARARI, 2015, p. 32) Leões, bisões e rios são conceitos materiais e facilmente discerníveis num ambiente natural, mas os seres humanos não se referem apenas a conceitos materiais. O próprio surgimento de mitos e religiões propagados culturalmente indica que há mais na comunicação humana do

que referências ao mundo natural, e isso só é possível por meio da capacidade que os *homo sapiens* adquiriram de lidar com o conceito de ficção:

[...] a ficção nos permitiu não só imaginar coisas como também fazer isso coletivamente. Podemos tecer mitos partilhados, tais como a história bíblica da criação, os mitos do Templo do Sonho dos aborígenes australianos e os mitos nacionalistas dos Estados modernos. Tais mitos dão aos sapiens a capacidade sem precedentes de cooperar de modo versátil em grande número. (HARARI, 2015, p. 33)

Essa capacidade de criar o que o autor chama de *realidades imaginadas com palavras* teria sido o grande diferencial dos *homo sapiens* em relação aos demais humanos que a eles sucumbiram, como os homens de Neandertal, por exemplo, que eram inclusive mais fortes fisicamente, mas provavelmente menos imaginativos. Essas ficções, conforme o autor aponta, podem admitir diversos nomes, como “construtos sociais” ou “realidades imaginadas”, podem fazer referência a muitas criações humanas e foram o que nos diferenciou das demais espécies humanas, tornando-nos o que somos hoje. Nós, seres humanos, somos capazes de *inventar*.

Essa *invenção*, tão importante para o conceito de fabulação, é um elemento essencial para o estudo do ato de contar histórias, ou simplesmente narrar. Fabulação é um substantivo – e essa é uma observação simples, porém necessária. A palavra fabulação, em si, não é uma ação, mas um produto – o produto do ato de *fabular*. Fabular, por sua vez, segundo uma definição de dicionário (FABULAR, 2015), significa “contar em forma de fábula”, “inventar” e até mesmo “mentir”.

Enquanto inventar denota o ato de *criar* algo novo onde antes não havia nada, mentir denota negativamente o ato de subjugar a verdade, ou seja, *criar* algo inverídico. Tanto nas fábulas quanto nas mentiras, a definição passa estritamente pelo ato de criar alguma coisa nova, diferente – talvez diferente até mesmo da própria realidade de nosso tempo. Na definição de Ronald Bogue contida no dicionário deleuziano organizado por PARR (2010, p. 99), “*Fabulation is the artistic practice of fostering the invention of a people to come*” – “Fabulação é a prática artística que abrange a invenção de um povo por vir” –, o conceito de criar algo novo está presente na palavra *invention* (invenção), e aparece também nos conceitos de uma prática *artística*, que por si só denota um impulso de expressão, e de algo que está *por vir*, ou seja, que ainda não existe. Fabulação é, portanto, expressar algo diferente daquilo que

existe – algo que, por meio da expressão, pode *vir a ser*. Trataremos mais dessa conceituação nos capítulos subsequentes.

Nessas diferentes apresentações, roupagens variadas para uma mesma intenção intrinsecamente humana, que é a de interagir e compreender o ambiente que nos cerca, as narrativas – sejam elas as que fazem referência ao real ou as fabulações, ou mesmo exemplos híbridos – exercem o papel de categorizar e organizar informações, incluindo os relatos dos acontecimentos, em modelos que permitam àquele que narra transmitir a seus receptores algum tipo de lógica sobre o mundo.

A partir dos enunciados narrativos somos capazes de colocar as coisas em relação umas com as outras em uma ordem e perspectiva, em um desenrolar lógico e cronológico. É assim que compreendemos a maioria das coisas do mundo. [...] Ao estabelecer seqüências de continuidade (ou descontinuidade), as narrativas integram ações no passado, presente e futuro, dotando-as de sequenciação. (MOTTA, 2005, p. 2)

Contar histórias faz parte de quem nós somos. No decorrer do processo de aculturação, nossas identidades são construídas, também, pelas histórias que ouvimos de nossos pais, avôs e mentores diversos. Nós somos, de certa forma, as histórias que ouvimos e passamos para frente, com todos os seus conceitos e arquétipos intrínsecos.

Imenso é o conjunto das narrativas que contêm imagens conceituais ou arquetípicas, reconhecidas por diversos autores com distintos enfoques teóricos como vitais para a evolução da humanidade e para a formação da identidade do ser humano, na medida em que espelham conteúdos intrínsecos ao próprio ser. (PASSERINI, 1998, p. 20)

As roupagens tradicionais para as narrativas que abarcam esses conteúdos admitem várias classificações. As lendas e os mitos, tão intimamente relacionados entre si, são as mais germinais, nascidas nos seios mais intrínsecos das culturas.

Passando o homem do estado bárbaro para a vida organizada, o contador de histórias, o pajé, que tinha, só êle, os segredos da arte de dizer, deixou de ser mero instrumento de diversão e encantamento popular, para ser o depositário das tradições da tribo, as quais êle deveria transmitir às novas gerações para serem conservadas e veneradas através dos tempos. Daí, torna-se ele o preceptor, o sábio, o mago que definia os mistérios da ciência rudimentar que possuíam, e que lhes ministravam os oráculos dos deuses, explicativos dos fenômenos naturais que as embeveciam, tais como o movimento dos astros, as alterações atmosféricas, as fantásticas mudanças de nuvens, e as combinações cromáticas do firmamento. Assim se originaram as primeiras lendas, mitos, as tradições folclóricas, as fábulas e as alegorias, que são as formas mais antigas de histórias. (CHAVES, 1952 apud TAHAN, 1964, p. 17)

As lendas se referem “a uma narração escrita ou oral, de caráter maravilhoso, na qual os fatos históricos são enriquecidos pela imaginação popular ou poética.” (PASSERINI, 1998, p. 75) Ou seja, são narrativas sobre as quais paira uma névoa de mistério, muitas vezes com certa dose de fantasia, mas que poderiam ter de fato acontecido – ou aquelas que as pessoas não sabem se de fato aconteceu.

As lendas possuem uma forma didática, pois objetivam explicar ou historiar fatos ou vidas – como a origem das coisas, os fenômenos naturais, figuras sobrenaturais, o cotidiano em comunidades, a vida de pessoas extraordinárias e de santos. Portanto, o comportamento de seus personagens apresenta-se histórico ou heróico. Em sua maioria, elas têm localização geográfica e seus personagens são mais individualizados do que os personagens estereotipados dos contos de fada. Diferentemente destes últimos, as lendas transcorrem dentro de um tempo definido. (PASSERINI, 1998, p. 76)

A localização geográfica e a datação são, para a autora, pontos importantes para distinguir as lendas de outras narrativas tradicionais. São narrativas mais específicas do que os mitos, geralmente mais grandiosos e interessados em temas mais transcendentais, como a importância do homem entre o céu e a terra, a origem do universo, o destino, etc.

A origem dos mitos parece tão remota que poderia ser vinculada ao tempo mais antigo da existência humana. Seu surgimento se explicaria pela necessidade do homem em compreender sua existência e seu destino, bem como a existência e o destino do Cosmo. A diferença essencial entre *mito* e *lenda* reside em sua natureza. A lenda faz história de eventos heróicos ou do surgimento de certos fenômenos, localizando-os no tempo e no espaço; o mito procura explicar a criação do mundo e do homem, a morte etc. relacionando-os com a intervenção dos deuses... (PASSERINI, 1998, p. 78)

Ainda segundo Passerini (1998), o mito se transforma numa lenda quando seu caráter de revelação é obscurecido, ou seja, quando a narrativa deixa de ter sobre o seu público a sua aura típica de mistério.

Nos seios das sociedades, as lendas e os mitos funcionam como narrativas tradicionais, construídas a partir de fatos (como os fenômenos naturais, nos casos dos mitos sobre forças da natureza, ou personalidades históricas, como as lendas de heróis nacionais) e diferentes dosagens de interpretações poéticas. Os mitos de um povo dizem muito sobre suas crenças e integram o seu sistema particular de aculturação.

Contos de fadas e fábulas, igualmente, fazem parte desse sistema, uma vez que nossas crianças são, desde muito cedo, expostas a historietas diversas que a rede de adultos que as cercam escolhem narrar, seja arbitrariamente – porque identificam determinados conceitos e estereótipos como importantes do ponto de vista moral – ou por tradição – porque são as mesmas histórias que eles próprios ouviram quando eram crianças. As duas razões, em última instância, não diferem tanto assim.

“No dicionário Aurélio, a palavra 'conto' é definida como uma 'narração falada ou escrita, pouco extensa e concisa, que contém unidade dramática, concentrando a ação num único ponto de interesse'.” (PASSERINI, 1998, p. 69) Ainda segundo a autora, os contos têm estruturas narrativas bastante nítidas, compostas de começo, meio e fim facilmente discerníveis, e seus personagens costumam ser caracterizados de forma estereotipada e dualistas (bons *versus* maus, bonitos *versus* feios, covardes *versus* corajosos etc.).

Uma fábula, de maneira semelhante, é uma “historieta de ficção, de cunho popular ou artístico; narrativa breve, de caráter alegórico, em verso ou prosa, destinada a ilustrar um preceito”. (HOLANDA, 1986 apud PASSERINI, 1998, pp. 72-73) Ela lembra ainda que La Fontaine definiu as fábulas como pequenas narrativas que guardam moralidade por detrás de um véu, que é a ficção. Para o autor, a narrativa é o corpo da fábula, mas a moralidade é a sua alma.

Todos esses gêneros de histórias, das mais tradicionais como os mitos e as lendas às mais “inocentes” ou “ingênuas” como os contos de fadas e as fábulas, fazem parte do processo de aculturação, uma vez que trazem uma grande bagagem de conceitos morais. “Contar histórias não é nunca uma opção ingênua. É uma maneira de olhar o mundo. E nossas escolhas nos revelam.” (SISTO, 2005, p. 36)

Uma história pode ser *uma* maneira de olhar o mundo, mas não é necessariamente a única. A partir dos diferentes momentos históricos em que os homens passaram a viajar, histórias divergentes – cada uma carregando sua própria “moral da história” – começaram a se encontrar³.

De repente, os homens atravessaram o tempo, por túneis, pirâmides, caravanas, mares e espelhos. E trouxeram histórias nas linhas das mãos. De todas as partes, veio sempre alguém com uma história na boca, saindo pelos olhos, derramando-se pelo corpo, inventando cenários: um acampamento, uma varanda, um átrio de igreja, uma aldeia, uma vila, uma taba, uma casa de avó, uma sala de aula. Dos pequenos núcleos familiares ou populacionais às salas das bibliotecas e teatros, o contador de histórias manteve-se na ordem do dia. (SISTO, 2005, p. 74)

Os homens perceberam, então, que as histórias podem ser veículos muito eficientes para transmitir seus valores. No passado, as histórias chegavam primeiro (como batedores ideológicos, talvez), sendo carregadas por viajantes e atraindo a atenção de seus interlocutores, os quais, sem que se dessem conta, eram “contaminados” pelos valores nela contidos. A transmissão das lendas budistas por todo o mundo é um exemplo desse fenômeno:

Com o advento do budismo, na Índia, no V ante-século, os sacerdotes da nova religião descobriram no conto um excelente meio de propaganda, um veículo de suas doutrinas – e, de fato, as lendas hindus ajudaram a estender a religião de Sidara Gautama a toda a China, de onde os contos, despindo-se de seu conteúdo religioso, através de traduções chinesas, persas, árabes, gregas, latinas, etc. espalharam-se quase pelo mundo inteiro e infiltraram-se na tradição de quase todos os povos. (HOLANDA; RÓNAI, 1945 apud TAHAN, 1964, p. 17)

Posteriormente, na Idade Média, as histórias – tanto as religiosas como as de outros tipos – continuavam encontrando caminhos para se alastrar por meio de seus portadores. Da mesma forma que ainda hoje os jornalistas obtêm privilégios para cobrir conflitos em países em guerra, por exemplo, antigamente os menestrelis (que contavam as histórias de terras longínquas em suas canções) eram bem-vindos em salões de senhores inimigos, apenas pelo fato de suas histórias lhes conferirem certa imunidade:

³ Veremos na sequência que alguns aspectos dessas histórias (os arquétipos, por exemplo) se repetiam de forma bastante semelhante, independentemente da cultura que as originou, indicando que pode existir uma certa constância no hábito humano de construir narrativas.

Na Idade Média, o contador de histórias era bem-vindo e respeitado em toda parte. As crônicas atestam que na Boêmia, na Áustria e nas Ilhas Britânicas, os trovadores, os segréis, os jograis, os bardos e os menestrelis obtinham passaportes quando outros indivíduos não podiam obtê-los. Esses eram os que, cantando, recitando, declamando, iam, de palácio em palácio, de aldeia em aldeia, contando as histórias tão do gosto popular da época.

E até os nossos dias, todos os povos, civilizados ou não, têm usado a história como veículo de verdades eternas, como meio de conservação de suas tradições ou de difusão de ideias novas. (CHAVES, 1952 apud TAHAN, 1964, pp. 17-18)

1.2 Construir histórias: o que é uma narrativa?

Vimos, até então, que as narrativas exerceram – e ainda exercem – um papel fundamental na comunicação humana. Articular os pensamentos em narrativas é, em grande parte, o que diferencia a nossa comunicação daquela que pode ser observada em outros animais. O exemplo do macaco-verde simplesmente alertando os demais macacos de seu bando para a chegada de um leão – enquanto o ser humano seria capaz de contar uma história cronologicamente estruturada sobre um leão que, “pela manhã, estava perto da curva de um rio atrás de um rebanho de bisões” – mostra de forma simplificada a diferença que o discurso narrativo pode fazer para a complexidade do processo comunicativo.

Usamos no parágrafo anterior, como é importante reparar, as palavras história⁴ e narrativa. O que é uma coisa e o que é a outra? Em muitas ocasiões, as duas palavras são usadas como sinônimos e, na maioria dos contextos corriqueiros, os termos são, de fato, intercambiáveis, sem causar grandes problemas de compreensão. Não é este o caso, no entanto, se nos propusermos a alcançar um nível mais profundo de compreensão sobre a arte de construir histórias. Esta é uma discussão que esteve presente neste trabalho sob diversas formas e deverá ressurgir mais adiante na leitura, quando abordarmos os conceitos de enredo e de estratégias narrativas. Basicamente, responder a essa pergunta é diferenciar minimamente o *quê* do *como*: o *que* se conta e *como* se conta?

O que se conta? Acontecimentos, basicamente, e esses acontecimentos acontecem numa determinada ordem: do começo ao fim (ainda que, por motivos estilísticos, nem sempre

⁴ Não fazemos aqui qualquer distinção entre história (com h) e estória (com e). O segundo termo, como se sabe, deriva da palavra *story*, em inglês, e foi utilizado no passado para se referir a fábulas e contos ficcionais, em oposição à história com “h”, que fazia referência à História oficial e, portanto, verídica. O termo caiu posteriormente em desuso. Aqui usamos a palavra história para se referir a qualquer encadeamento de acontecimentos com começo, meio e fim, quando contado de um ser humano para outro(s).

sejam apresentados nessa ordem cronológica). Isso quer dizer que há uma situação inicial, há mudanças e há um fim. Isso – essa soma de pequenos acontecimentos em sequência – configura uma história. A história é o nome que se dá para a própria sequência e “contar histórias” é o que configura o gênero narrativo: a “forma pela qual o escritor [...] se apóia numa dinâmica temporal, com uma sucessão de acontecimentos e transformação dos fatos contados” (ABDALA JUNIOR, 1995, p. 12). Não só escritores o fazem, diga-se de passagem; também contam histórias os historiadores, os jornalistas e todos aqueles que se ocupam de organizar e transmitir a outros os acontecimentos do mundo, a história do cotidiano.

Não há história, naturalmente, sem ação. “A **ação** integra-se, enquanto estrutura da narrativa, no domínio da **história**, isto é, do universo [...] evocado pelo texto narrativo.” (ABDALA JUNIOR, 1995, p. 35) É a ação que transforma esse universo, partindo de uma situação inicial para uma situação final. Como já vimos, esses acontecimentos podem, ocasionalmente, ser apresentados em ordens invertidas (como no caso dos *flashbacks*), de modo a possibilitar que a ordem cronológica seja reconstruída pelo próprio ouvinte, leitor ou espectador. Colocar esses acontecimentos em sequência e depois contá-los a alguém configura a narrativa.

De um modo geral, pode-se dizer que a narrativa é o ato verbal de apresentar uma *situação inicial* que, passando por várias transformações, chega a uma *situação final*. Essas transformações são ocasionadas por acontecimentos, fatos, vivências, episódios, ou, como frequentemente ocorre na narrativa contemporânea, por diferentes estados psicológicos de uma personagem. (MESQUITA, 1986, p. 21)

Os acontecimentos que configuram as histórias estão por aí, sejam elas reais ou imaginadas. Eles são o *quê*. São como elementos etéreos, que não se pode apreender sem modificá-los. Contá-los em voz alta ou por escrito – ou seja, narrar, o que constitui um ato verbal – muda a sua natureza essencial, pois quem conta o faz de algum jeito. *Como* você conta uma história? Qual o seu foco narrativo? Como você administra a tensão? Você mudaria a forma que a contaria dependendo de sua audiência? Todas essas perguntas são escolhas que se faz, mesmo que de forma intuitiva, ao contar uma história. Grosso modo, o *que* se narra é a história em si, mas *como* se narra – o discurso, a forma propriamente dita – é a narrativa. Narrativas, invariavelmente, pressupõem narradores.

Na análise de uma narrativa, o **autor** é o sujeito que a escreve, o escritor que recebe da realidade em que vive os estímulos que o levam a produzir o texto. [...] Entretanto, na análise do texto é fundamental a utilização de um outro conceito – o de **narrador**. **Entidade fictícia**, como as personagens e a história contada, o narrador acaba por constituir uma verdadeira **persona** (máscara, personagem), que narra os acontecimentos. (ABDALA JUNIOR, 1995, p. 20)

Nas mãos do autor, por meio da persona de um narrador, a história se torna um discurso (um ato verbal), sofrendo necessariamente efeitos diversos. Cabe ao autor conferir ritmo à sua narrativa, atuar na manutenção da tensão, suprimir acontecimentos ou dar mais ênfase a outros, delimitar a proporção entre narração (*diegesis*) e descrição (*mimesis*)... Tudo isso, de certa forma, modifica o conteúdo.

S. Chatman desenvolve a dicotomia *história* vs. *discurso*, identificando o nível da história com o conteúdo (conjunto de eventos, personagens e cenários representados) e o nível do discurso com os meios de expressão que veiculam e plasam esse conteúdo. (REIS; LOPES, 1988, p. 49)

Existe ainda quem proponha, como lembra Mesquita (1986) a tríade “história, narrativa e narração”, sendo que a última seria a situação ou o contexto do ato de apresentar uma narrativa – em que meio a história é contada, se numa roda em volta da fogueira, numa sala de aula ou num livro acadêmico, por exemplo.

Percebe-se, por fim, que as histórias são formadas não só por uma série de acontecimentos encadeados, mas por um discurso que constrói e ordena esse conteúdo. Não bastam os fatos colocados em ordem cronológica, mas determinados elementos precisam ser trabalhados de forma estruturada (ou propositalmente desestruturada) para criar no ouvinte, no leitor ou no espectador a *experiência* de uma narrativa. Ao estudo desses elementos, grosso modo, dá-se o nome de narratologia: “A narratologia é o estudo da forma e funcionamento da narrativa” (PRINCE, 1982 apud REIS; LOPES, 1988, p. 79).

A narratologia é a teoria da narrativa. Abarca também os métodos e os procedimentos empregados na análise das narrativas humanas. É, portanto, um campo e um método de análise das práticas culturais. Como a concebemos aqui, a narratologia é um ramo das ciências humanas que estuda os sistemas narrativos no seio das sociedades. Dedicar-se ao estudo das relações humanas que produzem sentidos através de expressões narrativas, sejam elas factuais (jornalismo, história, biografias) ou ficcionais (contos, filmes, telenovelas, videoclipes, histórias em quadrinho). (MOTTA, 2005, p. 2)

Assim, como ferramenta de análise a narratologia identifica na narrativa os elementos essenciais que a compõem, analisando-a não apenas por seu conteúdo ou por seu tema central, mas pela estrutura que dá forma ao seu discurso.

1.3 A problemática categorização das narrativas em testemunho e fabulação e os limites de representação do real

1.3.1 A questão dos torniquetes tranquilizadores

Vimos que as histórias são encadeamentos lógicos, com começo, meio e fim, contadas de um determinado modo, que é definido pela figura de um narrador. Contam-se histórias verdadeiras e contam-se, também, histórias inventadas. Mas qual a diferença?

O que é *a* verdade?

O que é *uma* invenção?

E por que, exatamente, usamos um artigo definido (a) para nos referirmos à verdade, mas um artigo indefinido (uma) para nos referirmos à invenção? Pressupõe-se, talvez, que a verdade seja única – como se fosse A Verdade, absoluta, com V maiúsculo – enquanto invenções são múltiplas?

Jornalistas, teoricamente, são agentes especialmente treinados para dar uma resposta a essa questão. “A notícia tem de ter a qualidade da verdade, para não ser a corrupção da notícia.” A frase, de José María Desantes, encabeça o capítulo *Pragmática viva* da obra de Chaparro (p. 27, 1994), em que são apresentadas dissecções críticas de reportagens publicadas no Brasil. Nessa citação fica clara a distinção que o autor fazia, na época, entre as notícias verdadeiras – que têm a “qualidade” da verdade – e as notícias *corrompidas*, por assim dizer, às quais falta essa qualidade da verdade. Dos jornalistas, tradicionalmente, espera-se a primeira opção.

Ora, eis aí um belo ponto de partida: existe aquilo que se chama de notícias “verdadeiras”, mas também as “corrompidas”. Numa das duas categorias – a segunda – nota-se um caráter negativo; coisas corrompidas são adulteradas, subvertidas, deterioradas, pervertidas (apenas para citar algumas ocorrências de dicionários). Não são adjetivos positivos, por uma simples questão de prosódia semântica.

Quando um jornalista publica uma notícia que é tida como “não verdadeira”, o jornal e o profissional perdem credibilidade, pois deles a sociedade espera um senso crítico capaz de separar o joio do trigo:

O jornalismo é o elo que, nos processos sociais, cria e mantém as mediações viabilizadoras do direito à informação. Eis aí o vínculo com o princípio ético universal que deve orientar a moral das ações jornalísticas e em função do qual o jornalista assume a responsabilidade consciente pelos seus *fazeres* profissionais. (CHAPARRO, p. 23, 1994)

É claro que passaram mais de 20 anos desde a publicação dessa citação. Hoje, com a penetração da internet e o advento das mídias sociais, os jornalistas não podem mais ser considerados os únicos a manter as mediações viabilizadoras do direito à informação. A mediação nem sempre é sinônimo de verdade. Reconhece-se, hoje, a interferência do narrador.

Logicamente, jornalistas não são super-homens (à exceção, é claro, de Clark Kent – e o fato de seus criadores, Jerry Siegel e Joe Shuster, terem escolhido a profissão de jornalista para o personagem de um super-herói com visão e audição sobre-humanas é bastante curioso, senão emblemático). O ponto crucial é que, apesar de esperarmos dos jornalistas a verdade nua e crua, se escolhermos seguir os antigos cânones do Jornalismo, precisamos ainda assim considerar que eles não podem estar em todo lugar ao mesmo tempo, então dependem de testemunhas para narrar suas histórias, e testemunhas, ao representar a realidade – ainda que tão honestamente quanto possível – têm pontos de vistas diferentes. Mesmo que pudessem, sim, estar em todo lugar ao mesmo tempo, ainda assim escreveriam seus próprios testemunhos. E testemunhos, afinal, são narrativas.

Ao representar a realidade, a narrativa cria um paradoxo em si mesma, pois o cenário deixa de ser a própria realidade, já que “a narração tem início, meio e fim, o que estabelece os limites entre a narrativa e o mundo, e marca sua oposição em relação ao mundo ‘real’.” (DALMONTE, 2010, p. 220) A realidade, obviamente, é um processo contínuo que possibilita inúmeras percepções e interpretações, e é daí que emergem os questionamentos sobre a capacidade de (re)apresentá-la.

Essas representações são simulações, jamais a própria realidade em si. Baudrillard (1991) descreve através de uma fábula esse paradoxo: ocupados com a tarefa de desenhar um mapa que fosse o mais fidedigno possível, cartógrafos acabam por recriar o território num

mapa que *cobre* o próprio território. A simulação envolve o simulacro e dele se apropria. No imaginário – e, às vezes, na própria materialidade – a simulação torna-se mais “real” que o próprio simulacro. O cenário narrativo, por sua aparente perfeição objetiva, sobrepuja a realidade que intenciona retratar.

Mas essa objetividade, que causa numa narrativa – qualquer narrativa – efeitos de realidade, não passa de uma objetividade possível, uma vez que a própria escolha das palavras que irão compor um texto nunca é aleatória. Não jogamos dicionários para cima e escrevemos com as palavras das páginas que caem abertas. Por mais que uma narrativa faça referência ao mundo real, nenhuma delas é capaz de ser tão real quanto aquilo que tenta retratar, pois toda forma de representação é passível de seleção, recorte e edição. Ao escrever e contar, nós fazemos escolhas.

No nível operacional, o jornalista se caracteriza pela permanente tomada de decisões. Mesmo sem o treino do rápido *decision-making*, está permanentemente tomando decisões em ritmo veloz. Se fotógrafo, é o ângulo da fotografia que importa, uma decisão portanto. Se repórter, é o enfoque da notícia, a pergunta ao entrevistado e a escolha do próprio entrevistado. Se é chefe, tem de avaliar incessantemente a incrível massa de informações despejada sobre sua mesa, aferir sua veracidade, sopesar sua importância e decidir seu destaque. Ao escrever, cada palavra é uma decisão, cada informação, uma decisão, cada orientação, decisão. Durante todo o tempo da sua atividade diária – e já vimos que esta não se limita ao horário de trabalho –, o jornalista seleciona e opta. (DINES, p. 120, 1986)

No meio de tantas decisões, o que deveria ser informação muitas vezes torna-se desinformação, ainda que nem sempre por decisão consciente de um agente intencional. A desinformação, ainda segundo Chaparro (1994), pode advir de mais fatores do que a mera intencionalidade do repórter responsável por um determinado texto: ela pode surgir pela simples incompetência do redator para tratar de um determinado assunto, pela reprodução de boataria sem a devida checagem, pela reprodução de citações de fontes incapacitadas ou mal-intencionadas e pela própria arbitragem nas redações – lê-se decisões de cunho político ou ideológico de editores.

Das ciências, tal qual do jornalismo, o grande público também espera a verdade. Não *uma* verdade, mas *a* verdade. Quando se lê um jornal diário, espera-se encontrar relatos verdadeiros do cotidiano, quando se lê um livro de ciências, espera-se encontrar a verdade sobre o mundo. Mas pensar sobre o mundo usando um artigo definido – *a* – para falar sobre verdades pressupõe um caráter de imutabilidade que simplesmente não é possível.

No começo do século XIX, por exemplo, costumava-se acreditar que o átomo era a menor partícula possível, indivisível. No fim do mesmo século, o elétron foi descoberto e o modelo atômico anterior, naturalmente, foi substituído por uma versão mais nova. Isso está acontecendo o tempo todo no mundo científico: hipóteses mais novas invalidam as anteriores – e, assim, tem-se a impressão de que estamos invariavelmente caminhando adiante numa estrada de conhecimento, rumo a um nível mais próximo d’A Verdade.

No romance de ficção científica *O mundo perdido*, de Michael Crichton, o personagem Jack Thorne é um aposentado professor de engenharia aplicada, com uma abordagem bastante prática diante do mundo e cética em relação ao comportamento da classe científica, que, num determinado momento, diz:

Quando os Estados Unidos eram um país novo, as pessoas acreditavam em algo chamado flogisto. Sabe o que é isso? Não? Bem, não importa, porque não é real mesmo. Elas também acreditavam que quatro humores controlavam o comportamento. E acreditavam que a Terra tinha apenas alguns milhares de anos de idade. Agora acreditamos que a Terra tenha 4 bilhões de anos e acreditamos em fótons e elétrons e a achamos que o comportamento humano é controlado por coisas como o ego e a autoestima. Achamos que essas crenças são mais científicas e melhores. [...] Elas ainda são apenas fantasias. (CRICHTON, p. 475, 2016)

No caso dos átomos, a concepção *mais científica e melhor*, no fim do século XIX, era o modelo de Thomson, também conhecido como o modelo do “pudim de passas”, que definia o átomo – antes tido como sólido – como uma massa de partículas positivas e negativas aglutinadas. Até que viesse o próximo modelo, pouco depois, essa era a verdade científica. Nota-se, no entanto, que dizer que o átomo é a menor partícula não está totalmente errado; o átomo é, sim, a menor partícula por meio da qual se pode identificar um elemento químico em particular, portanto, se o seu objetivo for identificar os elementos, a definição de átomo como “a menor partícula” deveria bastar. Às vezes, a resposta verdadeira depende da pergunta que se faz, da perspectiva que se olha ou de onde você está observando uma determinada situação.

É o que se chama de relativismo epistêmico, “a visão de que a verdade varia dependendo do contexto.”⁵ (HIGGINS, 2016) Com a pós-modernidade – a convicção de que as verdades absolutas não existem mais –, surge o conceito de *post-truth*, ou pós-verdade, justificado por relativistas como Nietzsche e Kant. Mas, essencialmente, essa não é uma

⁵ No original: “epistemic relativism, the view that truth can vary depending on the context.” (HIGGINS, 2016)

discussão nova. Mais de dois mil anos antes do modelo atômico do átomo sólido ser substituído pela ideia do pudim de passas, e consideravelmente antes da expressão *post-truth* (pós-verdade) surgir em qualquer léxico que fosse, já havia pessoas questionando-se sobre o caráter mutável do que se chama de verdade.

A consagrada alegoria da caverna, de Platão, já tratava dessa questão da seguinte forma: Há uma caverna. Há pessoas fora da caverna e pessoas dentro. As que estão dentro estão sentadas de costas para a entrada da caverna. As que estão fora são capazes de enxergar o mundo iluminado pelo Sol (as coisas reais). Na entrada da caverna, há uma fogueira que ilumina a parede para a qual as pessoas que estão dentro da caverna estão voltadas. Nessa parede, outras pessoas projetam sombras de formas que representam as coisas do mundo que estão lá fora. As pessoas de dentro da caverna enxergam essas imagens, as sombras, mas não as coisas reais. Para enxergar as coisas, elas precisam sair da caverna, rumo à luz. Até que elas saiam, para elas, as sombras são a própria realidade e, possivelmente, mesmo depois que saiam, é possível que elas continuem presas à ideia de que as sombras são a realidade verdadeira.

Tanto os jornalistas quanto os cientistas, em seus discursos, tentam emular a verdade, usando diversos artifícios. Fixa-se (ou tenta-se fixar) a forma como eles lidam com seus discursos de forma análoga ao que, na década de 60, tentava-se fazer com o crítico literário:

Tal é o verossímil crítico em 1965: é preciso falar de um livro com “objetividade”, “gosto” e “clareza”. Essas regras não são de nosso tempo: as duas últimas vêm do século clássico, a primeira do século positivista. Constitui-se assim um corpo de normas difusas, meio estéticas (vindas do Belo clássico), meio racionais (vindas do “bom senso”): estabelece-se uma espécie de torniquete tranquilizador (BARTHES, p. 203, 1970).

Esses torniquetes tranquilizadores – normalmente a objetividade, uma marca de discurso que se exige tanto do jornalista quanto do cientista – servem para separar a verdade da invenção (ou *fabulação* – ver seção seguinte, 1.3.2). No caso dos jornalistas, esses torniquetes estão claramente descritos em manuais de redação e estilo, em que se apresentam os padrões e convenções da linguagem que se aceita como jornalística, enquanto na Academia os torniquetes são mais sutis, mas podem ser evidenciados pela impessoalidade característica dos textos que se propõem científicos.

Aos autores que lidam com fabulações, por sua vez, não são impostos quaisquer torniquetes – ou assim pode-se imaginar, a princípio.

1.3.2 Fabular: linguagem livre de torniquetes?

Bogue (2011), a partir da obra de Deleuze, propõe que se considere o conceito de fabulação em cinco elementos: [1] a desterritorialização da linguagem, [2] o devir-outro, [3] a experimentação no real, [4] o mito/a lenda (ou, mais precisamente, o que ele chama, no original, de *legending*, o processo de criar mitos e/ou lendas) e [5] a invenção de um povo por vir.

Em primeiro lugar [1], tem-se a desterritorialização da linguagem, um elemento que o próprio Deleuze não considerou diretamente vinculado à fabulação, apesar de Bogue (2011) reiterar que a “dimensão formal da invenção linguística é tão central no pensamento deleuziano sobre a literatura como um todo que ela precisa ser considerada um elemento de fabulação.” (BOGUE, p. 25, 2011)

Considera-se, neste estudo, que desterritorializar a língua – ou, em outras palavras, expandir a linguagem para além do seu território natural (que é meramente instrumental) – seja análogo ao que Deleuze chama de “gaguejar na própria língua” (BOGUE, p. 19, 2011) e que Barthes (1970) chama de “constituir problema”:

O escritor não pode ser definido em termos de papel ou de valor, mas somente por uma certa consciência da palavra. É escritor aquele para quem a linguagem constitui problema, que experimenta sua profundidade, não sua instrumentalidade ou sua beleza. (BARTHES, p. 210, 1970)

Experimentar com a(s) profundidade(s)/dificuldade(s) da linguagem é tirá-la de seu território instrumental, inventando para ela novas funções. É torná-la rica, difusa ou densa. Eventualmente, faz-se isso, também, no jornalismo, mas, quando isso acontece, costuma-se conferir a ele um novo caráter, o de jornalismo *literário*.

Em segundo lugar [2], há o devir-outro:

O devir-outro [...] envolve uma passagem entre categorias, entre formas de existência e entre corpos distintos, de modo que elementos estáveis sejam colocados em desequilíbrio metamórfico. Por um lado, devir-outro é um meio de superar conceitos e categorias que não funcionam. (BOGUE, pp. 21-22, 2011)

O devir é a *transformação* quando considerada o que constitui o *ser*: não se *é*, mas se *está*; é possível ser mais do que uma única definição estática, o que faz da existência essencialmente um processo – como, na Física, um elemento que ora é partícula e ora é onda. Na literatura, o devir-outro é uma experimentação a partir da realidade.

Deleuze e Guattari encontram exemplos de devir-animal em muitos dos textos de Kafka, e consideram o “devir-outro” sempre dentro de uma experimentação no real. [...] As relações assimétricas de poder no mundo todo são reguladas pela valorização das categorias branco, masculino, europeu, adulto e humano, em relação ao não-branco, feminino, não-europeu, criança, animal. Qualquer processo que sirva para resolver esses códigos e suas configurações de poder tem força política com o potencial de transformar as relações sociais e do meio, de maneiras imprevisíveis. (BOGUE, p. 19, 2011)

O próprio processo de criação de uma narrativa, depende, por si só, de um processo de transformação: ir de A a B. Por meio dos conflitos, os personagens *vêm a ser* – ou *devêm*. Em *2001: Uma Odisseia no Espaço*, de Clarke (2013), o devir é o motor da narrativa, como veremos na sequência: como o homem *vem a ser* uma máquina ou inteligência artificial (devir-máquina) e, finalmente, como *vem a ser* uma existência divina (devir-deus). É a transformação, essencialmente, que move as histórias. Curiosamente, ainda que notícias “verdadeiras” não sejam fabulações típicas, é também o devir que move o jornalismo: como o cotidiano se transforma em (ou *vem a ser*) algo diferente, que quebra a rotina e, portanto, merece ser noticiado.

Em terceiro lugar [3], a fabulação é experimentação no real:

Ao caracterizar a fabulação como experimentação no real, destaco a eficácia de trabalhos em fabulação que funcionam como intervenções no universo de seus ambientes sociais, políticos, institucionais, naturais e materiais. (BOGUE, p. 22, 2011)

Isso é o mesmo que dizer que as narrativas como fabulações não têm um significado imutável, mas elas funcionam dependendo das “máquinas sociais” às quais estejam plugadas, de modo que entender uma narrativa...

[...] como uma máquina dentro de uma máquina social é enfatizar a natureza pragmática e funcional da literatura em seu universo físico, biológico, social e tecnológico. Os signos dos sistemas semióticos, incluindo a língua, não se separam das instituições, das práticas e das relações de poder que permeiam as interações humanas, nem dos edifícios que as pessoas constroem e habitam, dos alimentos que produzem e consomem, da existência material de seus corpos, ou das redes interconectadas das relações ecológicas que trançam todos esses signos, práticas, corpos e forças em um “sistema de sistemas” dinâmico e aberto. Escritores em fabulação constroem máquinas dentro de máquinas que têm existência real em um mundo material que é inseparavelmente cultural, semiótico, biológico e físico em seu funcionamento. (BOGUE, pp. 22-23, 2011)

As pessoas – tanto o autor quanto o leitor – experimentam suas existência nesse mesmo mundo material, cultural, semiótico, biológico e físico, em todas as suas implicações, sendo por ele estimulados ao mesmo tempo em que o estimulam.

Chopra (2012), em sua literatura espiritual, diz que os pensamentos são “informação reciclada” e que cada pensamento é “parte de um banco de dados coletivo” (CHOPRA, p. 47, 2012). Significações podem estar aí incluídas. De Chopra (2012) emprestamos a interessante analogia dos pensamentos originais e dos saltos quânticos: sabemos, graças aos estudos da Física, que os átomos que constituem a matéria contêm núcleos formado por prótons e nêutrons, ao redor dos quais giram os elétrons em diferentes órbitas específicas. Ao perder ou ganhar energia, os elétrons mudam de órbita, um processo chamado de salto quântico, que é muito característico pelo fato de os elétrons não percorrerem linearmente a trajetória entre um ponto e outro – o que significa dizer que eles simplesmente desaparecem num determinado ponto e reaparecem em outro, como se tivessem pulado. Não se pode prever, até hoje, em que momento e em que ponto da órbita um salto quântico vai acontecer. O autor diz que os pensamentos originais (uma nova obra ou corrente literária, por exemplo) ocorrem a partir dessa base reciclada de informações, que é o inconsciente coletivo, como um salto quântico: num momento o pensamento não está lá e, no seguinte, está.

Toda a criatividade se baseia em saltos quânticos e na incerteza. Em momentos particulares do tempo, ideias verdadeiramente originais emanam da base coletiva de informações. Essas ideias não se originaram na pessoa afortunada e sim na consciência coletiva. É por esse motivo que importantes descobertas científicas com frequência são feitas por duas ou mais pessoas ao mesmo tempo. As ideias já estão circulando no inconsciente coletivo e mentes preparadas estão prontas para traduzir essas informações. Essa é a natureza do gênio, ser capaz de captar o cognoscível mesmo quando ninguém mais reconhece que ele está presente. Em qualquer momento considerado, a inovação ou a ideia criativa não existe e, no momento seguinte, ela faz parte do mundo consciente. (CHOPRA, pp. 50-51, 2012)

É interessante observar como autores voltados a objetivos tão distintos em seus escritos chegam a conclusões semelhantes, ainda que usem linguagens distintas para apresentar suas conclusões. De forma análoga, sob certa interpretação...

Deleuze sustenta o argumento de Nietzsche de que o filósofo e o artista deveriam ser “médicos da cultura”. Essa noção de médico cultural já surgia nos primeiros estudos de Deleuze, Apresentação de Sacher-Masoch ([1996]; 1983), quando ele afirmou que Sade e Masoch não eram exemplos de perversão sexual, mas sintomatologistas que revelaram as dinâmicas do sadismo e do masoquismo, ou seja, diagnosticaram doenças culturais e inventaram para elas possíveis curas. (BOGUE, p. 18, 2011)

Sade e Masoch, assim, não teriam criado eles próprios o sadismo e o masoquismo, mas exprimido em seus textos uma ideia originada na consciência coletiva (ou na máquina social).

A própria linguagem, enquanto parte integrante de uma máquina social existente, não pode jamais ser individual (uma vez que utilizá-la sempre pressupõe o diálogo com outrem).

Existe um estatuto particular da literatura que consiste nisto: ela é feita com linguagem, isto é, com uma matéria que *já* é significativa no momento em que a literatura dela se apodera: é preciso que a literatura *deslize* para um sistema que não lhe pertence, mas que funciona apesar de tudo com os mesmos fins do que ela, isto é: comunicar. (BARTHES, p. 170, 1970)

Um texto, assim, jamais é uma obra que se sustenta sobre si mesma, uma vez que é feito de palavras – as quais, por sua vez, não ocorrem isoladamente – e contextos. As palavras, antes de serem emprestadas da língua e das linguagens para o uso num determinado texto, já são significantes. Assim, como nos lembra Barthes (1970), a literatura faz uso da linguagem para ganhar um outro estatuto ou uma outra condição. Assim são, também, as notícias de jornal, ou qualquer outro gênero de discurso: por serem ações *verbais*, não podem ser jamais separadas da linguagem, o verbo *em uso*. Não podem ser separados, tampouco, do contexto – o ambiente ao redor e a época, ou sua “máquina social”.

Percebe-se, então, que existe um ciclo retroativo de significação: o autor se baseia numa língua existente e num contexto igualmente pré-existente, do qual não pode se desprender, para imbuir palavras de novas significações, aplicando-se assim em “multiplicar as significações sem as preencher nem fechar [...] para constituir um mundo enfaticamente

significante, mas finalmente jamais significado.” (BARTHES, p. 173, 1970) Isso faz do ato de escrever...

[...] um ato que ultrapassa a obra; *escrever* é precisamente aceitar ver o mundo transformar em discurso dogmático uma palavra que no entanto se quis (se se é escritor) depositária de um sentido ofertado; escrever é deixar que os outros fechem eles próprios nossa própria palavra, e a escritura é apenas uma *proposta* cuja resposta nunca se conhece. (BARTHES, p. 184, 1970)

Uma *proposta*, jamais uma *certeza*.

Aquilo que se chama (e antes fosse irônicamente) “as certezas da linguagem” são apenas as certezas da língua [...], as certezas do dicionário⁶. O problema (ou o prazer) é que o idioma nunca é mais que o material de uma outra linguagem, *que não contradiz a primeira*, e que é, esta, cheia de incertezas: a que instrumentos de verificação, a que dicionário iremos submeter essa segunda linguagem, profunda, vasta, simbólica, da qual é feita a obra, e que é precisamente a linguagem dos sentidos múltiplos? (BARTHES, p. 193, 1970)

Os discursos, naturalmente (ou não) começam no autor, que faz escolhas a partir do contexto, da máquina social ou do inconsciente coletivo – nota-se que se admitem vários nomes para um fenômeno que, essencialmente, pode-se considerar o mesmo. Autor e leitor, durante a relação da leitura, estão numa constante troca de interpretações e reinterpretações, codificações e decodificações da linguagem. Escolhe-se como dizer e escolhe-se como interpretar.

Em quarto lugar [4], há na fabulação a projeção de imagens míticas, o “exercício de criar personagens que assumem um lugar maior-que-a-vida, heroico, ou quase divino” (BOGUE, p. 24, 2011), o que o autor chama de “mitografia projetiva”. Esses personagens se prestam ao papel de transmitir mensagens além de si mesmos, explicando fenômenos e/ou

⁶ Barthes usa a expressão “certezas do dicionário” referindo-se a uma concepção comum: a atividade lexicográfica, por sua natureza linear, pressupõe uma natureza estática, como se fosse certo dizer que uma determinada palavra terá uma lista determinada de significados e nada mais. No entanto, como lembra Moon (2008), as palavras não funcionam de forma isolada, mas estão conectadas em padrões e adquirem sentidos em contexto, co-ocorrendo normalmente junto a outras palavras mais prováveis (os chamados colocados). Assim, os lexicógrafos encontram-se sempre numa tensão para atender a uma dupla necessidade: explicar as palavras uma a uma, mas também explicá-las em seus usos mais comuns do ponto de vista probabilístico. Por volta das últimas três ou quatro décadas, a posição da lexicografia em relação às fraseologias vem mudando: o objetivo não é descrever nos dicionários uma língua ideal, mas prover uma descrição idealizada da língua em uso. Isso quer dizer que nem mesmo nos dicionários tradicionais é possível extinguir todos os usos possíveis das palavras existentes numa língua, apenas os mais prováveis. Quem dirá, então, num romance ou numa notícia de jornal?

transmitindo conceitos morais mais amorfos e transcendentais do que suas jornadas individuais.

Por fim, em quinto lugar [5], a fabulação pressupõe um público que fará parte de um universo ainda inexistente:

Os artistas geralmente querem fazer arte para “o povo”, mas o problema que eles enfrentam, nas palavras de Paul Klee, é que “o povo falta” – ou seja, não há coletividade possível no presente. Deleuze observa que os artistas sozinhos não podem superar a ausência de uma coletividade possível, mas podem aludir a essa coletividade potencial, e assim convidar seu público a participar com eles de um esforço para a construção de um povo. (BOGUE, p. 24, 2011)

Aqui se considera o leitor, mas não um leitor já existente, uma vez que o texto ainda não existe – mas um leitor em potencial (ou, talvez, um *dever-leitor*). Quando se pensa num mundo projetado a partir de um mundo existente (ou uma “máquina” plugada numa “máquina social” existente), pensa-se, também, num terceiro mundo (ou numa terceira “máquina”), que só passará a existir por meio da relação entre esse leitor em potencial, que passa a ser leitor apenas a partir do momento que passa, ele também, a fazer parte desse mundo (quando ele também “se pluga”). O leitor em potencial de um determinado texto só nasce quando o texto passa a existir e, por ser a escrita uma proposta (jamais uma certeza), o texto só se concretiza quando é efetivamente lido.

A qual conclusão chegamos, então? Todo testemunho tem um pouco de fabulação e toda fabulação tem um pouco de testemunho. Verdade e invenção não são conceitos totalmente polarizados; há inevitáveis áreas cinzentas entre as duas extremidades.

O testemunho contém fabulação porque a realidade é contínua; transformá-la numa narrativa fechada, quebrando sua continuidade, exige que possíveis lacunas sejam preenchidas. Já a fabulação contém testemunho porque ela precisa, invariavelmente, partir de algum lugar: da própria linguagem (a qual objetiva desterritorializar), do agente que se é *antes* de se transformar (afinal o *dever-outro* precisa ser alguma coisa antes de se tornar o *outro*), da máquina social em que a fabulação nasceu...

Toda verdade tem um pouco de invenção e toda invenção só é possível porque seu ponto de partida é aquilo que é – ou um dia foi – verdade.

1.4 Contratos cognitivos da realidade à ficção⁷

Existem, como já vimos, muitos tipos de narrativas: há lendas, mitos, contos de fadas e fábulas; há tragédia, drama e comédia; há o conto e há romances extensos divididos em episódios; há pinturas e vitrais nas paredes de igrejas; há as histórias fantásticas e as notícias de jornais. As possibilidades são muitas, assim como as categorias de classificação. Todas elas, no entanto, independentemente da forma e de suas características reais ou ficcionais, exigem uma relação de confiança entre o autor e o leitor.

Segundo essa perspectiva contratualista...

[...] vigora um acordo tácito entre autor (v.) e leitor (v.), acordo consensualmente baseado na chamada “suspensão voluntária da descrença” e orientado no sentido de se encarar como culturalmente pertinente e socialmente aceitável o jogo da ficção. Daqui não decorre obrigatoriamente uma postulação *essencialista* e *autotélica* da *ficcionalidade*; o contrato da ficção não exige um corte radical e irreversível com o mundo real, podendo (devendo, até, de acordo com concepções teórico-epistemológicas de índole sociológica) o texto ficcional remeter para o mundo real, numa perspectiva de elucidação que pode chegar a traduzir-se num registro de natureza didática. (REIS; LOPES, 1988, p. 44)

Não se trata de um acordo formal, mas implícito, entre o leitor e o autor, eventualmente por meio da persona de um narrador. Ao ler um romance ou assistir um filme, por exemplo, o leitor aceita por um recorte determinado de tempo, que dura o período da leitura em si, a realidade apresentada pelo narrador como possível, por mais que seus enredos incluam...

[...] o que na superfície parece uma premissa ou circunstância inacreditável: fantasmas, carros voadores, transmissão de pensamento, criaturas imortais ou vindas de outro planeta – a lista é interminável. Essas coisas não existem no mundo em que vivemos, mas em geral dão excelentes enredos. Em qualquer história que contenha um elemento do inacreditável, ainda que todas as outras circunstâncias sejam realistas, há um momento crucial que o roteirista precisa criar. É o momento em que o espectador, por vontade própria, suspende a descrença; quando o espectador “compra o peixe” representado pela parte inacreditável para curtir a história que está sendo contada. (HOWARD; MABLEY, 1999, p. 129)

⁷ Uma versão desta seção (1.4) foi previamente publicada no artigo “Metanarrativa entre a realidade e a ficção: efeitos de sentido presentes na construção de narrativas em mockumentaries” (PROFETA, 2016), apresentado no VI Seminário Histórias de Roteiristas da Universidade Presbiteriana Mackenzie e publicado no livro “VI Seminário: Histórias de Roteiristas: entre encanto e conhecimento”.

Seja real ou ficcional, toda narrativa tem uma lógica interna e uma lógica externa. A lógica interna compreende as bases de sentido construídas pela narrativa em si: o que é possível dentro daquela narrativa. Uma ficção tem seu próprio conjunto de regras internas que criam a lógica daquele cenário, conjunto esse que deve ser devidamente exposto ao leitor.

É vital, para que o espectador suspenda voluntariamente a descrença, que essa suspensão só aconteça uma vez na história. Em outras palavras, a gente se compromete a acreditar, mas, naquele momento, aquilo em que decidimos crer também inclui um conjunto de regras. Essas regras de um universo fictício terão, assim, que ser escrupulosamente seguidas, sob pena de o espectador fugir da história. (HOWARD; MABLEY, 1999, p. 131)

Aquilo que o leitor entende como impossível no mundo real e/ou no tempo presente deve, assim, seguir uma série de restrições predeterminadas para que a descrença seja suspensa. As pessoas talvez não acreditem que androides possam se passar por seres humanos, mas o fazem enquanto estão lendo um romance de ficção científica; elas talvez não acreditem que fadas e elfos existam de verdade, mas o fazem enquanto estão lendo um romance de fantasia. E quando estão lendo um jornal?

Ao ler uma notícia de jornal, normalmente, o leitor aceita a realidade apresentada como a própria realidade do mundo em que vive. Uma notícia de jornal só é válida como narrativa por representar a realidade, diferentemente de um romance fictício. Não há descrença, pois ela está naturalmente suspensa, uma vez que as regras do que é possível numa notícia de jornal são as mesmas regras do que é possível no mundo do leitor. As lógicas interna e externa, em princípio, são as mesmas.

Portanto, mesmo as narrativas que fazem referência ao mundo real, e que não podem ser chamadas de “fissionais” de acordo com uma concepção pura, demandam um contrato cognitivo em que a suspensão da descrença deve ser aceita pelo leitor. Em ambos os casos, a descrença é suspensa, por um ou outro motivo: no caso da fabulação, você suspende a descrença porque a narrativa é impossível, logo, para que faça sentido, você precisa aceitar o impossível como possível; no caso do testemunho jornalístico/documental, você suspende a descrença porque ela é simplesmente desnecessária.

Vimos, contudo, que a categorização polarizada de fabulação e testemunho é, por si só, problemática. Ainda assim, quando as narrativas acontecem no nosso mundo geográfico e no nosso tempo, pressupondo fidedignidade, o cenário é a própria realidade – na verdade,

sua simulação – e, por isso mesmo, é muito provável supor que muitos dos leitores típicos tomarão as palavras publicadas nessas narrativas sobre a realidade (como as notícias publicadas por um jornalista ou um vídeo divulgado em formato de documentário, por exemplo) como verdadeiras e, ao menos num primeiro momento, incontestáveis. Lembramos que:

Talvez um dos maiores problemas na análise do jornalismo seja a confusão, a mistificação e até mesmo a ingenuidade que cercam a discussão sobre a “verdade”. O senso comum vê a realidade como definitiva, pensa a existência de um mundo único e de uma verdade inquestionável. No entanto, qualquer aspecto da realidade é muito mais complexo do que podemos dar conta. [...] O problema maior é que cada pessoa acha que seu direcionamento, que sua limitação na maneira de interpretar a realidade, é a própria realidade. (HERNANDES, 2006, p. 18)

E, se a categorização testemunho *versus* fabulação já é problemática em sua essência, há casos especiais em que uma fabulação é *intencionalmente* construída para parecer um testemunho (quando uma narrativa é construída de modo a parecer documental, mas traz em sua estrutura elementos ficcionais), diluindo ainda mais as fronteiras entre uma coisa e outra. É o caso dos *mockumentaries*, narrativas que estão entre a ficção e a realidade, de modo que o limite entre a lógica interna e a lógica externa é muito difuso.

O *mockumentary* trata-se...

[...] de uma espécie de “filho bastardo” do documentário e da ficção, um híbrido muitas vezes renegado entre os estudos mais puristas. Falamos do *mockumentary*, *fake documentary* ou, em português, pseudodocumentário: uma obra de ficção enunciada de forma a emular um filme documentário. (SUPPIA, 2013, p. 60)

O gênero, apesar de ter sido popularizado recentemente, é mais antigo do que se pode imaginar. A adaptação do romance *A guerra dos mundos*, de H. G. Wells (1939), para o rádio é certamente um dos exemplos mais famosos. Na ocasião, o romance serviu de inspiração para uma narração em forma de noticiário transmitida nos Estados Unidos. As pessoas, inadvertidas sobre o caráter da produção, julgaram que o que estavam ouvindo era, de fato, um noticiário, e que o planeta estava realmente sendo atacado por alienígenas. A ficção foi transformada, por meio da interpretação do ouvinte, em realidade.

Já nos pseudodocumentários com raízes em fatos reais (ou ao menos nas situações em que parte da informação é considerada verídica), ocorre uma estratégia que Suppia (2013)

chama de deslocamento de discurso, ou descontextualização. Ou seja, as informações têm o contexto deslocado e são aplicadas num novo cenário, causando outros tipos de interpretação. É o caso, por exemplo, do filme *Distrito 9* (2009), dirigidos por Neil Blomkamp, que usa o *apartheid* sul-africano como mote para uma história em que alienígenas pousam na terra e, sem ter como retornar aos seu mundo, são brutalmente discriminados pelos seres humanos. A metanarrativa (ou a moral da história) é clara: os alienígenas são representações viscerais dos refugiados negros no sul da África. A realidade, por meio da *experimentação no real* (retomando um conceito deleuziano), foi transformada em ficção.

Outro exemplo contundente é o *mockumentary Mermaids: The Body Found*, exibido pela primeira vez em 27 de maio de 2012. Segundo o release oficial (MERMAID, 2014) da Animal Planet Media (APM), a obra é baseada em dois eventos reais: 1) testes de sonares executados pela marinha estadunidense que teriam acarretado na morte em massa de baleias e 2) uma gravação não identificada registrada pela agência governamental *National Oceanic Atmospheric Administration* (NOAA), que, dadas suas características, pode ter sua origem a partir de uma criatura desconhecida que habita o oceano pacífico.

A partir desses eventos reais e de uma teoria científica que formula como hipótese uma ligação entre o homem contemporâneo e um primo evolutivo que teria migrado para os oceanos em vez de viver na terra, o *mockumentary* narra uma trama em que um grupo de cientistas descobre a existência de um ser até então tido como mitológico: a sereia, uma criatura saída das fábulas que aqui é retratada como uma espécie de carne e osso, capaz de organizar-se socialmente em grupos complexos, comunicar-se através de um nível altamente sofisticado de vocalização e confeccionar ferramentas – um primo legítimo do homem, com o qual nós somos capazes de nos identificar, e que está sendo ameaçado pela presença humana nos oceanos.

Figura 3: Cena do mockumentary *Mermaids: The Body Found*, da Animal Planet Media (APM)



Fonte: <http://ekits.press.discovery.com/ekits/monster-week-mermaids/mermaids-photos.html>, acesso em 18 jan. 2017.

No decorrer do filme, variados efeitos de sentido se prestam ao objetivo de construir uma narrativa que ora se apresenta ficcional, ora documental, sem jamais delimitar em si mesma essas fronteiras. Ao fim, a própria obra, em seus créditos de encerramento, admite por meio de um *disclaimer* discreto que “nenhuma das instituições ou agências que aparecem no filme são afiliadas ou associadas a ele de forma alguma, ou aprovaram seu conteúdo” e que “qualquer semelhança com pessoas reais, vivas ou mortas, é inteiramente incidental.” O leitor desavisado, no entanto, jamais será alertado.

Todos os exemplos anteriores denotam uma característica básica dos *mockumentaries*: a linha divisória entre ficção e realidade, que nesse gênero é perturbadoramente tênue, um fenômeno que “diz respeito a particularidades da manipulação da ironia no discurso audiovisual.” (SUPPIA, 2013, p. 63)

Segundo Nichols, o momento inicial é de indecisão, em que o espectador primeiramente assiste a um mockumentary sem saber que se trata de um pseudodocumentário. Nichols observa que a ironia confunde o que os psicólogos cognitivos chamam de esquema ou schemata. Instala-se, nesse fenômeno muito sutil, subjetivo e particular, o suposto "encanto" do mockumentary, algo que Nichols traduz como uma espécie de 'efeito Magritte' – a ideia inquietante de que 'C'est n'est pas une pipe'. (SUPPIA, 2013, p. 63)

C'est n'est pas une pipe (Isto não é um cachimbo) é a pintura célebre de René Magritte, que retrata um cachimbo com a frase que dá título à obra logo abaixo. Como pode um cachimbo criteriosamente representado não ser, de fato, um cachimbo? A chave da resposta está justamente na representação: não se trata de um cachimbo porque é apenas a pintura de um cachimbo, uma simulação. A representação não é a própria realidade, jamais. Assim como o cachimbo representa a realidade, os *mockumentaries* “enquadram a ideia dos documentários, aquilo que desejamos encontrar num documentário” (SUPPIA, 2013, p. 63), criando a forma e a experiência de um documentário.

Figura 4: *C'est n'est pas une pipe*, de René Magritte



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Treachery_of_Images, acesso em 18. jan. 2017.

Assim, temos três tipos de contrato cognitivo: em primeiro lugar, o contrato de suspensão da descrença pela ficcionalidade, quando o leitor sabe que se trata de uma ficção e

escolhe acreditar por vontade própria para engajar-se numa experiência catártica; em segundo, o contrato de suspensão da descrença pela realidade, quando o leitor supõe que a descrença simplesmente não é necessária porque a narrativa é real em sua essência (como nas notícias de jornal e nos documentários); em terceiro quando o contrato cognitivo é violado, como nos *mockumentaries*, e o leitor desavisado é levado a confundir os dois contratos tácitos anteriores, por meio de artifícios narrativos e estilísticos (corrompem-se os torniquetes da linguagem). Esses contratos, respectivamente, vão da realidade à ficção, passando – novamente – por algumas áreas bastante cinzentas.

1.5 Questões de recepção

Ao abordarmos o percurso narrativo, passamos, primeiramente, pela motivação humana de organizar os acontecimentos em sequência, para extrair deles algum tipo de lógica sobre o mundo – o ensejo essencial do ato de tecer histórias; depois, passamos pela diferença entre o conteúdo (a história) e o discurso (a narrativa, a forma como ela é estruturada para ser contada ao receptor); na sequência, tratamos da problemática categorização das narrativas em reais e inventadas e, conseqüentemente, dos diferentes tipos de relações que se estabelecem entre autores e leitores em cada uma dessas situações.

Contudo, todo o percurso até então é marcado por algum tipo de ação do autor – que *deseja* contar uma história, que *trabalha* em sua estruturação, que *colhe* depoimentos ou *inventa* fatos e, por fim, que *é* uma das partes intrínsecas de um contrato cognitivo estabelecido implicitamente com o seu leitor, ouvinte ou expectador. A última etapa de nosso percurso narrativo parte noutra direção, tratando daquilo que acontece não durante o processo de produção de uma narrativa, mas na ponta final desse processo, quando a narrativa é efetivamente recebida pelos indivíduos que compõem sua audiência.

Barthes (1972) argumenta que o papel desempenhado pelo emissor de uma obra foi substancialmente mais estudado do que o papel do receptor, ainda que não exista um sem o outro, já que...

[...] a narrativa, como objeto, é alvo de uma comunicação: há um doador da narrativa, há um destinatário da narrativa. Sabe-se, na comunicação lingüística, *eu* e *tu* são absolutamente pressupostos um pelo outro; da mesma maneira, não pode haver narrativa sem narrador e sem ouvinte (ou leitor). Isto é talvez banal, e entretanto ainda mal explorado. (BARTHES, 1972, p. 47)

Quando se conta uma história, basicamente, conta-se uma história *para alguém*⁸.

E contar histórias para alguém deixa marcas no texto:

Os signos do narrador parecem à primeira vista mais previsíveis e mais numerosos que os signos do leitor (uma narrativa diz mais freqüentemente *eu* que *tu*); na realidade, os segundos são simplesmente mais disfarçados que os primeiros; assim, cada vez que o narrador, cessando de “representar”, relaciona fatos que conhece perfeitamente mas que o leitor ignora, produz-se, por carência significativa, um signo de leitura, porque não teria sentido que o narrador desse a si mesmo uma informação... (BARTHES, 1972, p. 47)

Existe, nas palavras de Lima (1979), um “lastro negativo” na interação a dois, que é preenchido pela prática da interpretação. “A interpretação [...] cobre os vazios contidos no espaço que se forma entre a afirmação de um e a réplica de outro, entre pergunta e resposta.” (LIMA, 1979, p. 50) Os textos, especialmente os ficcionais, permitem múltiplas interpretações e é daí, segundo o autor, que decorre um problema que ele considera grave: “perante esta multiplicidade, como declarar que algumas das interpretações são corretas e outras meros produtos de projeção do leitor?” (LIMA, 1979, p. 51)

A clássica obra de J. R. R. Tolkien, *O Senhor dos Anéis*, é um exemplo notório desse “problema”. A obra conta a história da Guerra do Anel e de Frodo, um herói improvável de uma raça fictícia chamada hobbit, conhecida pela estatura pequena e pela vida mansa, pouco dada a aventuras. Os hobbits e outras espécies humanoides – como elfos, anões e orcs, todas inspiradas no folclore europeu e reinventadas por Tolkien – habitam a Terra Média, um cenário descrito à exaustão, com geografia e histórias próprias, suas próprias línguas e seu próprio sistema de mitos e lendas.

Uma dessas lendas narra a criação do Um Anel, um artefato mágico e maligno criado há muito tempo, que tem o poder de corromper os homens e conferir poder praticamente ilimitado a Sauron, o seu criador. É um artefato muito cobiçado, que cai nas

⁸ O que dizer, então, dos diários – cartas periódicas para si mesmo, escritas do autor para o autor, muitas vezes protegidas por cadeados para evitar que sua audiência seja expandida? Pode-se pressupor, nesses casos, que um mesmo indivíduo admite para si mesmo diferentes papéis, ora autor ora leitor, num processo que é intermediado pela persona de um narrador, que age no sentido de organizar a própria experiência para posterior reinterpretação. O indivíduo que ora escreve não será mais o mesmo indivíduo que lerá os escritos no futuro, dado o caráter constante e irrefreável da mudança. Pela ação de um narrador, as informações podem ser relativizadas.

pequenas mãos de Frodo, a quem é dada a incumbência de empreender uma jornada mortal de resignação e sofrimento para destruí-lo enquanto as sombras da guerra avançam sobre o mundo.

O Senhor dos Anéis foi escrito entre 1936 e 1949, e publicado pela primeira vez na década de 50, no Reino Unido, cerca de uma década depois do fim da Segunda Guerra Mundial. Em muitos momentos, a narrativa, dividida em três livros, foi compreendida como uma alegoria às guerras mundiais, especialmente à segunda. As marcas da guerra, ainda ardentes no espírito europeu, e o tom muitas vezes lúgubre com que a história é contada possivelmente favorecem essa recepção, como se pode perceber num dos diálogos estabelecidos entre Frodo e o mago Gandalf, logo no segundo capítulo, intitulado *A sombra do passado*:

– Gostaria que isso não tivesse acontecido na minha época – disse Frodo.
 – Eu também – disse Gandalf. – Como todos os que vivem nestes tempos. Mas a decisão não é nossa. Tudo o que temos de decidir é o que fazer com o tempo que nos é dado. E, Frodo, nosso tempo já está começando a ficar negro. (TOLKIEN, pp.52-53, 2001)

Passagens como essa foram constantemente interpretadas como referências à guerra e/ou a experiências pessoais do autor, John Ronald Reuel Tolkien (1892–1973), que, inclusive, lutou numa das batalhas da Primeira Guerra Mundial. O próprio autor, num prefácio publicado no Brasil numa edição única em 2001, reconhece que 1914 foi uma experiência terrível e que, quatro anos depois, quando ele tinha 26 anos, todos os seus amigos íntimos à exceção de um estavam mortos.

Em vida o autor presenciaria, ainda, outra guerra mundial. Em dado momento, após a publicação, as pessoas chegaram a afirmar que toda a história de *O Senhor dos Anéis* não passaria de uma grande alegoria, porém, no mesmo prefácio, Tolkien descarta essas conclusões: “Quanto a qualquer significado oculto ou ‘mensagem’, na intenção do autor estes não existem. O livro não é nem alegórico e nem se refere a fatos contemporâneos.” (TOLKIEN, pp. XIX-XV, 2001) Ele se empenha, então, em explicar o porquê de a história não ser uma alegoria, e continua:

[...] eu cordialmente desgosto de alegorias em todas as suas manifestações, e sempre foi assim desde que me tornei adulto e perspicaz o suficiente para detectar sua presença. Gosto muito mais de histórias, verdadeiras ou inventadas, com sua aplicabilidade variada ao pensamento e à experiência dos leitores. Acho que muitos confundem “aplicabilidade” com “alegoria”; mas a primeira reside na liberdade do leitor, e a segunda na dominação proposital do autor. (TOLKIEN, p. XV, 2001)

Essa distinção entre *aplicabilidade* e *alegoria*, na concepção de Tolkien (2001), é bastante importante, por demarcar a atuação do autor, que tem controle sobre sua obra até certo ponto, e do leitor, que se apropria da obra a partir do momento que ela é publicada. Ao primeiro – o autor – cabe criar alegorias, se julgar desejável; ao segundo – o leitor – cabe receber a obra e aplicá-la à sua própria experiência, que não é compartilhada com o autor. Ainda que as narrativas tenham, nas palavras de Iser (apud LIMA, 1979, p. 52), “complexos de controle” para orientar a leitura, esses complexos põem “a prova sua capacidade de preencher o indeterminado com um determinável – isto é, uma constituição de sentido – não idêntico ao que seria determinado, de acordo com seus próprios esquemas de ação.” (LIMA, 1979, p. 52)

É sensato pressupor que o autor, o texto e o leitor são intimamente interconectados em uma relação a ser concebida como um processo em andamento que produz algo que antes inexistia. Esta concepção do texto está em conflito direto com a noção tradicional de representação, à medida que a mimesis envolve a referência de uma “realidade” pré-dada, que se pretende estar representada. (ISER, 1979, p. 105)

Ainda que o autor tenha a intenção de controlar (ou orientar) a interpretação, o fato de estar intimamente conectado ao leitor via texto, faz com que as questões de recepção não estejam sob seu controle, uma vez que, como elenca Todorov (1972), dependem de fatores como a personalidade do crítico (ou leitor), suas posições ideológicas e a época em que ele vive: “Para ser interpretado [um elemento da obra] é incluído em um sistema que não é o da obra mas o do crítico.” (TODOROV, 1972, p. 210) Sobre esse segundo sistema, o autor não tem qualquer capacidade de ação.

No caso de *O Senhor dos Anéis*, as pessoas relacionaram as vivências e o sofrimento de Frodo ao próprio fardo histórico com o qual precisavam lidar, numa experiência de libertação por meio da projeção que se dá o nome de catarse:

[...] a experiência estética não se esgota em um ver cognoscitivo (*aisthesis*) e em um reconhecimento perceptivo (*anamnesis*): o espectador pode ser afetado pelo que se representa, identificar-se com as pessoas em ação, dar assim livre curso às próprias paixões despertadas e sentir-se aliviado por sua descarga prazerosa, como se participasse de uma cura (*katharsis*). (JAUZ, 1979, pp. 86-87)

Os acontecimentos de *O Senhor dos Anéis*, ainda que, segundo o seu próprio autor, não tenham sido elaborados para funcionar como alegóricos, eram aplicáveis às experiências que as próprias pessoas tiveram durante a Segunda Guerra Mundial. O sofrimento do personagem e o do leitor se confundem. Para outros públicos, a mesma obra pode ser aplicável a outras experiências, pois este segundo sistema (o sistema do crítico/leitor) não é um sistema fechado, tal qual o sistema da própria obra.

Quando a obra *2001: Uma Odisseia no Espaço* foi publicada no fim da década de 60, por exemplo, não havia como saber que muito do que era descrito se tornaria realidade num futuro próximo (como veremos na sequência), simplesmente porque o futuro ainda não havia acontecido. Só seria possível conferir os acertos quando o tempo passasse. O que para os leitores de 1968 era ficção tornou-se um exercício de futurologia para o leitor do século XXI, que a analisa em retrospecto, algo que nem mesmo o autor poderia sonhar em fazer. Esse hiato temporal é um dos exemplos possíveis de distanciamento entre os sistemas do autor e os dos leitores, mas certamente não é o único.

CAPÍTULO 2: A FICÇÃO NA CIÊNCIA E A CIÊNCIA NA FICÇÃO

*Science fiction is no more written for scientists
than ghost stories are written for ghosts.*
(ALDISS, 1961)

2.1 O que é literatura de ficção científica?

Responder à pergunta que intitula este capítulo depende, antes de tudo, da resposta que se admite para uma outra pergunta ainda mais essencial: o que é literatura?

Eagleton (1997) menciona que um dos esforços mais geminais no sentido de definir literatura é a sua simples associação a uma escrita imaginativa ou, em outras palavras, ficcional. Contudo, ele imediatamente admite que essa é uma percepção bastante discutível, primeiramente porque distinguir fato e ficção, como já vimos, é uma tarefa laboriosa que normalmente resulta em conclusões bastante dúbias e facilmente questionáveis – o que é, afinal, *a verdade*, e pode ela de fato existir?

Tanto Eagleton quanto outros autores concordam que o cerne da definição não deve residir, portanto, em seu conteúdo. Seja verídico ou ficcional, o teor do conteúdo simplesmente não é suficiente para tornar um texto literário ou não literário. Se não está no conteúdo que se aborda, a chave para diferenciar o que se entende por “literário” ou “não literário” deve residir justamente na abordagem – não é *o que* se diz, mas *como* se diz. Ou seja, trata-se de estilo.

Sartre (1993) também separa o conteúdo do estilo em sua definição de literatura: “Ninguém é escritor por haver decidido dizer certas coisas, mas por haver decidido dizê-las de determinado modo.” (SARTRE, p. 22, 1993) Para o autor, saber *de que* se quer escrever e *como* se quer escrever são duas escolhas distintas e é essa segunda escolha, definitivamente, que determina o valor da prosa.

Talvez a literatura seja definível não pelo fato de ser ficcional ou “imaginativa”, mas porque emprega a linguagem de forma peculiar. Segundo essa teoria, a literatura é a escrita que, nas palavras do crítico russo Roman Jakobson, representa uma “violência organizada contra a fala comum”. A literatura transforma e intensifica a linguagem comum, afastando-a sistematicamente da fala cotidiana. (EAGLETON, p. 2, 1997)

Ora, podemos entender então, que existem então duas falas (ou linguagens): uma que é cotidiana, que segue uma certa organização predeterminada, e outra que se afasta dela, propondo uma nova organização para o que antes era trivial, diferenciando-a de algum modo. Essa diferenciação entre o texto cotidiano e o texto literário causa o que Eagleton (1997) chama de “efeito de estranhamento” ou “desfamiliarização” e é possibilitada por uma série de artifícios que deformam a linguagem cotidiana: as técnicas narrativas, o ritmo, a sintaxe (a disposição das palavras umas em relação às outras), a métrica, as rimas e muitos outros. Tudo isso torna a experiência do leitor com o texto mais *densa*.

Estamos quase sempre respirando sem ter consciência disso; como a linguagem, o ar é, por excelência, o ambiente em que vivemos. Mas se de súbito ele se torna mais denso, ou poluído, somos forçados a renovar o cuidado com que respiramos, e o resultado disso pode ser a intensificação da experiência de nossa vida material. (EAGLETON, p. 5, 1997)

Para o autor, textos cotidianos são, portanto, menos densos do que os textos literários, causando no leitor um efeito menos intenso. Mas é claro que essa segunda parte da definição depende bastante do olhar de quem lê. É por isso que alguns textos simplesmente “nascem literários, outros atingem a condição de literários, e a outros tal condição é imposta.” (EAGLETON, p. 12, 1997) Ao atingir essa condição, admite-se uma nova carga de valor para esses textos, e essa atribuição de valor é um fator recorrente em diversas definições de literatura.

Nas palavras de Paul Valéry (apud TODOROV, p. 53, 2004): “A Literatura é, e não pode ser outra coisa, senão uma espécie de extensão e de aplicação de certas propriedades da Linguagem”. É extensão da linguagem, por dela se apropriar mas não se limitar a ela, aplicando certas propriedades selecionadas pelo autor em detrimento de outras, para torná-la algo diferente – que faz com que ela, a literatura, goze “de um estatuto particularmente privilegiado no seio das atividades semióticas.” (TODOROV, p. 54, 2004)

Sartre (1993) também atribui à prosa literária um valor diferenciado em relação a outros escritos e em sua definição daquilo que chama de “verdadeira” e “pura” literatura, ele diz que ela é “um discurso [...] curiosamente engendrado” (SARTRE, p. 28, 1993), o que denota um ato de trabalho engajado do autor sobre a sua mensagem. Essa mensagem, em sua

concepção é “uma alma feita objeto. Uma alma; e o que fazer com uma alma? Nós a contemplamos a uma distância respeitosa. Não temos o costume de exhibir nossa alma em sociedade sem um motivo imperioso.” (SARTRE, p. 28, 1993)

Assim, enquanto há mensagens que circulam ordinariamente nos seios das sociedades, há outras mensagens, superiores, que usamos apenas em determinadas ocasiões e que revelam a alma de seus autores, e são essas que nós contemplamos com respeito, pois contêm – por meio de seu estilo diferenciado – um valor diverso em relação às mensagens cotidianas ou aquelas que se lê de modo meramente pragmático.

Não existe uma “essência” da literatura. Qualquer fragmento de escrita pode ser lido “não-pragmaticamente”, se é isso o que significa ler um texto como literatura, assim como qualquer escrito pode ser lido “poeticamente”. Se examino o horário dos trens não para descobrir uma conexão, mas para estimular minhas reflexões gerais sobre a velocidade e a complexidade da vida moderna, então poder-se-ia dizer que o estou lendo como literatura. John M. Ellis argumentou que a palavra “literatura” funciona como a palavra “mato”: o mato não é um tipo específico de planta, mas qualquer planta que, por uma razão ou outra, o jardineiro não quer no seu jardim. “Literatura”, talvez signifique exatamente o oposto: qualquer tipo de escrita que, por alguma razão, seja altamente valorizada. (EAGLETON, pp. 12-13, 1997)

Tem-se assim uma definição comum: o texto literário é aquele que, na percepção do leitor, se afasta da linguagem cotidiana, provendo àqueles que leem uma experiência mais densa, o que lhe confere maior valorização em relação aos demais textos. Essa é uma definição que pode se referir a muitos tipos diferentes de textos: artigos de jornal (no jornalismo literário), editoriais, cartas, ensaios, crônicas, poemas, contos, romances... A condição de literário pode se apresentar em vários formatos distintos, abordando um amplo leque de gêneros.

A ficção científica é um deles e se distingue dos demais por abordar uma temática relativamente ampla, mas suficientemente específica:

No dizer do decano dos ficcionistas americanos, o bioquímico Isaac Asimov, ex-lente da Universidade de Boston, a ficção científica é um ramo da literatura que trata de uma sociedade fictícia, diferente da nossa própria, na qual predomina a natureza do seu desenvolvimento tecnológico. Também, deve ser aceito, amplamente, como literatura de antecipação, tudo aquilo de lógico que possa ser escrito, em termos estéticos, ao se extrapolar o atual em direção ao futuro, a sua meta. (OTERO, p. 13, 1987)

O desenvolvimento da tecnologia (a ciência materializada) é o ponto de partida da literatura de ficção científica – motivo pelo qual ela é muitas vezes relacionada a narrativas que se passam no futuro. Para ser assim considerada, ela deve conter, necessariamente, certo conteúdo científico, mas é importante ressaltar que não se trata de “investigação didática”, nas palavras do autor, uma vez que “não colige provas visando verdade, somente verossimilhança” (OTERO, p. 15, 1987).

Essa perspectiva não impede certos autores de, na busca pela verossimilhança (a qualidade daquilo que tem aparência de verdadeiro ou que é provável de existir na realidade, mas que não precisa necessariamente ser comprovadamente verdadeiro), explorar em suas obras altas doses de conteúdo científico. Muitas obras contêm até mesmo aquilo que chamamos de antecipação científica, quando se descreve um conceito ou tecnologia que ainda não existe na ocasião em que o texto literário foi produzido. Em *2001: Uma Odisseia no Espaço*, por exemplo, essas previsões acontecem o tempo todo.

Porém, como lembra Daniel Lameira, *publisher* da editora Aleph, que publicou no Brasil a edição de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, objeto deste estudo, os exercícios de futurologia não podem ser confundidos com o verdadeiro propósito da literatura de ficção científica:

[...] apesar de a futurologia ser divertida, eu acho ruim quando as pessoas resumem a ficção científica a esses exercícios de futurologia. É divertido ver que eles [os autores] acertaram, mas não é o essencial. [...] Se em 1400 alguém escrevesse um livro em que se pegava uma caravela e encontrava um continente – como a *Utopia*, do Thomas More –, isso seria ficção científica para a época. Hoje, para a gente, já não é mais. (LAMEIRA, 2015) (informação verbal⁹)

As narrativas, dessa forma, contêm diferentes doses de conteúdo científico, mas como esse conteúdo deve ser reelaborado depende de uma decisão particular de cada autor. Lameira destaca, por exemplo, que Julio Verne e H. G. Wells, logo no fim do século XIX, já tinham discussões públicas sobre o tratamento que a ciência deveria ter nessas obras, com uma maior ou menor dose de acuidade científica e tecnológica.

⁹ Entrevista concedida ao autor deste projeto, em 2 de julho de 2015, por Daniel Lameira, *publisher*, e Mateus Erthal, coordenador editorial, ambos da editora Aleph, que publicou no Brasil a edição de *2001: Uma Odisseia no Espaço* considerada para este trabalho, disponível nos Anexos ao fim do texto.

Esse foco científico, contudo, não impede que a ficção científica herde ocorrências temáticas típicas da literatura gótica, como fenômenos e personagens sobrenaturais. Em meados do século XVIII, começavam a surgir obras literárias que rompiam com a tradição realista, incorporando elementos sobrenaturais, como fantasmas e criaturas monstruosas. Mais de 200 anos depois, entre as décadas de 70 e 80, clássicos do terror e da ficção científica como *Alien*, cujo romance é assinado por Alan Dean Foster (2015), ainda lidam com temas semelhantes – neste caso, uma criatura terrível que surge das sombras, é descrita como “um tênue contorno, algo em formato humano, mas definitivamente inumano. Algo enorme e malévolo.” (FOSTER, p. 231, 2015) Em vez do fantasma no castelo, um alienígena numa nave.

A diferença no uso desses elementos reside na interpretação que se dá, o que diferencia a ficção científica da fantasia: “Basicamente, apenas o lógico é o seu sustentáculo, embora fantasmas e exus possam perambular nos seus escaninhos, quando racionalmente explicados; se não, continuarão simplesmente fantasmas e que tais: temas de fantasia, folclore ou fábula.” (OTERO, pp. 14-15, 1987)

2.2 A função mítica da ficção científica¹⁰

Ao lidar com o futuro, discorrendo sobre forças tecnológicas que até então só podemos (ou podíamos) imaginar, e também ao povoar o imaginário com criaturas de certa maneira sobrenaturais, ou situações e acontecimentos ainda considerados improváveis num dado momento histórico, a ficção científica adquire certo caráter mítico. Vale citar, a título de exemplo, que obras de ficção científica do passado já lidavam com as adversidades de vindouras viagens espaciais, antes mesmo da invenção dos satélites e também antes que o homem pudesse de fato compreender o que significava viajar pelo espaço.

Esse é um exercício imaginativo recorrente nos mais diversos autores e nas mais diversas mídias, dos livros de Julio Verne aos quadrinhos de Alex Raymond – autor de *Flash Gordon*, narrativa de ficção científica cuja primeira publicação data de 1934, inicialmente no

¹⁰ Parte desta seção (3.2) foi previamente publicada no artigo “Funções da ciência, ficção científica e mitos do passado e do futuro” (PROFETA, 2015), na edição de número 11 da Revista de Estudos Literários da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (REVELL), em dezembro de 2015.

formato de tiras dominicais e posteriormente em seriados para TV, filmes, revistas em quadrinhos e outros formatos.

Essa associação da ficção científica ao conceito de mito não é uma análise nova. Bezarias (2006), ao analisar a construção dos mitos de H. P. Lovecraft, constata que já é lugar comum “afirmar que a literatura de ficção científica, de fantasia e de horror cria e propaga os mitos desta era” (BEZARIAS, 2006, p. 13), assim como fez Lévi-Strauss, que disse que, “embora gerada pela cultura de massas, não é ela [a ficção científica] uma mera forma degradada de mitos, mas um mito novo em emergência no seio da formação social industrializada” (LÉVI-STRAUSS apud OTERO, pp. 17-18, 1987).

Mas o que é, em sua essência, um mito? Retornamos, neste ponto, a essa discussão já iniciada no capítulo 1. Com base em elementos comuns nas definições de mitos de autores como Mircea Eliade e Joseph Campbell, Bezarias sintetiza o amplo conceito como:

[...] uma criação, uma estrutura subjacente ao homem e que procura, em termos imagéticos, conciliar as paixões, desejos, necessidades e conflitos humanos aos ritmos e forças naturais, os quais em realidade são completamente indiferentes e até hostis ao homem. (BEZARIAS, 2006, p. 19).

Nessas e em outras definições, como já vimos, o mito é uma fabulação, uma narrativa criada e alimentada num dado contexto sociocultural, para registrar, explicar ou discorrer sobre a suscetibilidade humana em relação a fenômenos e forças superiores, com as quais o homem não pode lidar ou mesmo compreender, ao menos tendo como base o conhecimento que lhe está disponível no momento.

Antropomorfizar forças da natureza, por exemplo, como faziam os gregos antigos, é criar metáforas míticas para fenômenos que, na época, o homem não entendia ou temia. Hoje sabe-se que os raios são descargas elétricas atmosféricas causadas pela diferença voltagem entre as nuvens carregadas eletricamente e o solo, mas, há milhares de anos, o fenômeno era explicado pelo mito de um deus em forma de homem raivoso que lançava projéteis sobre a terra em sua ira; o sol era puxado por uma carroça celestial, por isso movia-se no céu; a condição de navegabilidade dos mares dependia do humor de Poseidon, o deus do oceano... Para as civilizações antigas, em que não existia ainda uma cultura científica amplamente desenvolvida, mitos englobavam explicações tão triviais como a resposta à

pergunta “Por que troveja quando chove?” e tão grandiosas quanto a própria origem do universo, no caso dos mitos cosmogônicos:

Ou o mundo surgiu de uma separação espontânea entre os elementos, ocorrida no interior do caos primordial, como os mitos gregos arcaicos, as cosmogonias mesopotâmicas, o *Kojiki* japonês e tantos outros contam, ou a divindade criadora emergiu, por um processo de todo misterioso, desse caos, contemplou-o e decidiu construir a ordem cósmica, incluindo a condição humana de criatura mortal e sexuada (destacamos essas duas características por serem as mais freqüentes e importantes características do homem que esses mitos dão conta). (BEZARIAS, 2006, p. 21)

Essas explicações, muitas vezes poeticamente comparáveis à teoria do *Big Bang* – hoje tida como a mais provável para a gênese do espaço-tempo –, constroem narrativas que explicam o começo e o fim de tudo. E *explicar*, ou seja, saber *o como e os porquês*, é uma das funções da ciência, que o mito já tentava dar conta de desempenhar, ainda que através da fabulação, por meio de alegorias e sem nenhum rigor hipotético-dedutivista.

Com o passar das Eras, afinal, o mito dá lugar à ciência – e a própria ciência e a tecnologia são incorporadas em novos mitos, por meios de novas alegorias.

Como ainda observa Asimov, uma vez o homem dependeu da magia. Tentou-a por muitos e muitos séculos. Obteve alguns resultados que vieram [...] transformar-se na alquimia, na Astronomia, na moderna ciência. Antes fora aquela combinação tenebrosa de magia negra e medicina primária, geralmente purificadas nas labaredas da Inquisição. Emerso desse esoterismo, o cientista tomou o lugar do mago, o computador eletrônico o do oráculo, e o cíclotron o da vara-de-condão. Toda essa fabulosa gama experimental fundamentou-se na solidez irrefutável da Matemática e na fé absoluta na cultura. (OTERO, pp. 19-20, 1987)

Nem todos os mitos, contudo, são narrativas otimistas. Em 6 de agosto de 1945, sobre a cidade de Hiroshima, no sudoeste do Japão, os Estados Unidos lançaram a primeira bomba atômica da história da humanidade. Uma segunda bomba foi lançada em 8 de agosto sobre Nagasaki. Os ataques deixaram para trás cerca de 250 mil mortos e feridos, levando o Japão a se render cerca de 15 dias depois, o que encerrava a Segunda Guerra Mundial. As duas bombas lançadas sobre o Japão, que receberam os simpáticos nomes de *Little Boy* e *Fat Man*, respectivamente, foram fruto de um extenso projeto de pesquisa e desenvolvimento chamado Projeto Manhattan. Além de introduzir um novo artefato tecnológico de caráter bélico, o projeto criou um novo medo: um temor diante de uma força colossal que deixou

marcas profundas no espírito japonês. Nove anos depois dos bombardeios, a criação do monstro radioativo destruidor de cidades conhecido como Gojira, em japonês (ou Godzilla, para o Ocidente), foi tida como uma alegoria ao terror causado pelas armas nucleares. Com Godzilla, nascia um mito da cultura pop, criado pela indústria cultural a partir de um fato histórico atemorizador.

Figuras 5 e 6: Mitos do passado e ficção científica



À esquerda (figura 5): Júpiter de Esmirna, representação de Zeus carregando um raio na mão direita, sob o nome de Júpiter – denominação romana da divindade grega (parte do acervo do Louvre, em Paris). À direita, (figura 6): pôster original do filme *Godzilla* (*Gojira*, no original japonês), lançado em 1954 pela Toho Company Ltd. Diferentes culturas, em diversos momentos históricos, lidam com seus receios e suas incapacidades diante de forças incompreensíveis de maneiras diversas.

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jupiter_Smyrna_Louvre_Ma13.jpg, acesso em 16 nov. 2015; https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gojira_1954_Japanese_poster.jpg, acesso em 16 nov. 2015.

O mito do monstro radioativo é um exemplo emblemático, mas há outros: o mito de um futuro apocalíptico, o mito da transcendência da humanidade na forma de corpos sintéticos, o mito da dominação das máquinas, o mito da perda da identidade devido à clonagem humana, o mito da vida humana controlada por inteligências artificiais – todos, de certa forma, medos contemporâneos ou conceitos que nos intrigam, com os quais ainda não

damos conta de lidar com clareza, e que se repetem em diversas obras de períodos equivalentes.

A dificuldade de discernir um ser humano real de um robô humanoide, por exemplo, é uma temática recorrente em diversas obras, como *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, de Philip K. Dick (2014), cuja edição original data de 1968 e inspirou o filme *Blade Runner*, e mesmo o já citado *Alien*, de Foster (2015), com edição original de 1979. Ambas sugerem uma certa inquietação em relação à identidade humana em meio a uma tecnologia que, como esperamos, pode vir a ser viável num futuro não tão distante.

Da mesma maneira, a dependência de uma inteligência artificial que controla o ambiente em que humanos sobrevivem, como as naves *Discovery* e *Nostromo*, de *2001: Uma Odisseia no Espaço* e *Alien*, respectivamente, sugerem um receio em relação à dependência da tecnologia. No primeiro exemplo, o computador HAL 9000 torna-se homicida e, no segundo, o sistema da nave *Nostromo*, a quem os tripulantes se referem como “Mãe”, demonstra uma frieza quase cruel em relação ao destino daqueles que estão prestes a morrer.

Curiosamente, todas as obras citadas nos parágrafos anteriores pertencem ao período sincrético na cronologia da ficção científica, como veremos na sequência. As marcas que elas carregam, seja em seu conteúdo ou em seu discurso, são típicas de um período em que a posição em relação à tecnologia retratada na ficção se divide ora num receio pessimista ora numa antecipação otimista.

Pode, então, o autor escapar das inquietações do seu próprio tempo para escrever ficção científica? “Ensina Taine que todo o pensamento humano é estritamente condicionado pelo meio que o origina, pela raiz filosófica de que provém, pela seiva cultural que o alimenta” (OTERO, p. 18, 1987), de modo que os acontecimentos do período – aquilo que Otero chamou de “o estado geral do espírito, os costumes circundantes, a ‘temperatura moral’ do tempo a que pertence” – tiveram grande influência na literatura de ficção científica que se produziu.

Com o modernismo, na primeira metade do século XX, por exemplo, florescia uma espécie de fetichismo em relação à ciência e à tecnologia. A questão da *destruição criativa* gerava uma aura de mito em relação ao que era novo – que tinha o potencial destruidor de sobrepujar o que era antigo.

Na concepção modernista, as estruturas da sociedade humana e a configuração do pensamento nas mais variadas esferas (das artes às ciências) deveriam passar por um processo de destruição para que novas estruturas e configurações, melhores e mais abrangentes, pudessem tomar seu lugar. Não havia lugar para verdades divergentes: aquilo que fosse mais *moderno* deveria ocupar o lugar do que fosse mais atrasado, antigo e retrógrado. (PROFETA, 2012, p. 340)

Já a pós-modernidade, propondo um fim para a história linear, pode dar um novo caráter de mito às utopias e distopias – às realidades *possíveis*, que estão por vir, dependendo das escolhas que sejam feitas no *hic et nunc*, no aqui e no agora. A busca por poder (a ciência usada para a guerra), pela produtividade (a ciência que destrói o meio ambiente) ou pela transcendência (a ciência que torna a presença humana mais próxima da metafísica) pode criar diversos mundos possíveis: mundos destruídos por catástrofes nucleares, mundos poluídos, mundos em que a consciência humana foi transferida para as máquinas. Através da experimentação real que a fabulação científica nos possibilita, nós problematizamos nossas perspectivas de futuro.

A força pedagógica da ficção científica não se restringe ao prazer eventualmente promovido por suas narrativas, mas reside justamente na possibilidade de ser utilizada como um meio de compreender as angústias vitais que perpassam a sociedade na qual ela foi criada. Por exemplo: qual a relação entre a modernização e a degradação ambiental? Qual a relação entre o poder e o conhecimento? (OLIVEIRA, 2010, p. 123)

O que há, afinal, de tão sedutor em mundos pós-apocalípticos? Uma atração natural e primitiva pelo caos? Desesperança? Talvez a própria esperança? Autores e roteiristas extravasam no papel os medos e as inseguranças do imaginário de seu tempo. A ficção científica, por mais que ambientada no futuro, invariavelmente fará referência ao presente ou ao nosso passado.

Os textos, segundo algumas teorias contemporâneas da Comunicação Social¹¹, não são *reflexos* da realidade. Todo texto é uma *construção*. Mesmo quando esses textos

¹¹ As notícias de jornal são, por sua natureza, um dos textos mais associados à verdade objetiva e imparcial. Mesmo esse tipo de texto, por sua vez, depende de uma ação consciente de estruturação por parte de seu autor. É nisso que se baseia a teoria construcionista. As notícias, ou os textos tidos como verídicos, têm, é claro, uma relação muito próxima com a realidade, uma vez que dela se originam, mas não são exatamente um espelho dessa realidade. Como diz Traquina (2005), são três os motivos para se rejeitar esses textos como um reflexo absoluto da realidade: em primeiro lugar, porque os meios de comunicação ajudam a construir a própria realidade; em segundo, porque “a própria linguagem não pode funcionar como transmissora direta do significado inerente aos acontecimentos, porque a linguagem neutral é impossível” (TRAQUINA, 2005, p. 169); em

descrevem o mundo real (até mesmo nas notícia de jornal), a realidade que está sendo descrita já passou por um filtro. O autor, mesmo quando imbuído das mais honestas intenções, deixa marcas de si naquilo que escreve – mesmo quando tudo o que ele almeja é a imparcialidade. Todo texto é um pouco autobiográfico, uma vez que todo autor deixa marcas suas no discurso que produz. Quando falamos de alguém, o que falamos diz tanto sobre nós, sobre a nossa classe e a nossa sociedade quanto daqueles de quem falamos – ou talvez até mais. Assim, os mitos do futuro são mitos do presente, do passado e mitos de nós mesmos.

A ficção científica ganha um caráter de predição (científica) e de idealização (existencial), para o bem ou para o mal, denotando mundos possíveis que nós podemos desejar ou evitar, dependendo da visão de mundo do autor.

É aqui que a ficção científica ganha pontos: como contexto e pretexto. Não como uma panaceia salvacionista, mas como uma oportunidade desafiadora. Cada conto, cada filme, cada autor, tudo possui uma visão de mundo. (OLIVEIRA, 2010, p. 123)

Piassi (2007), em sua tese, esboça uma polaridade dupla em relação à temática das obras de ficção científica: basicamente, elas estariam concentradas em 1) questões materiais/econômicas, ou seja, as questões tecnológicas, e 2) questões filosóficas/existenciais, o que ele chama de ciência “pura”. Em ambos os casos, a visão de mundo do autor pode tender à euforia (desejos e adesão em relação à ciência e à tecnologia) ou à disforia (medos e negação).

terceiro, porque os meios, por diversos fatores, não podem evitar interpretar os acontecimentos. “Rejeitando a teoria do espelho e criticando o ‘empiricismo’ ingênuo [...], a teoria interacionista defende que os jornalistas não são simples observadores passivos mas participantes ativos na construção da realidade” (TRAQUINA, 2005, p. 204), o que faz com que os textos sejam frutos de um processo de interação social do qual a própria realidade é uma das condições, mas não a única – o próprio autor, por meio de sua ação pessoal, é uma dessas condições. Schudson (1988 apud SOUSA, 2002) nos lembra ainda que, além da ação pessoal, existem a ação social e a ação cultural, e que as três estão em interação constante para resultar os textos como eles são.

O primeiro pólo, que denominamos “material-econômico” é o que associa a ciência e a tecnologia ao conforto, o bem-estar, vencer as dificuldades, domínio da natureza e das ameaças. Essa associação, como vimos, pode ser positiva ou negativa. Na associação positiva a ciência e a tecnologia são vistas como provedoras de soluções cada vez mais sofisticadas em direção a uma melhor qualidade de vida. Podemos ver isso, de forma geral, na obra de Isaac Asimov. Na associação negativa a ciência e a tecnologia são vistas como causas da degradação e da piora das condições gerais de vida da humanidade. É bastante comum nas distopias, como **Matrix** e **O Exterminador do Futuro**.

O outro pólo é o existencial-filosófico. Nesse pólo, a ciência é associada com o conhecimento do cosmo e do ser humano, com a possibilidade de obtenção de respostas existenciais para as buscas mais profundas da humanidade. Também aqui podemos identificar uma associação negativa (disfórica) ou positiva (eufórica) em relação à ciência. No primeiro caso a ciência é vista como incapaz de fornecer as respostas importantes para a humanidade cabendo esse papel a outras formas de conhecimento. No caso positivo a ciência é vista como o caminho privilegiado para a obtenção das respostas sobre o cosmo, a natureza humana e questões gerais do gênero. (PIASSI, 2007, pp. 264-265)

A obra de Arthur C. Clarke, segundo a categorização de Piassi estaria situada no quadrante filosófico/existencial em relação à ciência e à tecnologia. Tendo isso em mente, é interessante perceber que, em sua própria obra – no romance *A Cidade e as Estrelas* (*The City and the Stars*), de 1956, anterior a *2001: Uma Odisseia no Espaço*, objeto de estudo deste projeto – ele descreve o mito como um consolo: “Quando a realidade era deprimente, os homens tentavam consolar-se com mitos.” (CLARKE, 1984, p. 136)

Assim, pode a ciência vir a ser considerada mais um mito no seio de uma realidade que deprime – e que deprime, talvez, devido à sua própria incompreensibilidade? Nesse ponto, pode a ciência, ao buscar a verdade nas coisas, adquirir um papel até então atribuído à metafísica? Essas são questões que, ora sutilmente ora de forma bastante pontual, permeiam as obras de ficção científica, especialmente a partir de 1945, como veremos na sequência.

2.3 Cronologia da ficção científica segundo Otero (1987)

De acordo com Otero (1987), a ficção científica pode ser dividida em cinco períodos históricos, sendo que os três primeiros – 1815 a 1926 (período primitivo), 1926 a 1938 (período de Gernsback) e 1938 a 1945 (período social, ou de Campbell) – foram escalonados pelo próprio Isaac Asimov. Os seguintes – 1945 a 1958 (período atômico) e 1958 aos dias atuais (período sincrético) – foram acrescentados posteriormente.

No princípio, diz Otero (1987), não havia uma delimitação clara do que era considerado ficção científica. As obras do **período primitivo (1815–1926)** tinham a temática herdada e adaptada a partir da literatura gótica – “viagens interplanetárias; monstros marinhos e extraterrestres; guerras espaciais; novos ‘frankesteins’ melhorados em laboratórios; vampiros siderais e locais em castelos mal-assombrados” (OTERO, p. 82, 1987). As mudanças substanciais em relação ao gênero que a precedeu eram mais “estéticas” do que qualquer outra coisa. Grande parte das obras tinha temática espacial, mas havia pouca preocupação em explorá-la de modo racional. Foi no fim do período, por sua vez, que o escritor e editor Hugo Gernsback, ao fundar revistas especializadas no que viria a ser definido posteriormente como ficção científica – entre elas a consagrada *Amazing Stories*, em 1926 –, deu fôlego à antecipação tecnológica, prevendo uma série de avanços tecnológicos, entre eles o radar, o náilon, as lâmpadas fluorescentes, a cibernética, o microfilme, a televisão, as baterias solares e outros.

Foi Gernsback quem cunhou o termo *science fiction* como um novo gênero literário, o qual englobava uma série de subgêneros desde a novela gótica até a ópera espacial, “num amalgamento de esoterismo e claudicante antecipação, que às vezes dava certo.” (OTERO, p. 90, 1987) Sua influência foi tanta que o segundo período leva o seu nome: **período de Gernsback (1926–1938)**, fase em que os Estados Unidos da América passavam por intensa industrialização e foi marcada, inicialmente, pelo tom de esperança em relação ao futuro nas obras de ficção científica.

Quanto a esse período, Otero (1987) diz que duas foram as tendências que se sobressaíram: a corrente das *aventuras* e a dos *inventos*, sendo que a primeira caracteriza-se, principalmente, pelas óperas espaciais baseadas nos contos da conquista do Oeste e na figura dos caubóis, enquanto a segunda contém diversas dosagens de obsessão científica em relação à descrição de aparatos tecnológicos, de rotas espaciais e até mesmo de cálculos matemáticos. Nesse período, tal qual no anterior, foi prevista pela primeira vez uma profusão de novos inventos – como o detector de mentiras, os raios infravermelhos com fins militares, as bazucas, os isótopos radiativos, as minas terrestres magnéticas e a própria bomba atômica (incluindo a primeira vez em que esse termo, “bomba atômica”, foi utilizado, 13 anos antes do projeto Manhattan propriamente dito).

Foi ainda nesse período que, pela primeira vez, surgiu uma das principais qualidades da ficção científica posterior: a crítica social, em cenários frios e mecanicistas em que são questionados os impactos positivos da ciência e da tecnologia sobre a existência humana.

Após esse “Período”, e possivelmente em virtude dele, é que veio, mais tarde, a classificação genérica, geralmente simplista, da FC [Ficção Científica] em duas categorias, uma dita “hard science fiction” e uma segunda denominada de “soft science fiction”. A primeira seria e é aquela que imerge em assuntos de ordem tecnológica, na ciência “dura”, na Física, Astronáutica, Aeronáutica, Astronomia, Mecânica e outras no rol das Ciências Físicas e Naturais, enquanto a segunda extrapola as ciências do comportamento, ou a Antropologia, Exobiologia, etc., temas inerentes à FC social, então menos “pesada” que aquela, conseqüentemente mais “macia”. (OTERO, p. 105, 1987)

Nesse período, sob muitos aspectos, começa a surgir um ramo da ficção científica que, ao se preocupar com as distopias e com questões sociais (e não apenas com as tecnológicas), começa a se distanciar das Ciências Exatas e flertar, também, com as Ciências Sociais. Chegou-se, então, ao **período social (1938–1945)**, também chamado de período de Campbell, graças a John W. Campbell Jr., editor da revista *Astounding Stories* – que foi para esse período o que a *Amazing Stories* foi para o período de Gernsback. Nas histórias publicadas nesse periódico, “a tese é deduzida das conseqüências do desenvolvimento tecnológico sobre o grupo humano” (OTERO, p. 106, 1987), nas utopias, nas distopias e nas caricaturas da própria sociedade.

Figura 7 e 8: Capas das primeiras edições de revistas clássicas de sci-fi



À esquerda (figura 7): capa da primeira edição da revista estadunidense *Amazing Stories*, com arte de Frank R. Paul, publicada em 1926, com autógrafo de Hugo Gernsback. À direita (figura 8): capa da primeira edição da revista *Astounding Stories*, publicada em 1930.

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Amazing_Stories,_April_1926._Volume_1,_Number_1_.jpg, acesso em 16 nov. 2015; <http://www.amazon.com/Astounding-Stories-Super-Science-January-Annotated-ebook/dp/B00FEIYEDM>, acesso em 16 nov. 2015.

Essas ficções sociais muitas vezes estavam baseadas na crítica a essa sociedade, de modo que a rigidez científica, para muitos autores, era menos importante do que a criação de um cenário crível no universo da narrativa, ainda que inverossímil cientificamente – cenários em que a Terra é oca, por exemplo. O *publisher* Daniel Lameira lembra que, antes disso (no período anterior, nas décadas de 20 e 30), a chamada ficção científica *pulp* havia sido o *boom* desse gênero literário, marcado por revistas americanas de teor aventuresco e de leitura rápida, o que motivou Campbell a mudar alguns paradigmas. Diz ele:

John Campbell se incomodava muito com essa falta de cuidado com a ciência e mesmo com a estrutura literária. É ele quem faz essa grande ruptura de selecionar entre os autores do pulp aqueles que conseguem atingir uma qualidade literária, somada a um apreço maior pela ciência. É daí que sai, e ele que edita, Asimov, Clarke e Heinlein, naquela que é considerada a era de ouro da ficção científica, na década de 40 a 50. É isto: ele consegue ter um cuidado maior com a ciência, por isso que surge o termo hard sci-fi, que é a ficção científica mais voltada para a ciência exata. (LAMEIRA, 2015) (informação verbal¹²)

A ficção científica não deixaria de ser afetada por um dos eventos mais traumáticos da história da humanidade, a Segunda Guerra Mundial. A partir da detonação das bombas atômicas sobre Hiroshima e Nagasaki, em 6 e 9 de agosto de 1945, respectivamente, começou o **período atômico (1945–1958)** da ficção científica. “A descrença, o pessimismo e a autodestruição vão campear quase toda uma subsequente produção literária desvairada, fabulando o inescrupuloso uso da energia termonuclear.” (OTERO, p. 115, 1987)

Os cenários dessas obras passam a criar no imaginário Terras pós-apocalípticas, em narrativas fatalistas que flertam muitas vezes com a crítica social do período que precedeu as obras atômicas – *1984*, de George Orwell, é um exemplo de obra de temática mista entre os dois períodos. Na temática do período, Otero (1987) elenca ainda algumas ocorrências recorrentes: as emulações da guerra fria, lavagens cerebrais, depravações predatórias da ecologia, os massacres em massa, a opressão racial, a violência como espetáculo, a falência das lideranças, a neurose existencial, entre muitas outras. Talvez não seja por menos que, nesse período, tenha surgido o termo “robótica”, a partir de Isaac Asimov, para descrever uma forma de existência que uma de suas personagens descreve como uma “raça melhor” do que as raças humanas, denotando um pessimismo em relação à própria existência do homem.

O próximo período, denominado **período sincrético (1958 até hoje)**, divide-se segundo Otero (1987) em duas vertentes: a visão prometeica (otimista) e a antiprometeica (pessimista), fazendo alusão a Prometeu, o titã da mitologia grega que roubou o fogo dos deuses, representando a sabedoria, e o ofereceu aos homens. Na primeira vertente, desenvolveu-se a ideia do chamado *homo novus*: “ser corolário da sua época, produto social oposto ao seu semelhante do século XX. Mais inteligente, culto, emocionalmente estável, dotado de nova lógica, sem os temores do nosso tempo” (OTERO, p. 115, 1987), ou seja, a personificação de um novo racionalismo. Já na segunda vertente, predomina uma abordagem

¹² Mesma entrevista (ver Anexos ao fim do texto).

derrotista, em que o ser humano foi subjugado por criaturas espaciais ou, principalmente, pelas máquinas que tomaram o seu lugar. A seleção genética, a evolução da humanidade, um novo tipo de humano, a clonagem e civilizações superiores são alguns dos temas presentes no período.

Figura 9: Linha do tempo dos períodos da ficção científica



Fonte: Profeta (2015); elaboração a partir de Otero (1987), representando graficamente a duração dos períodos cronológicos da ficção científica.

Assim, ao se examinar 200 anos de história da literatura de ficção científica, percebe-se uma longa trajetória percorrida: no início, nos primórdios do século XIX, não se tinha uma ideia muito clara do que era ou viria a ser a ficção científica: tudo o que se fazia era uma releitura da literatura gótica que existira antes. Aos poucos, a euforia em relação à tecnologia foi palco fecundo para obras que celebravam o futuro, em que a ciência traria uma vasta gama de soluções para uma vida melhor. Depois, contudo, essa euforia diminuiu, dando lugar a questionamentos sobre a sociedade e os limites da tecnologia quanto à sua influência positiva na vida humana. Com o advento terrível da bomba nuclear, a impressão que se tem é a de que o homem perdeu momentaneamente a crença em sua própria bondade, e esse pessimismo foi refletido na produção literária em ficção científica do período, que não vê possibilidades de uma existência pacífica. Dessa cisão traumática, a ficção científica se divide em duas possibilidades: o homem ascende a uma posição mais elevada, sábia, possivelmente

mais racional – a exemplo das máquinas – e menos sujeita a repetir os erros do passado ou, provavelmente, desaparecerá enquanto espécie.

É importante destacar que a opção por uma historiografia da ficção científica representada por meio de uma linha do tempo se deu devido ao seu valor didático. Uma cronologia linear, como essa representada graficamente, é naturalmente simplificada para fins expositivos e não dá conta de representar muitas das nuances historiográficas. As interseções entre os períodos, por exemplo, são muitas vezes tênues, e não é possível afirmar que, uma vez terminado um dado período, a produção literária em ficção científica do período seguinte não traga elementos dos períodos anteriores.

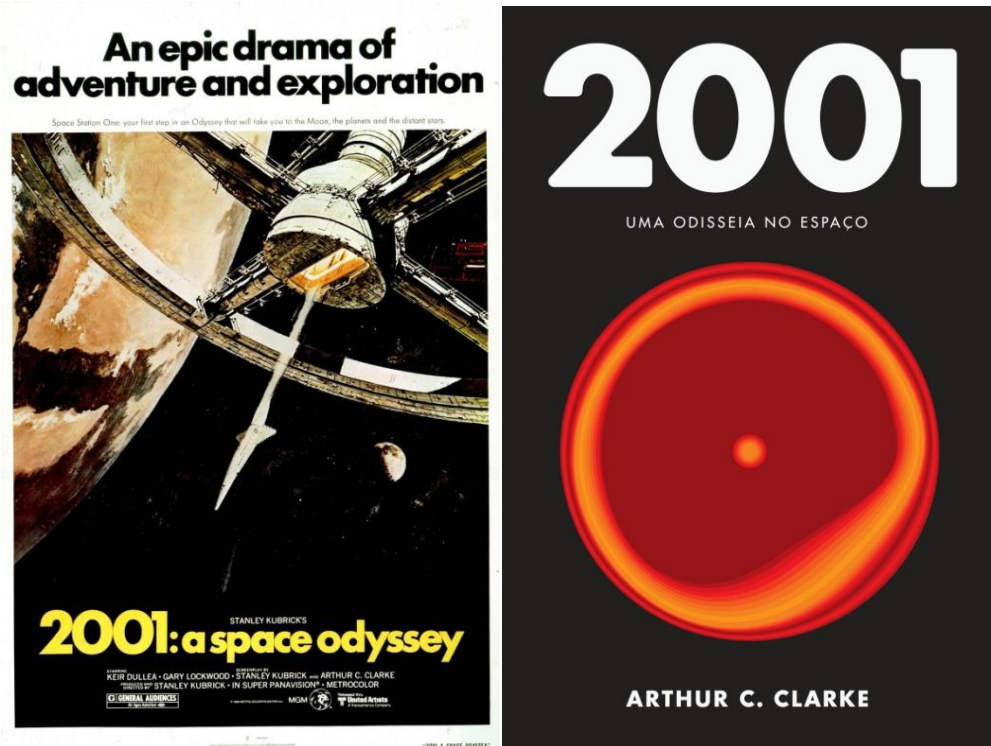
A própria obra *2001: Uma Odisseia no Espaço*, por exemplo, apresenta abordagens características de todos os períodos. Uma outra representação gráfica seria possível através do uso de linhas paralelas em vez de uma única linha do tempo. No entanto, mais uma vez, a opção pela linha cronológica se deu pelo seu valor didático. Longe de impor uma abordagem restritiva, essa representação tem como objetivo único representar as mudanças observadas no gênero *como um todo*.

2.4 Contexto de publicação de *2001: Uma Odisseia no Espaço*

O ano era 1968. O filme *2001: Uma Odisseia no Espaço*, dirigido por Stanley Kubrick, estreava nos cinemas, seguido, alguns meses depois, pela publicação do livro homônimo, assinado por Arthur C. Clarke. A obra seria canonizada como um clássico instantâneo, cravando sua presença como referência em muitas outras obras dos mais diversos gêneros que estavam por vir.

Curiosamente, Kubrick e Clarke decidiram em conjunto que essa seria uma das raras obras que não seria novelizada depois do filme; pelo contrário, o romance completo deveria ser produzido *antes* do roteiro. Na prática, conforme explica Clarke em seu *Prefácio à Edição do Milênio*, as duas obras homônimas foram desenvolvidas em paralelo.

Figuras 10 e 11: pôster de *2001: Uma Odisseia no Espaço* e capa do livro (2013)



À esquerda (figura 10): pôster original do filme *2001: Uma Odisseia no Espaço* (*2001: a space odyssey*, no original em inglês), lançado em 1968 pela MGM. À direita (figura 11): capa da edição de 2013 do livro *2001: Uma Odisseia no Espaço*, publicado pela editora Aleph.

Fonte: <http://www.colosoul.com.au/thearts/film/review-classic-2001-a-space-odyssey/>, acesso em 16 nov. 2015; <http://contraversao.com/2001-uma-odisseia-no-espaco/>, acesso em 16 nov. 2015.

A história que Clarke conta em seu livro, inspirada em contos previamente publicados por ele (entre eles *A Sentinela* e *Encontro no Alvorecer*) – e que Kubrick conta em seu filme, com pouquíssimas diferenças – é, nas palavras do cineasta, uma trama que tem “grandeza mítica” (CLARKE, 2013, p. 14) e que aborda “o lugar do homem no universo” (CLARKE, 2013, p. 16), resvalando em aspectos metafísicos e, dependendo da interpretação, quase religiosos. Ao mesmo tempo, eles buscavam uma credibilidade científica, especialmente por terem concebido a história nos primórdios da exploração espacial, numa época em que as adversidades desse tipo de viagem ainda eram, em grande parte, conjecturas.

No ano em que o livro *2001: Uma Odisseia no Espaço* foi publicado pela primeiríssima vez, 1968, ainda preparava-se o cenário para o desembarque do homem na Lua, que viria a ocorrer em 20 de julho do ano seguinte. Conforme ressalta Asimov (1983), o

célebre autor de inúmeras obras de divulgação e ficção científica, em sua compilação cronológica das descobertas científicas mais proeminentes da humanidade, foi em 17 de setembro de 1968 que “a sonda soviética Zond 5, sem tripulação a bordo, circunavegou a Lua. No dia 24 de dezembro do mesmo ano, a sonda americana Apolo 8, com três astronautas a bordo [...] circunavegou a Lua dez vezes.” (ASIMOV, p. 1009, 1983).

Paralelamente, a ciência avançava em outras frentes, também relacionadas à compreensão do espaço sideral, como destaca o autor: foi detectada nas nuvens de gás interestelar a presença de moléculas de água, o que dava início à astroquímica e, conseqüentemente, à posterior detecção de outras moléculas, incluindo compostos de cadeias de carbono, um componente fundamental da vida como nós a entendemos; pela primeira vez, provas da existência de neutrinos emitidos pelo Sol foram obtidas definitivamente; os pulsares, fenômenos celestes detectados no ano anterior foram também pela primeira vez identificados como estrelas de nêutrons muito densas, em constante rotação.

No ano seguinte à publicação do livro, logo no mês de janeiro, ocorreu ainda a primeira transferência de cosmonautas no espaço, quando os tripulantes de duas espaçonaves soviéticas passaram de uma para a outra durante o voo, “o que significava outro avanço para a mobilidade humana no espaço” (ASIMOV, p. 1011, 1983), numa situação que, na obra de Clarke, havia sido decisiva para o desenvolvimento da trama – quando morre o astronauta Frank Poole, assassinado pela inteligência artificial HAL 9000, o antagonista da narrativa.

Na época em que a narrativa de *2001: Uma Odisseia no Espaço* foi concebida e publicada, os olhos do mundo costumavam ficar voltados para o alto. Muitas descobertas aconteciam, a todo momento, e a corrida espacial¹³ – iniciada em 1957 com o lançamento do satélite orbital soviético Sputnik – estava prestes a alcançar o seu auge com a chegada do homem à Lua, que ocorreria no mesmo ano da primeira transferência dos cosmonautas soviéticos, cerca de seis meses depois. O pouso na superfície lunar aconteceria em 20 de julho e os dois astronautas estadunidenses, Neil Alden Armstrong e Edwin Eugene Aldrin,

¹³ Conforme explica Steven J. Dick, historiador chefe da NASA, passada a Segunda Guerra Mundial os Estados Unidos e a União Soviética estavam numa franca disputa por poder nas mais diversas esferas. “A tecnologia era um dos meios de mensurar sucesso e projetar poder, e nada era mais poderoso do que os mísseis balísticos intercontinentais (ICBMs) desenvolvidos no despertar da Segunda Guerra Mundial para lançar ogivas. [...] Foram esses mísseis que trouxeram a tecnologia humana ao alcance do espaço, e foi o lançamento soviético do Sputnik em 4 de outubro de 1957 que colocou um objeto em órbita ao redor da Terra. [...] O nascimento da NASA foi diretamente relacionado ao lançamento do Sputnik e à resultante corrida para demonstrar superioridade tecnológica no espaço.” (NASA, 2015) (trecho traduzido do inglês para este projeto)

permaneceriam na Lua pouco menos de 24 horas, retornando à Terra em 24 de julho. Parafrazeando Armstrong, um pequeno passo havia sido dado por um homem, mas um *grande* passo havia sido dado por toda a humanidade. Ainda em 1969, uma outra nave estadunidense chegaria à Lua em novembro.

Por todos esses motivos, e também pelos inúmeros exemplos de acertos de “futurologia” presentes na narrativa, *2001: Uma Odisseia no Espaço* definitivamente é uma obra concebida no seio do seu *zeitgeist* – o espírito de sua época –, refletindo assim os mitos de uma era pré-espacial.

2.5 Contexto editorial da ficção científica no Brasil e da republicação de *2001: Uma Odisseia no Espaço*

O *publisher* Daniel Lameira e o coordenador editorial Mateus Erthal, ambos da editora Aleph, contam que antes dos anos 80, muitos títulos de ficção científica tinham sido publicados no Brasil, mas tiveram suas tiragens esgotadas e não tiveram reimpressões, inclusive muitos dos clássicos. Esse hiato na publicação nacional de ficção científica se dava por uma razão bem prática do ponto de vista mercadológico: a falta de demanda. Durante algum tempo, aparentemente perdeu-se o interesse por ficção científica no Brasil, a julgar pela redução no volume do mercado editorial do gênero. Isso durou cerca de duas décadas, mais ou menos, até a popularização da internet, nos anos 90.

Em 1999, seria lançado o filme *Matrix*, que herda boa parte de sua inspiração de *Neuromancer*, obra publicada por William Gibson pela primeira vez em 1984 e reeditada pela editora Aleph no Brasil, na época do lançamento do filme. Para a editora, o sucesso do filme e, conseqüentemente, o renovado interesse pelo livro seriam os primeiros passos que levariam à republicação de *2001: Uma Odisseia no Espaço* (em 2013) e uma série de outras obras clássicas, tanto de Clarke quanto de outros autores.

“*Laranja Mecânica* foi o primeiro marco [em 2004]. *2001* foi o segundo grande marco editorial – bem menos em vendas, mas mais do ponto de vista editorial, de reconhecimento do fã, de inovação.” (LAMEIRA, 2015) (informação verbal¹⁴) Ainda assim, ainda persistia uma preocupação por parte da editora em desvincular os livros, do ponto de vista gráfico, das obras antigas publicadas nos anos 80, objetivando uma ruptura e uma maior

¹⁴ Mesma entrevista (ver Anexos ao fim do texto).

gama de público – tanto o público de fãs específicos desse gênero, quanto leitores mais críticos apreciadores de “alta literatura” e os jovens leitores que começavam sua incursão pela ficção científica a partir de outros gêneros mais populares, como a fantasia.

Nesse contexto, os profissionais da Aleph consideram Clarke como o autor “*mais literário em qualidade e prumo estilístico*” (LAMEIRA, 2015) (informação verbal¹⁵), ainda que seja menos representativo do que outros autores em termos de vendas, fator que atribuem ao fato de a obra de Clarke não seguir, a princípio, as estruturas narrativas tradicionais às quais um público médio está acostumado, como as narrativas disponíveis nos *blockbusters* do cinema, por exemplo. Diz Lameira: “*Ele [Clarke] trabalha muito com a experiência da leitura, então você está lendo e a partir de algum momento não importa aonde aquele livro vai chegar, mas como é que ele está indo*” (LAMEIRA, 2015) (informação verbal¹⁶), ao que Erthal complementa:

Acho que tem um pouco também de desenvolvimento de personagens e estruturas narrativas que são muito característicos do Clarke. Você pensa num livro do Dick ou do Gibson e você consegue lembrar nomes de personagens. No Clarke isso às vezes é um pouco mais difícil. Mesmo em 2001, que é dividido em partes, cada uma com seus personagens, esses personagens não são necessariamente o fundamental da história. É mais o desenvolvimento do enredo em si do que o personagem... (ERTHAL, 2015) (informação verbal¹⁷)

Essa citação corrobora uma conclusão à qual chegaremos na sequência, na fase de análise dos personagens, os quais, em *2001: Uma Odisseia no Espaço*, funcionam mais como alegorias da espécie humana do que como heróis individuais. Esse é um aspecto que torna a obra de Clarke bastante única e frutífera para uma análise detalhada, se comparada a outras obras de ficção científica.

¹⁵ Mesma entrevista (ver Anexos ao fim do texto).

¹⁶ Mesma entrevista (ver Anexos ao fim do texto).

¹⁷ Mesma entrevista (ver Anexos ao fim do texto).

CAPÍTULO 3: 2001: UMA ODISSEIA NO ESPAÇO

*Agora, ele era senhor do mundo,
e não sabia bem o que fazer a seguir.
Mas pensaria em algo.
(CLARKE, 2013, p. 57)*

3.1 Síntese (capítulo a capítulo)

2001: Uma Odisseia no Espaço é a história da própria evolução da humanidade: do homem-macaco – o ancestral símio do *homo sapiens*, que há três milhões de anos estava no limiar da extinção, sofrendo intempéries primitivas nas savanas africanas, – ao senhor do mundo, capaz de dominar tecnologias complexas e viajar no espaço. Mas a evolução não para por aí: o que *mais* o homem pode vir a ser?

Durante toda condução do enredo de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, essa é a questão fundamental que embasa a narrativa. Mais uma vez, o homem está no limiar de uma nova extinção, ameaçado pela superpopulação, a incapacidade de produzir alimento para todos os humanos terrestres e uma iminente guerra nuclear que pode estourar a qualquer momento. Então, sob a superfície da lua, o homem encontra uma espécie de farol eletromagnético, na forma de um monólito negro, que emite um pulso até os confins de Saturno, traçando uma espécie de trilha de migalhas que a humanidade deve seguir.

Ao chegar a Saturno, o homem se depara com o novo estágio de sua evolução: uma existência que deixa para trás as restrições da matéria e o transforma, para todo efeito, numa entidade sem corpo físico, de puro pensamento – algo próximo a um *deus*.

É essa a premissa de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, apresentada em 47 capítulos, divididos em seis partes. Para que o leitor possa se familiarizar brevemente com o material de estudo, a partir do qual serão analisadas as unidades de significação da obra, apresento, na sequência, uma breve síntese do conteúdo da narrativa (com trechos selecionados).

Parte Um – Noite Primitiva (seis capítulos)

1. O caminho para a extinção

“Ali no equador, no continente que um dia seria conhecido como África, a luta pela existência chegara a um novo clímax de ferocidade, e ainda não se sabia quem seria o vencedor.” (CLARKE, 2013, p. 31) Há muitos milhões de anos, aqueles que viriam um dia a se tornar homens ainda podem ser definidos como homens-macacos: corpos peludos e musculosos, baixa estatura, testa baixa, reentrâncias sobre as órbitas dos olhos. Porém, longe de ser a espécie dominante no planeta, eles ainda estão sujeitos a intempéries bastante primitivas como a seca, a fome e a possibilidade de se tornar presa de outros animais, especialmente grandes felinos como o leopardo.

Pouco adaptados à competição por alimento nas estepes ancestrais, os homens-macacos encontram-se no limiar da extinção. A rotina deles está limitada a acordar, beber da água lamacenta do rio, trocar ameaças com um outro grupo de homens-macacos que vive no outro lado da água (identificados apenas como os Outros) e andar quilômetros para coletar bagas, frutas e folhas, já que eles ainda não têm a destreza para caçar antílopes pré-históricos ou outros animais de grande porte. Tampouco apresentam compaixão ou senso de proteção em relação aos outros membros do grupo, ainda que já demonstrem, ocasionalmente, uma inquietação que poderia, talvez, ser definida como um tipo primitivo de tristeza.

O protagonista desta primeira seção, definido simplesmente como Aquele-que-Vigia-a-Lua, demonstra essa leve inquietação ao livrar-se do corpo do pai, que havia morrido durante a noite, mas o sentimento perdura pouco tempo. Aos 25 anos, idade já avançada para os padrões dos homens-macacos do período, ele tenta, às vezes, tocar a lua com as mãos e, quando não consegue, atribui seu insucesso ao fato de não ter encontrado, ainda, uma árvore suficientemente alta.

2. A Nova Rocha

Numa noite, Aquele-que-Vigia-a-Lua acorda de repente ouvindo um estranho som de esmigalhamento do lado de fora de sua caverna. Temeroso, ele continua escutando o som se transformar em algo totalmente novo: o ruído de metal se chocando sobre pedra. No dia seguinte, ao sair da caverna, ele se depara com a Nova Rocha, um monólito de rocha transparente, como gelo ou cristal. Durante um dia o monólito permanece ali, defronte à sua

caverna, inerte. À noite, contudo, o cristal passa a emitir uma vibração rítmica, como o retumbar de tambores, e também luzes hipnotizantes. “Jamais poderiam [os homens-macacos] imaginar que suas mentes estavam sendo sondadas, seus corpos mapeados, suas reações estudadas, seus potenciais avaliados.” (CLARKE, 2013, p. 40) Como marionetes, Aquele-que-Vigia-a-Lua e os outros membros de seu grupo passam a executar testes de aptidão motora (como tecer nós com grama, tocar as pontas dos próprios dedos e atirar pedras em alvos projetados no cristal). Os testes prosseguem por um tempo e, quando acabam, os homens-macacos retornam às suas cavernas.

3. Academia

Nas noites seguintes, os testes continuam, mas apenas para Aquele-que-Vigia-a-Lua e alguns outros membros do grupo. O monólito passa a exibir visões de homens-macacos bem alimentados e prósperos, o que causa uma nova inquietação em Aquele-que-Vigia-a-Lua. Aos poucos, os cérebros dos homens-macacos eram manipulados pelo monólito, assim como seus genes e, se aquela espécie prosperasse, criar-se-ia um padrão vindouro.

Era um processo lento e tedioso, mas o monólito de cristal era paciente. Nem ele, nem suas réplicas espalhadas por metade do mundo esperavam obter sucesso com todas as dezenas de grupos envolvidos na experiência. Uma centena de fracassos não teria importância, uma vez que um único sucesso poderia mudar o destino do mundo. (CLARKE, 2013, p. 45)

No dia seguinte, pela primeira vez, Aquele-que-Vigia-a-Lua tem o estímulo de matar um javali com uma rocha afiada, o que abre novas possibilidades de alimentos para os homens-macacos.

4. O leopardo

Após a programação do monólito, Aquele-que-Vigia-a-Lua e os demais homens-macacos passam a usar uma série de ferramentas primitivas: pedras, porretes de ossos, facas (na verdade, maxilares de antílopes ainda com os dentes), adagas (adaptadas a partir dos chifres de gazelas) e outras. Tudo isso lhes deu a capacidade de enfrentar, pela primeira vez, um dos animais que os predava costumeiramente, o leopardo.

Por um longo tempo, inebriado pela vitória, Aquele-que-Vigia-a-Lua ficou dançando e balbuciando na entrada da caverna. Sentiu corretamente que seu mundo inteiro havia mudado, e que ele não era mais uma vítima indefesa das forças ao seu redor. (CLARKE, 2013, p. 54)

O homem-macaco primitivo acaba de alcançar um novo patamar: de caça a predador.

5. Encontro no alvorecer

O monólito desapareceu, tão inesperadamente quanto surgiu. Ainda que Aquele-que-Vigia-a-Lua tenha notado que algo mudou, ele não se preocupa a respeito. Os homens-macacos avançam até o outro lado do rio, território dos Outros. Desta vez, eles carregam os porretes e as pedras e, num galho, a cabeça empalada do leopardo morto, que Aquele-que-Vigia-a-Lua usa para matar o líder do outro grupo (identificado como Uma-Orelha, um macho da mesma idade de Aquele-que-Vigia-a-Lua).

“Agora, ele era senhor do mundo, e não sabia bem o que fazer a seguir. Mas pensaria em algo.” (CLARKE, 2013, p. 57)

6. Ascensão do homem

Durante cem mil anos depois que os monólitos de cristal surgiram na Terra os homens-macacos sobreviveram e prosperaram. Aos poucos, ao longo das gerações, surgiram homens-macacos com dentes caninos menores, já que agora que eles tinham facas o tamanho dos dentes não era mais um fator decisivo para a sobrevivência. Com o maxilar menor, eles passavam a ser capazes de emitir sons mais sutis. Aos poucos, os homens-macacos evoluíram para homens. Com a língua, podiam passar adiante o conhecimento de uma geração para outra.

Ele [o homem] também estava aprendendo a dominar as forças da natureza; com o controle do fogo, lançara as bases da tecnologia, deixando muito para trás suas origens animais. A pedra deu lugar ao bronze, e depois ao ferro. A caça foi sucedida pela agricultura. A tribo cresceu e se tornou aldeia; a aldeia virou cidade. A fala se eternizou, graças a certas marcas na pedra, na argila e no papiro. Logo inventou a filosofia e a religião. E, de forma não todo imprecisa, habitou o céu com deuses. (CLARKE, 2013, p. 61)

Parte Dois – A.M.T.-1 (oito capítulos)

7. Voo especial

O dr. Heywood Floyd, presidente do Conselho Nacional de Astronáutica, é subitamente convocado pelo presidente dos Estados Unidos da América para uma reunião secreta e, logo em seguida, para uma viagem à Lua. Sabe-se que a Lua está em quarentena e especula-se sobre uma epidemia lunar. O planeta Terra, por sua vez, enfrenta desde a década de 70 dois problemas muito graves: um *boom* populacional intenso e a escassez de alimentos. Além disso, trinta e oito nações têm bombas nucleares à disposição. Tudo isso coloca a espécie humana num caminho que, a qualquer momento, pode se inclinar tragicamente rumo à extinção. “Todas as vezes que Floyd decolava da Terra, ele se perguntava se ela ainda estaria lá quando chegasse a hora de seu retorno.” (CLARKE, 2013, p. 68) A partir de uma base na Flórida, ele decola rumo à Estação Espacial 1 num veículo propulsor de dois estágios, como um foguete.

8. Encontro orbital

Ao chegar à Estação Espacial, ele entra num centrífuga que gera gravidade artificial. Há ali duas cabines de imigração, para controle de passaportes, uma estadunidense e uma soviética. Há também restaurantes, agências de correios, drogarias, barbearias, cinemas e até mesmo uma loja de *souvenirs*.

9. Ônibus lunar

Ali, o dr. Floyd se encontra com um velho amigo, da Academia de Ciência da União Soviética, que lhe questiona a respeito da A.M.T.-1, o suposto motivo da viagem de Floyd até a Lua. Ele, no entanto, fornece apenas respostas evasivas e parte em direção ao transporte que o levará à Lua. Ali ele experimenta alguns adventos da tecnologia: um instrumento chamado de *newspad*, que funciona como um tablet e permite que no espaço ele tenha acesso a notícias da Terra; comida própria para ser consumida num ambiente sem gravidade, presa ao prato por condimentos aderentes; sandálias com velcro nas solas para permitir que os passageiros caminhem; um assento que, com o auxílio de lençóis elásticos, funciona como um leito para dormir em gravidade zero; e até mesmo um banheiro em forma de centrífuga que simula um quarto da gravidade terrestre para permitir que as necessidades

básicas de evacuação sejam atendidas. Da Estação até a Lua, a viagem dura cerca de 24 horas. “Ele havia feito, sem o menor incidente e em pouco mais de um dia, a incrível jornada com a qual o homem sonhara por dois mil anos. Depois de um voo normal e rotineiro, havia pousado na Lua.” (CLARKE, 2013, p. 90)

10. Base Clavius

O dr. Floyd é então recebido na segunda maior cratera da face visível da Lua, chamada Clavius, na qual o homem montava a primeira base lunar que poderia, em qualquer emergência, ser autossuficiente. Ali os seus ocupantes podiam processar quimicamente oxigênio, carbono, nitrogênio, fósforo e outros elementos, além de converter culturas de algas em alimento. Na base Clavius, crescia a primeira geração de Nascidos no Espaço, como eram chamadas as crianças nascidas na Lua. “Estava chegando rapidamente o momento em que a Terra, como todas as mães, teria de dar adeus aos seus filhos.” (CLARKE, 2013, p. 97)

11. Anomalia

O dr. Floyd é levado a uma reunião com os ocupantes da base Clavius, em que discute-se o real motivo da viagem: não há epidemia e a quarentena é, na verdade, um engodo para encobrir uma anomalia no campo magnético da Lua, descoberta há alguns meses. Pensou-se, no início, que fosse um fenômeno geológico, mas essa hipótese foi descartada quando um monólito negro foi descoberto enterrado sob a superfície lunar. Esse monólito, nomeado A.M.T.-1 (ou ANOMALIA MAGNÉTICA DE TYCHO - UM), foi datado e descobriu-se que ele estava ali há três milhões de anos. “O que o senhor [dr. Floyd] está vendo agora é a primeira prova de vida inteligente fora da Terra.” (CLARKE, 2013, p. 97) É o segundo monólito, desde o tempo d’Aquele-que-Vigia-a-Lua, que se coloca no caminho da humanidade num momento de risco de extinção para a espécie.

12. Jornada à luz da Terra

O dr. Floyd parte numa jornada de 320 km da base Clavius até Tycho, cratera com 86 quilômetros de diâmetro na superfície da Lua, onde está localizada a A.M.T.-1 (também chamada de o Monólito de Tycho). Diante da estrutura alienígena, datada em três milhões de anos, ele reflete sobre a possibilidade de as duas espécies – o homem e os criadores do

monólito – terem se desencontrado durante todos aqueles anos. “Caixa de pandora, pensou Floyd, com uma súbita sensação de presságio, esperando para ser aberta pelo curioso Homem. E o que ele encontrará ali dentro?” (CLARKE, 2013, p. 112)

13. O lento amanhecer

“‘Que estranho’, pensou Floyd, ‘estar aqui enquanto esta – esta *coisa* – está vendo a luz do Sol pela primeira vez desde que a Era Glacial começou na Terra.’” (CLARKE, 2013, p. 112) Ele reflete ainda sobre as implicações políticas e sociais que essa descoberta terá: a vida, os valores e a filosofia mudariam, uma vez que todos os futuros possíveis passam a contar com a possibilidade de que, um dia, os construtores da A.M.T.-1 pudessem enfim retornar. Mas seus devaneios são interrompidos por um ruído eletrônico semelhante à interferência de um sinal de rádio no equipamento de áudio de seu capacete.

14. Os ouvintes

Em todo o sistema solar, diversas sondas humanas (o Monitor do Espaço Profundo 79, 160 milhões de quilômetros além de Marte; a Orbiter 15, que girava ao redor de Marte duas vezes por dia; a Sonda de Alta Inclinação 21, afastando-se da Terra verticalmente em relação à órbita do Sol; o Cometa Artificial 5, que já estava além de Plutão) registram um sinal que reverbera pelo espaço. “Algum padrão imaterial de energia, lançando um jato de radiação semelhante à trilha deixada por uma lancha de corrida, havia saltado da face da Lua, e rumava para as estrelas.” (CLARKE, 2013, p. 121) O monólito havia, indubitavelmente, emitido um sinal.

Parte Três – Entre planetas (seis capítulos)

15. “Discovery”

Cinco astronautas estão a bordo da Discovery, a nave que havia partido da Terra há trinta dias. Dois deles apenas, contudo, estavam acordados: o Primeiro Capitão da Discovery, chamado David Bowman, e seu companheiro Frank Poole. A missão que eles empreendiam era única: havia começado, cinco anos antes, com o Projeto Júpiter, que inicialmente os levaria até o planeta e de volta à Terra num trajeto que duraria dois anos. No entanto, por algum motivo, o perfil da missão havia mudado bruscamente – eles ainda iriam

para Júpiter, mas não parariam lá. Em vez disso, usariam o efeito de estilingue do campo gravitacional do planeta para ganhar velocidade e seguiriam até Saturno. Ali os demais astronautas (Hunter, Whitehead e Kaminski, os membros da equipe de exploração) seriam despertados do estado de hibernação no qual se encontravam, um processo através do qual astronautas tinham o sono induzido artificialmente e a temperatura corporal reduzida para apenas alguns graus acima do ponto de congelamento. Passados cem dias de estudo e mapeamento do planeta, a nave seria então descartada e os astronautas aguardariam em hibernação durante mais cinco anos até um futuro resgate, quando chegasse a Discovery II.

16. Hal

“O sexto membro da tripulação [...] não era humano. Era o altamente avançado computador HAL 9000, o cérebro e o sistema nervoso da nave.” (CLARKE, 2013, p. 132) A sigla fazia alusão a “computador de programação Heurístico-ALgorítmica” e era um cérebro artificial desenvolvido por meio de um processo análogo ao desenvolvimento pelo qual passa um cérebro humano. “Qualquer que tenha sido sua forma de funcionamento, o resultado final foi uma inteligência artificial capaz de reproduzir [...] a maioria das atividades do cérebro humano, e com muito maior velocidade e confiabilidade.” (CLARKE, 2013, p. 133)

A tarefa principal de Hal era monitorar os sistemas que mantinham os astronautas vivos, mas, em casos de emergência, ele seria capaz de assumir os controles da nave e continuar a missão do projeto, que na verdade apenas ele conhecia. Nem mesmo David Bowman, o capitão nominal da Discovery, sabia o verdadeiro propósito daquela jornada, e nem ele nem os demais seriam capazes de imaginá-lo. Às vezes, da imensidão do espaço, Bowman costumava olhar de volta para casa por meio de um telescópio direcionado para a Terra. Nesses momentos, ainda que não lamentasse, ele ficava nostálgico, um sentimento que Hal não era capaz de compartilhar, uma vez que não era humano.

17. Modo de cruzeiro

Os dois astronautas despertos vivem uma rotina cronometrada a bordo da Discovery – nave que tem um módulo habitável de cerca de 12 metros apenas, incluindo uma centrífuga para gerar gravidade artificial. David Bowman, formado em Astronáutica Geral, havia estudado durante toda a sua vida, tendo o equivalente a dois ou três diplomas

universitários. Frank Poole também era um generalista, que muito sabia sobre Biologia Espacial. Juntos, eles deveriam estar aptos a resolver qualquer problema. Bowman, especialmente, apesar de ser muito apto à sua função, não se considera um especialista e passa boa parte de seu tempo livre estudando continuamente. Suas leituras incluem obras literárias sobre as grandes observações do passado, sendo que *Odisseia* é aquela com a qual ele mais se identifica. Ele também joga xadrez com Hal, que, para manter o moral, havia sido programado para vencer em apenas 50% das partidas jogadas. A tripulação vive em relativa tranquilidade. “A maior esperança da pequena tripulação da *Discovery* era que nada estragasse essa calma monotonia, nas semanas e meses que estavam por vir.” (CLARKE, 2013, p. 142)

18. Através dos asteroides

No 86º dia da missão, a *Discovery* passa por um asteroide conhecido, chamado 7794 e cuja rota havia sido prevista ainda na Terra. Aquele era o único objeto sólido com o qual eles se deparariam até que alcançassem Júpiter. Eles lançam sondas para se chocarem com a rocha, para que os dados sejam úteis no estudo da composição da crosta dos asteroides.

19. Trânsito de Júpiter

David Bowman, solitário, escuta pelo rádio o ruído puro da radiação de Júpiter, proveniente dos halos de partículas carregadas que orbitam o planeta. O som era macabro, solitário e sem sentido na vastidão do espaço. Naquele ponto, qualquer comunicação com a Terra leva cerca de duas horas (quase uma hora para o sinal da *Discovery* chegar à Terra e mais o mesmo intervalo para a resposta vir da direção contrária). A *Discovery* passa pelas luas de Júpiter, na época estimadas em 36, tornando-se ela própria um objeto que margeia sua gravidade. Eles observam as nuvens de Júpiter e lançam sondas atmosféricas. Aproveitando o efeito estilingue, eles aumentam a velocidade da *Discovery* em milhares de quilômetros por horas e deixam a gravidade do gigante para trás, com uma jornada de ainda 167 dias, cinco horas e onze minutos até Saturno.

20. O mundo dos deuses

Eles observam brevemente as imagens enviadas pela sonda.

Mas essas questões agora não eram da conta da Discovery e sua tripulação. O objetivo deles era um mundo ainda mais estranho, quase duas vezes mais longe do Sol, do outro lado de um vazio assombrado por cometas, com quase um bilhão de quilômetros de extensão. (CLARKE, 2013, p. 158)

Parte Quatro – Abismo (dez capítulos)

21. Festa de aniversário

É aniversário de Frank Poole, mas Hal interrompe as festividades transmitidas pela Terra. “– Lamento interromper as festividades – disse Hal –, mas temos um problema.” (CLARKE, 2013, p. 162) O problema ao qual o computador se refere é com a unidade AE 35, um equipamento localizado na base da antena que fica constantemente apontada para a Terra com uma precisão de milésimos de grau. O componente fica do lado de fora da nave e é essencial para manter a comunicação com o Controle da Missão, então decide-se que Poole fará uma excursão até o exterior da Discovery para consertá-lo.

22. Excursão

Frank Poole veste seu traje e embarca num casulo espacial que o levará até a unidade AE 35. O casulo é ejetado para o espaço e, uma vez próximo à antena da Discovery, Poole o deixa para efetuar a troca da unidade AE 35 por outra. Nesse período, o controle do casulo fica sob a responsabilidade de Hal. Terminado o trabalho, ele retorna ao interior da nave com a peça supostamente avariada.

23. Diagnóstico

De acordo com os testes de Bowman e Poole, contudo, a unidade AE 35 não está com nenhum defeito. Bowman sugere que Hal poderia ter cometido um engano, mas a hipótese é descartada. Em comunicação com a Terra, o Controle da Missão também cogita essa possibilidade, mas Hal não se manifesta a respeito. Há na nave uma atmosfera sutil de tensão. “Ambos sabiam, naturalmente, que Hal estava ouvindo cada palavra, mas não tinham como evitar [...]. Hal era colega deles, e não queriam envergonhá-lo.” (CLARKE, 2013, p. 180)

24. Circuito quebrado

Hal adquire alguns novos comportamentos depois desse episódio, idiossincrasias como emitir uma espécie de pigarro eletrônico antes de se comunicar verbalmente com os colegas humanos. Mais uma vez, Hal prevê um defeito na unidade AE 35 que foi substituída recentemente. Quando confrontado diretamente por Bowman, Hal se diz incapaz de cometer um erro. Mais tarde, o Controle da Missão pede que Hal seja desconectado, mas justo neste momento ele interrompe a comunicação para avisar que, de fato, a nova unidade AE 35 falhou. Bowman pede desculpas por ter desconfiado que Hal pudesse ter falhado. “– Sua confiança em mim foi inteiramente restaurada?” (CLARKE, 2013, p. 180), pergunta Hal. Decide-se, então, que será necessária mais uma excursão para fora da nave.

25. O primeiro homem em Saturno

A Discovery está sem conexão com a Terra. Frank Poole está, mais uma vez, do lado de fora da nave para substituir a unidade AE 35 defeituosa, quando David Bowman começa a notar que Hal está mais silencioso do que o normal. Então, quando Poole está à deriva no espaço para substituir a unidade, o casulo espacial (com uma massa de meia tonelada) choca-se contra ele sem aviso, rompendo seu traje espacial. Tanto Poole quanto Bowman pedem a Hal que ele freie o casulo, mas não há resposta. Exposto ao vácuo com o traje rompido e despressurizado, Poole está morto e seu corpo é impulsionado pelo casulo rumo à vastidão do espaço para ser, eventualmente, sugado pela gravidade de Saturno. Ironicamente, sem nenhuma chance de recuperação, “Frank Poole seria o primeiro de todos os homens a chegar a Saturno.” (CLARKE, 2013, p. 190)

26. Diálogo com Hal

“– É uma pena o que houve com Frank, não é? [...] Suponho que você esteja bastante arrasado com isso, não?” (CLARKE, 2013, p. 192), diz Hal para Bowman. Não há nenhuma explicação por parte do computador e Bowman passa a se questionar se poderia ter sido um acidente, um equívoco honesto ou, na pior das hipóteses, um assassinato proposital. O protocolo dizia que caso um dos astronautas acordados morressem, ele deveria ser imediatamente substituído por um dos que estão em hibernação. Bowman solicita que Hal passe a ele o controle manual da hibernação, mas Hal insiste que não. Bowman ameaça

desligar Hal forçosamente. Por fim, o computador cede. Quando Bowman se desloca para a sala em que estão acondicionados os hibernáculos, Hal deliberadamente abre as comportas de ar da nave.

27. Necessidade de saber

O cumprimento da missão secreta de Hal era, para ele, a única razão de sua existência. “Sem a distração fornecida pelos desejos e as paixões da vida orgânica, ele havia perseguido aquele objetivo com absoluta concentração de propósito.” (CLARKE, 2013, p. 199) Hal sentia uma sensação de imperfeição e de erro, análoga à culpa, ao esconder o verdadeiro propósito da missão de seus companheiros David Bowman e Frank Poole (os outros membros, ainda adormecidos, secretamente também estão cientes do verdadeiro propósito da missão). Essa sensação de culpa sintética havia gerado um conflito entre a verdade e a ocultação, que o estava consumindo. Ao ser ameaçado com o desligamento, ele sentiu-se impulsionado a agir. “Para Hal, isso era o equivalente da morte, pois ele nunca havia dormido e, portanto, não sabia que era possível acordar novamente...” (CLARKE, 2013, p. 200)

28. No vácuo

David Bowman, em pouco tempo, sente ventos puxando seu corpo conforme o ar vaza para fora da Discovery. Ele sabe que restam no máximo 15 segundos antes que a pressão da nave caia para zero. As luzes piscam e se apagam, sendo substituídas por iluminação de emergência. Ele cambaleia com dificuldade até um abrigo de emergência, onde há oxigênio de reserva e um traje espacial. Seus companheiros, mesmo os que estavam ainda hibernando, agora estavam todos mortos e as comunicações com a Terra estavam interrompidas. “No entanto, num sentido muito real, ele *não* estava só. Antes que pudesse estar seguro, precisaria estar ainda mais sozinho.” (CLARKE, 2013, p. 207) Por isso, ele parte rumo ao Convés de Controle para desligar Hal – uma operação delicada, pois Hal era o sistema nervoso de toda a nave e tinha seis sistemas de alimentação independentes. Assim, ele precisava deixar apenas os sistemas automáticos operantes. Ele compara a operação a uma lobotomia. Ignorando os argumentos com tom de súplica de Hal, ele desconecta blocos de memória da seção

Realimentação Cognitiva, retira unidades do painel Reforço de Ego e interfere no painel Autointelecção. Por fim, Hal se cala para sempre.

29. Sozinho

Finalmente sozinho, David Bowman descarta os corpos dos seus companheiros, ainda nos hibernáculos, lançando-os ao espaço. Depois ele deixa o interior da nave num casulo espacial para consertar a antena de comunicação com a terra. Ao retornar à Discovery, ele fecha as comportas de ar e as luzes de emergência se acendem. Então ele entra novamente em contato com a Terra, para que o Controle da Missão saiba o que aconteceu. Naquela posição em relação ao seu planeta natal, qualquer resposta deve levar duas horas antes de chegar.

30. O segredo

Por meio de uma gravação enviada pelo Controle da Missão, o dr. Heywood Floyd, presidente do Conselho Nacional de Astronáutica (o mesmo que havia visitado a A.M.T.-1 no momento em que ela emitiu sua transmissão fatídica), fala a David Bowman. Ele finalmente expõe a verdade sobre a missão: conta sobre o monólito na Lua e como o seu pulso era direcionado a Saturno, como o artefato deveria ser uma espécie de alarme acionado pelo homem, alertando uma raça alienígena que estava ouvindo, possivelmente, em algum lugar. Conta também que sua atenção será focada em Júpiter, o oitavo satélite de Saturno, que é seis vezes mais brilhante num lado de sua órbita do que no outro, como um brilhantes heliógrafo (instrumento usado para medir a intensidade solar, que contém uma esfera de cristal que direciona a luz do Sol).

... Sua missão, portanto, é muito mais que uma viagem de descobrimento. É uma viagem de batedor, uma missão de reconhecimento a um território desconhecido e potencialmente perigoso. [...] No momento, não sabemos se devemos ter esperança ou medo. Não sabemos se, lá nas luas de Saturno, você encontrará o bem ou o mal – ou apenas ruínas mil vezes mais antigas do que Troia. (CLARKE, 2013, p. 218)

Parte Cinco – As luas de Saturno (dez capítulos)

31. Sobrevivência

David Bowman passa a trabalhar para que a nave voltasse a estar completamente operacional, a começar pelos sistemas de Suporte de Vida. Mesmo com o atraso de horas na comunicação, havia muitas funções da Discovery que a Terra podia monitorar à distância. Assim, ele passa a ocupar sua mente com os problemas de curto prazo e, eventualmente, a estudar mais sobre o monólito e o encontro ao qual ele se encaminha. Uma das informações às quais têm acesso é razão entre a altura e a secção transversal do monólito, exatos 1:4:9, ou as raízes quadradas dos três primeiros números primos inteiros, o que denotava uma impressionante perfeição geométrica. Bowman acompanha discussões também a respeito de como seria o choque cultural da raça humana frente a uma espécie alienígena, e quais seriam as implicações políticas para os blocos EUA e URSS. Eles teorizam, também, sobre os motivos que levaram Hal a assumir o comportamento que levou à morte de quatro dos cinco tripulantes da Discovery.

32. Com relação a ETs

Conforme David Bowman avança pelo espaço, suas atenções se voltam para Alfa Centauri, a estrela mais próxima da Terra. Era possível, pensava ele (e também muitos teóricos na Terra), que as criaturas que tinham plantado a A.M.T.-1 na Lua não fossem apenas extraterrestres, mas também extrassolares. Muitos dos cientistas envolvidos na especulação acreditavam que isso era impossível, pois não era possível empreender viagens tão longas (a Discovery, por exemplo, levaria 20 mil anos para viajar da Terra até Alfa Centauri). Outros, contudo, perguntavam-se se uma raça mais avançada tecnologicamente não poderia, talvez, viajar mais rapidamente do que a própria velocidade da luz. Eles poderiam, ainda, usar técnicas de hibernação, viajar em mundos artificiais móveis (em viagens que poderiam durar inúmeras gerações) ou mesmo que tivessem uma expectativa de vida muito mais longa que a humana. Essas criaturas poderiam ainda ter há muito deixado de ter corpos orgânicos, assumindo corpos mais duráveis de metal ou plástico, ou mesmo migrado suas consciências para existências eletrônicas. Talvez – e isso era uma especulação que beirava o misticismo – essas criaturas pudessem ter se libertado da matéria. “E, se houvesse alguma coisa além *disso*, seu nome só poderia ser Deus.” (CLARKE, 2013, p. 218)

33. Embaixador

Durante três meses, David Bowman adaptou-se à vida solitária a bordo da *Discovery*. Para vencer a solidão, ele ouvia peças de Shakespeare e outros autores, leituras de poesias, óperas e outras obras clássicas. A dezesseis milhões de quilômetros de Saturno, Bowman observa toda a imensidão do planeta e de seus anéis em camadas. Esses anéis, coincidentemente, haviam se formado há cerca de três milhões de anos. “Mas ninguém jamais pensara minimamente na curiosa coincidência de que os anéis de Saturno haviam nascido ao mesmo tempo que a raça humana.” (CLARKE, 2013, p. 236)

34. O gelo em órbita

A *Discovery* está no interior do sistema de luas de Saturno e Júpiter está logo à sua frente. David Bowman observa, maravilhado, o gelo em suspensão orbitando ao redor do gigante. Frente a Júpiter, fica visível que um dos hemisférios da lua é escuro, mas o outro é bastante claro devido a uma forma elíptica, branca e bem demarcada, que se destaca contra o negrume do restante da superfície da lua. Então a *Discovery* executa a última manobra para se tornar um satélite artificial de Júpiter: ela está prestes a fazer o reverso do que havia feito quando ainda estava na órbita de Júpiter; agora ela deve perder o máximo possível de sua velocidade e, no momento em que Saturno e Júpiter estiverem próximos, saltar de uma órbita à outra.

35. O olho de Júpiter

Da perspectiva de David Bowman, a forma branca na superfície de Júpiter parece um imenso olho vazio e, aparentemente, sem pupilas. Contudo, quando a nave chega mais perto da superfície da lua, ele passa a reparar num ponto preto no centro da área branca. Em seus momentos finais, a *Discovery* aciona seus motores, conforme planejado, e executa as manobras de aproximação para estacionar na órbita de Júpiter, com sucesso. “A *Discovery* havia se tornado o satélite de um satélite.” (CLARKE, 2013, p. 245)

36. O irmão maior

David Bowman reporta-se à Terra, descrevendo a paisagem de Jápeto, com ênfase na estranha formação branca, que poderia ser líquida de tão plana. Sobre a área plana, agora que sobrevoa a superfície mais de perto, ele é capaz de identificar que o ponto negro antes visto de longe é na verdade mais um monólito negro – uma versão maior do A.M.T.-1.

37. Experiência

“Chamem-no Portal das Estrelas.” (CLARKE, 2013, p. 249) Uma lua havia sido despedaçada, há três milhões de anos, para a criação do monólito de Jápeto, que desde então orbitava Saturno aguardando por um momento específico.

Agora, a longa espera estava terminando. Em outro mundo [a Terra], a inteligência havia nascido e estava escapando de seu berço planetário. Uma antiga experiência estava prestes a atingir seu clímax. (CLARKE, 2013, p. 236)

As criaturas que deram início a essa experiência eram de carne e osso e, explorando os confins do espaço, encontraram muitas formas de vida, estudando-as, acompanhando-as e, eventualmente, modificando-as. “E como, em toda a Galáxia, não encontraram nada mais precioso do que a Mente, incentivaram seu despertar em toda parte. Tornaram-se fazendeiros nos campos das estrelas; plantavam, e às vezes colhiam.” (CLARKE, 2013, p. 249)

Na Terra, elas testaram muitas espécies além dos homens-macacos, tanto em solo quanto no oceano, e aguardaram que uma delas prosperasse. Para saber quando esse momento chegasse, deixaram servos para trás. Conforme o tempo passou, os construtores dos A.M.T.s migraram para corpos de máquina e, depois, aprenderam...

[...] a armazenar conhecimento na estrutura do próprio espaço, e a preservar seus pensamentos por toda a eternidade em moléculas congeladas de luz. Tornaram-se criaturas de radiação, finalmente livres da tirania da matéria. [...] Agora, eles eram os senhores da Galáxia, e além do alcance do tempo. Podiam perambular à vontade por entre as estrelas, e afundar como uma névoa sutil através dos próprios interstícios do espaço. Mas, apesar de seus poderes divinos, não haviam esquecido completamente sua origem, na gosma quente de um mar desaparecido. (CLARKE, 2013, p. 251)

38. A sentinela

O Portal das Estrelas, durante semanas, observa a Discovery se aproximando.

Se estivesse vivo, teria sentido empolgação, mas tal emoção estava inteiramente além de seus poderes. Mesmo que a nave tivesse passado direto por ele, não teria conhecido o menor vestígio de decepção. Ele havia esperado três milhões de anos; estava preparado para esperar a eternidade. (CLARKE, 2013, p. 254)

A Discovery, já na órbita de Júpiter, sonda a A.M.T.-2 (nome dado ao objeto pelo Controle da Missão) e envia sinais complexos em muitas frequências, sem sucesso. Apenas quando David Bowman sai da nave em seu casulo espacial, o Portal das Estrelas desperta.

39. Dentro do olho

David Bowman, a bordo do casulo espacial, deixa para trás a Discovery e sobrevoa o monólito de seiscentos metros. Ao que tudo indica, a estrutura mantém as mesmas proporções da A.M.T.-1. Bowman paira sobre o seu topo, de 240 metros de comprimento por 30 de largura, e é surpreendido por uma mudança de perspectiva, como se a superfície retangular estivesse se afastando dele.

Mas, agora, parecia estar se afastando dele; era exatamente como uma daquelas ilusões de óptica, quando um objeto tridimensional pode, por vontade própria, parecer virar do avesso – os lados da frente e de trás subitamente trocando de lugar. (CLARKE, 2013, p. 260)

Assim, ele parecia olhar para dentro de um poço vertical, como um túnel infinito. Ele emite um último comunicado ao Controle da Missão: “– A coisa é oca... ela continua para sempre... e... ah, meu Deus... *está cheia de estrelas!*” (CLARKE, 2013, p. 254)

40. Saída

“O Portal das Estrelas se abriu. O Portal das Estrelas se fechou.” (CLARKE, 2013, p. 261) David Bowman não está mais ali. Mais uma vez, Júpiter é um mundo vazio, solitário, à exceção da Discovery, que o orbita deserta.

Parte Seis – Através do portal das estrelas (sete capítulos)

41. Estação central

David Bowman cruza a entrada do poço do Portal das Estrelas. O túnel é retangular e estrelas fulguram nas paredes ao seu redor. Conforme a velocidade aparentemente aumenta, as estrelas tornam-se riscos de luz, mas a outra extremidade do poço não parece estar mais próxima, ainda que ele parecesse se mover. “Ou, talvez, ele na verdade estivesse imóvel, e o espaço é que estava passando por ele...” (CLARKE, 2013, p. 266) De repente, ele percebe que não é apenas o espaço que está se comportando de uma maneira duvidosa, mas também o tempo – no painel de controle do casulo espacial, os ponteiros dos segundos e décimos de segundos passam mais devagar, até que todo o relógio congela totalmente.

Mas o movimento continua. Então, ele emerge por uma saída do túnel, vislumbrando um céu branco e leitoso, pontilhado de círculos negros. “Os buracos negros no céu branco eram estrelas; ele podia estar olhando para um negativo fotográfico da Via Láctea. [...] Parecia que o Espaço tinha sido virado do avesso: ali não era lugar para homens.” (CLARKE, 2013, p. 268) Do céu branco, ele olhou para a superfície de um planeta cuja superfície era entrecortada por inúmeros outros poços, como aquele do qual ele havia saído, mas em diferentes formatos geométricos: quadrados, triângulos e polígonos diversos. E há, também, outras naves não identificadas à vista – uma delas está destrocada na superfície do planeta, uma ruína de possivelmente milhares de anos, mas há uma outra, dourada, vindo em sua direção que está operacional; ela passa por ele e entra em um dos túneis, desaparecendo.

O próprio casulo de Bowman continua a movimentar-se sobre a superfície do planeta, entrando, mais uma vez, num dos poços geométricos, e então ele compreende o que é aquele lugar. “Era alguma espécie de dispositivo cósmico de comutação, gerenciando o tráfego das estrelas através de inimagináveis dimensões de espaço e tempo. Ele estava passando por uma Estação Central da Galáxia.

42. O céu alienígena

Mais uma vez, o casulo atravessa um dos poços, emergindo num outro ponto do espaço. As estrelas brancas contra o céu negro estão de volta, mas David Bowman não reconhece nenhuma das constelações ao seu redor. Quando olha para trás, ele vê a saída do

poço retangular fechando-se sobre si mesma, como um rasgão no tecido do espaço. Ainda movimentando por alguma força desconhecida, o casulo se vira e Bowman se depara com um aglomerado globular, uma formação estelar que não existe em nenhum lugar próximo ao Sistema Solar, o que indicava que, de fato, ele estava muito longe de casa. Lentamente, o casulo se vira novamente, revelando agora um sol vermelho gigantesco, orbitado por uma outra estrela menor, uma Anã Branca, menor do que a Terra, mas com uma massa um milhão de vezes maior.

Bowman sabia que pares estelares desse tipo não eram incomuns, mas não imaginava que um dia poderia ver um deles com seus próprios olhos. O casulo continua se movendo, chegando então a uma construção obviamente artificial: uma teia metálica cheia de construções colossais do tamanho de cidades e naves em formatos variados (esferas, cristais, cilindros, discos). Possivelmente, aquele era um ponto de encontro para comércio intergaláctico, um espaçoporto, mas estava abandonado. Bowman viu buracos abertos nas fuselagens das naves e marcas de impacto de asteroides, e questionou-se se havia se desencontrado dos criadores daquela estrutura, já mortos há muito tempo. Mas a força que o havia trazido até ali ainda estava em funcionamento. “Seu destino não era ali, mas adiante, no imenso sol rubro na direção do qual o casulo espacial estava agora inconfundivelmente caindo.” (CLARKE, 2013, p. 276)

43. Inferno

Diante do sol colossal, a mente de David Bowman não é capaz de processar a magnitude do que ele está vendo; redemoinhos de gás são tão grandes quanto um continente na Terra. Ele entende o funcionamento da estrela – como os componentes químicos formam-se e se despedaçam continuamente pela atividade nuclear. Mas ele não é capaz de compreender tudo o que presencia; num outro ponto da superfície do sol vermelho ele vê uma coluna de fogo que o ligava à Anã Branca, pela qual passam formações luminosas de um sol a outra, como uma ponte de fogo. Ele se questiona se está presenciando algum tipo de entidade inteligente, uma nova ordem de criação num reino feito de fogo. Mas compreender aquilo estava além de sua capacidade.

44. Recepção

À sua frente, a paisagem do grande sol vermelho ondula e a luz diminui, como se estivesse sendo encoberta por algo. O movimento do casulo espacial cessa, como se estivesse estacionado sobre alguma plataforma sólida. David Bowman espera qualquer maravilha surreal diante de si quando a luz volta, mas não o mais absoluto lugar-comum: o casulo espacial está estacionado numa suíte de hotel, mobiliado com cadeiras, escrivaninhas, estantes de livros e outros itens ordinários. À exceção do casulo espacial, todo o resto é absolutamente comum; aquele poderia ser um cômodo qualquer, em qualquer cidade da Terra. Bowman imagina que aquele possa ser algum tipo de teste.

Vestido o traje espacial, ele abre o casulo e sai para o quarto, percebendo que o piso é realmente sólido e que o campo gravitacional é normal. Na mesinha de centro, há um catálogo telefônico em que se lê WASHINGTON, D.C., mas à exceção do título, todo o resto está borrado e o catálogo não é feito de papel propriamente dito, mas de alguma substância análoga feita para imitar papel. Ele inspeciona os livros e percebe que todos são obras famosas, mas, assim como o papel, eles também não são reais, assim como as gavetas, que não se abrem – tudo é meramente cenográfico. “Então, era tudo uma fabricação, embora fantasticamente bem elaborada. E, obviamente, não feita com o propósito de enganar, mas – assim ele esperava – de reconfortar.” (CLARKE, 2013, p. 284)

Há outros cômodos além da sala de estar da suíte: um quarto de dormir, um banheiro e uma cozinha. Ele abre a geladeira da cozinha, encontrando pacotes e latas de comida processada, com os rótulos também borrados. Ele abre uma caixa de cereal, encontrando uma substância azul com textura semelhante a pudim de pão, com sabor indefinível. Da torneira da pia, sai água pura e destilada. Nada, nem o ar nem o alimento, parece envenená-lo. No quarto, ele liga a TV e assiste a uma série de programas comuns: um noticiário, a apresentação de uma orquestra, um jogo de celebridades e outros. Ele repara num detalhe, então, que confirma uma suspeita que já surgia em sua mente.

Todos os programas tinham cerca de dois anos de idade. Isso foi por volta da época em que a A.M.T.-1 fora descoberta, e era difícil acreditar que fosse mera coincidência. *Alguma coisa* havia monitorado as ondas de rádio; aquele bloco de ébano havia estado mais ocupado do que o Homem suspeitara. [...] Então fora assim que aquela área de recepção tinha sido preparada para ele: seus anfitriões haviam baseado suas ideias de vida terrestre em programas de TV. Sua sensação de que estava dentro de um filme era quase literalmente verdadeira. (CLARKE, 2013, pp. 288-289)

Cansado, Bowman deita-se sobre a cama e adormece. Ele está dormindo pela última vez.

45. Recapitulação

Conforme David Bowman dormia, a mobília do quarto se dissipou, restando apenas a cama e as paredes que protegiam seu corpo das energias da estrela ao seu redor. “Em seu sono, David Bowman se mexia inquieto. [...] Como uma neblina se esgueirando através de uma floresta, alguma coisa invadia sua mente.” (CLARKE, 2013, p. 291) As fontes de memórias de Bowman passam a ser acessadas pela força que adentra sua mente e ele passa a recordar-se do passado, de trás para frente, revivendo cada momento de sua vida um a um.

E, enquanto revivia esses eventos, sabia que realmente estava tudo bem. Estava regredindo pelos corredores do tempo, sendo drenado de conhecimentos e experiências à medida que ia voltando na direção de sua infância. Mas nada se perdia; tudo o que ele já tinha sido, em cada momento de sua vida, estava sendo transferido para um local de armazenamento mais seguro. [...] Rostos que um dia amara e pensara ter esquecido mais além de toda recordação sorriam docemente para ele. Ele retribuía o sorriso com carinho, e sem dor. (CLARKE, 2013, p. 293)

O tempo regride, então, até o início de sua vida e, mais uma vez, ele é um bebê. Ele deixa de existir em sua forma física, mas, de uma outra forma, ele se torna imortal.

46. Transformação

O bebê que um dia foi David Bowman sente que não está mais só. À sua frente, há um retângulo de luz tremeluzente que se solidifica numa tabuleta de cristal, como uma A.M.T.-1 em miniatura, que emite luzes e um som rítmico, como aquele que há três milhões de anos Aquele-que-Vigia-a-Lua havia ouvido.

Era um espetáculo para atrair e cativar a atenção de qualquer criança – ou de qualquer homem-macaco. Mas, assim como havia acontecido três milhões de anos antes, aquilo era apenas a manifestação externa de forças sutis demais para serem percebidas conscientemente. (CLARKE, 2013, p. 295)

Mais uma vez, a mente humana está sendo processada por uma força externa. O bebê compreende que está em casa, um lar que já foi a origem de muitas outras raças além da humana, mas que precisa voltar. Quando se apagam as luzes da tabuleta de cristal, desvanecem também as paredes do quarto, o casulo espacial e o próprio corpo de Bowman, consumidos pelas energias do sol vermelho. O corpo se foi e, junto a ele, os últimos elos físicos com o planeta Terra, mas a existência que um dia fora humana permanece, ainda na forma de um bebê.

Ela ainda precisava, por um tempo, daquela casca de matéria como o ponto focal de seus poderes. Seu corpo indestrutível era a imagem atual que sua mente fazia de si mesma; e, apesar de todos os seus poderes, ele sabia que era ainda um bebê. Assim permaneceria, até optar por uma forma nova, ou transcender as necessidades da matéria. (CLARKE, 2013, p. 296)

Com sua mente, instintivamente, o bebê toca o monólito à sua frente, compreendendo que não precisa mais viajar todo o caminho de volta para ir aonde desejar. Ele é capaz de viajar no espaço e no tempo, a qualquer ponto da galáxia, mas sabe que não estará só aonde for, pois aquela força estaria com ele para orientar seus passos. Ele retorna até o início dos tempos, quando o céu ainda não é pululado de sóis. “Agora, ao contemplar aquela faixa de noite sem estrelas, conheceu os primeiros sinais da Eternidade que se abria diante dele.” (CLARKE, 2013, p. 298) O bebê retorna, então, à Terra, no tempo da humanidade. “Ele estava de volta, precisamente onde desejava estar, no espaço que os homens chamavam de real.” (CLARKE, 2013, p. 298)

47. Criança-Estrela

“Ali, à sua frente, como um brinquedo reluzente ao qual nenhuma Criança-Estrela poderia resistir, flutuava o planeta Terra, com todos os seus povos.” (CLARKE, 2013, p. 299) A Criança-Estrela que um dia havia sido David Bowman flutua mil e quinhentos quilômetros acima da superfície da Terra. Ela vê que uma carga adormecida de morte na forma de megatons, um míssil termonuclear, foi disparado de algum ponto. A humanidade

está à beira da extinção. Mas a Criança-Estrela faz valer a sua vontade e, com a força de sua mente, o detona sobre a atmosfera.

Então esperou, organizando seus pensamentos e meditando sobre seus poderes ainda não testados. Pois, embora fosse senhor do mundo, ele ainda não sabia ao certo o que fazer em seguida.

Mas pensaria em algo. (CLARKE, 2013, p. 299)

3.2 Percurso metodológico de análise

Motta (2005) propõe um roteiro de análise pragmática da narrativa em seis movimentos: recomposição da intriga, identificação dos conflitos, construção discursiva dos personagens, estratégias comunicativas, contrato cognitivo e metanarrativas.

Essa metodologia, por dois motivos, foi selecionada para funcionar como a base teórica para a análise de *2001: Uma Odisseia no Espaço* neste projeto: em primeiro lugar, porque é um método de análise bastante prático do ponto de vista estrutural, que é o principal foco da análise ora proposta; em segundo, porque se trata de um modelo originalmente pensado para aplicação em narrativas *jornalísticas*, mas que deriva de conceitos teóricos das teorias literárias¹⁸, o que denota uma preocupação em considerar narrativas de um ponto de vista universal e o torna um método bastante adequado para aplicação num projeto que se preocupa, também, com os limites entre realidade e ficção.

A análise pragmática começa, basicamente, pela recomposição da intriga, ou pela recomposição do acontecimento principal da narrativa. Em outras palavras, neste **primeiro movimento** (recomposição da intriga) o “analista precisará recompor retrospectivamente o enredo completo da história.” (MOTTA, 2005, p. 4) O primeiro movimento encontra correspondente no clássico paradigma dos três atos, que consiste em analisar as subdivisões da narrativa em *começo, meio e fim*.

Já no **segundo movimento** (identificação dos conflitos e da funcionalidade dos episódios), identificam-se os *conflitos*, já que o conflito “é o elemento estruturador de qualquer narrativa.” (MOTTA, 2005, p. 5) Por conflito, entende-se qualquer ruptura ou

¹⁸ Seu arcabouço teórico consiste em autores como Vladimir Propp (*Morfologia do conto maravilhoso*, de 1984), B. Abdala Junior (*Introdução à análise da narrativa*, de 1995), Roland Barthes (*Análise estrutural da narrativa*, de 1971) e Iser Wolfgang (*Teoria da Ficção*, de 1999), todos autores cujas obras originais foram também consideradas neste estudo.

anormalidade que surja para quebrar uma situação estável de equilíbrio, ou o *status quo*. Essa situação *estável* (1) é a primeira função literária que o analista deve buscar na narrativa, seguida por *complicação* (2), *clímax* (3), *resolução* (4), *vitória* (5), *desfecho* (6), *punição* (7) e *recompensa* (8).

No **terceiro movimento** (construção discursiva dos personagens), identificam-se os *personagens*. “Por força de sua intervenção na história, as personagens podem ser identificadas como protagonistas, antagonistas, heróis, anti-heróis, doadores, ajudantes, etc.” (MOTTA, 2005, p. 6) Uma vez identificado o personagem, pelo contexto, pode-se examinar as funções que eles desempenham.

Em seguida, no **quarto movimento** (estratégias comunicativas), Motta (2005) defende que devem ser identificadas as *estratégias comunicativas* da narrativa, que estão divididas em estratégias de objetivação, ou recursos de construção dos efeitos de real, e estratégias de subjetivação, ou recursos de construção de efeitos poéticos.

As estratégias de objetivação podem ser percebidas pelas citações frequentes, que deslocam a defesa da verdade para um personagem em vez do narrador, usando elementos linguísticos que fazem referência àquele que fala; pela identificação de lugares e instituições com correspondentes no mundo alheio à narrativa, que conferem precisão àquilo que se diz; pela datação, que confere referenciais temporais.

São essas estratégias de **objetivação** que constroem um cenário plausível onde a ação pode se desenvolver. Cada narrativa é um mundo em si mesma, mas para que o leitor possa participar desse mundo, é necessário expô-lo, seja por meio do narrador, seja por meio das perspectivas do personagem. No caso de uma ficção científica, é preciso expor também as bases científicas que darão credibilidade, o chamado realismo autenticatório.

Já as estratégias de **subjetivação** residem na criação de relações catárticas entre os personagens e o leitor: afeto, repulsa, questionamentos, surpresa, ênfase. Para quem analisa o texto propriamente dito, elas estão...

[...] nas escolhas léxicas, no uso de verbos prospectivos, verbos de sentimento, verbos negativos, verbos de conselho, de advertência, etc.; no uso de adjetivos afetivos, potenciais ou adjetivos de possessão; no uso de substantivos estigmatizados como terroristas, radicais, pivetes, etc. Estão nas exclamações, interrogações [pontuação], comparações, ênfases, repetições e reticências, mais comuns no noticiário que se pensa. Estão nas figuras de linguagem (metáforas, sinédoques, sinonímia, hipérbolos). Estão nas ironias e paródias, que abrem âmbitos de significação. Estão nos conteúdos implícitos... (MOTTA, 2005, pp. 11-12)

No caso de obras de ficção compreendidas como divulgação científica, são esses efeitos catárticos estabelecidos entre personagem e leitor que criarão a ponte entre a aparente frieza da ciência e a vida do público, aproximando os conceitos distantes da vida de quem lê.

O **quinto movimento** (contrato cognitivo), por sua vez, é o contrato cognitivo, o qual, basicamente, consiste numa análise que visa identificar qual é relação entre o público e o texto. Como vimos anteriormente neste projeto, cada uma das múltiplas formas de narrativas tem estabelecido um contrato diferente entre seu autor e o público leitor que a consome.

Por fim, o **sexto movimento** (metanarrativas – significados de fundo moral ou fábula da história) compreende a identificação dos “significados de fundo moral ou fábula da história” (MOTTA, 2005, p. 14), as metanarrativas, que podem ser compreendidas como a narrativa *por trás* da narrativa, o sentido maior por trás da história, a verdadeira intenção não dita do narrador.

Para a análise, contudo, o método de Motta não foi utilizado de forma hermética; em variados pontos, quando foi entendido que a análise podia ser aprofundada por meio do empréstimo de outros conceitos, essa foi uma prática amplamente utilizada. Destaque especial nesse quesito deve ser dado à obra de Vogler (2015), que deriva seu trabalho dos estudos do mitólogo Joseph Campbell e do psicólogo Carl C. Jung, a respeito daquilo que chamamos de “Jornada do Herói”¹⁹, organizando uma espécie de guia de padrões narrativos com base nas estruturas míticas recorrentes nas mais diversas sociedades.

Desse modo, a análise de seis passos deve ser compreendida como a espinha dorsal do percurso metodológico, dando o direcionamento, enquanto os conceitos

¹⁹ “A Jornada do Herói não é uma invenção, mas uma observação. É o reconhecimento de um belo modelo, um com princípios que regem a conduta da vida e do mundo das narrativas, da mesma forma que a física e a química governam o mundo físico.” (VOGLER, 2015, p. 16) O conceito de *jornada do herói* parte da premissa de que todas as histórias, desde os mitos mais antigos, têm uma série de elementos comuns que vêm se repetindo na história. Esse conceito, quando aliado a arquétipos psicológicos, pode prover um olhar intimista na forma como a psique humana concebe suas narrativas.

apresentados por Vogler (2015) e outros autores a enxertaram e lhe deram uma consistência mais orgânica, quando foi necessário.

3.3 Análise pragmática: identificação de elementos narrativos na obra

3.3.1 Primeiro movimento: o enredo

Motta (2005) chamou este movimento de *recomposição da intriga*, a etapa que – a exemplo do paradigma dos três atos – analisa a cronologia da narrativa: o ponto de partida (como a história começa) e as transformações que acontecem para que a história termine a contento.

Como destaca Mesquita (1986) em seu glossário crítico, tanto a palavra intriga quanto as palavras enredo e trama fazem referência à organização artística de uma história, ou seja:

[...] a maneira como a matéria narrada é apresentada ao leitor; encadeamento global das seqüências no interior de um texto narrativo, resultante da articulação e interdependência dos planos do discurso que narra e da estória que é narrada. (MESQUITA, 1986, p. 65)

Assim, dá-se o nome de enredo ao arranjo arbitrário do texto que se narra: a disposição dos acontecimentos numa determinada ordem. Não necessariamente o tempo da narrativa será percebido pelo leitor cronologicamente, uma vez que o ritmo que o narrador confere a esses acontecimentos, por meio de *flashbacks* (retrospectivas), *flashforwards* (antecipações de determinados acontecimentos) e digressões – o “desvio da seqüência narrativa pelo discurso” (MESQUITA, 1986, p. 35) – pode ser manipulado. Isso porque, como aponta a autora, é impossível separar esses elementos constitutivos – o *que* se narra e *como* se narra –, o enredo é “não o somatório mas o produto das relações de interdependência entre a sucessão e a transformação de situações e fatos narrados e a maneira como são dispostos para o ouvinte ou o leitor pelo discurso que narra.” (MESQUITA, 1986, p. 21)

O enredo é, dessa maneira, uma mistura de conteúdo e forma, por uma ação consciente de um narrador que articula a apresentação sistemática e encadeada de situações a um leitor (ou ouvinte, ou espectador). Na grande maioria das narrativas, o enredo é

“estruturado pelo princípio lógico da causalidade e pela lógica temporal.” (MESQUITA, 1986, p. 12) Ou seja, uma coisa vem depois da outra, ainda que nem sempre sejam apresentadas nessa ordem, e são as relações entre esses acontecimentos no tempo-espaço que dão forma à narrativa. “O enredo é a arquitetura do tempo e arquitetura do espaço, já que o tempo é espaço vivido” (MESQUITA, 1986, p. 34), de modo que reconstruir o enredo é colocar esses acontecimentos em ordem, brincando com os mesmos blocos arquitetônicos estruturados pelo criador.

A palavra enredo pode assumir [...] algumas variações de sentido, mas não perde nunca o sentido essencial de *arranjo* de uma história: a apresentação/representação de situações, de personagens nelas envolvidos e as sucessivas transformações que vão ocorrendo entre elas, criando-se novas situações, até se chegar à final – o desfecho do enredo. Podemos dizer que, essencialmente, o enredo contém uma história. É o corpo de uma narrativa. (MESQUITA, 1986, p. 7)

O livro escolhido como objeto desta pesquisa, *2001: Uma Odisseia no Espaço*, tem um enredo linear – mas que também é cíclico, uma vez que os personagens, dentro de grandes intervalos de tempo, passam por situações correlatas. Há ciclos dentro do que é linear e perceber essa relação aumenta a carga catártica da obra à medida em que o enredo se revela ao leitor.

No início, os hominídeos primitivos, chamados de homens-macacos e protagonizados por um indivíduo identificado como Aquele-que-Vigia-a-Lua, estão à beira da extinção, pois não conseguem competir com as demais formas de vida das savanas primitivas. Numa noite, surge um monólito misterioso, que exerce algum tipo de influência evolutiva nos homens-macacos, tanto comportamental quanto genética. Aquele-que-Vigia-a-Lua e outros homens-macacos selecionados passam a se comportar de forma diferente, mais como homens do que como homens-macacos. O monólito some. O homem (como espécie) percebe que tem o potencial de ser o “senhor do mundo”. Há um salto temporal na narrativa, em que o narrador faz uma breve síntese científica (uma digressão) da evolução do homem, passando pela domesticação do fogo, a agricultura, a organização em cidades, o desenvolvimento da escrita e a criação da filosofia e da religião.

Milhões de anos depois, a espécie humana está novamente à beira da extinção, ameaçada pelo crescimento populacional e pela iminência de guerras mundiais. Na lua, a espécie humana encontra mais um monólito, inadvertida de que aquele não é o primeiro

encontro em sua história. O monólito, plantado na lua há três milhões de anos, é uma prova contundente da existência de vida alienígena, e deixa um rastro eletrônico partindo da lua até um ponto específico no espaço.

Uma missão chamada Discovery, tripulada por David Bowman, outros astronautas e pela inteligência artificial HAL 9000, parte da Terra rumo a Saturno, que era o destino do sinal emitido pelo monólito lunar. Viajando pelo sistema solar, essa missão secreta tem o objetivo último de contatar (ou ao menos descobrir mais sobre) a vida alienígena recém-descoberta.

No meio do caminho, Hal simula um problema num determinado equipamento da nave, que obriga um dos astronautas a deixar a segurança de seu interior. Julgando que ele é a inteligência mais apta a dar fim à missão secreta da Discovery, Hal se torna homicida, assassinando todos os tripulantes, exceto David Bowman, que consegue desligá-lo. Ele fica, então, sozinho na nave.

A Discovery chega finalmente a Júpiter, uma das luas de Saturno. Lá, mais uma vez, David Bowman – representando toda a espécie humana – se depara com um monólito. Ele deixa a segurança da nave e desce até a superfície do monólito, que se revela um portal interdimensional capaz de subverter a configuração do espaço-tempo.

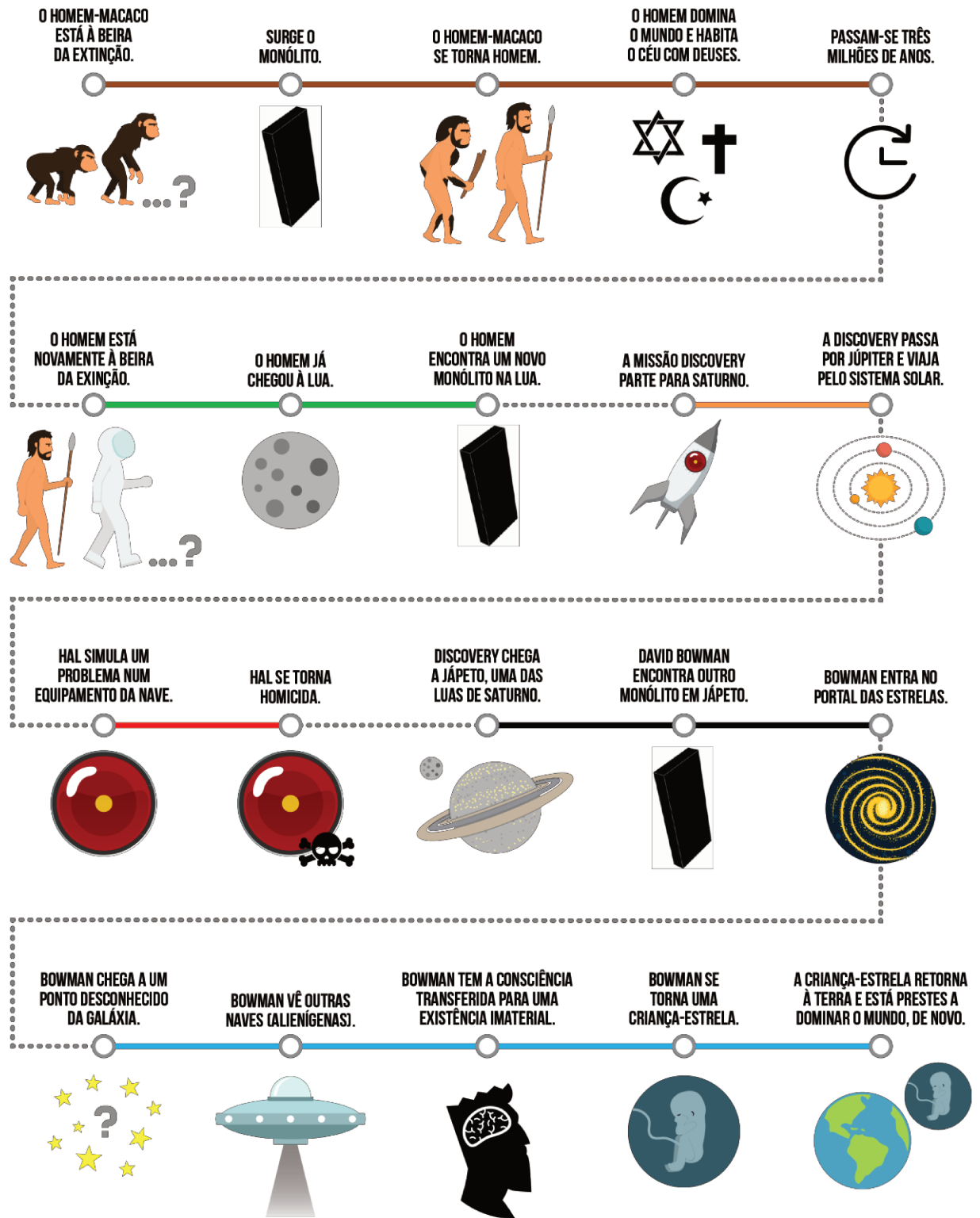
Por meio do portal, Bowman chega a um ponto desconhecido da galáxia. Ele confirma a existência de outras formas de vida, pois presencia naves de procedência não humana. Ele é conduzido então a um ambiente que simula a vida na Terra, orbitando uma estrela desconhecida. Ali sua consciência é drenada de seu corpo e transferida a uma forma de vida imaterial, que assume a forma de uma criança num útero, uma criança-estrela. Com poderes divinos, a criança-estrela viaja pelo espaço-tempo e retorna à Terra. Um míssil termonuclear é disparado de algum ponto da Terra, rumo a outro ponto. Com a força do pensamento, a criança-estrela interrompe o míssil. Mais uma vez, o homem (em sua nova constituição) tem o potencial de ser “senhor do mundo”.

Esse enredo, em seis partes (cada uma correspondente a um parágrafo da síntese prévia) pode ser sintetizado no esquema da próxima página, desenvolvido para este projeto em particular.

O infográfico foi criado de modo a separar o enredo por partes, conforme o livro (cada uma das divisões destacada numa cor respectiva: marrom, verde, laranja, vermelho,

preto e azul). Ícones foram criados para representar cada um dos pontos do enredo destacados na síntese – a menção a “deuses”, por exemplo, foi representada com os símbolos das religiões judaica, cristã e muçulmana, e foram usados, também, ícones para emular elementos significativos de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, como o monólito, o olho vermelho de Hal e a criança-estrela. Esses artifícios visuais têm como objetivo facilitar a compreensão dessa síntese, necessária no decorrer da análise.

Figura 12: Síntese do enredo de *2001: Uma Odisseia no Espaço*



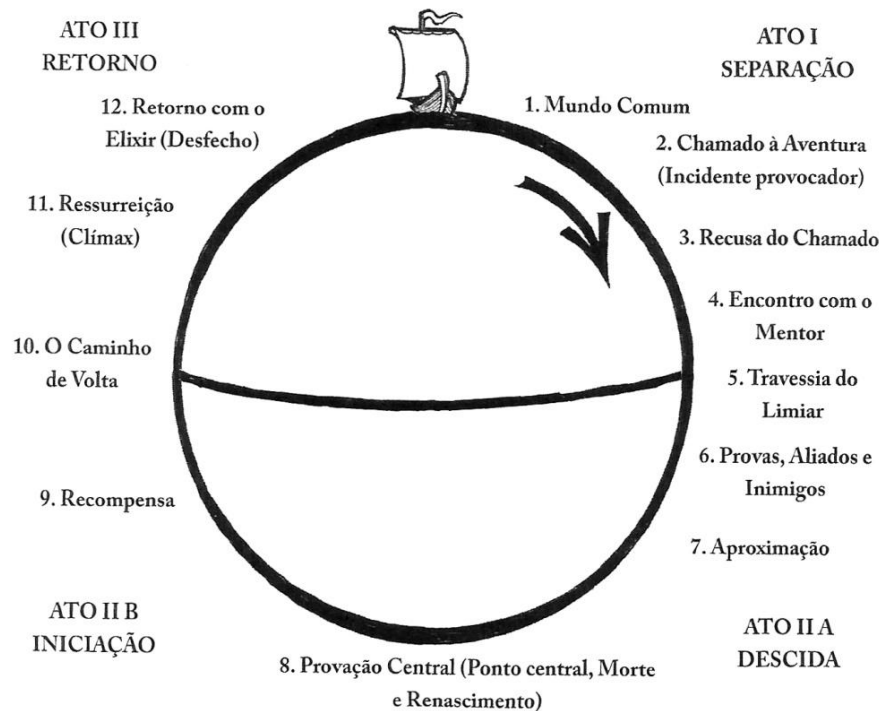
Fonte: Profeta (2015); elaboração para este projeto

3.3.2 Segundo movimento: os conflitos

Narrativas são encadeamentos lógicos de acontecimentos, de uma situação inicial a uma situação final. O que move as narrativas adiante são as mudanças que acontecem ao longo do caminho, as rupturas em dadas situações estáveis, que levam de uma a outra situação. A narratividade, segundo Motta (2007, p.19), é justamente essa “qualidade de descrever algo enunciando uma sucessão de estados de transformação.”

O mesmo autor, em trabalho anterior, chamou de conflitos os pontos da narrativa em que se dá a transformação. Os conflitos, para ele, são elementos equivalentes às funções na análise da narrativa literária, “o núcleo básico da progressão narrativa” ou as “ações levadas a cabo por personagens que desempenham um papel funcional na história”. Em torno dos conflitos, afirma que “gravita tudo o mais na narrativa. São os conflitos que abrem o espaço para as novas ações, seqüências e episódios, que prolongam e mantêm a narrativa viva.” (MOTTA, 2005, p. 6)

Diferentes autores identificaram funções literárias díspares ao longo do tempo, de modo que seu número total varia dependendo do referencial teórico utilizado. Vogler (2015), ao descrever a Jornada do Herói, elencou as seguintes delimitações nessa estrutura genérica das narrativas (ver figura na seqüência). Elas estão dispostas nos quatro atos representados na Jornada do Herói (Separação, Descida, Iniciação e Retorno) e representam os pontos de transformação das narativas.

Figura 13: A Jornada do Herói

Fonte: VOGLER, 2015, p. 47

Assim, nessa concepção, temos 12 pontos de transformação com papéis funcionais no desenvolvimento da história:

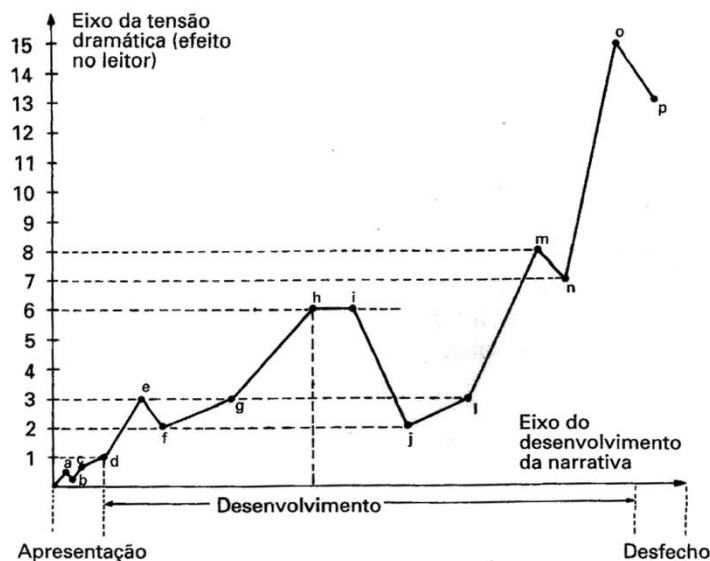
1. Heróis são introduzidos no MUNDO COMUM, onde
2. recebem o CHAMADO À AVENTURA.
3. Ficam RELUTANTES no início ou RECUSAM O CHAMADO, mas
4. são incentivados por um MENTOR a
5. CRUZAR O PRIMEIRO LIMIAR, e entram no Mundo Especial, onde
6. encontram PROVAS, ALIADOS E INIMIGOS.
7. Aproximam-se da CAVERNA SECRETA, cruzando um segundo limiar
8. onde passam pela PROVAÇÃO.
9. Tomam posse da RECOMPENSA e
10. são perseguidos no CAMINHO DE VOLTA ao Mundo Comum.
11. Cruzam o terceiro limiar, vivenciam uma RESSURREIÇÃO e são transformados pela experiência.
12. RETORNAM COM O ELIXIR, uma bênção ou tesouro para beneficiar o Mundo Comum. (VOGLER, 2015, pp. 57-58)

Nesses estágios, aplicáveis à grande parte das narrativas, a tensão é distribuída em diferentes gradações, de modo a administrá-la para que as dosagens aumentem a cada ponto de conflito.

Assim, numa estrutura mais tradicional, a tensão pode ser mínima nos segmentos narrativos iniciais, quando temos a **apresentação** da história. A tensão certamente subirá quando ficar configurado qual [...] **trama** que será desenvolvida (o **nó da intriga**). Cada **complicação** da história também poderá trazer maior tensão ao leitor. Dessa forma, no gráfico, teremos pontos de alta ou baixa tensão, confluindo o desenvolvimento da história para o ponto de mais alta tensão, o **clímax**. Em seguida, a tensão cai no **desfecho**. (ABDALA JUNIOR, 1995, p. 36)

A tensão pode ser representada graficamente, como no infográfico abaixo, em que os pontos destacados pelo autor estão representados nos picos *e*, *h*, *m* e *o*:

Figura 14: Gráfico de tensão narrativa



Fonte: ABDALA JUNIOR, 1995, p. 37

Dessa forma, com base nos estágios previstos por Vogler (2015) e no gráfico de Abdala Junior (1995), a narrativa ficcional do livro *2001: Uma Odisseia no Espaço* foi, neste movimento, analisada quanto aos seus conflitos. Alguns dos pontos de transformação estão

ausentes, duplicados ou tiveram suas posições alteradas em relação ao original, o que não configura um problema, uma vez que...

A Jornada do Herói é uma estrutura esquelética que deve ser preenchida com detalhes e surpresas da história individual. A estrutura não deve chamar atenção, tampouco ser seguida com tanta precisão. [...] Os estágios podem ser excluídos, acrescentados e drasticamente embaralhados sem perder em nada sua força. A importância está nos valores da Jornada do Herói. (VOGLER, 2015, p. 58)

No caso de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, esses pontos de transformação da Jornada do Herói são os seguintes:

1a. Mundo comum: capítulos 7 (Voo especial) a 10 (Base Clavius), o mundo que se conhece é um planeta Terra à beira do colapso pela ameaça de uma guerra nuclear, a escassez de alimentos e o excesso de contingente populacional. Os EUA e a União Soviética ainda são potências. Viagens a uma estação orbital internacional e à lua são uma realidade. O nível de tensão é baixo.

Nesta análise, considerou-se que a *Parte Um (Noite Primitiva)*, em que se conta a história d'Aquele-que-Vigia-a-Lua, é uma espécie de prólogo, o que o exclui da análise da narrativa com base na Jornada do Herói. Esse prólogo, no entanto, tem uma importante função estratégica, uma vez que demarca o caráter cíclico de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, à medida que percebemos, enquanto leitores, que a estrutura da história se repete.

2. Chamado à aventura (incidente provocador): capítulos 11 (Anomalia) a 14 (Os ouvintes), a espécie humana (ainda sem um protagonista definido) descobre o monólito negro na superfície da lua, o A.M.T.-1. O monólito emite um sinal para Saturno. Aumenta a tensão, conforme o personagem do dr. Floyd reflete sobre tudo o que está para mudar com aquela descoberta.

3. Recusa ao chamado: não está presente.

4. Encontro com o Mentor: o primeiro encontro com o Mentor, arquétipo representado pela A.M.T.-1, acontece entre os capítulos 11 (Anomalia) a 14 (Os ouvintes). O Mentor literalmente aponta o caminho para a jornada que se há de empreender. O nível de tensão sobe.

1b. Mundo comum (novamente): Também há elementos do mundo comum nos capítulos de 15 (Discovery) a 20 (O mundo dos deuses), em que o protagonista David Bowman é apresentado. O nível de tensão é relativamente baixo.

Como veremos na sequência, há controvérsias se David Bowman é, de fato, o protagonista de *2001: Uma Odisseia no Espaço*. Pela maioria dos argumentos, ele pode ser considerado, uma vez que é o ponto focal com o qual nós, leitores, nos relacionamos durante a maior parte da narrativa. Contudo, de um modo mais abrangente (e como veremos na próxima seção), o homem (enquanto espécie humana) pode ser considerado o grande protagonista da narrativa, assumindo várias faces: primeiramente Aquele-que-Vigia-a-Lua e, depois, Bowman, antes de virar a criança-estrela.

5. Travessia do primeiro limiar: capítulo 20 (O mundo dos deuses); possivelmente o primeiro limiar é representado pela travessia de Júpiter, o último planeta antes do destino final da Discovery, que é Saturno. Esse é, também, o destino final do protagonista. Atravessar Júpiter representa uma passagem rumo ao desconhecido.

6. Provas, Aliados e Inimigos: nos capítulos de 21 (Festa de aniversário) a 37 (Experiência), a tensão começa a subir gradativamente conforme vão surgindo os defeitos na nave. À medida em que a desconfiança de Bowman em relação a Hal cresce, aumenta também a pressão psicológica. Bowman percebe pequenas alterações no padrão de comunicação de Hal. O ápice de tensão acontece nos capítulos 26 (Diálogo com Hal), quando Hal abre as comportas de ar da nave (**6a**), e 28 (No vácuo) (**6b**), quando Bowman “mata” Hal, desconectando um a um os blocos que compõem o seu cérebro eletrônico. Nos capítulos seguintes, o nível de tensão cai novamente.

7. Aproximação da caverna secreta: capítulos de 38 (A sentinela) a 43 (Inferno), a tensão volta a subir conforme a nave se aproxima de Jápito (**7a**), a lua de Saturno que abriga um portal interestelar para uma dimensão desconhecida, a versão da “caverna secreta” de *2001: Uma Odisseia no Espaço*. Tipicamente, a imagem da caverna secreta representa o ato de cruzar um *point of no return* – um ponto a partir do qual não se pode voltar atrás. Bowman o cruza efetivamente no capítulo 40 (Saída) (**7b**), quase no fim da narrativa, de 47 capítulos.

8. Provação central (ponto central, morte e renascimento): eventualmente, pode-se considerar *2001: Uma Odisseia no Espaço* como uma história anticlimática. Isso porque o protagonista não está enfrentando um grande inimigo senão o desconhecido. A força

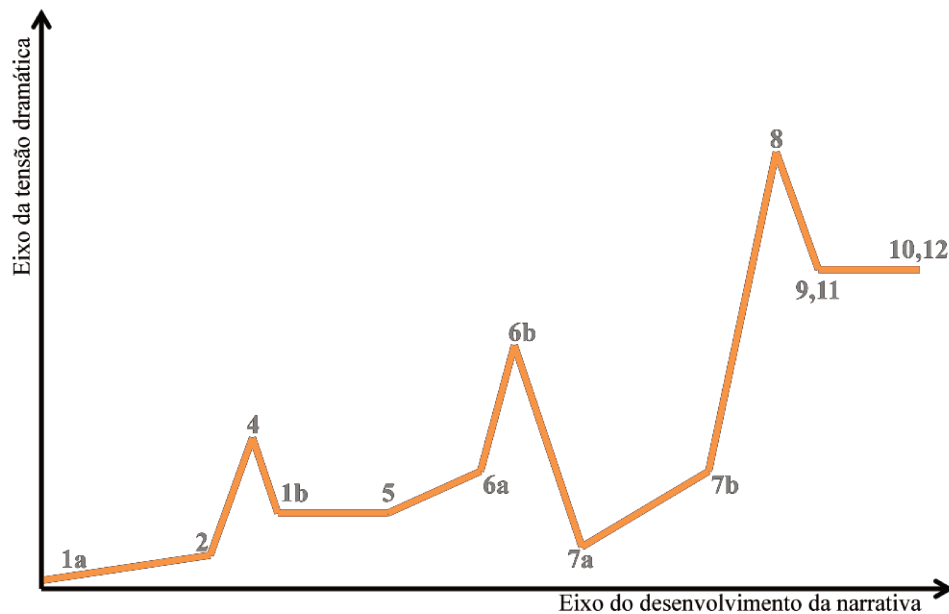
que ele enfrenta não é antagonica, mas demasiadamente poderosa para que possa lhe infligir qualquer resistência, de modo que sua ação diante dela se resume à pura resignação, ao menos até que ele se torna a criança-estrela. Contudo há uma provação, no sentido de que a provação “é o momento crucial numa história, pois é aquele em que o herói corre o risco de morrer, ou parece morrer, para que, em seguida, venha a renascer. É a principal fonte de magia do mito heroico.” (VOGLER, 2015, p. 54) Esse renascimento pode ser literal ou não. No caso de Bowman, trata-se de um renascimento literal, uma vez que, no capítulo 45 (Recapitulação), ele tem sua consciência transferida para uma entidade amorfa e transcendental, ainda que, como leitores, não saibamos o que será dele. Há uma certa tensão psicológica envolvida, mesmo que não tenhamos fortemente por sua segurança. Completa-se o devir do personagem.

9. Recompensa e 11. Ressurreição: capítulo 46 (Transformação), Bowman ganha como recompensa poderes divinos, uma nova fase evolutiva para a espécie humana, incorpórea, feita de pura energia. Ele literalmente ressuscita em outra forma.

10. Caminho de volta e 12. Retorno com o elixir: capítulos 46 (Transformação) e 47 (Criança-Estrela), Bowman retorna à Terra, o mundo comum, mas sua nova forma tem poderes divinos. Ele próprio é o elixir. Ele impede um míssil nuclear de iniciar uma guerra e contempla a Terra, decidindo o que fazer.

Adaptando o gráfico de tensão narrativa de Abdala Junior, tem-se a seguinte configuração para *2001: Uma Odisseia no Espaço*:

Figura 15: Gráfico de tensão narrativa de 2001: Uma Odisseia no Espaço



Fonte: Profeta (2016); elaboração para este projeto

Os pontos de conflito identificados com base na Jornada do Herói aparecem destacados no gráfico conforme o nível de tensão e a posição em que surgem no desenvolvimento cronológico da narrativa. Os pontos **4**, **6b** e **8** são momentos narrativos em que a incerteza cresce: respectivamente, não se sabe aonde a jornada vai levar, não se sabe se Bowman vai sobreviver à tentativa de homicídio de Hal e, depois, não se sabe se Bowman vai sobreviver à transmutação de sua consciência. É da incerteza que vem a tensão. Essa tensão sempre cai ou se estabiliza nos pontos subsequentes, quando deixamos de temer pelo destino do personagem. Naturalmente, suas posições têm caráter meramente ilustrativo (e jamais correspondentes numéricos). Esse é mais um exercício intelectual de representar graficamente uma percepção deste pesquisador que vos escreve do que uma representação fidedigna do ponto de vista matemático.

3.3.3 Terceiro movimento: os personagens (funções literárias)

Personagens literários podem ser catalogados de acordo com as funções que desempenham no desenvolvimento de uma narrativa. Desde as tradicionais narrativas míticas,

alguns padrões de personalidade vêm sendo tão assimilados pelos mais diversos personagens, nos mais diversos gêneros, que autores como o psicólogo suíço Carl C. Jung elencaram os padrões mais recorrentes. A esses padrões, Jung deu o nome de *arquétipos*, designando “padrões de personalidade que são uma herança compartilhada da raça humana.” (VOGLER, 2015, p. 61) Esses arquétipos, curiosamente, parecem imutáveis tanto do ponto de vista cultural quanto cronológico, o que levou Jung a defender que tais padrões são uma constante no inconsciente coletivo – e não criações arbitrárias conscientes dos narradores.

Vogler (2015), com base nos amplos estudos arquetípicos de Jung, identificou os oito arquétipos que ocorrem com mais frequência: *o herói, o mentor, o guardião do limiar, o arauto, o camaleão, a sombra, o aliado e o pícaro*. Esses não são os únicos arquétipos possíveis, mas muitas das demais possibilidades, em essência, são variações dos oito principais padrões básicos de personalidade. O autor acrescenta ainda que, ocasionalmente, determinados personagens assumem características de dois ou mais arquétipos em diferentes momentos de uma mesma narrativa, de modo que as qualidades arquetípicas não são limitantes ou excludentes, mas funcionam, do ponto de vista estruturador, como funções literárias para que a narrativa possa funcionar e fluir.

O conceito do arquétipo é uma ferramenta indispensável para entender o objetivo e a função dos personagens em uma história. A compreensão do arquétipo que um personagem específico expressa pode ajudar a determinar se o personagem está fazendo sua parte a contento na história. (VOGLER, 2015, p. 62)

Em *2001: Uma Odisseia no Espaço*, os principais personagens são: **1)** o cosmonauta David Bowman, ser humano, capitão da Discovery, indubitavelmente o herói que assume o papel de protagonista da narrativa; **2)** o símio identificado como Aquele-que-Vigia-a-Lua, protagonista do prólogo; **3)** o computador Hal 9000, a inteligência artificial que funciona como sistema nervoso da nave e entra na narrativa como aliada e termina como antagonista; e, de certa forma, **4)** a inteligência extraterrestre que serve à humanidade ora como arauto ora como mentora, que assume vários nomes no decorrer da narrativa (ouvintes, deuses, sentinelas) e que é representada, fisicamente, por meio dos diferentes monólitos que surgem no caminho da humanidade, identificados como a Nova Rocha, a A.M.T.-1 e Portal das Estrelas.

Figuras 16, 17, 18 e 19: Personagens de 2001: Uma Odisseia no Espaço



Da esquerda para a direita: David Bowman (1), Aquele-que-Vigia-a-Lua (2), Hal 9000 (3) e um dos monólitos (na forma da Nova Rocha) (4), conforme representados na versão cinematográfica de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, dirigida por Stanley Kubrick e lançada em 1968 pela MGM.

Fonte: 2001 (DVD)

Os personagens

1) David Bowman

Formado em Astronáutica Geral, o Primeiro Capitão da Discovery é um generalista, com o equivalente a dois ou três diplomas universitários e, ainda assim, ávido por conhecimento (ver capítulo 17 no resumo). Após o confronto com Hal, Bowman se vê sozinho numa missão que consumirá um tempo considerável de sua vida – na verdade, tudo o que resta de sua vida humana – e da qual ele não voltará da mesma forma como partiu. Ele enfrenta todas as adversidades da jornada – a tentativa de homicídio por parte de Hal, as dificuldades técnicas para manter a nave funcional, a solidão, o medo do desconhecido – e recebe, também, toda a recompensa por ter empreendido a jornada em si – o conhecimento, a transcendência para uma existência não material, a possibilidade de viajar no espaço-tempo. De modo bastante literal, por tudo isso, Bowman assume o papel arquetípico de herói de *2001: Uma Odisseia no Espaço*.

Em termos psicológicos, o arquétipo do Herói representa o que Freud chamou de ego – a parte da personalidade que se separa da mãe, que se considera distinto do restante da humanidade. Em última instância, o Herói é aquele que pode transcender as fronteiras e ilusões do ego, embora, a princípio, o Herói seja completamente ego: o eu, o escolhido, aquela identidade pessoal que se considera à parte do restante do grupo. A jornada de muitos Heróis é a história dessa separação da família ou da tribo, equivalente ao sentimento de separação da mãe que tem a criança. (VOGLER, 2015, pp. 67-68)

Curiosamente, o próprio Clarke, no capítulo 10 do livro *2001: Uma Odisseia no Espaço*, refere-se ao planeta Terra como uma mãe que logo terá de se despedir dos filhos. Bowman, como o cosmonauta a ir mais longe do que qualquer outro homem jamais foi, despediu-se de sua “mãe”, de sua “família” e de sua “tribo” – ou seja, da própria humanidade, tanto no sentido de todo o corpo de pessoas que ocupam o planeta como no sentido de condição existencial. Ao fim, ele transcende fronteiras e ilusões, tornando-se uma espécie de deus, e é especialmente curioso que a figura do herói seja, do ponto de vista freudiano, associada à imagem de uma criança, pois Bowman assume *literalmente* a forma de uma criança no capítulo 45.

Figura 20: Criança-estrela



Fonte: 2001 (DVD)

Em termos de funções dramáticas na narrativa, Bowman assume todas aquelas descritas por Vogler (2015) para o arquétipo do herói: identificação do público, crescimento, ação, sacrifício e necessidade de lidar com a morte.

No primeiro quesito (identificação do público), desde que passa a fazer parte da narrativa no capítulo 15 (p. 125 na edição brasileira considerada para este estudo), Bowman é o principal ponto focal do leitor para entender e vivenciar o mundo que se desbrava à sua frente – à exceção de um ou outro capítulo, como aqueles em que o foco recai sobre Hal (16 e 27) ou sobre a perspectiva do Portal das Estrelas (38 e 40).

Crescimento, como a segunda função dramática, é a qualidade de quem cresce ou amadurece no decorrer da narrativa. “Às vezes, [...] é difícil dizer quem é o personagem principal, ou quem deveria sê-lo. Não raro, a melhor resposta é: aquele que aprende ou cresce mais no decorrer da história.” (VOGLER, 2015, p. 69) Indubitavelmente, Bowman é o personagem que passa por mais transformações em *2001: Uma Odisseia no Espaço*, tanto do ponto de vista intelectual, enquanto ele amadurece suas ideias a respeito do universo a bordo da Discovery, quanto (meta)físico, chegando ao ápice de se transformar, literalmente, numa nova forma de existência.

Quanto à terceira função dramática, que é o grau de atividade do personagem, Bowman desempenha durante boa parte dos dois terços da narrativa que ele protagoniza um alto nível de atividade, seja ela descrita como atividades fisicamente desempenhadas, como todos os esforços de reconstrução da nave depois do desligamento de Hal (no capítulo 31), ou como exercícios intelectuais (suposições, relativizações etc.), como as conjecturas a respeito de como seria a vida alienígena (no capítulo 32).

Já no que diz respeito ao quarto e ao quinto quesito (sacrifício e lidando com a morte), deve-se frisar que Bowman sacrifica a própria existência e a vida de seu corpo físico em prol de um novo nível de evolução para a espécie humana, tornando-se uma criança-estrela (nos capítulos 45 e 46).

Ainda que não tenha embarcado voluntariamente numa missão para encontrar uma inteligência alienígena, uma vez que Bowman não estava ciente desde o princípio do objetivo de sua missão (ao contrário de Hal e dos astronautas em hibernação), ele assume o objetivo da missão como seu, logo que as circunstâncias não lhe deixam outra alternativa, empreendendo a jornada até o fim. Do ponto de vista da relação de Bowman com sua sociedade, ele assume o típico papel do que Vogler (2015) chama de “herói gregário”, aqueles que são parte de um grupo (no caso, toda a civilização humana terrestre) e dele se separam: “esses personagens são parte de uma sociedade no início da história, e sua jornada os leva a uma terra desconhecida longe de casa.” (VOGLER, 2015, p. 75)

2) Aquele-que-Vigia-a-Lua

Aquele-que-Vigia-a-Lua é um homem-macaco, como Clarke chama a espécie de homínídeos selecionada pela Nova Rocha, a qual viria a se tornar o *homo sapiens* como nos

conhecemos hoje, no decorrer de milhões de anos. Aos 25 anos de idade, Aquele-que-Vigia-a-Lua já viveu mais do que a média de sua espécie e, entre os seus iguais, ele é um espécime promissor – ele é um dos homens-macacos cujos testes com a Nova Rocha prosseguem nas noites seguintes ao seu aparecimento (ver capítulo 3), ele é o primeiro homem-macaco a demonstrar o estímulo de matar um javali (o que abriria um novo e amplo leque de possibilidades para o homem no planeta Terra), ele mata o leopardo que massacrava os seus iguais e é ele quem lidera o ataque aos Outros, marcando a supremacia de seu clã perante os demais homínídeos que se desenvolviam no planeta. Há também nas ações d'Aquele-que-Vigia-a-Lua um importante efeito poético: ele tenta, sem sucesso, tocar a Lua com as mãos (ver capítulo 1) e atribui sua incapacidade ao fato de não ter encontrado uma árvore que fosse alta o suficiente – desejo que será suprido posteriormente quando o homem alcançar a Lua, fato ao qual há uma referência direta no capítulo 9 do romance.

Do primeiro ao quinto capítulo de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, Aquele-que-Vigia-a-Lua é o ponto focal da experiência do leitor na África ancestral. Dessa identificação com o público, do crescimento pelo qual o personagem passa no prólogo e do fato de ser ele quem empreende grande parte da ação durante esse trecho da narrativa, poderia advir um forte argumento a posicionar Aquele-que-Vigia-a-Lua como o herói dessa sequência, ainda que David Bowman seja, indubitavelmente, o herói principal do romance.

É importante mencionar ainda que a última referência que se faz Àquele-que-Vigia-a-Lua nessa primeira parte da obra é uma espécie de título utilizado para descrevê-lo: “o senhor do mundo” (palavras essas que, no último capítulo, serão utilizadas mais uma vez, como se verá adiante).

No capítulo seguinte, de número 6, há a transição do prólogo para a parte 2 de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, em que a A.M.T.-1 é descoberta na Lua (trecho de oito capítulos protagonizados pelo dr. Heywood Flod). Nesse sexto capítulo, há um salto temporal que perpassa três milhões de anos de evolução do homem, e Aquele-que-Vigia-a-Lua deixa de ser efetivamente o ponto focal da narrativa. São as suas ações, contudo, que repercutem em toda a história da humanidade, de modo que Aquele-que-Vigia-a-Lua, longe de ser um personagem individual, pode ser compreendido como uma representação do próprio *homo sapiens* enquanto espécie em sua manifestação germinal.

David Bowman, a partir do capítulo 15, assume a lacuna deixada por Aquele-que-Vigia-a-Lua, dando sequência à busca da humanidade por conhecimento e, em última instância, por um novo degrau evolutivo. Aquele-que-Vigia-a-Lua e David Bowman (com um breve interlúdio de Heywood Floyd) funcionam, dessa maneira, como *um único personagem* – eles são a espécie humana como um único herói metafórico, numa Jornada do Herói (para usar o termo cunhado por Joseph Campbell) com duração de três milhões de anos. É por isso que, 41 capítulos depois, Clarke descreve Bowman da mesma maneira que havia descrito Aquele-que-Vigia-a-Lua: “senhor do mundo”. A repetição dessa descrição funciona como um recurso paralelístico que indica que Bowman e Aquele-que-Vigia-a-Lua têm uma relação intrínseca (ou seja, eles são em essência o mesmo personagem) e que os incidentes que eles protagonizam são, de forma bastante correlata, divisores de águas na evolução da humanidade de igual peso (ou seja, eles cruzam os limiares *homem-macaco-ser humano* e *ser humano-deus*).

3) Hal 9000

Hal 9000 (ou “computador de programação Heurístico-ALgorítmica”) é o sexto membro da tripulação da Discovery, e ele não é humano, mas um cérebro artificial que funciona como sistema nervoso da nave. Tampouco, ele tem um corpo físico propriamente dito – ele é composto de uma série de sistemas independentes e interligados, o que o torna uma entidade quase onipresente a bordo, onisciente por meio de uma série de monitores espalhados pelos cômodos da nave. Sua função primária é manter os astronautas hibernados vivos, mas ele é capaz, também, de controlar todas as funções da nave, de modo automático e muito eficiente devido à sua capacidade de processamento muito superior ao cérebro humano. Na narrativa de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, a primeira função assumida por Hal é a de aliado.

Os heróis em jornada podem precisar de um companheiro de viagem, um ALIADO que possa cumprir uma variedade de funções necessárias [...]. É útil ter alguém para realizar tarefas, levar mensagens ou reconhecer locais. É conveniente que o herói disponha de uma pessoa com quem possa conversar, revelar sentimentos humanos ou questões importantes da trama. (VOGLER, 2015, p. 117)

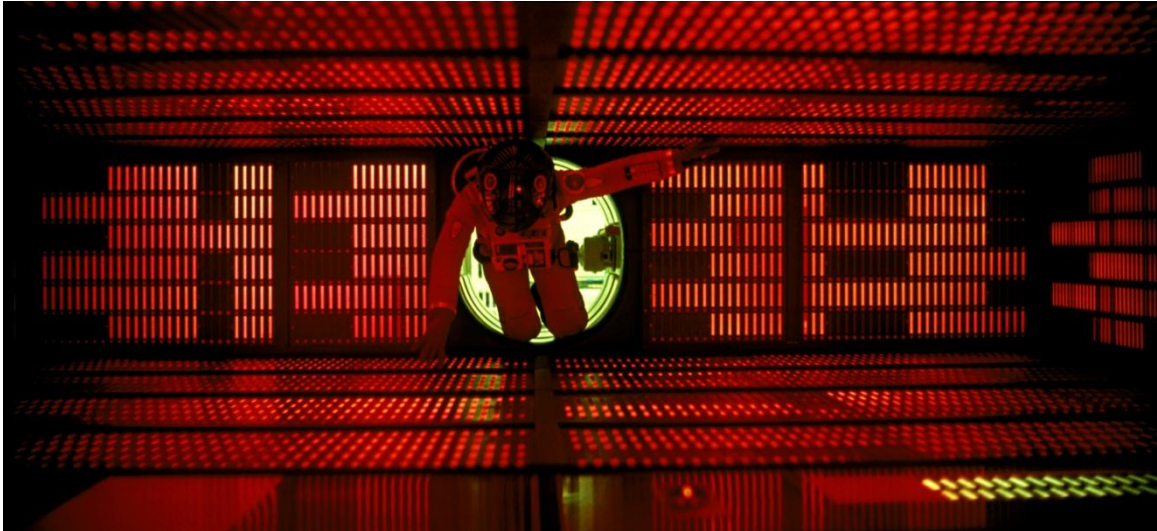
Essas são funções que Hal desempenha a contento, monitorando os sistemas da Discovery, cuidando para que a antena de comunicação esteja sempre apontada para a Terra e, inclusive, cuidando do moral da tripulação – quando ele joga xadrez com David Bowman, por exemplo, sua programação prevê que ele vença deliberadamente apenas 50% das partidas, ainda que do ponto de vista intelectual ele fosse capaz de vencer todas. Por outro lado, ainda que superior a Bowman e os outros cosmonautas sob muitos aspectos, Hal é incapaz de sentimentos como a nostalgia e também, curiosamente, de lidar com conceitos humanos simples, como o de “dormir” (que ele considera como o equivalente à morte) e com a própria culpa.

O que Hal sente como “culpa” é uma mistura de imperfeição e de erro, por ser obrigado a ocultar de David Bowman e de Frank Poole o verdadeiro objetivo da missão secreta que eles empreendem. Assim, sua consciência artificial é de certa forma consumida por essa culpa sintética. Hal passa a compreender que ele, em vez dos cosmonautas, é o membro mais apropriado da tripulação para cumprir o objetivo e, assim, torna-se homicida, procurando livrar-se daqueles que até então eram seus companheiros. Ao fazê-lo, Hal deixa de ser um aliado para enquadrar-se num outro padrão arquetípico: a sombra, ou a força opositiva com a qual o herói, em certo momento, precisa lidar para cumprir sua jornada.

A face negativa da Sombra nas histórias é projetada nos personagens que chamamos de vilões, antagonistas ou inimigos. Vilões e inimigos em geral dedicam-se à morte, destruição ou derrota do herói. Antagonistas podem não ser tão hostis – podem ser Aliados que estão atrás do mesmo objetivo, mas que discordam das táticas do herói. (VOGLER, 2015, pp. 111-112)

Curiosamente, muitos personagens que assumem a função de aliados têm características bastante semelhantes, do ponto de vista da função literária, àqueles que se caracterizam como sombras, pois ambos, segundo Vogler (2015), representam qualidades não expressas do herói. Hal, por exemplo, ainda que compartilhe das intenções de suas contrapartes humanas e seja claramente um antagonista, não é propriamente um vilão.

Figura 21: Bowman reinicia o cérebro eletrônico de Hal



Fonte: 2001 (DVD)

Do ponto de vista do encadeamento de acontecimentos em *2001: Uma Odisseia no Espaço*, Hal tem, também, um papel fundamental, que é o de deixar Bowman sozinho a bordo da Discovery, depois que ele é obrigado a reiniciar o seu cérebro eletrônico. Esse cenário lhe permite tornar-se contemplativo e verdadeiramente assumir o sacrifício ao qual ele se destina. Essa é, do ponto de vista dramático, uma função típica dos personagens que adquirem no decorrer da narrativa as qualidades desse arquétipo – “A função da Sombra no drama é desafiar o herói e lhe dar um oponente digno de ser combatido. As Sombras criam conflito e revelam o melhor de um herói ao deixá-lo numa situação de ameaça à vida.” (VOGLER, 2015, p. 112)

4) Monólito(s)

A figura do monólito aparece pela primeira vez logo no segundo capítulo, recebendo o nome de Nova Rocha. Trata-se de um bloco de pedra transparente como cristal, que sonda as mentes dos homens-macacos, mapeia seus corpos, estuda suas reações e avalia o potencial da espécie. Logo nessa primeira aparição, o monólito assume características arquetípicas mistas de arauto e mentor.

Os arautos são arquétipos que “apresentam desafios e anunciam a iminência de mudanças significativas” (VOGLER, 2015, p. 97), que surgem, normalmente, no primeiro ato

das narrativas para mudar a condição de equilíbrio do protagonista, chamando-o à mudança e quebrando o *status quo*. “Os Arautos trazem motivação, oferecem ao herói um desafio e põem a história em movimento. Alertam o herói (e o público [ou leitor]) que a mudança e a aventura estão a caminho.” (VOGLER, 2015, p. 98) No caso de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, a própria espécie humana (ora representada por Aquele-que-Vigia-a-Lua, ora por David Bowman) é chamada à mudança e, em ambos os casos, os homens passam a ser os novos “senhores do mundo”, galgando um degrau mais elevado na escala evolutiva.

Assim, como a Nova Rocha, os outros monólitos encontrados no decorrer da narrativa – na Lua, sob o nome de “Anomalia Magnética de Tycho-Um” ou A.M.T.-1; em Júpiter, satélite de Saturno, sob o nome de A.M.T.-2 ou Portal das Estrelas; dentro do quarto de hotel emulado que orbita o sol vermelho, em algum ponto de espaço – têm, também, a função de arautos, funcionando como emissários de uma inteligência alienígena.

Mas os monólitos não são apenas emissários; eles têm também, desde o princípio (ver capítulo 2) ações bastante efetivas sobre a psique e o genoma dos homens, alterando seus cérebros e seus comportamentos. Por fim, o último monólito com o qual o herói se depara muda a própria constituição (meta)física do ser humano, tornando-o uma criança-estrela, ou, em outras palavras, uma entidade que transcende as limitações da matéria. Ao fazê-lo, nesses dois momentos, os monólitos assumem a função de mentores: aqueles que ensinam, protegem e direcionam os heróis, concedendo-lhes também algum presente de natureza extraordinária – no caso de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, o presente é a própria evolução. Outros mentores clássicos citados por Vogler (2015) são o mago Merlin, mentor do rei nos contos arturianos; a Fada Madrinha, mentora da Cinderela na fábula da Gata Borralheira; e o próprio Deus cristão, mentor de Adão no Jardim do Éden, nas narrativas bíblicas.

A palavra “Mentor” vem da *Odisseia* de Homero. Um personagem chamado Mentor guia o jovem herói, Telêmaco, em sua Jornada do Herói. De fato, é a deusa Atena quem ajuda Telêmaco ao assumir a forma de Mentor [...]. Os Mentores sempre falam na voz de um deus ou são inspirados por sabedoria divina. (VOGLER, 2015, pp. 79-80)

Em *2001: Uma Odisseia no Espaço*, os seres extraterrestres que os monólitos representam são, em vários momentos, referenciados como deuses: no capítulo 6, em que é descrito o salto temporal de três milhões de anos, quando chega o ponto em que a espécie humana “inventa” a religião, o homem “povo o céu com deuses”, “de forma não toda

imprecisa”, nas palavras de Clarke; no capítulo 12, Heywood Floyd compara o monólito à caixa de Pandora, um artefato que, segundo a mitologia grega, havia sido criado pelos deuses; e o capítulo 20, que marca a transição de Júpiter para Saturno, é intitulado “O mundo dos deuses”. Nesses (e em outros momentos), o autor flerta com a denominação “deus” para entidades que nunca chegam a receber um nome oficial e que, indubitavelmente, são superiores ao homem em vários aspectos.

Por fim, uma outra característica comum no arquétipo do mentor é a representação de uma aspiração do herói:

A figura do Mentor, seja a dos sonhos, a dos contos de fadas, a dos mitos ou a dos roteiros, representa as maiores aspirações do herói. Ela simboliza o que o herói pode se tornar se persistir na Estrada dos Heróis. Mentores quase sempre são ex-heróis que sobreviveram às provações da vida e agora repassam seu conhecimento e sabedoria. (VOGLER, 2015, p. 80)

No capítulo 32, quando David Bowman está conjecturando a respeito de como seria uma espécie alienígena, considera-se os estágios pelos quais uma espécie, em teoria, poderia passar: em algum momento, essas criaturas poderiam ter corpos mistos de partes orgânicas e inorgânicas, depois assumir existências eletrônicas para enfim, se libertar da matéria. Qualquer coisa além disso, diz Clarke, só poderia ser chamado de Deus. Cinco capítulos depois, o leitor de *2001: Uma Odisseia no Espaço* é finalmente apresentado à história dos criadores dos monólitos, confirmando as conjecturas de Bowman: um dia esses extraterrestres já tinham sido criaturas de carne e osso, mas eles aprenderam a armazenar seu conhecimento na estrutura do espaço-tempo e se tornaram criaturas de radiação, sem corpos físicos. Seus poderes são descritos por Clarke como “divinos” (ver capítulo 37), mas eles não se esqueceram jamais de como começaram suas jornadas. Dessa maneira, os monólitos realmente representam, como mentores, algo que o herói – como vimos, o próprio ser humano – pode vir a se tornar se empreender a jornada até o fim.

3.3.4 Quarto movimento: as estratégias comunicativas

Uma vez que toda narrativa pressupõe um narrador consciente, que ordena (e hierarquiza) os acontecimentos narrados, é impossível desconsiderar o seu caráter argumentativo – um encadeamento lógico que, no decorrer de seu desenvolvimento, leva a

uma conclusão. “Quem narra tem sempre algum propósito ao narrar: nenhuma narrativa é ingênua” (MOTTA, 2005, p. 9), o que quer dizer que, ao mediar os acontecimentos por meio da linguagem, o narrador o faz propositalmente, jamais por acidente.

Nem sempre os narradores o fazem de forma perniciosa, vale ressaltar; é até mesmo plausível supor que, eventualmente, algumas das decisões que se toma sejam mais frutos da convenção do que de uma opção criteriosa por uma entre muitas alternativas. A questão é que, mesmo que sejam oriundas de uma convenção, as narrativas simplesmente precisam de um agente pensante para estruturá-las.

Esses agentes, os narradores, podem ser aparentes, referindo-se a si mesmos abertamente na primeira pessoa, ou podem se esconder por meio de uma série de artifícios de linguagem – usando exclusivamente verbos na terceira pessoa em vez da primeira, usando verbos impessoais (como *haver* com sentido de “existir”, que se conjuga sempre na terceira pessoa), ou ainda indeterminando o sujeito por meio de verbos seguidos da partícula apassivadora *se* (*acredita-se*, *faz-se* etc.), apenas para citar algumas maneiras. Mesmo nesses casos em que o narrador está oculto, não se pode dizer que ele é inexistente, muito pelo contrário: a própria opção por manter-se oculto, uma vez identificada no texto, já diz bastante sobre as estratégias comunicativas adotadas pelo narrador.

Em narrativas de testemunho, que fazem referência explícita à realidade externa, há uma tendência a deixar à vista as estratégias comunicativas de objetivação, os “efeitos de real”, ou seja: “Fazer com que os leitores/ouvintes interpretem os fatos narrados como verdades, como se os fatos estivessem falando por si mesmos.” (MOTTA, 2005, p. 9) Essa objetividade, uma vez pretendida pelo narrador, é uma estratégia de argumentação. Em contrapartida, costumam tentar ocultar quaisquer estratégias de subjetivação.

Nas narrativas ficcionais, ainda que a obrigatoriedade da objetivação não seja um torniquete limitador, estratégias de objetivação podem ser usadas, também intencionalmente, para criar a *impressão* de objetividade. A ficção científica pode recorrer, por exemplo, a explicações genuinamente científicas ou, ao menos, a uma aparência de verossimilhança científica – e, como vimos, são justamente esse ímpeto e essas decisões estilísticas que servem para delimitar o que é literatura de ficção científica e o que não é.

Enquanto as estratégias de objetivação criam efeitos de realidade, as estratégias de subjetivação criam, obviamente, efeitos de subjetividade – poéticos e/ou catárticos, que

induzem a conclusões e emoções. Essas estratégias residem não só nas escolhas léxicas (no uso intencional, por exemplo, da prosódia semântica positiva ou negativa), mas também, como aponta Motta (2005), nas figuras de linguagem (como as metáforas, as hipérboles, os eufemismos, as ironias, as paródias etc.), nas implicações de advérbios e em muitos outros artifícios que interferem na significação. As narrativas ficcionais, quando comparadas às narrativas de testemunho (exceto, talvez, no jornalismo literário), fazem uso mais aberto dessas estratégias.

Ficções científicas, como *2001: Uma Odisseia no Espaço*, divergem de outros gêneros ficcionais (como a fantasia, por exemplo) por seu sustentáculo racional. Ainda que a ficção científica tolere uma boa dose de conteúdo lúdico, é imprescindível que existam no universo da narrativa explicações lógicas, com base científica ou ao menos verossimilhança. Efeitos de objetivação, assim, são um elemento muito importante nas narrativas de ficção científica.

Em *2001: Uma Odisseia no Espaço*, esses efeitos estão presentes no alto nível de detalhamento a respeito da tecnologia espacial. Logo no capítulo 9 (Ônibus lunar) há uma extensa descrição de itens tecnológicos utilizados em viagens espaciais, da comida (que é afixada ao prato por condimentos aderentes) aos sapatos com velcro (que permitem que as pessoas caminhem em ambientes de gravidade zero) e aos banheiros com gravidade artificial gerada por centrífugas. Há ainda, no mesmo capítulo, a menção ao *newspad*, um objeto muito semelhante aos atuais *tablets*, descrito com um nível de detalhes que chega a ser impressionante – considerando que o primeiro *tablet* viria a ser lançado apenas cerca de trinta anos depois. No capítulo 15 (Discovery), menciona-se a manobra de utilização do campo gravitacional de um corpo no espaço para fazer com que um veículo ganhe velocidade, o chamado efeito estilingue, utilizado na realidade por sondas e outros objetos de origem humana, diversas vezes. Em outros capítulos, como o 19 (Trânsito de Júpiter) e o 25 (O primeiro homem em Saturno), há a descrição da tecnologia de emissão de sinal de rádio para comunicação entre a Terra e uma nave que se afasta do planeta. Todas essas descrições são conduzidas de maneira tão objetiva e didática quanto possível, embasadas por dados científicos ou especulações plausíveis sobre o futuro – muitas das quais sabemos hoje que, de fato, tornaram-se realidade.

Efeitos de objetivação estão presentes, também, nas sínteses científicas, como no capítulo 6 (Ascensão do homem), em que Clarke explica brevemente o percurso civilizacional do homem do ponto de vista antropológico, e nas diversas explicações científicas sobre astronomia, intercaladas no decorrer da narrativa. Nos capítulos 42 (O céu alienígena), por exemplo, há descrições vívidas de diferentes formações estelares, como os aglomerados globulares e os pares formados por anãs brancas e gigantes vermelhas. No capítulo seguinte, 43 (Inferno), há a menção ao funcionamento das estrelas (o ciclo de formação e destruição de elementos químicos devido à intensa atividade nuclear). No capítulo 19 (Trânsito de Júpiter), um David Bowman solitário escuta o ruído proveniente da radiação de Júpiter no rádio e o narrador logo explica objetivamente que o ruído se dá devido aos halos de partículas carregadas em órbita ao redor do planeta.

No mesma cena, ainda no capítulo 19, é interessante notar, por outro lado, que o mesmo ruído tratado objetivamente como resultado da radiação é também subjetivado pelo uso de qualidades como “macabro”, “solitário” e “sem sentido”. Por um lado, somos informados objetivamente de que Júpiter transmite energia na banda de dez metros, de forma análoga ao que acontece na Terra com os cinturões de Van Allen (a região do campo magnético terrestre em que se concentram partículas em suspensão, descobertas em 1958); por outro, os “breves assobios e trinados” do ruído são comparados a “gritos de pássaros dementes” e associados, quanto à incapacidade humana de compreender seus significados, ao “murmúrio das ondas em uma praia” ou ao “estrondo distante do trovão além do horizonte”, nas palavras de Clarke (2013, p. 149). Esse exemplo em particular mostra uma estratégia comunicativa muito utilizada pelo autor: a intercalação de efeitos de real e efeitos catárticos. Ainda que o tom da narrativa seja majoritariamente neutro e sóbrio, criando uma atmosfera de objetividade científica, tem-se informações científicas e sequências emocionais intercaladas de forma dosada, de modo a manter a atenção do leitor.

Outra estratégia de subjetivação digna de nota é o padrão cíclico da narrativa: percebe-se que o prólogo (toda a sequência d’Aquele-que-Vigia-a-Lua, do capítulo 1 ao 6) se repete novamente na jornada de David Bowman. Essa escolha do autor é evidenciada, também, pela repetição de certas descrições e sentenças. Tanto Aquele-que-Vigia-a-Lua quanto David Bowman são descritos como *senhores do mundo, que não sabem o que fazer em seguida, mas pensariam em algo*.

Primeiramente, no capítulo 6, Clarke refere-se a *Aquele-que-Vigia-a-Lua*:

“Agora ele era senhor do mundo, e não sabia o que fazer a seguir.

Mas pensaria em algo.” (CLARKE, 2013, p. 57)

E, depois, referindo-se a David Bowman, já na forma de criança-estrela, repete-se o mesmo padrão, com a mesma pausa denotada pela quebra de parágrafo:

“Pois, embora fosse senhor do mundo, ele ainda não sabia ao certo o que fazer em seguida.

Mas pensaria em algo.” (CLARKE, 2013, p. 299)

E, assim, é encerrada a obra, com a linguagem sendo utilizada de forma performativa, de modo a produzir no leitor um efeito de reconhecimento. Essa é uma importante marca discursiva, que evidencia uma estratégia argumentativa intercalada – ora objetiva ora subjetiva.

3.3.5 Quinto movimento: o contrato cognitivo

Este quinto movimento tem como objetivo analisar o contrato cognitivo ou, em outras palavras, a relação comunicativa entre autor e leitor. Diferentes categorias de narrativas pressupõem diferentes relações entre os dois agentes, as quais se dão por meio de contratos implícitos e – supostamente – invioláveis.

Pela lógica da análise pragmática da narrativa jornalística, segundo Motta (2005), os textos que – neste estudo – chamamos de “testemunhos” ou “documentais”, como os jornalísticos, caracterizam-se essencialmente pelo contrato cognitivo que assim os determina, cujo objetivo é coconstruir a realidade, ainda que tal objetivo seja mais uma intenção moral do que uma possibilidade totalmente viável.

Ao ler um jornal, confiando nessa intenção moral, o leitor sabe que não precisa fazer uso da suspensão da descrença que é válida para obras ficcionais (as quais chamamos de “fabulações”), uma vez que o contrato implícito que tem com o repórter dita que as notícias fazem referência objetiva à realidade. O mesmo não acontece com as obras ficcionais.

A diferença entre as duas é que: 1) na primeira o autor simplesmente não pode assumir para si uma posição heterodiegética (ou onisciente), pois sua perspectiva sempre será limitada às perspectivas de suas fontes, ainda que a busca por fontes conflitantes ou pelo maior número possível de fontes sejam ações no sentido de tornar sua narração tão

heterodiegética quanto possível; 2) na primeira o autor simplesmente não pode se dar ao luxo de criar fatos, ainda que possa escolher o enquadramento que dará à narração.

A narratologia literária preocupa-se em estudar o “ponto de vista” do narrador, distinguindo entre “quem vê” (olhar, modo narrativo) e “quem fala” (voz, focalização). Mantém a observação no modo e no ponto de vista em que a história é narrada. Alguns autores da teoria literária utilizam a expressão “perspectiva narrativa”, outros preferem “situação narrativa” e outros mais, “instância narrativa”. Mais recentemente se consolidou a expressão “foco narrativo” ou “focalização”, que distingue entre o narrador heterodiegético (onisciente, que tudo sabe, vê e conta desde uma perspectiva ilimitada) e homodiegético (o narrador conta a partir do “eu” retrospectivamente ou no momento em que as coisas acontecem) e suas inúmeras variações. Na teoria do jornalismo fala-se em “enquadramento” e “abordagem” (seleção e saliência de aspectos da realidade pelo jornalista na sua observação do mundo). (MOTTA, 2005, p. 12)

Simplificando, o jornalista não sabe tudo o que existe para se saber sobre o que escreve e não pode inventar fatos (ainda que possa estabelecer relações), enquanto o autor de obras ficcionais, justamente por estar livre para *inventar* (ou criar *fabulações*), pode saber tudo o que existe para se saber sobre o que escreve, pois é ele quem determina os limites de sua narração. Com esse segundo autor o leitor estabelece uma relação de suspensão da descrença, estando ele predisposto a ser parte de um jogo de imaginação e interpretação – o que Iser (1979) chamou de “o jogo do texto”.

Dessa forma, ao analisar *2001: Uma Odisseia no Espaço*, partimos do fato predeterminado que a obra se trata, primeiramente, de uma fabulação, opondo-se às obras de testemunho e criando uma relação de desobrigação em relação à verdade.

O leitor suspende a descrença e essa desobrigação permite que o narrador seja heterodiegético, transitando não apenas entre as mentes dos personagens – como no capítulo 27 (Necessidade de saber), por exemplo, em que a perspectiva de Bowman é deslocada para a perspectiva de Hal –, mas tecendo conclusões sobre elas – como, no mesmo capítulo, quando o narrador conclui que a sensação de “imperfeição e erro” que Hal sentia era análoga à “culpa”, como chamariam seus companheiros orgânicos.

Além do livre trânsito entre as consciências, há o livre trânsito cronológico, como no salto de três milhões de anos entre o prólogo e o restante da história, ou no capítulo 37 (Experiência), em que o narrador tem total consciência do percurso da civilização criadora dos A.M.T.s. Também é uma possibilidade o livre trânsito geográfico/espacial, como nos

deslocamentos entre o espaço interno da Discovery e o que acontece ao redor, em todo o universo.

O narrador sabe o que todos pensam, o que aconteceu e o que vai acontecer. A dosagem de informação distribuída ao leitor pode acompanhar os acontecimentos cronológicos (ou não), mas o narrador não depende da perspectiva de um protagonista, ainda que o leitor, por simples empatia, possa ser levado a acompanhar os seus passos.

3.3.6 Sexto movimento: a metanarrativa

“Toda narrativa”, segundo Motta (2005, p. 14), “seja ela fática ou fictícia, se constrói contra um fundo ético e moral.” As narrativas contam mais do que apenas histórias. Isso fica claro na *moral da história* que todas as fábulas têm bastante claras: em *Chapeuzinho Vermelho*, somos ensinados que não seguir ordens pode ser muito perigoso; em *O Patinho Feio*, que ser diferente não é o mesmo que ser pior e que, às vezes, nós só nos sentimos deslocados porque ainda não encontramos o nosso lugar; em *A Bela e a Fera* (ou *A Princesa e o Sapo*), que é preciso ver além da beleza física para encontrar a verdadeira beleza. Todas essas histórias, e muitas outras, carregam valores morais que julgamos importantes, que vão muito além do mero ato de colocar acontecimentos em sequência. Nós as continuamos contando às nossas crianças porque elas ajudam a formar princípios que julgamos corretos e bons, e a entender riscos que julgamos que devem ser evitados.

Além das fábulas, muitas outras narrativas – senão todas – são assim: ao colocar acontecimentos em sequência e trabalhá-los para que seus desdobramentos provoquem reações no receptor, faz-se com que conclusões sejam tomadas (“Se a Chapeuzinho Vermelho desobedeceu a mãe, foi pela floresta e fez a vovó ser comida pelo Lobo Mau, logo eu também não devo desobedecer as ordens ou coisas ruins podem acontecer”; “se o Patinho Feio descobriu que era desde o começo um cisne, logo eu também não devo me sentir mal quando estiver deslocado ou me sentindo pior do que os demais ao meu redor”; “se a Bela descobriu que a Fera era na verdade um príncipe, logo eu também devo procurar olhar o que as pessoas são e não aquilo com que elas se parecem”, e assim por diante).

Histórias são mecanismos de aculturação. É fácil identificar essas questões em fábulas para crianças, porém ligeiramente mais nebuloso em histórias consumidas por adultos, como as notícias de jornal. Muitas vezes, a forma como se fala a respeito de um ou outro

personagem numa notícia de jornal – por exemplo, construindo sua representação como uma vítima ou como um vilão – pode mudar a conclusão à qual o leitor chega a partir de sua leitura. Mesmo nas narrativas em que tal divisão não é suficientemente clara, o simples ato de elencar um acontecimento como adequado para ser uma notícia pode dizer bastante sobre o seio sociocultural em que a narrativa foi concebida, uma vez que só se considera notícia aquilo que foge do cotidiano logo, por oposição e contraste, pode-se dizer o que aquele grupo social considera típico ou não.

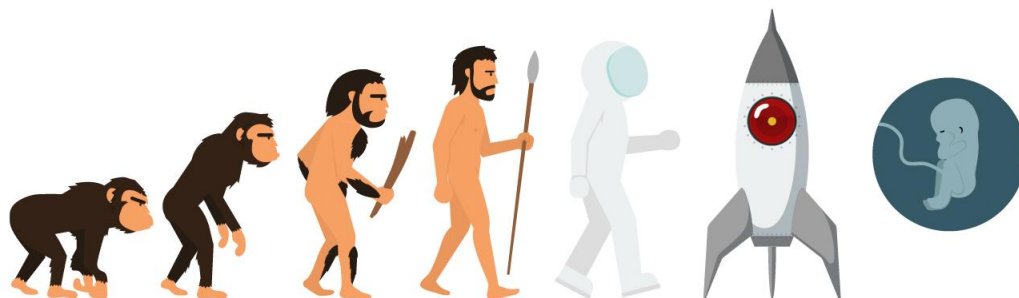
Toda história, no fim das contas, tem uma história por trás dela, uma *metanarrativa*, uma moral ou, como chamam Howard e Mabley (1999), um tema.

Pode-se definir o tema como sendo o ponto de vista do escritor em relação ao material. Uma vez que é praticamente impossível escrever um roteiro, por mais frívolo que seja, sem que se tenha uma atitude em relação às pessoas e às situações criadas, toda história precisa ter um tema de algum tipo. E existe um lugar, no roteiro, onde esse tema pode invariavelmente ser percebido: na resolução. É ali que o autor revela, talvez até inconscientemente, qual a interpretação que ele ou ela deu ao material. (HOWARD; MABLEY, 1999, p. 95)

Em *2001: Uma Odisseia no Espaço*, temos a história de um homem-macaco primitivo que se depara com uma inteligência alienígena, que o modifica e o ensina para que ele possa assumir uma nova posição em seu mundo. O lugar do homem-macaco é assumido por um cosmonauta que sai da Terra em busca da mesma inteligência alienígena, para, enfim, ser transformado numa nova configuração de existência, que nós poderíamos chamar de divina.

Nas palavras de Clarke (2013), *2001* é uma história de grandeza mítica que aborda o lugar do homem no universo. Os mitos, como vimos, são narrativas criadas e contadas com o intuito de explicar fenômenos que o homem não é capaz de compreender, relacionando-o com o universo. Assim, *2001: Uma Odisseia no Espaço* poderia ser descrito como um mito sobre de onde viemos e para onde vamos.

Figura 22: A evolução do homem em 2001: Uma Odisseia no Espaço



Da esquerda para a direita: a evolução do homem, do homem-macaco ao cosmonauta, do cosmonauta à inteligência artificial e/ou à existência divina na forma de uma Criança-Estrela.

Fonte: Profeta (2016); elaboração para este projeto

O homem nasceu como um primata na Terra, mas, por meio de uma influência externa – o que quer dizer que não estamos sozinhos no universo –, tornou-se “senhor do mundo”, foi capaz de replicar sua consciência em um computador (Hal) e viajar pelo espaço. Mas o caminho não termina aí. Existe alguém olhando por nós, uma força que chamaríamos de Deus, ou deuses (o autor o faz várias vezes no decorrer da narrativa). Mas a forma como se chega a esses deuses é científica; Deus não é uma figura religiosa, mas metafísica (no sentido de transcender a matéria). Por meio do conhecimento, pode-se chegar lá – o homem se torna deus, ou um devir-deus.

Que dizer sobre o fim da narrativa, que, segundo Howard e Mabley (1999) costuma ser o ponto em que o autor entrega sua visão? Ao retornar à Terra como um deus, o homem se depara com um míssil intercontinental, que o autor descreve como “uma carga adormecida de morte” (CLARKE, 2013, P. 299), o qual inutiliza prontamente, detonando-o sobre a atmosfera sem causar dano algum. Há um paralelo com o começo da história: o homem-macaco, nos primórdios, também estava prestes a se extinguir, assim como os homens que, milhões de anos depois, lançavam mísseis uns contra os outros. A história tem uma estrutura cíclica (a repetição de acontecimentos é enfatizada pela repetição estilística na narrativa), o que nos leva a concluir que, de tempos em tempos, o homem se encontra no limiar de uma nova extinção, o que exige uma mudança de paradigmas (o homem-macaco se torna homem, o homem se torna Deus). Alcançar um novo nível de evolução traz novas responsabilidades.

Em suma, sintetizando todas essas pistas deixadas pelo autor, temos a seguinte metanarrativa para *2001: Uma Odisseia no Espaço*: por meio do conhecimento podemos nos tornar senhores de nós mesmos, mas, quando o fizermos, teremos novas responsabilidades sobre nossos atos. Estamos prontos para lidar com isso ou morreremos?

É prudente, é claro, fazer uma última consideração: como vimos na seção 1.5, há uma diferença entre *alegoria* e *aplicabilidade*, segundo definição de Tolkien (2001). Nem sempre é possível determinar com certeza que a metanarrativa foi concebida pelo autor da maneira como ela é recebida, uma vez que a recepção, como vimos, ocorre num sistema aberto sobre o qual o autor não tem domínio. Cabe ao analista identificar as marcas deixadas pelo autor, cientes de que a análise das narrativas, por mais que conduzida de forma pragmática, é uma análise de possibilidades – não de certezas absolutas.

CAPÍTULO 4: AMPLA APLICAÇÃO DE ELEMENTOS NARRATIVOS EM TEXTOS DIVERSOS DE DIVULGAÇÃO

Vimos como os elementos narrativos estão presentes em *2001: Uma Odisseia no Espaço*. Resta, talvez, evidenciar como os mesmos recursos podem se fazer igualmente presentes em outros textos, jornalísticos e voltados à divulgação científica, por exemplo – o ensejo inicial que motivou este estudo.

4.1 *Africa's last frontier*, por Neil Shea (2010) para a *National Geographic*

A revista *National Geographic Magazine* é uma publicação da *National Geographic Society*, uma organização científica e educacional sem fins lucrativos, baseada nos Estados Unidos, que desde 1888 vem divulgando e apoiando explorações e projetos de pesquisa pelo desenvolvimento do conhecimento geográfico. Trata-se, essencialmente, de uma publicação de divulgação científica voltada ao grande público, com uma especificidade claramente delimitada. Em seu volume de número 217, essa revista publicou a reportagem *Africa's Last Frontier*, de Neil Shea (2010), sobre as mudanças geográficas e culturais pelas quais passa o vale do rio Omo, na Etiópia.

Essa reportagem foi selecionada como o primeiro exemplo prático da aplicação de elementos narrativos em textos diversos de divulgação científica de caráter jornalístico.

Figura 23: Fotografia ilustrativa da reportagem *Africa's last frontier*, da *National Geographic*



Fonte: <http://ngm.nationalgeographic.com/2010/03/omo-river/shear-text>, acesso em 01 dez. 2016. Fotografia por Randy Olson.

Fluindo por 500 milhas (cerca de 800 quilômetros), o rio Omo atravessa desfiladeiros de rocha vulcânica e canais de lama. Populações nativas dependem de suas enchentes sazonais para reabastecer as margens com os nutrientes necessários para o cultivo de milho e sorgo. Algumas tribos ao seu redor são nômades, enquanto outras, como o povo Kara, fixaram-se às margens do rio. A geografia local deixou o povo Kara naturalmente afastados de outros povos até as décadas de 60 ou 70.

Atualmente, contudo, esse cenário cultural que era um dos mais intactos da África está enfrentando mudanças. Os feudos familiares estão com os dias contados. A construção da represa Gilbel Gibe III, 320 milhas (515 quilômetros) rio acima em relação à região habitada pelo povo Kara, é outro fator que traz mudança: a represa (cuja operação começou recentemente, em 2015) seria uma das maiores do mundo e significaria mais energia elétrica a um país em que apenas 33% da população tinham acesso à eletricidade até então.

Por outro lado, o reservatório inundaria as margens do rio Omo, acabando com a sazonalidade das enchentes e, conseqüentemente, com as plantações que mantêm as tribos locais, como os povos Kara e Nyangatom. Planos governamentais planejam ainda extinguir o que se chama de “práticas tradicionais danosas”, como o açoitamento ritual de mulheres, a circuncisão feminina e a morte por *mingi* (nome dado à morte de crianças nascidas com características tidas como maus augúrios). A tradição de obrigar jovens a matar membros de tribos rivais por vingança pela morte de parentes em conflitos tribais também está incluída no pacote de mudanças culturais planejadas pelo governo, assim como o empoderamento de jovens líderes por meio da educação.

É disso que se trata, basicamente, a reportagem de Shea (2010), na edição de março de 2010. Tanto o cenário material quanto o cultural da região do Omo estão sendo drasticamente transformados. Para discorrer a respeito, o autor poderia optar por ser essencialmente descritivo, delineando a geografia local antes e depois da construção da represa, listando então as mudanças pretendidas pelos planos governamentais. Contudo, ele escolhe partir em outra direção, sendo não apenas descritivo, mas estruturando seu texto como uma narrativa: com um enredo focado num protagonista, com conflitos particulares e tensão crescente, efeitos de subjetivação e um clímax emocional.

O enredo conta a vida do protagonista Dunga Nakuwa, pouco menos de 30 anos, nascido na pequena vila de Dus, às margens do rio Omo. Ele é membro da tribo Kara, conhecida por seus bons atiradores, que vêm resistindo há tempos aos avanços da tribo inimiga Nyangatom, maior e mais bem armada do que o seu povo. Dunga é diferente dos outros de sua tribo, que costumam pastorear gado e cabras ou cuidar de plantações de sorgo e milho nas margens enlameadas ao longo do rio.

Dunga tem desde pequeno a ambição de estudar, deixando para trás as responsabilidades esperadas dele de cuidar do rebanho e de sua família. Quando criança, isso lhe custou várias surras aplicadas pelo irmão mais velho, Kornan, até que ambos fizeram um pacto, de que Dunga poderia continuar na escola desde que mantivesse boas notas.

Enquanto isso, Kornan tornava-se um jovem e promissor líder, com a sombria missão de vingar a morte do pai, assassinado pelo povo Nyangatom – a face do antagonista na jornada de Dunga. Um dia, numa caçada, Kornan foi igualmente morto pelos inimigos, o que, tradicionalmente, colocava sobre os ombros de Dunga como o filho mais velho a

responsabilidade de cuidar da sua família e, também, de vingar as mortes do pai e do irmão. Atormentado pelo chamado da tradição e pelas recorrentes cobranças da família, Dunga está num conflito entre dois mundos. Está dividido entre a responsabilidade imposta por sua cultura tradicional e os conceitos ocidentais de lei, justiça e moralidade aos quais sua educação o haviam exposto. Ele é forçado a uma posição que não desejava e é levado a fazer uma escolha.

Atormentado, decide abandonar a vingança, rompendo com a tradição de sua tribo. É apoiado pelos anciãos tribais, que estão atentos às mudanças pelas quais a região passa. É uma escolha difícil, contudo, pois essa decisão faz com que, segundo a tradição do povo Kara, ele não seja considerado um homem. Assim, enfrenta, também, a descrença da viúva de seu irmão, que gostaria de ver o marido vingado. Porém, como parte de um programa governamental de empoderamento de jovens líderes, após se formar Dunga será o primeiro advogado de sua tribo e, provavelmente, um juiz ou promotor no futuro.

A jornada de Dunga está estruturada no seguinte padrão: *situação estável, conflito, clímax, vitória, desfecho, punição e recompensa*, em consonância com o segundo movimento da análise pragmática de Motta (2005).

[1] Dunga é diferente dos demais membros de sua tribo. Fraco fisicamente, mas ambicioso intelectualmente. “Dunga é pequeno, magro [...]. Suas mãos são macias devido aos anos passados lendo livros, não vividos em meio à selva. Ele usa um crucifixo de prata, um símbolo de crenças recém-adquiridas.”²⁰ (SHEA, p. 102, 2010) Entre as décadas de 80 e 90 ele era um jovem membro do povo Kara pastoreando o gado e as cabras na savana do vale do Omo (*situação estável*);

[2] Ele é atraído pela escola, pela perspectiva de ser alguém diferente. Mas está dividido pelas responsabilidades que são esperadas dele. Ele enfrenta as surras do irmão, Kornan, faz com ele um pacto e continua estudando. “‘Eu amava Kornan’, Dunga disse. ‘Ele era um pai para mim, ele era tudo. Mas minha mente estava na escola.’”²¹ (SHEA, p. 110, 2010) Tudo vai bem por um tempo. Um dia, o irmão morre assassinado. Dunga precisa voltar à aldeia e assumir seu lugar e suas responsabilidades (*complicações/conflitos*);

²⁰ No original: “Dunga is small, slender [...]. His hands are soft from years spent reading books, not living in the bush. He wears a silver crucifix, a symbol of newly acquired beliefs.” (SHEA, p. 102, 2010)

²¹ No original: “‘I loved Kornan,’ Dunga said. ‘He was a father for me, he was everything. But my mind was going to school.’” (SHEA, p. 110, 2010)

[3] Ele se vê atormentado. “Ele não podia dormir com esse peso sobre ele. [...] Por que, Deus, você me mandou isso? É um teste. Deve ser um teste.”²² (SHEA, p. 115, 2010) Sua provação central é uma escolha: sucumbir às tradições ou enfrentá-las? (*clímax*);

[4] Ele decide enfrentá-las, negando a tradição. “Os anciãos tribais apoiaram sua decisão. Eles têm visto as mudanças que varrem a região. Eles ouviram sobre a barragem sendo construída rio acima e sobre os programas que o governo tinha iniciado para controlar certos hábitos. [...] Era a resposta pela qual Dunga sempre esperara: o seu antigo mundo reconhecendo o poder do novo.”²³ (SHEA, p. 119, 2010) Ele continua seguindo o caminho intelectual que desejava (*vitória*);

[5] Há paz com o povo Nyangatom, os antagonistas (*desfecho*) – “Num fim de tarde no último mês de março, numa clareira sombreada às margens do rio Omo, cerca de 200 Nyangatom se reuniram para celebrar a paz com os Kara”²⁴ (SHEA, p. 119, 2010);

[6] Mas Dunga paga um preço por isso: não poderá ser considerado um homem e deverá conviver com a desconfiança da cunhada viúva (*punição*) – “Ela parece não estar impressionada por Dunga. [...] ‘Meus filhos saberão que o pai deles foi morto por um Nyangatom,’ ela diz”²⁵ (SHEA, pp. 122-123, 2010);

[7] Porém, ao empreender o caminho de volta para casa, ele será o primeiro advogado de sua tribo e tem um futuro promissor como juiz ou promotor (*recompensa*). “Dunga não se tornou oficialmente um homem de acordo com as tradições do povo Kara, mas, aos olhos da nação etíope, ele é mais do que isso. Ele é o futuro.”²⁶ (SHEA, p. 123, 2010)

A reportagem faz uso de funções literárias, e efeitos de subjetivação para administrar dois focos de tensão crescente, os dilemas particulares do protagonista e, em

²² No original: “Why, God, have you brought this upon me? Dunga thought. It is a test. It must be a test.” (SHEA, p. 119, 2010)

²³ No original: “The tribal elders supported his decision. They saw the changes sweeping the region. They had heard of the dam being built upriver and of the programs the government had begun to control certain customs.” (SHEA, p. 119, 2010)

²⁴ No original: “Late one afternoon last March, in a shaded clearing high on a bank above the Omo River, some 200 Nyangatom gathered to celebrate peace with the Kara.” (SHEA, p. 119, 2010)

²⁵ No original: “She seems unimpressed with Dunga. [...] ‘My sons will know their father was killed by a Nyangatom,’ she says. (SHEA, pp. 122-123, 2010)

²⁶ No original: “Dunga has not officially become a man according to Kara tradition, but in the eyes of the Ethiopian nation he is more than that. He is the future.” (SHEA, p. 123, 2010)

paralelo, o avanço da represa e das políticas governamentais que solapam o estilo de vida tradicional das culturas do vale do Omo.

Pelas sutis intervenções do narrador, em primeira pessoa, percebe-se que o texto é fruto de uma imersão etnográfica no ambiente, o que deixa implícito entre o autor e o leitor um contrato cognitivo de realidade, quando assume-se que a narrativa faz referência a locais e pessoas reais.

Trata-se de uma narrativa documental, de testemunho, mas a escolha da maneira como essa história será contada, por meio da perspectiva de um protagonista que começa fraco e indefeso e deve fazer suas escolhas até se tornar uma figura proeminente em sua tribo, nos leva como leitores a enxergar esse mundo e fazer parte dele num nível mais profundo do que seria possível por meio da simples descrição. O protagonista é um personagem-texto que personifica as mudanças pelas quais o cenário passa, um recurso muito utilizado em reportagens literárias.

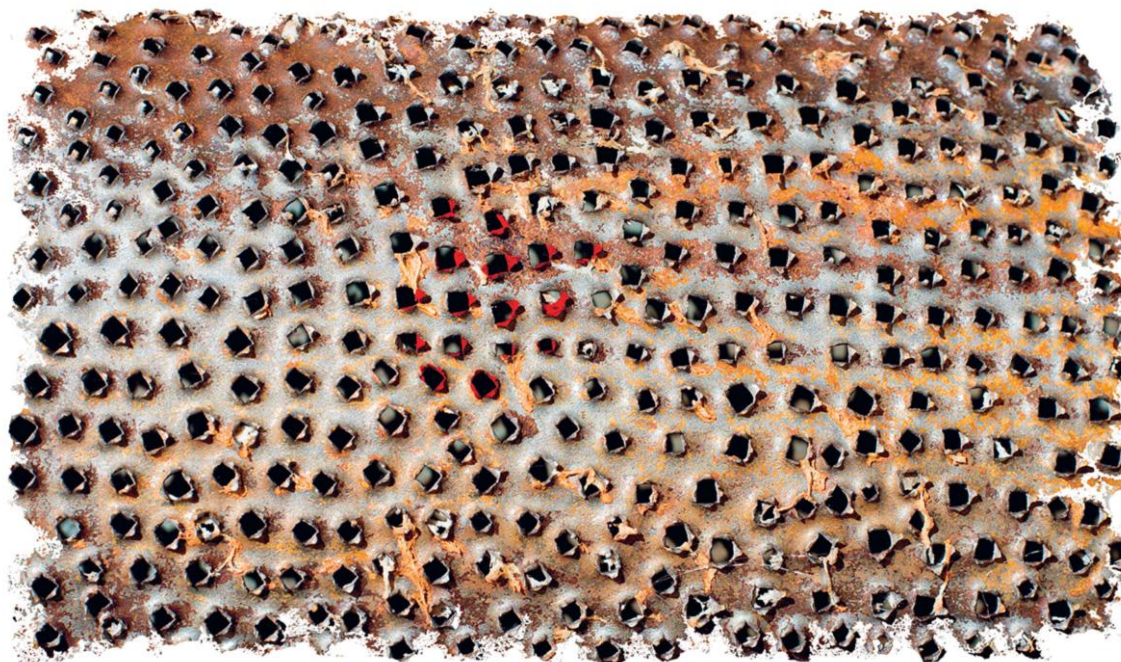
Os mesmos recursos encontrados nas 299 páginas que compõem o clássico *2001: Uma Odisseia no Espaço*, de Clarke (2013) estão presentes nas 27 páginas de *Africa's Last Frontier*, de Shea (2010).

4.2 A coceira, por Atul Gawande (2010) para a revista Piauí

Essa mesma forma de narrativa jornalística tem sido usada em outras publicações brasileiras, como a revista Piauí, que apresenta reportagens análogas às publicadas pela *National Geographic*, ainda que não seja em sua essência uma publicação voltada à divulgação científica. Na descrição de sua página *online*, a revista é autointitulada como uma publicação que “busca boas histórias – e bem contadas”, o que já diz muito sobre o tratamento que é dado ao seu conteúdo. Essencialmente, é uma publicação de generalidades.

Destacamos como exemplo uma reportagem intitulada *A coceira*, assinada por Atul Gawande (2016), e publicada na edição de número 42 da revista Piauí, de março de 2010, o mesmo mês e ano em que foi publicada *Africa's last frontier*

Figura 24: Ilustração da reportagem *A coceira*, da revista *Piauí*



Fonte: <http://piaui.folha.uol.com.br/materia/a-coceira/>, acesso em 01 dez. 2016.

A reportagem *A coceira*, escrita por um médico, aborda os mecanismos neurológicos que levam à sensação de coceira nos seres humanos. Ao que tudo indica, segundo uma pesquisa alemã de 1997, há fibras nervosas específicas para essa sensação, diferentes, por exemplo, das outras fibras responsáveis pela sensação de dor. Mas, mesmo tendo um mapa nervoso da sensação de coceira, ainda permanece a dúvida sobre o quanto dessa sensação pode ser explicada somente pelos nervos, considerando que áreas específicas do cérebro (especialmente áreas emocionais e límbicas) também são responsáveis, e que nem todos os “gatilhos” que acionam a sensação vêm necessariamente do ambiente externo – é possível sentir comichões apenas pensando sobre formigas andando sobre a sua pele, por exemplo, o que mostra que parte dessas sensações podem se originar no próprio cérebro.

Inúmeras pesquisas acadêmicas são mencionadas no decorrer d’*A coceira*, mas, tal qual o que acontece em *Africa's last frontier*, chega-se à explicação científica por meio da narrativa de um personagem, neste caso uma mulher identificada simplesmente como M.

Procurando em *A Coceira* os mesmos elementos identificados em *Africa's Last Frontier*, notamos que, do ponto de vista da Jornada do Herói e das funções literárias (de

acordo com o segundo movimento de Motta), a trajetória da personagem está incompleta. Ela começa, naturalmente, numa *situação* estável, como uma jovem promissora:

Ela se formou em psicologia no Boston College, casou-se aos 25 anos e teve dois filhos, um menino e uma menina. Trabalhou por treze anos na área da saúde e foi diretora de um programa de residência para homens afetados por ferimentos graves na cabeça. (GAWANDE, 2010)

Porém, por um artifício chamado ironia dramática – quando o leitor sabe de antemão algo que o personagem ainda não sabe –, nós sabemos logo pela abertura do texto que os conflitos são iminentes: “M. ainda ficava chocada ao constatar como umas poucas escolhas infelizes podem mudar a vida de uma pessoa.” (GAWANDE, 2010) Nesse caso, os conflitos são brigas conjugais, alcoolismo, uso de drogas e doenças como a AIDS e a herpes-zóster, que colocam um fim na vida tranquila da protagonista.

Um dia, M. foi ao médico porque não se sentia bem e descobriu que tinha contraído o vírus HIV de uma agulha contaminada. Foi obrigada a deixar o emprego. Perdeu o direito de visitar os filhos. Teve complicações devido à doença, entre as quais o herpes-zóster, que provocou a erupção de lesões dolorosas, em forma de bolhas, na testa e no couro cabeludo. [...] E então começou a coceira. (GAWANDE, 2010)

A coceira, como dizem os médicos, é um sintoma bastante comum, que pode ser causado por uma série de problemas de saúde, incluindo a herpes. Mas a coceira de M. continuou depois de tratado o seu surto de herpes, e só piorou, sem qualquer sinal de cura ou ao menos de um diagnóstico certo do motivo.

Cresce a tensão, gradativamente. Logo percebemos que o perigo é real. Numa certa ocasião, M. chega ao ponto de coçar tanto o local afetado, num dos lados de sua cabeça, que, durante o sono, ela viola o próprio escalpo com as unhas, abrindo um buraco no osso do crânio, e atinge o cérebro. Imediatamente, ela é levada à mesa de cirurgia:

Uma manhã, ao ser acordada pelo despertador, sentou-se na cama e, lembra-se ela, “um fluido se espalhou pelo meu rosto, um líquido esverdeado”. Enfaixou a cabeça com uma atadura de gaze e foi para o consultório da médica, a quem mostrou o líquido esverdeado no curativo. A doutora olhou o ferimento de perto. Acendeu uma lanterna para vê-lo melhor e examinar os olhos de M. Saiu da sala de exame e chamou uma ambulância. Foi só na emergência do Hospital Geral de Massachusetts, depois de se ver cercada por vários médicos e um deles lhe dizer que precisava de uma cirurgia imediata, que M. ficou sabendo o que acontecera. Ela se coçara tanto

durante a noite que tinha atravessado o crânio – até atingir o cérebro. (GAWANDE, 2010)

Pela perspectiva da Jornada do Herói, seria preciso recompor toda a intriga da jornada de M. para classificar o incidente do cérebro como a grande “provação” de sua história ou apenas uma complicação menor, talvez, por exemplo, a “travessia do primeiro limiar” – a passagem do primeiro para o segundo ato. Isso porque a sua jornada não está completa; não há *vitória*, *desfecho* ou *recompensa*, como na história de Dunga.

Em *A Coceira*, no entanto, a participação de personagens de apoio como recurso para apresentação de novos fatos fica mais evidente do que em *Africa's Last Frontier*, com destaque especial à neurologista Anne Louise Oaklander, que entra na história após o incidente do cérebro e funciona como um arauto ou um mentor:

Um belo dia, ela [M.] acordou e encontrou, como descreve, “uma mulher muito inteligente e com uma expressão feliz ao lado da minha cama. Ela me disse que era a dra. Oaklander. E eu achei que fosse tudo começar de novo. Mas ela explicou que era neurologista, e me disse: ‘A primeira coisa que quero lhe dizer é que acho que você não está louca. E nem acho que você tenha TOC.’ No mesmo instante, me pareceu que ela desenvolveu asas e tinha uma auréola”, conta M. “Perguntei se tinha certeza, e ela disse que sim, que já tinha ouvido falar naquele problema.” (GAWANDE, 2010)

A neurologista apresenta um novo mundo de possibilidades alternativas para o tratamento da herpes, introduzindo a protagonista a uma mudança em sua jornada. Há, no fim, o indício de que há uma *vitória* a caminho com a suposição de que o drama de M. é causado por um fenômeno análogo aos pacientes amputados que experimentam a sensação de membros fantasmas. Mas a hipótese jamais é confirmada no texto.

Não há resolução, ao fim; a história de M. seria anticlimática se fosse uma fabulação literária. A realidade, contudo, como *continuum* que é, nem sempre permite as resoluções que a narratologia demanda.

Apesar disso, o mais importante a destacar é que a reportagem retrata o drama pessoal de M. de forma fluida e episódica, intercalando a sua jornada a blocos de explicação científica, introduzidos por meio de outros personagens, quando necessário.

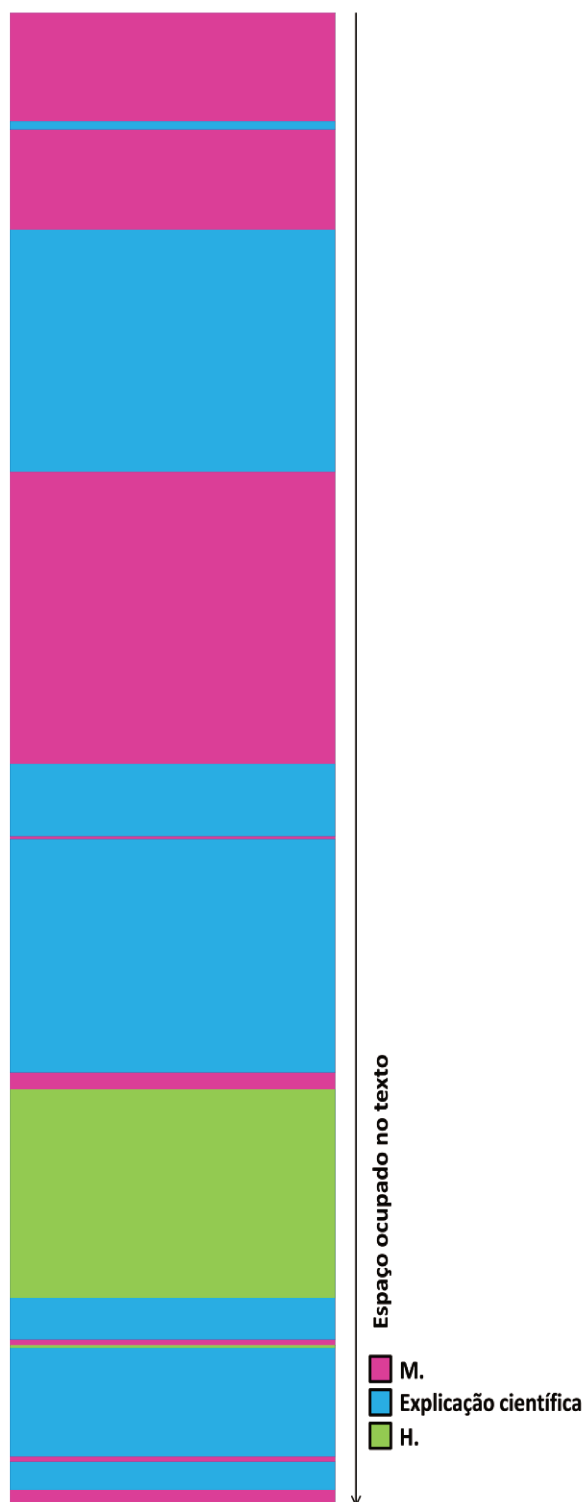
Em certo ponto, um outro paciente chamado H. também é incluído, mas a narrativa retorna a M. repetidamente. Ela é um personagem-texto, um exemplo claro de que,

às vezes, a coceira não tem origem nas fibras nervosas, mas num mal funcionamento cerebral. E, ao nos identificarmos com M., nós, como leitores, compreendemos o que apontam as pesquisas sobre a coceira.

Somos apresentados (como mostra o gráfico na sequência) a blocos de narrativa sobre a protagonista e blocos de explicação científica, intercalados de modo a conferir ritmo à leitura. Somos capazes de contextualizar os dados científicos, aplicando-os à jornada de M., o que confere materialidade a dados de pesquisa que poderiam soar desimportantes a leitores ocasionais e não especializados.

É particularmente digno de nota como esses blocos estão intercalados e dispostos no texto em espaços proporcionais (do ponto de vista da contagem de caracteres), fato que fica mais nítido ao ser representado graficamente. Em rosa, no infográfico da página seguinte, consta o espaço ocupado pelos blocos de texto sobre a protagonista, M.; em azul, o espaço ocupado pelos blocos de texto que contêm explicação científica; em verde, o espaço ocupado pelos blocos de texto sobre o personagem H. Essa representação gráfica foi elaborada a partir da contagem de caracteres de cada um dos blocos que compõe a reportagem, objetivando evidenciar a estratégia comunicativa de intercalação de estilos.

Figura 25: Representação gráfica do espaço ocupado pelos blocos de textos em *A coceira*: blocos narrativos *versus* explicação científica



Fonte: Profeta (2017); elaboração para este projeto

4.3 Co-ocorrências observadas

Esses são exemplos reais e práticos de como a estruturação em forma de histórias, seguindo os movimentos de construção das narrativas, pode ser utilizada em textos gerais (não apenas nos romances de ficção) para maximizar o envolvimento do leitor presumido com o conteúdo que se deseja transmitir.

Em conclusão, o que se pode observar em ambos?

Em primeiro lugar, de um ponto de vista bastante pragmático, vale destacar que esses textos são relativamente grandes. Nem tão grandes quanto um romance como *2001: Uma Odisseia no Espaço*, naturalmente, mas consideravelmente maiores do que uma reportagem ou um artigo de jornalismo diário. *Africa's last frontier*, por exemplo, tem 29.474 caracteres, enquanto *A coceira* tem surpreendentes 45.189. É preciso uma edição suficientemente robusta para comportar textos desse porte e, do ponto de vista dos meios de produção, é necessário um processo que comporte tempo e recursos para pesquisa, tanto de campo quanto bibliográfica. Isso acontece porque esses textos não seguem uma estrutura simples, como a do lead tradicional – o primeiro ou os primeiros parágrafos de uma notícia jornalística convencional, que objetivam responder às perguntas básicas do Jornalismo: *o que, quando, onde, a quem, como e por quê?* Os textos aqui analisados fazem mais do que isso; eles também respondem a essas perguntas, mas as contextualizam numa narrativa focalizada e não genérica, pela ação de personagens diversos e, geralmente, de um protagonista com o qual o leitor pode se identificar.

Nos dois textos, destaca-se a presença de um ou mais personagens; em *Africa's last frontier*, temos como protagonista o jovem Dunga Nakuwa, em *A coceira* temos a mulher identificada simplesmente como M. Diferentemente do que acontece normalmente no jornalismo diário, esses personagens fazem mais do que apenas servir de porta-voz para uma ou mais citações – com o intuito de simplesmente corroborar um ponto de vista ou, eventualmente, problematizar alguma questão contraditória. Nos textos que tendem para o literário, os personagens são efetivamente desenvolvidos: há exposição, há conflito(s) e há um clímax; o personagem parte de um ponto e se dirige a outro, ele (ou ela) se torna uma outra coisa diferente daquela que começou. Nós, como leitores, passamos a nos importar com o destino deles.

Quando há alguma empatia em relação ao protagonista ou aos outros personagens, possibilitando a ocorrência de efeitos catárticos em certos momentos da narrativa, a história desses personagens é intercalada a uma história maior do que ele, uma metanarrativa. O tema científico (ou cultural) que se pretende abordar no texto é intercalado à história pessoal, ou ambos são espelhados: em *Africa's last frontier*, a jornada de Dunga espelha as mudanças geográficas e sociais pelas quais passa a região do Omo, na Etiópia; em *A coceira*; o drama pessoal de M. serve para o leitor como uma porta de entrada – como a toca do coelho é para Alice – rumo a uma vasta compilação de resultados de pesquisas neurológicas conduzidas no mundo todo. Em ambos os casos, o tema científico ou cultural não está apenas exposto, mas contextualizado, de modo a mostrar a quem lê a sua aplicabilidade na vida de pessoas reais, que amam e sofrem, assim como todos nós. Os personagens ainda são construções narrativas, mas se tornam mais reais na experiência do leitor.

Reforçando esse caráter de expor a aplicabilidade da ciência, é importante destacar, também, que, permeando esses textos, há exemplos ou analogias que fazem referência a coisas e situações que o leitor é capaz de entender – a mais premente delas, nesses exemplos, sendo a comparação do sistema nervoso humano à luz de alerta do painel de um carro: "Quando a luz de alerta do painel de um carro insiste em dizer que o motor está com problemas, mas os mecânicos não encontram defeito algum, o problema pode ser o próprio sensor." (GAWANDE, 2016) Todos sabemos, mais ou menos, como funciona o sinal de alerta do painel de um carro, e entendemos a ironia de procurar sem sucesso um problema mecânico no motor quando na verdade o que está com algum defeito é o próprio sensor. Incluir esse tipo de analogia num texto de divulgação científica ou cultural pode possibilitar uma maior área de contato entre a experiência material do leitor e o tema do texto.

Além disso, esses textos são, de certa forma, etnográficos. Não pretendemos nos embrenhar na definição antropológica do termo *etnografia* como metodologia, mas simplesmente dizer que o autor desses tipos de texto embrenha-se no ambiente e no assunto que pretende representar: ele vê, ele sente, ele fala com as pessoas, ele aprende o jargão. Ele vai à Etiópia, ele fala com os pacientes. Ele descreve os odores e os sons do ambiente, ele constrói seus personagens com algum nível de zelo literário. E, naturalmente, o narrador participa, colocando-se como um agente no texto. Ele faz perguntas e inferências, muitas vezes em primeira pessoa, de forma menos contida (ou até mesmo mais honesta) do que um

repórter convencional, que normalmente se esconde por trás dos depoimentos das fontes, com a pretensão de uma neutralidade que não existe.

Todas essas características podem ser aplicadas em diferentes níveis de profundidade, dependendo, é claro, do espaço disponível e dos objetivos da comunicação que se pretende empreender. Não é preciso contar uma história completa o tempo todo, mas é possível escolher as práticas e os elementos que mais funcionam em determinados momentos. Isso evidencia que esses artifícios não são – ou não precisam ser – exclusivos às fabulações, mas podem integrar o arsenal de escritores diversos, dos mais variados gêneros, seja num romance de ficção ou num texto jornalístico de divulgação.

Com base nas observações prévias, na leitura crítica de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, na pesquisa bibliográfica e nos seis movimentos da análise pragmática das narrativas conforme proposta por Motta (2005), um texto piloto de divulgação científica foi também desenvolvido para este projeto, objetivando colocar em prática ao menos alguns dos elementos narrativos analisados.

Esse texto piloto teve como base uma dissertação de Mestrado intitulada “Pneumophagekill: Estabilização estrutural e funcional de partículas bacteriofágicas em emulsões do tipo A/O/A: Sistema bioterapêutico para tratamento de pneumonia bacteriana por nebulização”. A dissertação foi defendida por Alessandra Cândido Rios e orientada pelo prof. Dr. Victor Manuel Cardoso Figueiredo Balcão, com financiamento da Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp).

A pesquisa Pneumophagekill foi escolhida para ser a base deste texto piloto, em primeiro lugar, pela considerável dificuldade de entendimento do tema por leitores não especializados, e, ao mesmo tempo, a aplicabilidade material na vida desse leitor e os potenciais impactos na qualidade de vida da comunidade, o que denota interesse jornalístico na divulgação e um fértil substrato para o campo da divulgação científica. Em outras palavras: trata-se de um tema complicado, mas que pode ter implicações bastante positivas para quem está lendo.

A pesquisa foi desenvolvida parte em laboratórios da Universidade Estadual de Campinas e parte na Universidade de Sorocaba (Uniso). Além disso, ambos os projetos – este sobre narrativas e divulgação científica e o “Pneumophagekill” – são financiados pela mesma

instituição de fomento à pesquisa, a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp)

O referido texto piloto é fruto da aplicação direta dos elementos narrativos observados, listados e problematizados até então e entrevistas com o prof. Dr. Victor Manuel Cardoso Figueiredo Balcão, além de informações adicionais da biomédica Maria Inês Migliorini Vernaglia, do Instituto Nacional de Ciência da Saúde - Hospital Santa Casa de Misericórdia de Sorocaba, e pesquisa de campo.

O texto tem início *in media res* (no meio da ação), contextualizando a pesquisa que se pretende divulgar (o estudo sobre bactérias multirresistentes) em relação a um problema real da vida das pessoas, ou seja, uma estratégia comunicativa que objetiva aproximar a pesquisa da realidade do leitor por meio da ação de personagens reais. Há tensão crescente administrada no texto, para estabelecer uma relação com o leitor. A explicação científica, tal qual em *A coceira*, vem intercalada em blocos – a primeira delas como um *flashback* logo após o primeiro bloco narrativo. Os ambientes têm descrições baseadas em vários dos sentidos humanos, os personagens falam em primeira pessoa e expõem suas motivações pessoais, há a ação do narrador em primeira pessoa – todos elementos que conversam tanto com o texto literário das reportagens jornalísticas mencionadas neste capítulo quanto com os elementos narrativos identificados em *2001: Uma Odisseia no Espaço*. Espera-se que funcione como um exemplo de como aplicar a narratividade em textos de divulgação.

O resultado final é um texto piloto de 14.863 caracteres, elaborado como exemplo para esta dissertação, no qual foram colocados em prática esses elementos acima elencados. O texto foi incluído na sequência.

4.4 A esperança está nos fagos, por Guilherme Profeta (2016), texto piloto de divulgação científica

A esperança está nos fagos

O uso de predadores naturais microscópicos, no futuro, será uma alternativa aos antibióticos químicos no combate às bactérias multirresistentes.

Acaba de começar o turno da noite no laboratório do Instituto Nacional da Ciência da Saúde (INCS), no hospital Santa Casa de Misericórdia de Sorocaba. Um nível abaixo do solo, apenas três funcionários ocupam-se silenciosamente de seus afazeres. É possível ouvir o leve chiado das lâmpadas fluorescentes e o balançar constante de um agitador preenchido de tubos de ensaio. Na sala ao lado, sobre a bancada da Microbiologia, aguarda uma amostra de secreção traqueal colhida de uma paciente da Unidade de Tratamento Intensivo (UTI), de 59 anos, vítima do que tudo indica ser uma pneumonia bacteriana.

A amostra é transferida para uma placa de Petri para seu crescimento, preenchida com diversos meios de cultura – ou, trocando em miúdos, gelatinas coloridas que reagirão de formas diferentes dependendo do tipo de bactéria que venha a se desenvolver nos substratos. Dali, as plaquinhas de acrílico vão direto para uma estufa mantida a 37°C.

No dia seguinte, o crescimento da colônia de bactérias já é visível a olho nu. Começa então uma série de testes bioquímicos, que vão direcionando a identificação, até que seja possível saber, finalmente, quem é o culpado.

A bactéria identificada é uma velha conhecida do pessoal do laboratório: a *Pseudomonas aeruginosa*. Segundo a coordenadora técnica do INCS, a biomédica Maria Inês Migliorini Vernaglia, considerando-se as culturas do hospital, as *Pseudomonas* representam de 10 a 20% dos microrganismos identificados. Ela é realmente *muito* comum.

“De modo geral, a *Pseudomonas* não representa um risco para pessoas num bom estado de saúde, como acontece, na verdade, com a maior parte das bactérias. Ela é problemática, em primeiro lugar, para pacientes hospitalizados, principalmente nas UTIs, que normalmente estão com as vias respiratórias expostas”, diz ela.

De fato, pesquisas apontam que, nas UTIs brasileiras, a bactéria *Pseudomonas aeruginosa* é o patógeno que mais causa pneumonias nosocomiais, como são chamadas as

infecções adquiridas em ambiente hospitalar, em que os pacientes, já com os sistemas imunológicos comprometidos (como idosos), estão mais sujeitos a infecções. Isso se dá devido à resistência da *Pseudomonas aeruginosa* a um grande número de antibióticos e antissépticos. A pneumonia, uma moléstia pulmonar que afeta os alvéolos e os tecidos circundantes, é uma infecção nosocomial recorrente, configurando a sexta causa mais frequente de morte, além de ser, dentre as infecções mortais, a que mais normalmente se adquire num contexto hospitalar.

“O verdadeiro problema”, continua Maria Inês, “ocorre quando a *Pseudomonas* adquire resistência aos antibióticos que temos disponíveis.”

Uma vez identificada a bactéria, o próximo teste serve justamente para definir a quais antibióticos ela é sensível. Numa nova placa de Petri, coberta por uma cultura da *Pseudomonas*, são inoculados os diversos antibióticos disponíveis, para identificar quais são capazes de barrar o avanço da colônia. As bactérias sensíveis costumam reagir a várias das drogas; já as multirresistentes, ou MDR (*multi-drug resistant*, na sigla em inglês), não apresentam qualquer regressão no volume de suas colônias.

No caso da cultura em questão, a bactéria é sensível a apenas dois dos antibióticos, o que significa que se trata de um organismo multirresistente. Pergunto à Maria Inês qual será o destino da paciente.

“Muito provavelmente, ela será tratada com esses dois antibióticos químicos aos quais há sensibilidade”, ela responde. “Porém, se o organismo dela não reagir ao tratamento...”, ela faz uma pausa, lúgubre. “Bem, então não teremos mais opções.”

Em todo o mundo a *Pseudomonas aeruginosa* é uma das bactérias que vem ganhando resistência aos tratamentos disponíveis, um fenômeno assustador que, infelizmente, não se restringe a essa bactéria específica. De certa forma, pela maneira que fazemos uso de antibióticos, nós estamos propiciando o surgimento de superbactérias, e esse não é um fenômeno novo.

O ano era 1928. O bacteriologista escocês Alexander Fleming, ao sair de férias, havia esquecido em seu laboratório no hospital St. Mary's, em Londres, algumas culturas bacterianas que mantinha em placas de vidro. Quando retornou ao trabalho, percebeu que uma delas estava mofada. Em vez de simplesmente considerá-la arruinada e jogá-la fora

imediatamente, ele reparou que, por algum motivo, as colônias de bactérias não eram capazes de avançar sobre as áreas cobertas pelo mofo. Posteriormente, o mofo foi identificado como um fungo do gênero *Penicillium*, que produzia uma substância antibiótica capaz de impedir a proliferação das bactérias nas placas de Petri. Foi assim, por acaso, que foi descoberta a penicilina.

A penicilina revolucionou o tratamento de infecções, além de render a Fleming e colegas um cobiçado prêmio Nobel em 1945. O índice de mortalidade relacionada a infecções bacterianas, desde sua descoberta, foi reduzido drasticamente. Com o avanço da medicina, outros fármacos antimicrobianos foram desenvolvidos, aumentando o arsenal do homem na luta contra agentes infecciosos e salvando milhões de vidas. Contudo, nada vem de graça; seu uso indiscriminado tem um grave efeito colateral.

As bactérias têm um ciclo de vida muito rápido. A *Pseudomonas aeruginosa*, por exemplo, é capaz de se reproduzir em cerca de 45 minutos numa situação ideal de proliferação – o que quer dizer que, num período de apenas 12 horas, uma única bactéria pode se tornar uma colônia de mais de cem mil indivíduos. Como ocorre com todos os seres vivos, eventualmente alguns indivíduos sofrerão mutações, e algumas dessas mutações podem torná-los particularmente resistentes a certos antibióticos, fazendo com que sobrevivam e se reproduzam. Devido ao ciclo de vida das bactérias, isso acontece razoavelmente rápido. A próxima geração, naturalmente selecionada, manterá os genes que lhes conferem essa proteção, tornando-se assim resistente àquele antibiótico. Assim, é preciso trocar de fármaco para conseguir o mesmo efeito bactericida. Mas o processo se repete: novas gerações de bactérias exigem novos antibióticos, mas, mais uma vez, o uso indiscriminado faz com que o ambiente selecione bactérias cada vez mais fortes e mais agressivas. Com o tráfego mundial de pessoas, as bactérias viajam junto, replicando genes resistentes em escala global.

Nos Estados Unidos, por exemplo, foi isolada recentemente uma cepa de *Escherichia coli* resistente à colistina, o antibiótico utilizado como a última arma contra essas bactérias multirresistentes. O gene *mcr-1* portado por essa bactéria, que lhe confere a resistência, havia sido isolado pela primeira vez na China, depois na Europa e finalmente na América do Norte. Caso essa bactéria se reproduza e passe esse gene adiante, teremos uma nova geração de bactérias resistentes ao que temos de mais eficiente no momento. E é exatamente por isso que os antibióticos devem ser prescritos com parcimônia – no Brasil,

desde 2011, há um controle mais restrito da venda de antimicrobianos nas farmácias, mas, mesmo assim, é preciso pensar em maneiras de combater as bactérias usando menos antibióticos. Mas como?

Meados de 2016. No PhageLab – um dos laboratório da Universidade de Sorocaba, no campus Cidade Universitária –, o Professor Dr. Victor Balcão, português residente no Brasil desde 2014, e sua aluna, então mestranda, Alessandra Cândida Rios, acabam de receber uma encomenda vinda da região da Baixa Saxônia, na Alemanha – no pacote, uma etiqueta alertando: *material biológico*.

Desde que foi cuidadosamente despachada da cidade de Brunsvique, depois de uma série de entraves burocráticos, essa encomenda viajou mais de dez mil quilômetros até chegar às instalações do PhageLab. Um dos objetivos essenciais das atividades conduzidas nesses laboratórios, para o qual Victor, Alessandra e outros pesquisadores contribuem, é a produção e o controle de qualidade de produtos farmacêuticos inovadores.

Com rigor metodológico, contando com a proteção de uma capela de segurança biológica instalada no PhageLab, eles manuseiam dois conjuntos de ampolas de vidro seladas a vácuo, que acabaram de retirar do pacote. Ambos vieram da Coleção Alemã de Microrganismos e Cultura de Células (em alemão, *Deutsche Sammlung Von Mikroorganismen und Zellkulturen*) do Instituto Leibniz DSMZ, um dos maiores centros de recursos biológicos em todo o mundo. Em seu interior hermeticamente selado, elas resguardam dois tipos diferentes de pequenas entidades invisíveis a olho nu.

Uma delas, contida nas primeiras ampolas, está classificada com um grau de periculosidade de nível 2 – o que significa perigo biológico moderado. Trata-se de uma cepa patogênica, da mesma bactéria identificada pelo pessoal do laboratório da Santa Casa, tão comum nos hospitais: a bactéria *Pseudomonas aeruginosa*. Ainda que esse não seja um organismo raro, quando se trata de pesquisas científicas é imprescindível obtê-lo de fontes confiáveis como a DSMZ, para atestar que se trata de uma cepa pura, e não de uma variedade passível de mutações, como aquelas que seriam encontradas num paciente em tratamento, por exemplo.

No segundo conjunto, identificado como JG004, há um fago – um apelido simpático para bacteriófago, palavra de origem grega que significa “comedor de bactérias”.

Os fagos, descobertos entre o fim do século XIX e o começo do século XX, são vírus predadores naturais das bactérias, parasitas intracelulares que infectam única e exclusivamente bactérias específicas. O fago JG004, particularmente, tem em seu cardápio usual um único prato, a *Pseudomonas aeruginosa*. Assim, não é difícil adivinhar o que o professor e sua pupila estão prestes a fazer.

“Ainda em Portugal, eu já tentava associar bacteriófagos a sistemas que possibilitassem o desenvolvimento de terapias inovadoras”, relembra Victor. “Então, já no Brasil, eu presenciei quando uma senhora de nome Yolanda, avó de minha namorada – que hoje é minha esposa – contraiu uma forma de pneumonia bacteriana que infelizmente lhe custou a vida.”

Esse triste acontecimento contribuiria ainda mais para o interesse de Victor por formas alternativas de combate a esse tipo de bactéria, que no Brasil, particularmente, representa um problema de saúde gravíssimo.

A terapia fágica – como é chamado o tratamento em que as infecções bacterianas são destruídas pela inoculação de fagos no corpo humano – tem consideráveis vantagens em relação ao uso de antibióticos químicos: os fagos são bastante específicos em preda apenas um tipo de bactéria e, além disso, caso as bactérias sofram mutações que as tornem mais resistentes aos fagos utilizados, o processo de isolar novos fagos é mais simples e mais barato do que desenvolver um novo antibiótico químico. Ainda assim, a terapia fágica é pouquíssimo utilizada como alternativa aos antibióticos químicos convencionais, à exceção de países como a Polônia e a República da Geórgia, em institutos específicos: o *Hirschfeld Institute of Immunology and Experimental Therapy* (HIET) e o *Eliava Institute of Bacteriophages, Microbiology and Virology* (EIBMV), respectivamente. Porém, poucos estudos clínicos foram conduzidos e aceitos por autoridades sanitárias internacionais. No Brasil, começamos a dar os primeiros passos em pesquisas envolvendo bacteriófagos.

Num futuro próximo, esperançosamente, os resultados obtidos pela pesquisa desenvolvida no PhageLab podem ajudar a mudar esse panorama, beneficiando qualquer paciente com um quadro de infecção pulmonar bacteriana, especialmente se causado pela *Pseudomonas aeruginosa*.

Contudo, usar o JG004 como arma contra infecções bacterianas não é assim tão simples quanto pode parecer. Os fagos costumam ser totalmente inofensivos a seres humanos,

mas, para que possam agir contra as bactérias, precisam ser inoculados no corpo humano de uma forma tal que o nosso próprio sistema imunológico não os confunda com organismos nocivos.

“No caso da pneumonia, as bactérias se alojam nos pulmões, criando um muco espesso que dificulta a respiração. Os fagos precisam ser inalados, cruzando todo o caminho até as vias respiratórias profundas”, explica o professor.

A solução proposta pela pesquisa de Victor e Alessandra foi encapsular os fagos no núcleo aquoso de nanovesículas oleosas que, por sua vez, estão dispersas numa emulsão aquosa – um sistema de água-em-óleo-em-água (A/O/A), algo como bolhas dentro de bolhas. São essas “bolhas”, uma vez administradas em pacientes com pneumonia por *Pseudomonas aeruginosa*, que protegerão os fagos das defesas naturais do corpo humano.

Essas emulsões, às quais os fagos foram acrescentados, foram formuladas num outro laboratório da Uniso, o LabNUS, entre os ipês coloridos e as embaúbas de folhas verde-acinzentadas do Parque Tecnológico de Sorocaba. Outras etapas da pesquisa foram ainda conduzidas no Laboratório de Pesquisas Toxicológicas (LAPETOX/Uniso), nas instalações do Instituto de Química da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) e no Laboratório Nacional de Nanotecnologia (LNNano/CNPEM), também em Campinas.

O processo de nanoencapsulação foi longo e, naturalmente, demandou uma série de testes diversos, incluindo testes de citotoxicidade e genotoxicidade, que determinariam a compatibilidade das emulsões para uso no corpo humano. Apesar de todos os constituintes utilizados na formulação serem biocompatíveis, os primeiros testes apontavam a inviabilidade das emulsões. Todo o futuro da pesquisa, naquele momento, estava em jogo. Foi necessário utilizar pequenas porcentagens mássicas dessas emulsões (de 0,3 a 0,9% em massa) para viabilizar uma solução isotônica que pudesse ser administrada por nebulização – na forma de vapor – em pacientes infectados.

Teoricamente, uma única partícula bacteriofágica, desde que chegue intacta ao local de infecção nos pulmões, é suficiente para acabar com toda a infecção. Todos os testes *in vitro*, até então, foram bem-sucedidos.

“A etapa seguinte, naturalmente, seria realizar os mesmos testes *in vivo*, primeiramente em ratos padronizados”, diz Victor.

Pergunto quão longe ainda estão as aplicações em seres humanos.

“Alguns passos além”, ele responde. “Muitos outros testes precisam ser conduzidos antes disso. Há certamente um longo caminho a ser percorrido em pesquisas futuras, mas este é um começo necessário. Pois a nossa realidade está mudando: hordas de bactérias cada vez mais resistentes nos obrigam a buscar alternativas. É a própria resistência bacteriana que vai catapultar outros estudos voltados aos bacteriófagos e, especialmente, ao desenvolvimento de sistemas bioterapêuticos viáveis.”

Essas terapias alternativas, num futuro talvez nem tão distante, podem vir a evitar que outras famílias percam seus entes queridos para vilões invisíveis que espreitam além de nossa percepção, como a *Pseudomonas aeruginosa*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entender as bases das narrativas não é, como se diz na expressão em inglês, *rocket science* – ou, numa tradução livre, “ciência de foguetes”, fazendo alusão a qualquer campo do conhecimento considerado particularmente difícil. Simplesmente não é.

Temos de ser bastante francos quanto a isso, por mais que, para quem escreve, possa ser tentador dizer o contrário (quem não gosta, afinal, de valorizar o próprio labor, não é verdade?). Mas reitero: precisamos, nestes momentos finais, ser absolutamente francos. Simplesmente não é difícil. Se eu abordar um físico nuclear ou um médico, em seus jalecos brancos, ou mesmo um humilde transeunte esfarrapado nas ruas, e lhes disser simplesmente “Meus bons senhores, poderiam vocês me contar uma história?”, é certo que eles o fariam.

Todo mundo é capaz de contar uma história. Ponto.

Quando digo, contudo, que “entender as bases das narrativas não é particularmente difícil”, não quero dizer que não é particularmente *importante* – ou que não é possível que alguns mergulhem *mais fundo* nesse conhecimento do que outros.

Porque todos nós ouvimos histórias desde muito cedo. Na verdade, desde o princípio.

As nossas canções de ninar e as fábulas que ouvimos de nossas mães e avós ainda nos berços são narrativas. Elas estão lá, organizando o nosso pensamento, desde os primeiros momentos dos quais conseguimos nos lembrar, em termos de “Era uma vez...” e “...viveram felizes para sempre”. Nas palavras de Chiang (2016), autor do premiado conto de ficção científica *História da sua vida*, nós, humanos, desenvolvemos um modo sequencial de consciência: “Nós vivenciamos os acontecimentos em uma ordem e percebemos sua relação como causa e efeito.” (CHIANG, 2016, p. 178) A nós, como criaturas regidas pelo tempo que somos, não resta alternativa. E, lá no fim de tudo, nós mesmos nos tornaremos uma história, de uma nota de nascimento à inscrição numa lápide. Toda a sua vida é o que aconteceu no meio.

É quase instintivo, portanto, que nós saibamos reconhecer as histórias – e, como vimos logo no capítulo 1 (*O percurso narrativo*), alguns pesquisadores afirmam que essa é, *de fato*, uma característica instintiva. Discutir se é uma questão de instinto ou de aculturação é mais ou menos como debater sobre o que veio primeiro, o ovo ou a galinha; nós contamos

histórias uns aos outros porque naturalmente organizamos nossas experiências de forma narrativa, ou nós só organizamos nossas experiências de forma narrativa porque nos contaram histórias?

São duas as possibilidades: na primeira, nós já raciocinamos na forma de histórias desde que começamos efetivamente a pensar, simplesmente porque isso é algo que as pessoas descobrem naturalmente, parte intrínseca daquilo que efetivamente nos faz humanos; na segunda, nós aprendemos a tecer as narrativas por exposição e observação, desde quando um velho pajé nos contava uma lenda tribal ao redor da fogueira ou quando uma professora do jardim de infância nos lia as fábulas clássicas enquanto nos mostrava animais num livro de figuras.

Dizer qual das duas possibilidades é a mais certa não é algo que, neste momento, nós precisemos fazer, desde que concordemos que, desde o princípio – e até o fim – nós pautamos nossas vidas em narrativas diversas. É justamente pelas narrativas estarem em nosso dia a dia de forma tão onipresente que, talvez, seja difícil tirar essas questões dos domínios da rotina, do cotidiano. Todos nós contamos e ouvimos (ou lemos) histórias o tempo todo, mas nem todos nós paramos para pensar criteriosamente sobre como elas são estruturadas e efetivamente funcionam. É possível que, para muitos de nós, esse conhecimento seja raso, flutuando na superfície da intuição.

No decorrer deste trabalho, nós buscamos tomar um pouquinho de fôlego, quebrar a tensão superficial e mergulhar mais fundo.

Busquei demonstrar, a partir da análise de um objeto de estudo, como elementos das narrativas de ficção podem ser aplicados a outros textos – neste caso, da *ficção* científica para a *divulgação* científica, mas vale ressaltar, ainda em tempo, que esses mesmos princípios podem ser aplicados a qualquer outro tipo de divulgação. Uma vez pinçados e tirados de seu contexto original, esses elementos narrativos foram analisados em ambientes mais neutros, à luz de métodos e teorias que julguei pertinentes, para que possamos reutilizá-los em textos de divulgação.

E por que fazer isso?

Particularmente no caso da divulgação científica, porque é natural, dado o nível de especialização das ciências, que o conhecimento acadêmico esteja muitas vezes restrito a uma parcela proporcionalmente pequena da comunidade. E nós não queremos isso.

Um dos grandes empecilhos, certamente, é a dificuldade em compreender o vocabulário especializado dos acadêmicos das diversas áreas do conhecimento, versados em enunciados e jargões que muito diferem do linguajar comum. Àqueles que não são frequentadores assíduos da Academia, pode haver a impressão de que a ciência é restrita a poucos e que as pesquisas são nada mais do que grandes tomos empoeirados numa prateleira de biblioteca, ou apenas meios de se obter pontuação para progredir na carreira acadêmica.

Pedro Nardelli, num artigo opinativo publicado em janeiro de 2017 na revista *Carta Capital* online, aborda essa distância percebida entre pesquisa e sociedade, destacando que a questão não é problemática apenas no Brasil, mas nos países ocidentais em geral, inclusive nações como a Finlândia, cujo sistema educacional é referência.

Essa visão é brutalmente contrastante com a utopia de que ciência é neutra, objetiva e livre de ideologia. Ciência é um fenômeno social e deve ser entendida como tal. Então, ela só pode mudar estruturalmente em paralelo com toda a sociedade, com as formas sociais estabelecidas. [...] Apesar de tais limites estruturais, nada disso quer dizer que a ciência não precisa de uma boa comunicação. Muito pelo contrário, uma teoria científica só realiza seu valor se for bem entendida. Isso é condição necessária para sua aplicação. [...] Uma abordagem científica não deve ser exclusiva a cientistas profissionais e a seu mundo próprio. O papel de um cientista progressista é prover um melhor entendimento da realidade buscando soluções que vislumbrem a transição para esse mundo novo juntamente com o público em geral. (NARDELLI, 2017)

Essa é uma visão que nós, contadores de histórias, podemos ajudar a mudar.

A ciência *não* é um fim em si mesmo. A academia *não* é uma estrutura hermética. Todo conhecimento é importante, desde que se compreenda suas aplicações e implicações. É por isso que, para realmente socializar a ciência, é preciso retirá-la do pináculo onde poucos transitam e transcrevê-la para que mais pessoas sejam capazes de ligar os pontos. É a esse propósito que as narrativas podem servir.

Dizer as coisas por meio de narrativas, organizando-as estruturalmente como histórias e causando no leitor algum nível de efeito catártico, pode torná-las mais acessíveis do que seriam de outras formas, como nos textos jornalísticos e científicos convencionais.

Da literatura, nós podemos emprestar certos elementos e práticas – como apresentar o enredo de modo a administrar uma tensão crescente, fazer uso consciente de estratégias comunicativas de subjetivação, construir personagens com referenciais

arquetípicos, entre outras – visando construir textos que o leitor possa vivenciar de forma mais intensa.

Naturalmente, essa experimentação consciente com efeitos catárticos pode esbarrar em riscos éticos, que não devem ser totalmente desconsiderados. O uso de elementos narrativos é uma opção estética que pode gerar *identificação*, mas não se pode negligenciar o fato de que pode, também, ser aplicado para *manipulação* e manobra de massas. Idealmente, é seguro dizer que a divulgação científica não deve se prestar a esse papel, mas, tal qual a própria ciência – que pode ser usada para os mais diversos fins –, esses recursos estéticos são utilizados por agentes humanos e instituições com interesses próprios. Os limites éticos, assim, não devem ser desconsiderados, mas, pelo contrário, discutidos durante a prática jornalística. Esse é certamente um campo fecundo para inúmeras pesquisas que ainda estão por vir.

Para discorrer sobre formas de aproximar a ciência da literatura, aplicando elementos narrativos identificados na literatura de ficção, eu segui um roteiro emprestado de Motta (2005), por ele desenvolvido a partir de teorias literárias para pensar sobre o jornalismo. Usei esse roteiro para analisar *2001: Uma Odisseia no Espaço*, seguindo uma espécie de caminho inverso. Para mim – como tentei embasar teoricamente neste estudo – não faz muita diferença, porque tanto as fabulações literárias quanto o jornalismo são formas de contar histórias. É assim que nós, humanos, pensamos. O roteiro segue seis passos, analisando o *enredo*, os *conflitos*, os *personagens*, as *estratégias de comunicação*, o *contrato cognitivo* e a *metanarrativa*.

No total, foram três os textos considerados, em diferentes níveis de aprofundamento: em primeiro lugar, o principal objeto de análise desta pesquisa, o livro *2001: Uma Odisseia no Espaço*, de Clarke (2013) [1]; na sequência os artigos *Africa's last frontier*, de Shea (2010) [2] e *A coceira*, de Gawande (2010) [3].

Sobre o primeiro texto, o método de análise pragmática em seis movimentos de Motta (2005) foi conduzido à risca, com o empréstimo de bibliografia paralela sempre que necessário – principalmente Abdala Junior (1995), Howard e Mabley (1999) e Vogler (2015). Sobre os demais, a análise objetivou destacar pontos de interesse também identificados com base em Motta e bibliografia complementar.

Quanto ao primeiro movimento da análise, a recomposição da **intriga (o enredo)**, temos em *2001: Uma Odisseia no Espaço* [1] a história da evolução humana, de primata a *homo sapiens*, e conjecturas sobre o que além disso o homem pode se tornar (devir-máquina e devir-deus). Em *Africa's last frontier* [2], as margens do rio Omo, na Etiópia, estão prestes a ser inundadas pela construção de uma hidrelétrica, alterando a vida de populações nativas. Em *A Coceira* [3], pesquisadores passam a desconfiar que a sensação de coceira pode estar associada não apenas a estímulos externos, mas ao funcionamento comprometido do sistema nervoso.

O mais digno de nota é que, por mais que essas sínteses sejam adequadas, as formas como os autores optaram por narrar essas histórias, através de diversas possibilidades estilísticas e recursos literários, fizeram diferença. No primeiro caso [1], essa história genérica sobre a humanidade é focada em personagens-texto emblemáticos como *Bowman* e *Aquele-que-Vigia-a-Lua*, que representam não só indivíduos, mas toda a humanidade. O drama da humanidade é o drama deles. No segundo [2], as mudanças pelas quais passam o vale do rio Omo espelham as transformações na vida de um protagonista que se torna um herói improvável. No terceiro [3], uma protagonista e outros personagens de apoio têm a vida totalmente devastada pela coceira, um sintoma em princípio banal que foge do controle.

Isso nos leva, num fluxo natural, ao segundo movimento da análise, a identificação dos **conflitos**. Conflitos são pontos de mudanças nas narrativas, elementos novos que, uma vez adicionados, promovem alterações no fluxo linear de acontecimentos. Os conflitos geram tensão, a qual, por sua vez, mantém a narrativa atraente até um ponto de clímax. No primeiro caso [1], a tensão cresce pela incerteza: não se sabe aonde a jornada levará a humanidade, não se sabe se Bowman sobreviverá nem a Hal e nem ao encontro com os alienígenas. No segundo [2], a tensão se dá conforme nós, leitores, percebemos que está chegando o momento em que Dunga deverá fazer uma escolha pelo passado ou pelo futuro, ambas com implicações para si mesmo e para seu povo. No terceiro [3], a tensão sobe drasticamente conforme percebemos que a coceira pode não ser tão banal, à medida que somos apresentados a pacientes que se autoinfligiram lesões gravíssimas ou até fatais. O texto termina, contudo, num anticlímax.

Quanto ao terceiro movimento, as considerações acerca da construção discursiva dos **personagens** e, conseqüentemente, as funções que eles desempenham no

desenvolvimento de uma narrativa, vale notar que tanto Bowman [1] quanto Dunga [2] são óbvios heróis segundo os arquétipos de Jung apud Vogler (2015). Eles seguem uma jornada completa, do “chamado à aventura” ao “retorno com o elixir”. No caso d’A *Coceira* [3], no entanto, a protagonista M. não chega a ser representada empreendendo uma jornada do herói completa. Ainda assim, ela é uma pessoa que tem sua vida normal interrompida por uma complicação (um conflito) e, no caminho, encontra alguns personagens com funções arquetípicas – sendo a mais marcante delas, provavelmente, a neurologista Anne Louise Oaklander, que pode funcionar como um arauto ou como um mentor. Esse fim aberto, naturalmente, não constitui um problema.

Já quanto ao quarto movimento, a identificação das **estratégias comunicativas**, percebe-se nos três textos como principal estratégia a intercalação de blocos de texto narrativo (em que existe uma maior liberdade estilística) e síntese científica. Isso se dá, do ponto de vista estrutural, para manter o ritmo, mas também cria empatia entre leitor e personagem. Esse uso intercalado, ora de efeitos de objetivação ora de subjetivação, pode criar jogos de sentidos particularmente poéticos, catárticos e ao mesmo tempo explicativos. O melhor exemplo, em minha percepção, a partir das leituras realizadas, é a cena do capítulo 19 (Trânsito de Júpiter) de *2001: Uma Odisseia no Espaço* [1], em que acompanhamos Bowman escutar no rádio o ruído da radiação ao passar pelo planeta. A síntese científica nos diz que o ruído é fruto dos halos de partículas energizadas carregadas em órbita ao redor do planeta, mas, ao mesmo tempo, o ruído é comparado a “gritos de pássaros dementes” e ao “murmúrio das ondas em uma praia”, associações obviamente não científicas e dotadas de carga emocional.

Quanto ao quinto movimento, as considerações acerca do **contrato cognitivo**, existe uma diferença clara entre o contrato de *2001: Uma Odisseia no Espaço* [1] e aqueles pertinentes aos demais textos jornalísticos. O primeiro é uma obra de ficção, sem a *obrigatoriedade* de ter referenciais no mundo real, o que faz com que seja permitido extrapolar acontecimentos no espaço e no tempo. Fazer referência ao futuro e a realidades irreais é uma liberalidade do autor. Já os textos jornalísticos [2] [3] têm um contrato cognitivo diferente, uma vez que fazem referência a fatos com correspondentes no mundo material. Ainda assim, todos os textos, sem exceção, têm um pouco de relato e um pouco de fabulação. Retomando a frase final da seção 1.3.2 (Fabular: linguagem livre de torniquetes?): toda

verdade tem um pouco de invenção e toda invenção só é possível porque seu ponto de partida é aquilo que é – ou um dia foi – verdade.

Ainda sobre o contrato cognitivo, um outro ponto digno de nota é que nos textos jornalísticos citados [2] [3], ambos os autores apresentam-se em determinados momentos em primeira pessoa, colocando-se como um agente ativo no *fazer* do texto (uma marca que considero particularmente positiva).

Por fim, chegamos ao sexto e último movimento da análise, a identificação da **metanarrativa**. *2001: Uma Odisseia no Espaço* [1] é uma obra densa; sua metanarrativa abarca desde a existência de deuses aos quais se pode chegar por meio do conhecimento até a progressão de responsabilidades que surgem a cada degrau evolutivo galgado. O segundo texto, *Africa's last frontier* [2], carrega uma visão progressista/modernista de suplantação do velho pelo novo. Já no terceiro [3], principalmente nos parágrafos finais, a “moral da história” sugerida é a de que a compreensão do funcionamento de determinados fenômenos pode levar a um novo arsenal de soluções, logo a ciência deve estar sempre aberta a novas formas de olhar para os fenômenos e problemas preexistentes. Essas, naturalmente, são interpretações. Elas foram embasadas em leitura crítica e bibliografia especializada, mas não podem deixar de ser interpretações e, como tal, são possibilidades, não certezas absolutas.

Além desses três textos, houve também [4] o texto piloto *A esperança está nos fagos*, de autoria própria, acrescentado ao fim como um exercício prático para emular alguns recursos estilísticos observados nos anteriores. Esse texto piloto é jornalístico e relativamente menor do que os três que o precederam. Ele foi incluído simplesmente com o intuito de demonstrar que nem sempre é necessário ter à disposição todo o espaço e o tempo necessários para a redação de um texto literário narrativo completo. Sabemos que os meios de produção nem sempre nos propiciam essas possibilidades. O texto piloto buscou empregar alguns desses recursos, sendo um pequeno esforço na busca por um jornalismo de ciência mais humanizado – ou uma nova forma de contar história na divulgação de CT&I.

Ainda sobre o roteiro de análise pragmática de Motta, é importante reconhecer que se trata de um material bastante completo, dado a uma abordagem que o nome “pragmática” já sintetiza muito bem. Arriscando-me a complementá-lo, eu sugiro a esse roteiro o acréscimo de algumas perguntas essenciais.

A primeira delas é: “Os personagens são *devir-o quê?* Qual o processo de transformação pelos quais eles passam?” Essa é uma questão que esteve presente o tempo todo, quando eu estava pensando sobre o cosmonauta da Discovery que *se torna* deus [1] e, mais no fim do estudo, sobre o jovem africano de uma tribo etíope que *se torna* “o futuro” [2], sobre uma jovem mãe com um futuro promissor que *se torna* vítima de uma coceira intermitente [3], sobre um vírus predador de bactérias que, nas mãos de pesquisadores sorocabanos, *se torna* uma arma contra uma bactéria potencialmente fatal [4]. A vida é transformação, as histórias também.

A segunda pergunta é: “Os personagens e os conflitos pelos quais eles passam são projeções míticas? De quê e por quê?”. Acho tentadora a ideia de que há um *zeitgeist* que só conseguimos perceber em retrospecto, de que somos moldados pelo nosso tempo (como abordei na seção 2.2 deste estudo). Que mitos nós propagamos, numa era em que os mitos tradicionais morreram, substituídos por aquilo que alguns, como Crichton (2016), chamam de tecnomitos? Quais são as nossas incertezas? O que há por detrás da forma como pensamos, problematizamos e divulgamos ciência e tecnologia?

Para terminar, eu gosto particularmente de uma citação de Maguire (2016), em sua obra de fantasia *Wicked*, inspirada *pel’O Mágico de Oz*, em que uma professora descreve aos alunos a diferença entre ciência e feitiçaria. Obviamente, trata-se de uma obra de fantasia e, para interpretá-la, precisamos encontrar na nossa realidade um conceito paralelo que remeta à magia. Para mim, esse conceito é a literatura.

A ciência, meus queridos, é a dissecação sistemática da natureza, para reduzi-la a partes funcionais que obedeçam mais ou menos às leis universais. A feitiçaria é direcionada no sentido oposto. Ela não rasga, ela remenda. É síntese, em vez de análise. Gera o novo em vez de revelar o antigo. Nas mãos de alguém verdadeiramente qualificado [...] é Arte. Pode-se dizer que é, de fato, a arte mais superior ou refinada. [...] Não se apresenta ou representa o mundo. Ela se torna o mundo. (MAGUIRE, p. 182, 2016)

A literatura “não rasga, ela remenda”, “é síntese” mas também pode ser “análise”, “gera o novo” mas também pode “revelar o antigo”. A literatura “se torna o mundo”.

Eu acredito nisso, verdadeiramente.

REFERÊNCIAS

ABDALA JUNIOR, Benjamin. **Introdução à análise da narrativa**. São Paulo: Scipione, 1995.

ALDRISS, Brian. Introduction. In: _____. **Penguin Science Fiction**. UK: Penguin, 1961.

ASIMOV, Isaac. **Cronologia das ciências e das descobertas**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1983.

BARTHES, Roland. **Aula**. São Paulo: Cultrix, 1987.

_____. **Crítica e Verdade**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.

_____. Introdução à Análise Estrutural da Narrativa. In: BARTHES, Roland et al. **Análise Estrutural da Narrativa: Pesquisas Semiológicas**. 2. ed. Petrópolis: Editora Vozes Limitada, 1972.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BEZARIAS, Caio Alexandre. **Funções do mito na obra de Howard Phillips Lovecraft**. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2006.

BOGUE, Ronald. Por uma teoria deleuziana da fabulação. In: AMORIM, Antonio Carlos; DIAS, Susana Oliveira; MARQUES, Davina (orgs.). **Conexões: Deleuze e Vida e Fabulação e...** Campinas: ALB, 2011.

CLARKE, Arthur C. **2001: Uma Odisseia no Espaço**. São Paulo: Aleph, 2013.

_____. **A Cidade e as estrelas**. São Paulo: Abril Cultural, 1984.

CHAPARRO, Manuel Carlos. **Pragmática do jornalismo: buscas práticas para uma teoria da ação jornalística**. São Paulo: Summus, 1994.

CHIANG, Ted. **História da sua vida e outros contos**. 1. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2016.

CHOPRA, Deepak. **O essencial: princípios fundamentais do best-seller: a realização espontânea do desejo: a essência de como utilizar o poder infinito da coincidência**. Rio de Janeiro: Rocco, 2012.

CRICHTON, Michael. **O mundo perdido**. São Paulo: Aleph, 2016.

DALMONTE, Edson Fernando. Narrativa Jornalística e Narrativas Sociais: Questões acerca da Representação da Realidade e Regimes de Visibilidade. In: FERREIRA, Giovandro Marcus; HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C.; MORAIS, Osvando J. de (orgs.). **Teorias da Comunicação: trajetórias investigativas**. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2010.

DICK, Philip K. **Androides sonham com ovelhas elétricas?**. São Paulo: Aleph, 2014.

DINES, Alberto. **O papel do jornal: uma releitura**. 4. ed. São Paulo: Summus, 1986.

EAGLETON, Terry. **Teoria da literatura: uma introdução**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FABULAR. **Significado de “fabular” no Dicionário Português Online: Moderno Dicionário da Língua Portuguesa**. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=fabular>>. Acesso em 22 dez. 2014.

FOSTER, Alan Dean. **Alien**. São Paulo: Aleph, 2015.

GAWANDE, Atul. A coceira. **Revista Piauí**, São Paulo, n. 42, mar. 2010. Disponível em <<http://piaui.folha.uol.com.br/materia/a-coceira/>> Acesso em: 01 dez. 2016.

HARARI, Yuval Noah. A árvore do conhecimento. In: _____. **Sapiens – Uma breve história da humanidade**. 6 ed. Porto Alegre: L&PM, 2015. P. 28-48.

HERNANDES, Nilton. **A mídia e seus truques: o que jornal, revista, TV, rádio e internet fazem para captar e manter a atenção do público**. São Paulo: Contexto, 2006.

HIGGINS, Kathleen. Post-truth: a guide for the perplexed. **Nature International weekly journal of science**, nov. 2016. Disponível em: < <http://www.nature.com/news/post-truth-a-guide-for-the-perplexed-1.21054>>. Acesso em: 18 jan. 2017.

HOWARD, David; MABLEY, Edward. **Teoria e prática do roteiro**. 2 ed. São Paulo: Globo, 1999.

ISER, Wolfgang. O jogo do texto. In: LIMA, Luiz Costa (org.). **A literatura e o leitor: textos de estética da recepção**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

JAUSS, Hans Robert. O prazer estético e as experiências fundamentais da *poiesis*, *aisthesis* e *katharsis*. In: LIMA, Luiz Costa (org.). **A literatura e o leitor: textos de estética da recepção**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

KOTTAK, Conrad Phillip. Cultural Anthropology. **Culture Chapter Overview**. New York: McGraw-Hill, 2002. Disponível em < http://highered.mcgrawhill.com/sites/0072500506/student_view0/chapter3/chapter_overview.html>. Acesso em: 6 set. 2010.

LIMA, Luiz Costa (org.). **A literatura e o leitor: textos de estética da recepção**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

MAGUIRE, Gregory. **Wicked: a história não contada das Bruxas de Oz**. São Paulo: LeYa, 2016.

MERMAID: The Body Found Animal Planet Press Release. Disponível em <<http://press.discovery.com/ekits/monster-week-mermaids/press-release.html>> Acesso em: 9 abr. 2014.

MERMAID: The Body Found. Concepção Charlie Foley. Animal Planet, 2012.

MESQUISTA, Samira Nahid de. **O enredo**. São Paulo: Editora Ática. 1986.

MOON, Rosamund. Dictionaries and collocation. In: Granger, Sylviane; MEUNIER, Fanny (eds.). **Phraseology – an interdisciplinary perspective**. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2008.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **A Análise Pragmática da Narrativa Jornalística**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28., 2005. Rio de Janeiro. Anais... São Paulo: Intercom, 2005. CD-ROM.

_____. **Narratologia: Análise da Narrativa Jornalística**. Brasília: Casa das Musas, 2007.

MORA, Ana Maria Sánchez. **A divulgação da ciência como literatura**. Rio de Janeiro: Casa da Ciência/UFRJ, Editora UFRJ, 2003.

NARDELLI, Pedro H. J. A distância entre ciência e sociedade. **Carta Capital**, jan. 2017. Disponível em: <<http://www.cartacapital.com.br/blogs/o-brasil-no-mundo/a-distancia-entre-ciencia-e-sociedade>>. Acesso em: 05 jan. 2017.

NASA - 50 Years of NASA History. Disponível em: <http://www.nasa.gov/50th/50th_magazine/historyLetter.html>. Acesso em: 24 nov. 2015.

OLIVEIRA, Adalberto Anderlini de. **Física e Ficção Científica: desvelando mitos culturais em uma educação para a liberdade**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Instituto de Física, Instituto de Química e Instituto de Biociências, Universidade de São Paulo, 2010.

OTERO, Leo Godoy. **Introdução a uma história da ficção científica**. São Paulo: Lua Nova, 1987.

PARR, Adrian (org.). **The Deleuze Dictionary – Revised Edition**. Edinburg: Edinburgh University Press, 2010.

PASSERINI, Sueli Pecci. **O fio de Ariadne: um caminho para a narração de histórias**. 2. ed. São Paulo: Antroposófica, 1998.

PIASSI, Luís Paulo de Carvalho. **Contatos: A ficção científica no ensino de ciências em um contexto sócio cultural**. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, 2007.

PINTO, Gisnaldo Amorim. **Divulgação científica como literatura e o ensino de ciências**. 2007. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-07122007-160508/>>. Acesso em: 19 ago. 2014.

PRATCHETT, Terry. **Lordes e Damas**. 1. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2015.

PROFETA, Guilherme. Metanarrativa entre a realidade e a ficção: efeitos de sentido presentes na construção de narrativas em mockumentaries. In: DAVINO, Glaucia; BELLICIERI, Fernanda (orgs.). **VI Seminário: Histórias de Roteiristas: entre encanto e conhecimento**. São Paulo: NAEL Editora, 2016, p. 320-328.

_____. **O estrangeiro em tempos pós-modernos: Comunicação intercultural e identidade**. Revista de Estudos Universitários, v. 38, p. 333-344, 2012.

_____. Funções da ciência, ficção científica e mitos do passado e do futuro. **REVELL Revista de Estudos Literários da UEMS**, Dourado, ano 7, n. 11, p. 280-290, dez. 2015.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. **Dicionário de Teoria da Narrativa**. São Paulo: Ática, 1988.

SARTRE, Jean-Paul. **Que é a literatura?**. 2. ed. São Paulo: Editora Ática, 1993.

SHEA, Neil. Africa's Last Frontier. **National Geographic Magazine**, Estados Unidos, v. 217, n. 3, p. 96-123, mar. 2010.

SISTO, Celso. **Textos e pretextos sobre a arte de contar histórias**. 2. ed. Curitiba: Positivo, 2005.

SOUSA, Jorge Pedro. **Teorias da notícia e do jornalismo**. Chapecó: Argos, 2002.

STARTALK Video - National Geographic Channel: Mean Tweets with Neil deGrasse Tyson Movies Edition. Disponível em: <<http://channel.nationalgeographic.com/startalk/videos/mean-tweets-with-neil-degrasse-tyson-movies-edition/>>. Acesso em: 16 nov. 2015.

SUPPIA, Alfredo. **O realismo da especulação. Com Ciência Revista Eletrônica de Jornalismo Científico**. 2014. Disponível em:
<<http://www.comciencia.br/comciencia/handler.php?section=8&edicao=101&id=1239&print=true>>. Acesso em: 01 ago. 2014.

_____. **Quando a realidade parece ficção, é hora de fazer *mockumentary***. *Cienc. Cult.* [online]. 2013, vol.65, n.1, pp. 60-63. ISSN 0009-6725.

TAHAN, Malba. **A arte de ler e contar histórias**. 4. ed. Rio de Janeiro: Conquista, 1964.

TITIEV, Mischa. **Introdução à Antropologia Cultural**. 9. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

_____. As Categorias da Narrativa Literária. In: BARTHES, Roland et al. **Análise Estrutural da Narrativa: Pesquisas Semiológicas**. 2. ed. Petrópolis: Editora Vozes Limitada, 1972.

TOLKIEN, J. R. R. **O senhor dos anéis**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

TRAQUINA, Nelson. **Teorias do Jornalismo**. Florianópolis: Insular, 2005.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores**. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2015.

2001: Uma Odisséia No Espaço. Direção de Stanley Kubrick. Brasil: Warner Home Video, 2001. 1 DVD (148min).

ANEXOS

Anexo 1

Entrevista com Daniel Lameira, *publisher*, e Mateus Erthal, coordenador editorial, ambos da editora Aleph, que publicou no Brasil a edição de 2001: *Uma Odisseia no Espaço* considerada para este trabalho

Entrevista conduzida em 2 de julho de 2015

Guilherme Profeta: Como é que começa a história da editora Aleph?

Daniel Lameira: A Aleph foi fundada em 1984 e, naquela época, era focada em livros técnicos de computação. Na época não existiam manuais em português de como mexer nos computadores, então muitas das produções eram brasileiras.

Mateus Erthal: E misturava mesmo um pouco essa ideia de manual de usuário com divulgação tecnológica. Não existia muito essa distinção de onde terminava uma coisa e começava a outra. Essa coisa de manuais de usuário é bem mais recente.

D: Depois, a Aleph passou a prestar serviço para empresas, publicando manuais que eram produzidos aqui. Paralelamente a isso, na década de 90, começou a investir em ficção científica, publicando os romances de *Star Trek* – na época, chegou a publicar cerca de 20 romances –, *Neuromancer* e alguns outros. Mas os manuais de instruções eram o *main business* da Aleph. Mas, então, isso começa a sumir, a ter cada vez menos saída, pelas empresas começarem a desenvolver os seus próprios manuais mundiais, e a Aleph muda de novo o foco. Por uma decisão pessoal dos donos da editora, a Aleph passa a ser uma editora de turismo, com quase cem livros no catálogo. De novo, turismo passa a ter cada vez menos destaque e aí, nos anos 2000, quando saiu o filme *Matrix*, sugeriu-se reeditar *Neuromancer*. Aí recomeçou: *Laranja Mecânica* e outros livros de ficção científica. E virou o foco da editora até hoje, paralelamente a uma linha de espiritualidade, que tem um quê de científico também, como a física quântica.

G: Com essa linha nova de ficção científica nós tivemos uma ruptura editorial, certo? Vocês entraram com uma proposta totalmente diferente do que se tinha antes, até do ponto de vista do design.

D: É, no começo surgiu essa ideia porque sempre se teve esse mito de “ficção científica não vende no Brasil”. Muita coisa havia sido publicada nos anos 80 e depois parado de ser publicada. Muita coisa estava esgotada, como todos os grandes clássicos. Nos anos 90, principalmente, existia essa ideia, os editores falavam, o mercado não aceitava e de fato não vendia. Não era só um mito, era um fato.

M: Talvez até o início da popularização da internet.

D: *Matrix* é um marco de volta da ficção científica. Aí depois vêm os super-heróis e todo esse novo interesse pelos temas *geek* e *nerd*.

M: Mesmo os super-heróis, eles vieram encharcados de ficção científica. Eram super-heróis mais possíveis, mais explicáveis cientificamente.

G: Busca-se uma coerência externa, não é? Além da coerência interna, busca-se verossimilhança.

D: A maioria dos super-heróis traz isso da ficção científica.

M: Afastam-se um pouco do maravilhoso, do fantástico.

D: E *Harry Potter* ajudou muito a repopularizar tanto fantasia quanto ficção científica. Mais fantasia, mas a ficção científica acabou seguindo também. Toda uma nova leva de leitores interessados em livros legais de se ler, não só na alta literatura. Mas, mesmo assim, no começo era estratégia da Aleph publicar com a cara de que não era ficção científica. Se você olha para o *Neuromancer*, de cara você não diz que é um livro de ficção científica. Durante muito tempo, essa foi a estratégia da editora, publicar boa ficção científica...

G: ...como literatura “de verdade”?

D: É um livro bom, é literatura legal, por acaso se passa no espaço, tem robôs, etc., mas é *literatura*. E aí começou a atingir o público, mas não foi um *boom* durante muitos anos. Começou um crescimento exponencial faz três ou quatro anos. De 2003 a 2010, livros foram publicados, o fã de ficção científica reconheceu, mas não foi algo que representou muito em vendas. A Aleph continuou uma editora pequena, de nicho, fazendo um bom trabalho nesse nicho com autores que lá fora tem uma importância bizarra e aqui estavam esquecidos: Clarke, Dick, etc. E aí, em 2010, isso começa a mudar.

G: Nessa linha nova vocês começaram com o *Neuromancer*?

D: A retomada foi o *Neuromancer*, e depois *Laranja Mecânica*. Em 2010 começa um interesse maior. Todo esse *buzz* de filmes como *Matrix* e de super-herói, e depois *Big Bang Theory*. Tudo fomentando esse fã, os leitores mais novos crescendo e procurando de onde saíram aquelas coisas e o que existe de mais profundo para ler.

M: Os leitores da nossa geração, né? Que cresceram com computador, videogame... E aí começam a se interessar mais por tecnologia.

D: Exatamente. O leitor que jogava videogame, via *Star Wars*...

M: E redescobria filmes da década de 70, ou até de antes, como *2001* e *Laranja Mecânica*, que têm essa pegada de ficção científica.

D: *1984*, todas as distopias... Tudo isso ajudou muito a chegar neste momento em que hoje a Aleph está, ao contrário do mercado de livros, que está caindo 5% este ano. Esse resultado é muito por causa de *Star Wars*, que começamos a publicar, mas todos os outros livros também têm tido uma procura cada vez maior. A edição especial de *Laranja Mecânica* foi um marco na história da Aleph mais recente. Foi a primeira vez que a Aleph passa a ter uma visibilidade que não tinha antes, de imprensa, de colocação em livraria, de reconhecimento do leitor, do público geral e do fã.

M: E essa questão do design.

D: O reconhecimento do design começa um pouco aí, mais do que os outros. Hoje a gente tem uma imagem da Aleph inovadora, mas se você pegar algumas capas mais antigas, elas não são tão inovadoras assim.

M: É uma outra época, são outros valores, outra identidade visual e um público diferente também.

G: Você atinge um público diferente com um design diferente...

M: Não só um público, mas *públicos*.

D: *Laranja Mecânica* foi o primeiro marco. *2001* foi o segundo grande marco editorial – bem menos em vendas, mas mais do ponto de vista editorial, de reconhecimento do fã, de inovação. E aí, desde então, a gente vem trabalhando mais nessa linha, criando um conceito colecionável. E também é um modo de trabalhar paralelamente ao e-book: se você só pegar o texto e imprimir, o leitor pode ler no e-book, mas se você oferecer um produto

colecionável, que ele possa colocar na estante, num papel incrível, etc., é um modo de lidar com isso.

G: Lá fora, no exterior, os livros são feitos com materiais mais baratos, para serem mais acessíveis. Será que aqui no Brasil existe esse cuidado maior com a capa e com o material porque talvez a literatura no Brasil seja menos popular, de modo que há quase um status no livro como objeto?

D: Pode ser um ponto, sim. Acho que a gente tem melhores designers trabalhando na área também.

M: Pode ser que uma coisa alimente a outra.

D: Hoje não tem aceitação do público, nem do público de classes C e D, se você lançar um livro com um papel ruim. O pessoal já criou um fetiche com o livro físico, não dá para parar isso agora. Algumas editoras tentaram, com as edições de bolso.

G: Quem é o público da Aleph no Brasil hoje?

D: Está em mutação. A gente tem discutido bastante isso aqui dentro. Antes era um público bem crítico. Era um público que antes gostava de alta literatura – e a gente conseguiu atraí-lo com esse discurso de que “é um livro bom, que por acaso é ficção científica”. Tem o fã de ficção científica, que muitas vezes até critica a Aleph por só relançar clássicos que já foram lançados no Brasil, e não trazendo coisas novas, etc., embora agora a gente vá começar a trazer. Hoje, com a popularização do universo *geek*, a gente está perdendo o controle se existe um público que pode ser descrito facilmente.

G: Se vocês fossem definir ficção científica hoje, para um leigo, como vocês explicariam?

D: Eu roubo um pouco nessa pergunta, porque tem uma definição que o Asimov usa que é boa para definir ficção científica: são histórias de seres, sejam eles humanos ou não, que têm alguma influência da ciência. Resumir a ficção científica a histórias científicas é pouco; são histórias de pessoas. Mesmo quando conta-se apenas a história de um robô, está sendo contada a história de todos os humanos que estavam por trás da construção daquele robô e o que eles conseguiram colocar ali dentro.

M: Acho legal pensar também que são livros em que um dos personagens ou o plano de fundo é a tecnologia. Se a tecnologia desempenha um papel muito importante num determinado livro, ele pode ser considerado um livro de ficção científica.

D: O Clarke tem bastante disso, especificamente. Nos livros do Clarke, raramente você lembra o nome dos personagens. São pessoas – o leitor está ali junto com elas, você está lá junto com os astronautas em *2001* – mas ele foca menos nelas. Isso é um marco histórico muito forte na história da ficção científica. Quase no nascimento da ficção científica existe essa dualidade entre ser algo cientificamente possível ou não: você considera, por exemplo, o Verne e o Wells e eles já tinham essa briga, porque um falava “O homem vai à Lua, eu vou calibrar aqui o meu canhão” e o livro inteiro é sobre como seria possível o homem chegar à Lua, e o outro fala “Tem aqui o veículo que leva o cara para a Lua, e chegou!”, em uma página. E os dois tiveram discussões públicas sobre o assunto. Isso no fim do século XIX.

G: E alguns autores, como o próprio Clarke, têm uma pegada mais filosófica. A metanarrativa é a filosofia. É diferente de um livro como o *Jurassic Park*, por exemplo. O Clarke, em comparação ao Michael Crichton [autor de *Jurassic Park*] coloca mais perguntas do que respostas. Um é mais empírico enquanto o outro é mais transcendental, filosófico...

M: Metafísico.

D: O Clarke tem até um quê de religioso. Mas isso vem muito dessa história: tem essa ficção científica clássica, depois tem a ficção científica *pulp*, e eu acho que o *Jurassic Park* é quase que uma revisitação ao *pulp*. São aquelas revistas americanas que você vê a capa e já tem uma boa ideia do que se passa lá dentro, são insetos gigantes, um pouco de *John Carter* – o cara entra numa caverna, chegou em Marte, lá tem uma princesa, ele tem que salvar –, *Star Wars* tem muito disso... É uma coisa divertida, uma aventura, de leitura rápida. O *Jurassic Park* tem esse quê de aventureiro. O *pulp* foi o *boom* da ficção científica nas décadas de 20 e 30, e um editor chamado John Campbell se incomodava muito com essa falta de cuidado com a ciência e mesmo com a estrutura literária. É ele quem faz essa grande ruptura de selecionar entre os autores do *pulp* aqueles que conseguem atingir uma qualidade literária, somada a um apreço maior pela ciência. É daí que sai, e ele que edita, Asimov, Clarke e Heinlein, naquela que é considerada a era de ouro da ficção científica, na década de

40 a 50. É isto: ele consegue ter um cuidado maior com a ciência, por isso que surge o termo *hard sci-fi*, que é a ficção científica mais voltada para a ciência exata. É claro que tem um lado metafísico, ou aventuresco, mas eles tomam um cuidado que antes não existia.

M: Não é só apresentar o universo, mas te convencer de que aquilo é possível de alguma forma, mesmo que aquele não seja o tema principal do romance.

D: Ele se afasta mais ainda do fantástico, sabe? Chega mais próximo do tema realista e é isso que muitas pessoas gostam na ficção científica. O Bradbury tem uma frase: “A ficção é a arte do possível” e a ficção científica, por mais absurda que seja, um dia pode acontecer, ao contrário da fantasia, que é mais mítica, mitológica.

M: Muita coisa de fato acontece dez, vinte, trinta anos depois desses romances. Coisas que na época pareciam impossíveis.

G: Aquela cena do Clarke em que ele descreve o *tablet* é...

D: ...é assustadora! A gente até a lê nos eventos. O Asimov tem uma carta que ele escreve em 1964 falando como vai ser a humanidade depois de 50 anos, e ele acerta quase tudo, desde que as pessoas vão estar depressivas até detalhes de fios eletrônicos. Mas, apesar de a futurologia ser divertida, eu acho ruim quando as pessoas resumem a ficção científica a esses exercícios de futurologia. É divertido ver que eles acertaram, mas não é o essencial. A nossa edição de 30 anos do *Neuromancer* tem uma introdução que o Gibson escreveu especificamente para o Brasil, dizendo como ele vê o *Neuromancer* trinta anos depois e ele fala que é muito legal ver que trinta anos depois ele não previu um monte de coisa, mas que isso ainda dialoga com as pessoas.

M: Ele fala até que parte da tecnologia que ele tinha previsto pode ser considerada até obsoleta e que é impressionante que as pessoas em países tão dinâmicos como o Brasil e a Índia ainda se interessem por esse tipo de coisa, mesmo que aquilo já esteja defasado na realidade.

D: Se em 1400 alguém escrevesse um livro em que se pegava uma caravela e se encontrava um continente – como a *Utopia*, do Thomas More –, isso seria ficção científica para a época. Hoje, para a gente, já não é mais.

G: Especificamente sobre o Clarke, como é que ele se enquadra nesse universo, em comparação a outros autores do catálogo?

D: Tem discussões aqui dentro, mas é um autor que a gente considera talvez como o mais literário em qualidade e prumo estilístico. Mas em vendas é bem menos representativo do que os outros. É um autor um pouco mais difícil do que os outros. Ele trabalha muito com a experiência da leitura, então você está lendo e a partir de algum momento não importa aonde aquele livro vai chegar, mas como é que ele está indo. Os outros autores conseguem ainda estabelecer uma estrutura *story-driven*, eles saciam melhor a vontade de um leitor médio acostumado ao cinema e a outras narrativas.

M: Acho que tem um pouco também de desenvolvimento de personagens e estruturas narrativas que são muito característicos do Clarke. Você pensa num livro do Dick ou do Gibson e você consegue lembrar nomes de personagens. No Clarke isso às vezes é um pouco mais difícil. Mesmo em *2001*, que é dividido em partes, cada uma com seus personagens, esses personagens não são necessariamente o fundamental da história. É mais o desenvolvimento do enredo em si do que o personagem e eu acho que o público está mais acostumado à identificação com o personagem.

G: Vocês acham que, do ponto de vista da editora, existe um compromisso da Aleph com a divulgação científica? Ou é um compromisso com a literatura?

M: É difícil, mas acho que os dois. Talvez com a literatura como instrumento de divulgação de conhecimento em geral.

D: Talvez colocando como tecnologia não mais. Foi no passado, mas hoje, por exemplo, alguns dos livros que a gente mais propagandeia são livros da década de 60, 70, de uma época que é uma resposta a essa ficção científica *hard*, em que a ficção científica passa a olhar mais para o campo das ciências sociais do que das exatas.

M: E esses temas são de certa forma atemporais, eles não dependem dessa questão dos avanços tecnológicos ou do avanço da ciência em si.

Anexo 2

Artigo publicado na revista *National Geographic Magazine*, em março de 2010, e selecionado como exemplo prático da aplicação de elementos narrativos em textos diversos de divulgação

Africa's Last Frontier

Ethiopia's Omo Valley is still a place ruled by ritual and revenge. But change is coming, from upriver.

By Neil Shea

Photograph by Randy Olson

Neil Shea is a contributing writer for the magazine. Photographer Randy Olson documented Russia's Kamchatka Peninsula in the August 2009 issue.

Dunga Nakuwa cups his face in his hands and remembers his mother's voice. She has been dead nearly two years, but for Dunga's tribe the dead are never very far away. In the villages they are buried just below the huts of the living, separated from hearths and sleeping skins by only a few feet of dry, depleted soil. They remain near in the mind too. This is why Dunga still hears his mother: When will you take revenge on your brother's killer?

When she was alive, she had occasionally asked this, each time giving the vendetta new life just as Dunga was trying to escape it. He had become the eldest son after his brother, Kornan, was killed by a member of an enemy tribe. It had been an ambush, a choreographed execution. The nature of it, so premeditated, only deepened the insult.

Dunga's father had also been killed by a warrior from the same tribe, and the duty of vengeance had fallen first on his older brother. But after Kornan was killed, the double weight fell to Dunga along paths of tradition worn as hard as the trails leading down to the river. Men from his tribe, the Kara, are renowned marksmen. They had resisted the invasions of the far larger and better armed tribe, the Nyangatom. In both tribes a man who kills an enemy is decorated with special scars dug into the flesh of his shoulder or abdomen. Faced with the murder of his kin, a man would demand vengeance.

And so, in his mother's question, Dunga hears another: When will you finally become a man?

Dunga is small, slender, not yet 30. His hands are soft from years spent reading books, not living in the bush. He wears a silver crucifix, a symbol of newly acquired beliefs. We sit in a small restaurant in a town several days' walk from his homeland, his face knotted against the memories. Knowing that I also have brothers, he asks, "What would you have

done?" In the West revenge is left to courts. But in this corner of Ethiopia, there is little history of such institutions. There are only the demands of the dead.

DUNGA WAS BORN at Dus, a village of stick-and-grass huts set on a bluff high above the Omo River. From the central highlands the river flows wide and deep and fast toward the country's southwestern border, where it pours into Kenya's Lake Turkana. In its 500-mile course the river curls through gorges of volcanic rock and channels of ancient mud.

Near the Kenyan border the Omo carves serpentine oxbows as the countryside flattens, and ribbons of forest appear along its banks. Riverine creatures, including crocodiles and hippos, become more abundant. The landscape grows thick with tribes, including the Kara, Mursi, Hamar, Suri, Nyangatom, Kwegu, and Dassanech, a population of roughly 200,000. Herdsmen drive animals through the bush, and farmers pole upstream and downstream in lumpy canoes. Depending on the season, the riverbanks are golden with the stubble of past harvests or sheathed in the moist green of new crops.

Dus lies three hours by truck from the nearest road, and in the wet season it is islanded in a sea of mud. Like many settlements along the Omo, the village is a cluster of huts with goat pens and grain cribs set at the periphery, everything sun bleached, everything washed in dust. Some days dust devils gather outside the village, pacing in the bush like malevolent spirits, spitting soil into the air.

Cattle and goats are a family's most meaningful possessions here, but it is the crops, nourished by the Omo River, that sustain the people of Dus and other villages. After the Omo's seasonal floods soak and replenish the riverbanks, Kara farmers pierce the dark mud with sticks and drop in seeds of sorghum or corn. It is simple, ancient, little different from what the Egyptians did along the Nile. If the floods are meager, the harvest is poor, but the system has kept the Kara here for a long time. The river's predictability allows the 2,000 or so Kara a life without the restless movement of some of their neighbors, who must constantly drive their animals to new pasture. The name of the village—Dus—means, roughly, "I have seen other places, but it is good here. I'll stay."

For generations the tribes of the Omo were shielded from the outside world by mountains, savanna, and by Ethiopia's unique status as the only African nation never to have been colonized by Europeans. In the late 1960s and '70s, anthropologists began recognizing what that meant—people living near the river had largely escaped the colonial blundering and conflict that shredded other societies. The tribes remained intact, migrating, warring, and making peace in ways that had vanished almost everywhere else. Hints of this Africa still appear in the ornamental clay lip plates worn as symbols of beauty by Mursi women or in the seasonal dueling contests of the Suri, who tie on armor made of goat hide and fight each other with long poles. There is still the Hamar ritual in which women demand to be whipped until they bleed, and there's the cattle-jumping initiation rite, in which boys run along the backs of cattle to prove they are ready for manhood.

Today the Omo Valley is a destination for wealthy tourists who cross vast, uncomfortable distances to witness those same rituals—vanloads of white faces, most from Europe, hoping for something of the Africa that exists in the Western imagination, all wild animals and face paint and dancing. Tourists say they have come to see the Omo before it becomes like everywhere else, as though a McDonald's might suddenly descend from the sky.

Yet it's true: The Omo region, still one of Africa's most intact cultural landscapes, is changing. The big game are mostly gone, hunted out with weapons that flow in from wars

across the borders in Sudan or Somalia. Aid organizations deliver food, build schools, and plan irrigation projects, all of which make life more stable but inevitably, unstoppably, change the way it has long been lived. The government, which for generations essentially ignored this place, now works to modernize Omo tribes, and some officials speak as if timetables have been drawn up describing exactly when and how the old ways will be replaced. Not long before my visit, government representatives offered new incentives to tame the warring tribes and incorporate them into the nation. Blood feuds, like the one tugging at Dunga Nakuwa, are meant to be a thing of the past.

IT WAS THE CATTLE that betrayed Dunga's secret. When he disappeared, leaving his family's herd in the bush, the beasts circled around and grazed their way home, a cloud of dust rising behind them. At the village, Dunga's brother, Kornan, was surprised the animals were returning so soon—without Dunga.

This was in the late 1980s or early 1990s. Lions, leopards, and hyenas roamed the savanna. Elephants and buffalo occasionally came bulldozing out of the bush. Enemy tribes patrolled it too: The Nyangatom, the people who had killed the brothers' father, had been pushing into the area, armed with automatic rifles. Since their father's murder, Kornan had taken charge of family matters, but he wasn't worried about his brother's safety. He had an idea where Dunga had gone, and he was furious.

The brothers had grown up as Kara boys do—chasing animals through the bush with bows and arrows. They pulled guard duty in the sorghum fields, slinging clay pellets at thieving birds. They learned to beware of crocodiles during the wet season, when the Omo runs high and dark with sediment. And they learned the foundation of male responsibility: care for the herds.

Along the Omo, cattle and goats embody wealth and prestige. Without them a man is considered poor and, in most tribes, cannot get married because he has nothing to offer as a bride-price. In time of famine the animals can be sold for food or their milk, and blood can be slowly siphoned off, like interest. Abandoning your cattle is like dumping your family's savings into the river.

Kornan selected a slender stick, then marched to the nearby schoolhouse and found Dunga there. The brothers were close, but this? Leaving the herd for school? Kornan beat Dunga until the boy wept. Some 15 years later Dunga tenses as he remembers the blows. The next morning, sore and chastened, Dunga led the cattle to water at dawn. But a few days later he ran away to school again. And Kornan beat him again.

"I loved Kornan," Dunga said. "He was a father for me, he was everything. But my mind was going to school."

The beatings hardened Dunga's resolve, but they seemed to soften Kornan's. He had been to school himself for a few years, and he eventually realized punishment wouldn't dissuade Dunga. They struck a deal. The boy could go to school as long as he achieved good grades. If his performance fell, he'd be back in the bush with the herd. Dunga was ecstatic. He advanced to a boarding school in a nearby town, each grade taking him deeper into a new world. He returned home less frequently.

Meanwhile, Kornan had become a respected young leader. He had a wife, several children, and a reputation as an unrivaled hunter. The wives of other men presented Kornan with bullets and said, Take this and go hunting for me. They placed orders for meat or skins. But the task of avenging his father's murder still lay ahead. Relatives, friends, and elders

urged him to set things right. You're a strong hunter, people said. When will you go after your father's killer?

THIS IS ONE WAY change is coming to the Omo: In the wilderness, amid swirling dust and the gnawing sounds of heavy machinery, a dam is being built 320 miles upriver from the Kara homeland. The construction site is enormous, with camps, bunkhouses, cookhouses, and winding service roads. The dam, called Gilgel Gibe III, will be one of the largest dams in the world. It will create an equally massive reservoir, and the water will be used to generate up to 1,870 megawatts of power that Ethiopia plans to sell to energy-strapped neighbors, such as Kenya and Sudan. It is not scheduled for completion until 2013, but contracts have already been signed.

Gibe III will bring cash to Ethiopia and produce much needed electricity in a country where only 33 percent of the population has electrical power. But it will also reduce the river's flow and tame the seasons of flood and recession that the tribes living downstream, such as the Kara, the Nyangatom, and others, rely on to nourish their crops. The indigenous tribes have little power to oppose a project that has official blessings and massive momentum. Many are unaware of the dam's potential to transform their lives; many others support the government, even if they do not fully understand its plans.

In Dunga's village each month around the new moon, near where the Omo River empties into Lake Turkana, the man who speaks to crocodiles descends in darkness to perform a short ceremony that protects his people from the massive creatures that cruise the Omo. He carries a bundle of leafy branches, dips them into the water, then shakes them upriver and downriver, while speaking with an authority not given by men.

"You, crocodiles! Listen! This place is mine, from my father, from my father's father. Stay away from here. Let my people and their herds come down to drink, and let the children swim. If you come close, my bullets will find you!"

He then lays the branches on the mud and steps down into the black water, joining its silt and its secrets, and he bathes.

The man has a special relationship with the ancient reptiles, as his father did before him. The ties between human clan and crocodile are strong and deep. The crocodiles even speak to him in his dreams.

"What do they tell you?" I ask.

"That is none of your business," he replies.

Whatever the crocodiles tell, they also listen, for as far back as collective memory reaches, no crocodile has taken a human below the village. A wave of nods from old men arranged in a circle around us on their wooden stools attest to this truth. "What about the pregnant woman who was killed last year?"

"Well. She didn't listen." The man waves his hand downriver. "She was killed over there. I do not protect that place."

The elders nod, the caveat is plain. The woman had strayed onto someone else's property.

I ask the man about Gibe III. Suddenly the scene changes, as it always does when I mention the dam. A crowd presses in. Some have heard of this thing. The man asks, "What, exactly, is a dam?"

And then they all want to know what it will do to their lives.

ONCE THE KARA controlled land on both sides of the Omo River, but gradually the Nyangatom pushed them across to only the eastern side. A seminomadic tribe from southwestern Ethiopia, the Nyangatom were one of the first groups in the region to gain access to automatic rifles, mostly from Sudan. During the 1980s and '90s they enlarged their territory, bullying neighbors, like the Kara, who still carried spears. Their population grew. They began changing the order of the Omo.

The Kara didn't give up territory easily, however. By Dunga's last years of secondary school, most Omo tribes had guns, and tensions boiled. The Ethiopian government did little to stop the intertribal warfare. Kara sharpshooters hid in trees along the riverbank, sniping at Nyangatom who approached the water. The Nyangatom sometimes crossed in small raiding parties, setting their rifles on automatic. Other times they crossed in massive groups. It was during this time that Kornan went with his cousin on a hunting trip in the bush. Much of the big game had been decimated, but the bush still sheltered gazelles, kudu, bushbuck, even elephants in places. It was a matter of stalking through thickets of thorn trees and seeing what awaited.

When the hunters came upon a group of Nyangatom warriors, a firefight erupted. Kornan shot a Nyangatom in the stomach before retreating, and the man later died. He had not intended to kill the man, so it did not fulfill the vendetta for his father's murder. At the same time, Kornan knew what he had begun. He knew that now he would be hunted too.

DESPITE THEIR WAR the Kara often bought ammunition from the Nyangatom. It was complicated, but even conflict didn't prevent a good sale. Kornan had given a man from the Kwegu, a small tribe that lived on both sides of the river, money to buy bullets. The Kwegu man never delivered, and Kornan grew angry. After a while the dealer invited Kornan over for coffee at his hut on the Nyangatom side of the river to settle the matter. It was a normal request; tribes all through the Omo do business and make social calls over gourds filled with a weak, thin liquid brewed from coffee-bean husks. Kornan took his AK-47 and his *borkoto*, the small saddle-shaped stool Kara leaders carry at all times, and he crossed the wide, brown river.

Kornan was in enemy territory, so he would have been alert. But he didn't know the meeting had been arranged by the younger brother of the warrior he had killed that day in the bush. Kornan met the Kwegu man under a shelter of sticks. Coffee simmered in a clay pot; the men chatted. When a group of Nyangatom approached and sat nearby, making small talk, Kornan was on guard, but nothing happened. It was hot, even in the shade, and eventually he relaxed, setting his rifle aside.

The conversation wandered. The Kwegu man said he had been hoping to carve a large gourd into a bowl. Would Kornan help him? Even if he was irritated with this Kwegu, Kornan was a man of action. He took the gourd and began cutting. The Kwegu said he needed to relieve himself and ducked out of the shelter. It was a signal. Kornan, focused on the gourd, missed it.

He didn't notice one of the Nyangatom stand and slowly walk behind him outside the shelter. The man fired once into Kornan's back, then fled as he bled into the dust.

IT DIDN'T TAKE LONG for news of Kornan's murder to spread. Enraged Kara spilled across the river, attacking the Nyangatom. If they saw the irony—that their actions would only prolong the revenge cycle that had claimed their friend—they ignored it.

Kornan's friends ferried his body back across the river. That evening they sought out Dunga in the town of Dimeka, but the Kara do not deliver bad news directly. There's a problem, they kept saying. You must come home with us now. In darkness the group traveled toward home, Dunga fearing the worst. The next morning, as they neared Kornan's village, the men finally told Dunga his brother was dead.

In that moment Dunga became responsible for everything—his family's land and its herds, the well-being of his mother and Kornan's wife and children. He became responsible for vengeance. He couldn't sleep under the weight of it. Whenever he returned home, revenge was waiting for him, in his mother's inquiries, in all the history of his people. Killing a Nyangatom would be easy; the bush was so enormous. You might wait in ambush by the river, when the cattle were driven down to drink. Or in the fields of sorghum lining the bank. Or along one of the lonely trails at night, leaving the body to hyenas in the starlight. Vengeance lay one bullet away. Why, God, have you brought this upon me? Dunga thought. It is a test. It must be a test.

He considered dropping out of school but decided against it. He was in college now, and after years of education, most based on Western thought and influenced by Christianity, Dunga had grown. In his Western clothes and sneakers, he appeared more like a highlander now, a member of one of the ethnic groups that control the government. His ideas had changed as well. He spoke the highlanders' language and several others, assimilating the ideas embedded within them. He'd begun learning about Western notions of law and justice. He'd been raised in a culture where killing was accepted, but now he lived in one that considered it immoral. When he thought of becoming a man according to Kara custom—enduring a long set of rituals—it was in the gauzy way one daydreams of the future. He thought less and less of revenge. Dunga knew he would always be a Kara, but he no longer felt bound by the authority of the tribe.

THE MAN THEY CALL KING SITS just inside the door of the large, mud-walled hut on a white, plastic grain sack that bears the fading seal of the U.S. Agency for International Development. It is an unlikely throne, donated by a people who do not know his highness exists and who certainly have not heard of his power to control the elements, the animals, even the reach of death. He taps snuff from a plastic bottle. His hair, slick with butter and brilliant with crushed minerals, is perfect.

"If there is a problem, with cattle, people, the land—I resolve it," the king says. He inhales the snuff. In his face is a rare and complete confidence. "If there is a problem in my kingdom," he says, "the solution is me."

From his hut high in the Buska Mountains, Wangala Bankimaro rules some 30,000 members of the Hamar tribe. The Hamar are mostly pastoralists, herding cattle and goats across a broad bushland east of the Omo River. They also work small fields of sorghum and corn. They are neighbors and allies of the Kara. In an environment that is not forgiving, the Hamar have managed to thrive, growing into one of the region's largest tribes. For this the Hamar thank the rain, which feeds their cattle and crops. For rain they thank Wangala Bankimaro.

Hamar women, their hair rolled into gleaming red-dyed braids, tell me Wangala commands the respect of even the Ethiopian government, which rules from a distant capital. Hamar men, rifles looped over their shoulders, say Wangala's curse is feared more than bullets. Bullets can miss. The curse guarantees death.

When I meet Wangala in his hut, he is just back from a rain ceremony. It has been a success. Rain will come, he says, shifting his weight on the grain sack. Brass coils wind around his wrists. He wears a T-shirt, white shorts, and sandals made from old tires.

I've never met a king before; I am not sure how to behave. In the dim, smoky hut, one of the king's wives boils coffee over a hearth. I ask the king why, if he can summon rain, he has not done it earlier to avoid the looming drought. He looks at me with the expression of a man humoring his guest.

"The people did not come to me," he says. "They did not make sacrifices to ask for rain."

Rules. An error of protocol. Like straying into crocodile territory.

Slowly, as the Ethiopian government has extended its influence and its legal code into tribal life, federal officials have worked to win Wangala's support. When they need him, they send a truck to pick him up—no small feat in this distant, asphalt-free region. One government plan aims to abolish what have been termed "harmful traditional practices." These include, ironically, the very things most tourists come to see: the ritual whipping of women or the stick fights or the cattle-jumping ceremony.

The list of targeted practices includes female circumcision (which is not practiced by the Hamar but is common throughout Ethiopia) and something called *mingi* killing. *Mingi* is a kind of very bad luck. In southern Ethiopia many tribes believe it is a bad omen if children are born deformed, if their top teeth erupt before their bottom teeth, or if they are born out of wedlock. Tradition dictates such children must be killed before *mingi* spreads. I met a Kara woman who gave birth to 12 children before she was able to be married; she said she killed all of them. Parents do not necessarily want to obey, but communal pressure is strong. Sometimes the child is abandoned in the bush, its mouth filled with earth; sometimes it is hurled into the river.

The Kara are discussing the practice with the government and with an NGO that works to save *mingi* babies. But Wangala has already made up his mind. Not long ago, after heavy government lobbying, he decided to support a ban. "Now there will be no more *mingi* killing among the Hamar," the king tells me. "I have made it so."

He says it without arrogance. Tradition, magic, and fear wiped away. Discarded like old clothes that no longer fit. The solution is me.

LATE ONE AFTERNOON last March, in a shaded clearing high on a bank above the Omo River, some 200 Nyangatom gathered to celebrate peace with the Kara. Clay paint the color of flour streaked their bodies, rendering them ghostly, pale, skeletal. Beyond the clearing, enormous slabs of beef roasted on spits, dripping and popping. Beyond the fire, men from both tribes had stacked their automatic rifles in a gesture of goodwill and as a simple, practical matter. Given their history, it was better to keep the guns out of reach.

An old man paced before the crowd, waving his hands and shouting, the paint on his legs turning gray with dust.

"You, Nyangatom people! You must want peace!"

A small false beard, like that of an Egyptian pharaoh, pierced his lower lip and fluttered in his excitement. He turned to another section of the audience.

"You, Kara people! You must want peace! Let no one destroy your peace!" the elder shouted.

"So let it be!" the crowd chanted, the men's voices a low roll of thunder, the women heaving under pounds of necklaces coiled around their bone-thin shoulders.

"So let it be!"

Spears of meat were thrust into the ground before us. Soon the dancing would begin, and the clearing would shake with the rhythms of feet thudding into the tired earth.

At the celebration I met a young man named Ekal, who had recently become an elected leader of the Nyangatom. He was under 30 and college educated, like Dunga. He wore an oversize polo shirt, baggy slacks, and a baseball cap slightly askew. While his people danced, all of them nearly naked, Ekal filmed it with his cell phone. He looked like a hip-hop star on safari.

Ekal said that the days of war were over and that the government was firmly establishing itself here. Even those who talked of upsetting the new balance could be arrested, Ekal said, and he told of a Nyangatom man who had recently bragged that he would cross the river for a Kara killing spree. Ekal sent the police. The man landed in jail.

The Omo region was transforming. The peace deal was part of it, and the proof was visible where we sat. This clearing on the west side of the river had once belonged to the Kara. Now, under the terms of the truce, the Nyangatom would remain on the land. The river had drawn them in and, like the Kara before them, they had decided *dus*, we will stay here.

WHEN I MET DUNGA several days after the celebration, he told me his mind was finally clear. He wanted no part of revenge. "To me it must be the same as if a snake bit my brother in the bush. As if my father was hit by a car. Revenge is not my path."

The tribal elders supported his decision. They saw the changes sweeping the region. They had heard of the dam being built upriver and of the programs the government had begun to control certain customs. They saw the trap of tradition that awaited Dunga, the one that had claimed Kornan. The elders understood Dunga was now more than a man caught in a blood feud—he was an educated representative of his people, a future leader and role model. Cool yourself, they told him. You have many responsibilities, to your family, to the tribe. Do not think of vengeance.

It was the answer Dunga had always hoped for: his old world acknowledging the power of his new one. In addition to courting established leaders like Wangala Bankimaro, the government recently implemented a program to promote law and order by putting young, freshly trained professionals in positions of local power. When he graduates, Dunga will be the first lawyer in his tribe; he is likely to be sent back to the Omo Valley as a judge or a government prosecutor. He is aware that he will be a kind of missionary, and it has become his personal mission to modernize the Kara people and prepare them for the future as part of the Ethiopian state. He even invokes one of U.S. President Barack Obama's election slogans.

"Change must come," he said. "I have a big responsibility to change my tribe in a big way. My revenge is to make the killing stop."

SEVERAL MONTHS LATER I return to Dus and find the peace holding, at least among the Ethiopian tribes. The Nyangatom, former aggressors, are now suffering at the hands of the Turkana, a Kenyan tribe that has crossed the border and is said to have rustled more than 13,000 cattle. Few of the Kara gloat. A drought is settling over the land, and one day I watch as several Nyangatom pole across the river and ask Kara friends for help. Immediately the Kara provide their former enemies with sacks of grain.

But all is not forgiven. In Kornan's village, his young widow, Bacha, is still haunted. After his murder, Bacha entered traditional mourning; she removed her jewelry, let her hair grow untamed, wrapped herself in rough leather skin. Bacha mourned for two years—longer than custom requires—refusing to emerge until elders and friends practically dragged her out. Eventually she cut her hair and slipped on her bracelets and necklaces again, but she was not healed. A suitor approached; she rejected him. She has kept many of Kornan's possessions—clothing, beads. She keeps his AK-47.

One day I ask her about the rifle. Bacha's face is striking, unlined, her eyes like almonds. A roofing nail protrudes through her bottom lip. She doesn't want to talk about the rifle. Her face remains dark and smooth as the river.

"I keep it so my sons will see it," she says finally, twisting her callused hands in her lap. "So they will grow up familiar with it."

She seems unimpressed with Dunga. He is technically the head of the family, but it is she who is in charge of day-to-day affairs, with the help of her two young sons, both under ten.

"My sons will know their father was killed by a Nyangatom," she says.

Before I leave Ethiopia, I reach Dunga in Jinka, a bustling frontier town where he had attended boarding school. He is giving his nephew, Bacha's younger son, a tour of the place. He plans to send the boy to school there, to follow in his footsteps. I mention what Bacha said.

"She's not free of this idea," he says. "Sometimes when I explain it to her, she says 'OK.' But she's not saying it from her heart. It seems sometimes that only revenge will make her happy."

Dunga thinks of it simply as an argument he must win. If he cannot persuade Bacha, he will persuade her sons, using his lawyer's skills, his missionary's zeal. Dunga has not officially become a man according to Kara tradition, but in the eyes of the Ethiopian nation he is more than that. He is the future.

Before we hang up, Dunga says that it has been decided that Bacha's older son will remain at home, like Kornan had, tending to herds and fields and family matters. He will live with Bacha and grow up among his father's old friends. Certainly he will dwell for a time in Kornan's shadow. I think of Bacha's face, the set of her jaw, the stillness of her gaze. When her son is old enough, she will tell the boy his father's story. Then, probably, she will give him his father's rifle.

Anexo 3

Artigo publicado na revista Piauí online, em março de 2010, e selecionado como exemplo prático da aplicação de elementos narrativos em textos diversos de divulgação

A coceira

ATUL GAWANDE

Tradução de Sergio Flaksman

M. ainda ficava chocada ao constatar como umas poucas escolhas infelizes podem mudar a vida de uma pessoa. Ela se formou em psicologia no Boston College, casou-se aos 25 anos e teve dois filhos, um menino e uma menina. Trabalhou por treze anos na área da saúde e foi diretora de um programa de residência para homens afetados por ferimentos graves na cabeça. Mas ela e o marido começaram a brigar. Houve traições. Quando chegou aos 32 anos, seu casamento acabou. No divórcio, ela perdeu a posse da casa e, entre suas dificuldades financeiras e psicológicas, viu que perderia também a guarda dos filhos. Em poucos anos, começou a beber. Passou a sair com um homem, e os dois bebiam juntos. Em pouco tempo, ele começou a trazer drogas para casa e ela experimentou. As drogas foram ficando mais pesadas. Logo estavam consumindo heroína, fácil de obter com um traficante de rua a menos de um quarteirão do apartamento onde ela morava.

Um dia, M. foi ao médico porque não se sentia bem e descobriu que tinha contraído o vírus HIV de uma agulha contaminada. Foi obrigada a deixar o emprego. Perdeu o direito de visitar os filhos. Teve complicações devido à doença, entre as quais o herpes-zóster, que provocou a erupção de lesões dolorosas, em forma de bolhas, na testa e no couro cabeludo. Com o tratamento, contudo, conseguiu com que o HIV ficasse sob controle. Aos 36 anos, começou uma terapia de reabilitação, largou o namorado e abandonou as drogas. Teve dois anos bons e tranquilos, nos quais começou a reconstruir a vida. E então começou a coceira.

Foi logo depois de mais um surto de herpes-zóster. As bolhas e a dor cederam ao aciclovir, um remédio antiviral. Mas dessa vez a área afetada do couro cabeludo perdeu a sensibilidade, e a dor foi substituída por uma coceira, constante e implacável, no lado direito da cabeça. A comichão se espalhava pelo couro cabeludo e, por mais que ela coçasse, não cedia nunca. “Eu sentia a coceira por dentro de mim, como se o próprio cérebro coçasse”, disse ela. E a coceira tomou conta da sua vida, justo quando se preparava para endireitá-la.

Sua médica não sabia o que fazer. A coceira é um sintoma extraordinariamente comum e pode ser causada por toda espécie de alterações dermatológicas: reações alérgicas, infecções bacterianas ou fúngicas, câncer de pele, psoríase, caspa, sarna, piolhos, urtiga, queimaduras de sol ou simples secura da pele. Alguns cremes e produtos de beleza também podem provocar coceira. Mas M. usava xampu e sabonete comuns, e nenhum creme. Quando a médica examinou o seu couro cabeludo, não viu nada de anormal – nenhuma irritação ou

vermelhidão, nenhum ponto onde a pele estivesse descamando ou se mostrasse mais grossa, nenhum fungo ou parasita. Só as marcas das unhas da paciente.

Receitou uma pomada, mas não adiantou. O impulso de coçar era permanente e irresistível. “Eu passava o dia todo tentando me controlar, mas era muito difícil”, contou M. “O pior eram as noites. Acho que me coçava enquanto dormia, porque sempre acordava de manhã com sangue na fronha.” Começou a perder os cabelos na área afetada. Voltou várias vezes à sua clínica geral, mas nada que a médica tentou jamais funcionou, o que a levou a suspeitar que a coceira nada tinha a ver com a pele de M.

A coceira também pode ser provocada por muitos problemas não dermatológicos. O dr. Jeffrey Bernhard, dermatologista da faculdade de medicina da Universidade de Massachusetts, é um dos poucos médicos a ter estudado o problema de maneira sistemática (publicou um manual definitivo a respeito). Ele me falou de casos provocados por hipertireoidismo, por deficiência de ferro, por doenças hepáticas e certos tipos de câncer, como o linfoma de Hodgkin. Às vezes, a síndrome é bem específica. Uma coceira persistente na parte externa do braço, com tendência a piorar sempre que exposta à luz do sol, é conhecida como *prurido braquiorradial*. Sua causa é o enrijecimento de um nervo do pescoço. O *prurido aquagênico* é uma coceira recorrente, intensa e difusa que ocorre quando o paciente sai do chuveiro ou da banheira. Embora ninguém conheça seu mecanismo, esse é um sintoma da policitemia vera, doença rara na qual o corpo produz glóbulos vermelhos em excesso.

Mas a coceira de M. permanecia confinada ao lado direito do seu couro cabeludo. Os exames de contagem viral mostraram que seu HIV estava inativo. Outros exames de sangue e de imagem deram resultados normais. A médica de M. concluiu então que o problema só podia ser de natureza psiquiátrica. Vários distúrbios psiquiátricos podem causar coceira. Pacientes com psicoses podem ter delírios cutâneos – a convicção de que sua pele está infestada, digamos, por parasitas ou formigas, ou coberta de filamentos de fibra de vidro. O estresse grave, além de outros problemas emocionais, também pode dar origem a um sintoma físico como a coceira – seja devido à liberação no corpo de endorfinas (opioides naturais que, como a morfina, também podem causar coceira), ao aumento da temperatura corporal, ao reflexo nervoso de coçar a pele, ou a um aumento da sudorese. No caso de M., a médica suspeitou de tricotilomania, um tipo de transtorno obsessivo-compulsivo (TOC) em que os pacientes sentem um impulso irresistível de arrancar os próprios cabelos.

M. admitiu essas possibilidades. Afinal, tivera uma vida bem atribulada. Mas os antidepressivos receitados para casos de TOC não fizeram nenhuma diferença. Na verdade, ela não sentia a compulsão de arrancar o cabelo. O que sentia era simplesmente *uma coceira* na área do couro cabeludo que ficara dormente depois do surto de zóster. Embora às vezes conseguisse se distrair e esquecer o problema, vendo televisão ou conversando, a coceira não variava em função dos seus humores ou do nível de estresse. A única coisa que chegava perto de lhe proporcionar algum alívio era coçar.

“Coçar é uma das mais doces gratificações da natureza, e está sempre ao alcance da mão”, disse **Montaigne**. “Mas o arrependimento a segue muito de perto.” Para M., não havia dúvida de que isso era verdade: a coceira era tão torturante, e a região estava tão insensível, que suas unhas começaram a atravessar a pele. Numa consulta posterior, sua médica encontrou uma área, de uns 4 centímetros de diâmetro, na qual a pele do couro cabeludo dera lugar a uma casca. M. tentou enfaixar a cabeça e usar gorros para dormir. Mas suas unhas sempre encontravam o caminho da carne, sobretudo enquanto dormia.

Uma manhã, ao ser acordada pelo despertador, sentou-se na cama e, lembra-se ela, “um fluido se espalhou pelo meu rosto, um líquido esverdeado”. Enfaixou a cabeça com uma atadura de gaze e foi para o consultório da médica, a quem mostrou o líquido esverdeado no curativo. A doutora olhou o ferimento de perto. Acendeu uma lanterna para vê-lo melhor e examinar os olhos de M. Saiu da sala de exame e chamou uma ambulância. Foi só na emergência do Hospital Geral de Massachusetts, depois de se ver cercada por vários médicos e um deles lhe dizer que precisava de uma cirurgia *imediata*, que M. ficou sabendo o que acontecera. Ela se coçara tanto durante a noite que tinha atravessado o crânio – até atingir o cérebro.

A coceira é uma sensação peculiar e diabólica. Ainda não há definição melhor que a criada pelo médico alemão Samuel Hafenreffer, em 1660: uma sensação desagradável que provoca o desejo de coçar. A coceira é incluída, tanto por observadores científicos quanto artísticos, entre as sensações físicas mais perturbadoras que uma pessoa pode experimentar. No *Inferno de Dante*, os falsários são punidos com “a grande fúria da coceira que não tem cura”:

E arrancavam a sarna com as unhas

Como da carpa a faca tira a escama...

“Ó tu que com os dedos em tenaz”,

Disse Virgílio, abordando um deles,

“Desnudas o teu corpo da tua pele.

Diz-me se algum latino se encontra

Aí enterrado, e se as tuas unhas

Hão de bastar-te para a eterna faina.

Embora coçar possa proporcionar um alívio passageiro, muitas vezes deixa a coceira ainda pior. Os dermatologistas dão a esse fenômeno o nome de “ciclo prurido-coceira”. Muitos cientistas acreditam que o prurido e o reflexo de coçar que o acompanha surgiram em nossa evolução para nos proteger de insetos e toxinas de plantas venenosas; de perigos como a malária, a febre amarela e a dengue, transmitidas por mosquitos; da tularemia, da oncocercose e da doença do sono, transmitidas por moscas; dos piolhos, que podem nos contagiar com tifo; e das pulgas, que transmitem a peste, para não falar das aranhas venenosas. A teoria explica em detalhe por que a coceira é uma resposta tão calibrada: você pode passar um dia inteiro sem se incomodar com o colarinho fechado da camisa, mas basta a ponta protuberante de um fio de linha, ou o roçar das pernas finas de um piolho, para desencadear uma coceira furiosa.

Ninguém sabe precisamente como a coceira funciona. Ao longo de quase toda a história da medicina, a maioria dos cientistas achava que o prurido não passava de uma forma atenuada de dor. E então, em 1987, o pesquisador alemão H. O. Handwerker e seus colegas usaram estímulos elétricos fracos, na pele de voluntários, para introduzir histamina, substância que produz coceira e que o corpo libera durante as reações alérgicas. À medida que os pesquisadores aumentavam as doses de histamina, conseguiram intensificar a coceira relatada pelos voluntários, que passava de “apenas perceptível” a “máxima imaginável”. Ainda assim, nenhum dos voluntários sentiu aumento de dor. A conclusão foi que coceira e dor são sensações totalmente independentes, transmitidas por conexões neuronais diferentes.

Apesar de todos os séculos dedicados ao mapeamento dos circuitos nervosos do corpo, os cientistas nunca haviam encontrado um nervo específico para a coceira. Mas a caçada começara, e um grupo de pesquisadores suecos e alemães fez uma série de experiências complexas. Inseriam eletrodos ultrafinos de metal na pele de voluntários, e os deslocavam para todos os lados até captarem os sinais elétricos de uma única fibra nervosa. Computadores eliminavam o ruído produzido por outras fibras nervosas da região. Os pesquisadores passavam então horas – o tempo que os voluntários aguentassem – submetendo a pele da área a estímulos variados (uma sonda aquecida, por exemplo, ou um pincel bem fino) até ver o que fazia aquele nervo disparar, e o que a pessoa sentia naquele momento.

Trabalharam com 53 voluntários. Na maioria dos casos, encontraram os tipos já conhecidos de fibras nervosas, que reagem à temperatura, ao toque leve ou à pressão mecânica. “Agora senti calor”, dizia um voluntário. “Isso é macio.” Ou: “Ai! Pare!” Mas houve vários momentos em que os cientistas depararam com fibras nervosas que não reagem a nenhum desses estímulos. Quando introduziram uma pequena dose de histamina na pele, observaram uma resposta elétrica numa dessas fibras, e o voluntário sentiu uma comichão. Anunciaram a descoberta num artigo de 1997: tinham encontrado um tipo de nervo específico para a coceira.

À diferença das fibras nervosas que registram a dor, por exemplo, cada uma das quais cobre um território de mais ou menos 1 milímetro, uma única fibra de coceira pode captar uma sensação de prurido a quase 8 centímetros de distância. Por outro lado, essas fibras também exibem velocidades de condução extremamente baixas, o que explica por que a coceira leva tanto tempo se acumulando antes de se manifestar, e depois demora tanto para passar.

Outros pesquisadores seguiram o percurso dessas fibras nervosas até a medula espinhal e daí até o cérebro. Estudando exames funcionais de tomografia por emissão de pósitrons (os PET-scan), feitos em indivíduos saudáveis que haviam recebido injeções de histamina comparáveis a mordidas de mosquito, eles encontraram uma definição clara da atividade do prurido. Várias regiões específicas do cérebro são acionadas: a área que comanda as respostas emocionais, refletindo a natureza desagradável da coceira, e as áreas límbica e de motricidade responsáveis pelos impulsos irresistíveis (como o desejo de se drogar, entre os viciados, ou de comer além da conta, entre os obesos), refletindo a ferocidade do impulso da coceira.

A partir daí, diversos fenômenos ficaram claros. A coceira, descobriu-se, é de fato inseparável da vontade de coçar. Pode ser desencadeada por fatores químicos (como a saliva que o mosquito injeta ao picar uma pessoa) ou mecânicos (as patas do mosquito, antes mesmo de picar). O reflexo da coceira aciona níveis mais complexos do cérebro que o simples reflexo medular que nos faz recolher a mão quanto ela encosta numa chama. Exames por imagem do cérebro também revelaram que o ato de coçar tem o efeito de diminuir a atividade nas regiões cerebrais associadas às sensações desagradáveis.

Mas algumas características básicas do prurido permanecem inexplicadas – características que tornam seu estudo especialmente revelador. Por um lado, nossos corpos estão cobertos de receptores para a coceira, tanto quanto de receptores para o tato, a dor e outras sensações; isso constitui um sistema de alarme contra o que nos pode fazer mal, permitindo nosso deslocamento pelo mundo, em segurança. Mas por que o roçar de uma pena às vezes nos dá comichão na pele e às vezes só nos faz cócegas ligeiras? (As cócegas têm um componente social: você pode produzir coceira em si mesmo, mas só outra pessoa pode lhe

fazer cócegas.) E, o que é ainda mais desconcertante, por que basta pensar em coceira para sentir comichão?

Refletir sobre o que ocorre quando você mantém o dedo numa chama não causa dor no dedo. Mas assim que começo a escrever sobre um carrapato andando na minha nuca, sinto uma comichão irresistível na área. E depois no couro cabeludo. E depois naquele outro lugarzinho logo acima das costelas, até que começo a achar que preciso examinar para descobrir se pode ter alguma coisa. Como parte de um estudo, um professor alemão de medicina psicossomática fez uma palestra em que, na primeira metade, exibiu uma série de imagens evocando a coceira, mostrando pulgas, piolhos, pessoas se coçando etc. e, na segunda metade, imagens mais benignas, como penugem macia, pele de bebê, pessoas na água. Câmeras de vídeo registraram a plateia. E, é claro, a frequência da coceira entre os presentes aumentou muito durante a primeira metade, diminuindo na segunda. Pensar causa coceira.

Agora já temos o mapa nervoso da coceira, tanto quanto de outras sensações. Mas um enigma mais profundo persiste: o quanto das nossas sensações e experiências pode ser realmente explicado pelos nervos?

Na sala de operações, um neurocirurgião lavou e limpou o ferimento de M., que havia infeccionado. Em seguida, um cirurgião plástico cobriu a área com um enxerto de pele tirada da coxa. Embora a cabeça tenha sido enfaixada com camadas de ataduras, e ela fizesse todo o possível para resistir à comichão, certa manhã acordou e descobriu que arrancara o enxerto de tanto coçar. Os médicos a devolveram à sala de cirurgia para um segundo enxerto de pele e, dessa vez, amarraram também suas mãos. Ainda assim, ela também arrancou o segundo enxerto.

“Eles insistiam em me falar que eu tinha TOC”, disse M. Uma equipe de psiquiatras vinha vê-la todo dia, e o residente sempre lhe perguntava: “Quando criança, você contava as ranhuras da calçada enquanto caminhava? Fazia alguma coisa repetitiva? Precisava manter uma contagem de todas as coisas que via?” Ela sempre respondia que não, mas ele se mostrava cético. A família dela foi procurada e ouviu a mesma pergunta, e a resposta também foi negativa. Os testes psicológicos que ela fez também excluíram a possibilidade de um transtorno obsessivo-compulsivo. Os testes, no entanto, comprovaram depressão. E ainda havia, claro, a história do seu vício em drogas. Por isso, os médicos insistiram em achar que seu frenesi de se coçar podia estar ligado a algum distúrbio psiquiátrico. Deram-lhe várias drogas, que a faziam se sentir letárgica e dormir muito. Mas a coceira continuava tão intensa quanto antes, e ela ainda acordava coçando a terrível ferida.

Um belo dia, ela acordou e encontrou, como descreve, “uma mulher muito inteligente e com uma expressão feliz ao lado da minha cama. Ela me disse que era a dra. Oaklander. E eu achei que fosse tudo começar de novo. Mas ela explicou que era neurologista, e me disse: ‘A primeira coisa que quero lhe dizer é que acho que você não está louca. E nem acho que você tenha TOC.’ No mesmo instante, me pareceu que ela desenvolveu asas e tinha uma auréola”, conta M. “Perguntei se tinha certeza, e ela disse que sim, que já tinha ouvido falar naquele problema.”

Anne Louise Oaklander era mais ou menos da mesma idade de M. Sua mãe é uma célebre neurologista do Albert Einstein College of Medicine, em Nova York, e ela lhe seguiu os passos. A dra. Oaklander se especializou em distúrbios da sensação nervosa periférica – como o herpes-zóster. Embora a dor seja o sintoma mais comum do zóster, a médica pôde

ver, ao longo do seu treinamento, que alguns pacientes também sentiam coceira, ocasionalmente violenta, e quando viu M. lembrou-se de um antigo paciente com herpes-zóster. “Lembro de ter conversado com ele de pé num corredor, e sua queixa principal – sua maior preocupação – era o tormento daquela coceira terrível, acima do olho que fora atingido pela herpes-zóster”, conta ela. Quando a dra. Oaklander olhou para o paciente, percebeu que algo estava errado. E levou algum tempo para entender o porquê: “A coceira era tão violenta que ela tinha arrancado a sobrancelha de tanto coçar.”

A dra. Oaklander testou a pele próxima ao ferimento de M. Mostrava-se insensível à temperatura, ao toque e a picadas de alfinete. Ainda assim, sentia comichão, e quando era coçada ou esfregada M. tinha um conforto passageiro. A médica injetou algumas gotas de anestésico local na pele. Para surpresa de M., a coceira parou – instantaneamente e quase por completo. Foi o primeiro alívio verdadeiro que ela sentia em mais de um ano.

O tratamento, no entanto, era imperfeito. A coceira sempre voltava assim que passava o efeito do anestésico, e embora a médica tenha experimentado fazer M. usar um adesivo com anestésico em cima da ferida, o efeito da droga diminuiu com o tempo. A dra. Oaklander não tinha explicação para nenhum desses fatos. Quando fez uma biópsia da pele afetada, descobriu que 96% das fibras nervosas tinham desaparecido. Por que então a coceira era tão intensa?

A médica formulou duas teorias. A primeira era de que as poucas fibras nervosas remanescentes seriam fibras de coceira. E, na ausência de outras fibras para produzir sinais conflitantes, elas se mantinham em atividade permanente. Já a segunda teoria dizia o contrário: os nervos da área tinham morrido, mas o sistema de coceira no cérebro de M. talvez tivesse perdido o controle e passara a funcionar de maneira imotivada e circular.

A segunda teoria parecia menos provável. Se os nervos do couro cabeludo de M. tinham morrido, como se explicava o alívio que ela sentia ao coçar, ou após o uso de um anestésico local? Aliás, como explicar aquela sensação de coceira, para começo de conversa? Uma coceira sem terminações nervosas não faz sentido. Diante disso, os neurocirurgiões preferiram a primeira teoria e propuseram cortar o principal nervo sensorial da frente do couro cabeludo de M., abolindo a coceira para sempre. A dra. Oaklander, entretanto, achava que a teoria correta era a segunda (a teoria de que o problema estava no cérebro, e não nos nervos), e que seccionar o nervo da testa de M. lhe faria mais mal do que bem. Discutiu com os cirurgiões e aconselhou M. a não permitir a operação.

“Mas eu estava desesperada”, contou-me M. Ela autorizou a cirurgia, que seccionou seu nervo supraorbital logo acima do olho direito. Quando acordou, toda uma área da sua testa estava insensível – e a coceira tinha passado. Algumas semanas depois, no entanto, ela voltou, e com um alcance ainda maior do que antes. Os médicos receitaram analgésicos, mais drogas psiquiátricas, mais anestésicos locais. A única coisa que impedia M. de voltar a abrir o crânio, descobriram, era revestir sua cabeça com um capacete de espuma e prender seus pulsos às barras da cama durante a noite.

M. passou os dois anos seguintes internada numa enfermaria isolada de um hospital de reabilitação porque, embora não apresentasse doença mental, representava um perigo para si mesma. Ao fim de algum tempo, a equipe imaginou uma solução que não exigia amarrá-la à armação da cama. Junto com o capacete de espuma, ela vestia luvas brancas sem dedos, que eram presas nos pulsos com esparadrapo. “Cada vez que ia dormir, parecia que eles me fantasiavam para o Halloween – eu e o sujeito ao meu lado”, conta ela.

“O sujeito ao seu lado?” perguntei. Ele tivera herpes-zóster no pescoço, explicou ela, e também desenvolvera uma coceira persistente. “Toda noite, enrolavam as minhas mãos e as dele.” E acrescentou, falando mais baixo: “Mas ouvi dizer que ele acabou morrendo, porque coçou o pescoço até abrir a artéria carótida.”

Estive com M. sete anos após sua alta do hospital de reabilitação. Hoje ela tem 48 anos. Vive num apartamento de três peças, com um crucifixo e uma imagem de Jesus na parede, e sob a luz amarela indireta de abajures com cúpulas cobertas de miçangas. Numa cesta de vime ao lado da sua mesinha de centro estavam o livro *Uma Vida com Propósitos*, de Rick Warren, a revista *People* e o último número de *Neurology Now*, um periódico para pacientes. As três publicações resumiam sua luta: ela precisava combater a falta de sentido, o isolamento das pessoas e o aspecto fisiológico do seu mal.

Ela me recebeu em sua cadeira de rodas; o ferimento no cérebro deixou-a parcialmente paralisada, do lado esquerdo do corpo. Ela não mantém contato com os filhos. Não voltou a beber nem a usar drogas. Seu HIV permanece sob controle. Embora continue a sentir coceira no couro cabeludo e na testa, aos poucos ela aprendeu a se proteger. Corta as unhas bem curtas. Procura meios de se distrair. Quando não consegue deixar de coçar, procura esfregar levemente o local. E, se isso não basta, usa uma escova de dente bem macia, ou uma flanela enrolada. “Não uso nada que possa me ferir”, disse. Os dois anos que passou amarrada no hospital parecem ter estancado o hábito de se coçar durante a noite. Em casa, ela descobriu que não precisava mais usar o capacete e nem as luvas sem dedos.

Ainda assim, a coceira continua um tormento diário. “Não digo nada às pessoas”, conta ela, “mas tenho a fantasia de raspar minhas sobrancelhas, pegar uma escovinha de aço e coçar o local à vontade.”

Alguns dos seus médicos não abandonaram a ideia de que seu problema, desde o início, foi no nervo. Um neurocirurgião chegou a lhe dizer que a operação original para seccionar o nervo sensorial do seu couro cabeludo não atingira a profundidade necessária. “Ele quer que eu me opere de novo”, contou-me ela.

Um novo entendimento científico da percepção emergiu nas últimas décadas, suplantando crenças clássicas e multisseculares sobre o funcionamento do cérebro – embora ainda não tenha sido acolhida por toda a comunidade médica. A forma antiga de entender a percepção é a que os cientistas chamam de “visão ingênua”, uma concepção que a maioria das pessoas ainda adota. Tendemos a achar que, normalmente, percebemos as coisas do mundo de maneira direta. Acreditamos que a dureza de uma pedra, a frieza de um cubo de gelo ou a aspereza de um suéter de lã que nos causa coceira são captadas por nossas terminações nervosas e transmitidas ao longo da medula espinhal, como uma mensagem telegráfica que percorre um fio, sendo finalmente decodificadas pelo cérebro.

No *Tratado sobre os Princípios do Conhecimento Humano*, livro de 1710, o filósofo irlandês George Berkeley opôs-se a essa concepção. Não conhecemos o mundo dos objetos, dizia ele, só nossas ideias mentais dos objetos. “A luz e as cores, o calor e o frio, a extensão e os números – numa palavra, as coisas que vemos e sentimos – não são apenas sensações, noções, ideias?” De fato, concluía ele, os objetos do mundo podem não passar de invenções da mente, colocadas ali por Deus. Ao que Samuel Johnson deu sua famosa resposta, chutando uma pedra e declarando: “É assim que eu refuto o que ele diz!”

Berkeley reconheceu algumas falhas graves na teoria da percepção direta. Ela não explica como podemos ter experiências que parecem reais, mas não são: sensações de coceira produzidas só pelo pensamento, sonhos que parecem quase indistinguíveis da realidade; sensações-fantasmas que os amputados têm nos membros que perderam. Supunha-se que os dados sensoriais que recebemos dos olhos, ouvidos, nariz, dedos e assim por diante, continham toda a informação de que precisamos para a percepção, e que ela funcionava mais ou menos como um rádio. É difícil imaginar que um concerto da Orquestra Sinfônica de Boston possa estar contido numa onda de rádio. Mas está. E podemos achar que o mesmo ocorre com os sinais que recebemos do mundo exterior – que, se pudéssemos conectar os nervos de uma pessoa a um monitor, poderíamos ver o que ela está experimentando, como se fosse um programa de televisão.

À medida que os cientistas se dedicaram a analisar os sinais nervosos, no entanto, descobriram que eles eram radicalmente empobrecidos. Imagine que estamos vendo uma árvore numa clareira. Baseando-nos unicamente nas transmissões, ao longo do nervo óptico, da luz que entra pelos nossos olhos, jamais seríamos capazes de reconstruir a tridimensionalidade da imagem, a distância que nos separa da árvore ou os detalhes da sua casca – atributos que percebemos instantaneamente.

Ou basta pensar no que os neurocientistas chamam de “problema da ligação”. Quando acompanhamos com o olhar um cachorro que corre por trás de uma cerca de tábuas, tudo que nossos olhos recebem são imagens verticais separadas do cachorro, do qual ficam faltando grandes fatias. Mas sempre damos um jeito de perceber o animal por inteiro, como uma entidade intacta que se desloca pelo espaço. Se pusermos dois cachorros atrás da cerca, não iremos achar que se fundiram num só. Nossa mente passará a configurar as fatias como duas criaturas independentes.

As imagens da nossa mente são extraordinariamente ricas. Somos capazes de dizer se uma coisa é líquida ou sólida, pesada ou leve, se está viva ou morta. Mas a informação a partir da qual operamos é pobre – uma transmissão distorcida e bidimensional à qual faltam partes inteiras. É a mente que preenche as lacunas e responde pela maior parte da imagem. Isso pode ser percebido em muitos estudos de anatomia cerebral. Se as sensações visuais fossem primariamente recebidas, e não construídas pelo cérebro, era de se esperar que a maioria das fibras que chegam ao córtex visual primário do cérebro viesse da retina. Cientistas descobriram, porém, que este só é o caso de 20% delas; 80% descem das regiões do cérebro que comandam funções como a memória. Richard Gregory, um eminente neuropsicólogo britânico, calcula que a percepção visual seja composta de mais de 90% de memória e menos de 10% de sinais dos nervos sensoriais. Quando a dra. Oaklander teorizou que a coceira de M. era endógena, e não gerada por sinais dos nervos periféricos, ela tocou numa questão de suma importância.

A falácia de reduzir a percepção à recepção fica especialmente clara quando se analisam os membros fantasmas. Muitos médicos explicam essas sensações como o produto de terminações nervosas inflamadas ou danificadas que permaneceram no toco, enviando sinais aberrantes ao cérebro. Essa explicação, contudo, devia ter sido posta sob suspeita há muito tempo. As tentativas de muitos cirurgiões para aparar o nervo problemático produzem os mesmos resultados experimentados por M. quando o nervo sensorial da sua testa foi seccionado: um breve período de alívio, seguido de retorno à sensação anterior.

Além disso, as sensações que as pessoas têm em seus membros fantasmas são ricas e variadas demais para serem explicadas apenas pela atividade residual e aleatória de um

nervo danificado. Existem não só relatos de dor como também sensações de sudorese, calor, textura e movimento de um membro perdido. Não há experiência que as pessoas tenham com membros reais que não se manifeste nos membros fantasmas. Sentem a perna fantasma balançar, um fio de água correr pelo braço fantasma, um anel que fica apertado demais num dedo fantasma. Muitas crianças usam seus dedos fantasmas para contar e resolver problemas de aritmética.

V.S. Ramachandran, ilustre neurocientista da Universidade da Califórnia, descreve o caso de uma mulher que nasceu apenas com tocos nos ombros, mas que, ainda assim, até onde consegue se lembrar, sempre sentiu ter braços e mãos. Ela chega mesmo a se sentir gesticulando quando fala. As sensações fantasmas não ocorrem apenas em membros. Cerca de metade das mulheres submetidas a operações de mastectomia sente que possui um seio fantasma, cujo mamilo é a parte mais nítida.

Qualquer um já pode ter tido a experiência de uma sensação fantasma. Quando o dentista nos aplica uma anestesia local e o lábio fica insensível, os nervos tornam-se inativos. Mas ninguém sente seu lábio desaparecer. Pelo contrário: a sensação é de que ele fica maior e mais inchado que o normal, embora seja possível ver num espelho que o tamanho do lábio não mudou.

A definição de percepção, que começa a se estabelecer, poderia se chamar de teoria do “melhor palpite do cérebro”: a percepção seria o melhor palpite do cérebro sobre o que ocorre no mundo exterior. A mente integra sinais esparsos, fracos e rudimentares oriundos de uma variedade de canais sensoriais, além de informações de experiências passadas e processos nervosos, para produzir uma experiência sensorial que o cérebro dota de cor, som, textura e significado. Vemos um cachorro correndo aos saltos por trás de uma cerca de tábuas não porque seja esta a transmissão que recebemos, mas porque é a percepção que o nosso cérebro, como um bom tecelão de fios soltos, nos apresenta como sua melhor hipótese do que está acontecendo no mundo exterior, a partir das informações parciais que recebe. Perceber é inferir.

Essa teoria – que por enquanto não passa de uma teoria— explica alguns fenômenos desconcertantes. Entre eles, uma experiência que Ramachandran organizou com vítimas de dores em braço amputado. Os pacientes enfiavam o braço que lhes sobrava por um buraco na lateral de uma caixa em que se ajustava um espelho no interior, de maneira que, quando olhavam pela abertura da tampa, o braço e sua imagem refletida lhes davam a impressão de terem dois braços. Ramachandran então pedia a eles que deslocassem tanto o braço intacto quanto, em sua mente, o braço fantasma – fingindo, por exemplo, que regiam uma orquestra. E os pacientes tinham a sensação de que voltavam a ter dois braços. Embora soubessem que era apenas uma ilusão, ela lhes dava um alívio imediato. Pessoas que tinham passado anos sofrendo com a incapacidade de abrir um punho fantasma sentiam, de repente, que aquela mão se abria; braços fantasmas em posições de contorção dolorosa finalmente conseguiam relaxar.

Com o uso diário da caixa de espelho ao longo de várias semanas, os pacientes sentiam que seus membros fantasmas na verdade iam encolhendo, até se recolherem ao toco, e, em vários casos, acabavam desaparecendo por completo. Pesquisadores do Centro Médico Walter Reed, do Exército americano, publicaram recentemente os resultados de um estudo randômico da terapia com espelhos em soldados com dores nos membros fantasmas, mostrando que foi obtido um sucesso impressionante.

Boa parte desse fenômeno permanece obscura, mas eis o que sugere a nova teoria: quando um braço é amputado, as transmissões nervosas cessam, e o melhor palpite do cérebro, muitas vezes, parece ser que aquele braço continua no mesmo lugar, mas paralisado, travado ou afetado por fortes câibras. Esse estado de coisas pode se manter por anos a fio. A caixa de espelho, porém, entra com uma nova informação visual para o cérebro – apesar de ilusória – sugerindo o movimento do braço ausente. O cérebro se vê obrigado a incorporar a nova informação ao seu mapa sensorial. Por isso, muda o seu palpite, e a dor desaparece.

A nova teoria também pode explicar o que acontece com a coceira de M. A herpes-zóster destruiu a maior parte dos nervos do seu couro cabeludo. Por algum motivo, seu cérebro deduziu, a partir da escassez das informações recebidas, que alguma coisa que acontecia ali coçava muito – o deslocamento de um lado para o outro de todo um exército de formigas, talvez, bem em cima daquele trecho de pele. Claro que nada disso estava acontecendo, mas o cérebro de M. não recebia sinais em contrário que desmentissem tal suposição. E por isso ela sentia coceira.

Pouco tempo atrás, conheci um homem que me fez pensar se essas sensações fantasmas não serão mais frequentes do que imaginamos. H. tinha 48 anos e saúde perfeita. Ocupava um cargo de direção numa empresa de serviços financeiros de Boston, onde morava com a mulher num subúrbio, quando mencionou uma dor estranha ao seu clínico geral. Por pelo menos vinte anos, disse ele, vinha sentindo uma ligeira comichão que corria ao longo do seu braço esquerdo e descia pelo mesmo lado do corpo. Quando inclinava o pescoço para frente, num certo ângulo, a sensação se transformava num choque elétrico de razoável intensidade. O clínico geral imaginou que se tratava do sinal de Lhermitte, um sintoma clássico que tanto pode ser um indício de esclerose múltipla, quanto de deficiência de vitamina B12 ou de compressão medular decorrente de um tumor ou uma hérnia de disco. Um exame de ressonância magnética revelou a presença de um hemangioma cavernoso, com a massa do tamanho de uma ervilha, desenvolvida a partir da dilatação de vasos sanguíneos que pressionavam sua medula espinhal na altura do pescoço. Uma semana mais tarde, enquanto os médicos ainda cogitavam o que fazer, o hemangioma se rompeu.

“Eu estava varrendo as folhas secas do jardim quando, de um minuto para o outro, senti uma explosão de dor e o meu braço esquerdo parou de responder ao meu cérebro”, contou H. quando fui visitá-lo em casa. Assim que o inchaço reduziu, um neurocirurgião comandou uma delicada operação para remover o tumor da medula. A cirurgia teve sucesso, mas depois dela H. começou a experimentar uma constelação de sensações bizarras. Sua mão esquerda lhe parecia enorme, como num desenho animado – com pelo menos o dobro do tamanho real. Desenvolveu ainda uma dor constante, como a de uma queimadura, ao longo de uma faixa de 2 centímetros de largura que se estendia do lado esquerdo do pescoço até o fim do braço. E sentia uma comichão que se deslocava para cima e para baixo ao longo da mesma faixa. Por mais que coçasse a área, não obtinha nenhum alívio.

H. nunca aceitou que teria essas sensações para sempre – a perspectiva é muito deprimente – mas elas já persistem há onze anos. Embora a ardência seja tolerável durante o dia, qualquer coisinha é suficiente para desencadear um recrudescimento difícil de aguentar – a sensação do vento frio no braço, o roçar da manga da camisa ou o contato com o lençol. “Às vezes, tenho a impressão de ter sido esfolado, deixando a carne exposta, e qualquer toque

é muito doloroso”, conta ele. “Outras vezes sinto que me enfiaram um furador de gelo, ou fui picado por uma vespa, ou que alguém me respingou óleo fervente.”

A coceira é o mais difícil de tolerar. H. criou calos de tanto se coçar. “Prefiro aliviar a coceira do que evitar a dor que estou provocando para satisfazer a vontade de coçar”, disse.

H. já tentou todos os tratamentos: remédios, acupuntura, chás medicinais, injeções de lidocaína, terapia de estímulo elétrico. Nada funcionou e, em 2001, ele teve que se aposentar. Hoje evita sair de casa e vive inventando projetos para si mesmo. No ano passado, construiu um muro de pedra de 1 metro de altura em volta do seu jardim, colocando lentamente pedra por pedra, com as próprias mãos. Mas ainda passa grande parte do dia em casa, depois que sua mulher sai para o trabalho, sozinho, com seus três gatos, sem camisa e com o aquecimento ligado no máximo, tentando evitar os acessos de dor.

Seu neurologista apresentou-o a mim como um exemplo de paciente afetado por uma coceira intensa de causa central, e não periférica. Um dia, estávamos sentados na sala da casa de H. O sol entrava por uma das grandes janelas que davam para o jardim. Um de seus gatos, um vira-lata castanho, estava enrodilhado ao meu lado no sofá. H. estava numa poltrona, usando uma camiseta roxa bem larga, que só vestira para me receber. Ele me dizia que via seu problema como um “interruptor enguiçado” no pescoço, no local antes ocupado pelo tumor, uma espécie de fio solto enviando sinais falsos ao cérebro. Eu lhe falei dos indícios cada vez maiores de que nossas experiências sensoriais não são transmitidas para o cérebro, mas na verdade se originam nele. Quando cheguei ao exemplo das sensações em membros fantasmas, ele ficou interessado. Quando arrisquei que ele poderia querer tentar o tratamento da caixa de espelho, ele concordou. “Tenho um espelho no andar de cima”, disse.

Voltou para a sala trazendo um espelho reclinável de corpo inteiro. Eu o fiz ficar de pé, com o peito encostado a uma das laterais, de maneira que seu braço esquerdo problemático ficasse atrás dele, e seu braço direito normal confrontasse a superfície do espelho. Ele reclinou a cabeça para que, ao olhar no espelho, a imagem do seu braço direito parecesse ocupar a posição do braço esquerdo. Então eu pedi que movesse os dois braços de verdade, como se estivesse regendo uma orquestra.

A primeira coisa que ele manifestou foi decepção: “Não é a mesma coisa que olhar para a minha mão esquerda.” Mas em seguida, de repente, começou a ser.

“Caramba!” disse ele. “Que coisa mais estranha.”

Depois de alguns momentos, percebi que ele tinha parado de mover o braço esquerdo. Ele me contou, no entanto, que ainda tinha a impressão de deslocá-lo. E mais: as sensações nesse braço haviam mudado totalmente. Pela primeira vez em onze anos, sentia sua mão esquerda “voltar” ao tamanho normal. Sentiu ainda uma atenuação da dor ardida no braço. E a coceira também diminuiu.

“Isto é mesmo muito estranho”, comentou.

Ainda sentia a dor e a coceira no pescoço e no ombro, onde a imagem do espelho não alcançava. E, assim que se afastou do espelho, as sensações aberrantes no seu braço esquerdo retornaram. Começou a usar o espelho algumas vezes por dia, mais ou menos quinze minutos, e eu lhe telefonava periodicamente para saber como estava indo.

“O mais impressionante foi a mudança do tamanho da minha mão”, conta ele. Depois de algumas semanas, sua mão voltou a parecer do tamanho normal o tempo todo.

O espelho foi o primeiro tratamento eficaz que encontrou para aliviar os acessos de coceira e dor. Antes, ele não podia fazer nada, além de sentar e esperar que o tormento

passasse, o que às vezes podia levar uma hora ou mais. Agora, recorre ao espelho. “Nunca vi nada parecido”, disse. “É o meu espelho mágico.”

Outros sucessos isolados foram registrados com o tratamento do espelho. Em Bath, na Inglaterra, vários pacientes atingidos pela algodistrofia, ou síndrome da dor regional complexa – sensações agudas e desabilitantes num membro, de causa desconhecida – parecem ter conseguido a cura completa depois de seis semanas de terapia. Na Califórnia, a terapia com espelho ajudou pacientes de derrame cerebral a se recuperarem de uma condição conhecida como heminegligência, que produz o oposto de um membro fantasma – para esses pacientes, uma parte do corpo que ainda têm parece não mais lhes pertencer.

Essas descobertas propiciam possibilidades fascinantes: é possível que muitos pacientes tratados como portadores de uma lesão ou doença nervosa tenham, na verdade, o que poderia ser chamado de uma “síndrome de sensor”. Quando a luz de alerta do painel de um carro insiste em dizer que o motor está com problemas, mas os mecânicos não encontram defeito algum, o problema pode ser o próprio sensor. O mesmo se aplica aos seres humanos. Nossas sensações de dor, coceira, náusea e cansaço têm normalmente uma função protetora. Mas podem se transformar num pesadelo quando se dissociam da realidade física: como no caso de M. com sua coceira intratável ou de H. com seus sintomas bizarros – e talvez de centenas de milhares de outras pessoas, afetadas por dores crônicas nas costas, fibromialgia, dores pélvicas persistentes, zumbido nos ouvidos, distúrbios da junta temporomandibular ou lesões por esforço repetitivo, em que nenhuma cirurgia, nenhum exame por imagem ou teste de nervos consegue chegar a uma explicação anatômica. Os médicos insistem em tratar essas condições como problemas nos nervos ou nos tecidos – como defeitos mecânicos, por assim dizer. Abre-se o capô e retira-se isto, troca-se aquilo, corta-se este ou aquele fio. Apesar de tudo, o sensor continua aceso.

O que só produz frustração. E insistência: “Afinal, não há nada de errado.” Em pouco tempo, é o motorista que começa a ser tratado, em vez do defeito. São prescritos tranquilizantes, antidepressivos, doses cada vez maiores de narcóticos; e muitas vezes as drogas tornam mais fácil para as pessoas ignorar esses sensores, mesmo que estejam diretamente conectados ao cérebro. Já o tratamento do espelho tem como alvo o próprio sistema descalibrado de detecção. Essencialmente, ele pega um sensor que aciona indevidamente o alarme – um sistema de alerta, que funciona sob a ilusão de que alguma coisa vá muito mal no mundo que monitora – e o alimenta com um conjunto alternativo de sinais que o acalmam. E os novos sinais podem até convencer o sensor a reinicializar, como se apertassem seu botão de *reset*.

Isso poderia ajudar a explicar, por exemplo, o sucesso do conselho que vários especialistas em dores nas costas vêm dando nos dias de hoje. “Trabalhe mesmo com dor”, dizem eles a seus pacientes e, com uma frequência surpreendente, a dor passa. O que é um fenômeno impressionante. Em sua maioria, porém, toda dor crônica nas costas começa como uma dor aguda – em consequência de uma queda, por exemplo. Geralmente, a dor cede quando a lesão se cura. Em alguns casos, contudo, os sensores da dor continuam acesos muito depois de debelado qualquer dano nos tecidos. Nessas situações, trabalhar mesmo com dor pode fornecer um *feedback* contraditório ao cérebro – um sinal de que a atividade normal, na verdade, não causa nenhum prejuízo físico. O que reinicializa o sensor.

Essa nova compreensão das sensações aponta para todo um arsenal de tratamentos em potencial – baseados não em drogas ou cirurgias, mas na manipulação criteriosa das nossas percepções. Pesquisadores da Universidade de Manchester, na Inglaterra, foram um pouco além dos espelhos e criaram um sistema de imersão em realidade virtual para pacientes com dores em membros fantasmas. Detectores transpõem o movimento dos membros reais para um mundo virtual em que os pacientes têm a impressão de se mover, se alongar e até mesmo jogar bola. O sistema foi testado por cinco pacientes, e todos experimentaram uma redução da dor. Ainda não se sabe se os resultados serão duradouros. Mas a abordagem abre a possibilidade de se projetar sistemas semelhantes para ajudar pacientes com outras “síndromes de sensor”. De que maneira, podemos nos perguntar, uma pessoa com dor lombar crônica se sentiria num mundo virtual? O estudo de Manchester sugere que podem existir muitas maneiras de combater nossos fantasmas.

Liguei para Ramachandran para lhe falar da terrível coceira de M. A sensação pode ser fantasma, mas como está no couro cabeludo, e não em um membro, parece improvável que o espelho possa ajudá-la. Ele me contou uma experiência em que enchia os ouvidos das pessoas com água gelada, o que confunde os sensores de posição do cérebro, levando os participantes a imaginar que suas cabeças estão em movimento. Em certos pacientes com membros fantasmas, ou atingidos por derrames, essa ilusão corrige suas percepções equivocadas, pelo menos por algum tempo. O que talvez pudesse ajudar M., comentou ele. Em seguida teve outra ideia. “Se você pegar dois espelhos e os dispuser perpendicularmente um ao outro, vai obter um reflexo não invertido. Nessa imagem, a metade direita do seu rosto irá aparecer do lado esquerdo, e a metade esquerda no lado direito. Mas se você não se mexer, seu cérebro não terá como perceber que a imagem está replicada”, disse ele.

“Vamos supor que ela se olhe nesse espelho e coce o lado esquerdo da cabeça. Não, espere um pouco – estou pensando em voz alta – vamos supor que ela se olhe nesse espelho e *outra pessoa* toque no lado esquerdo da cabeça dela. Vai parecer – e talvez ela venha a sentir – que o toque está atingindo o lado direito.” Soltou uma risada maliciosa. “E isto talvez faça seu couro cabeludo parar de coçar tanto.” Talvez isso levasse o cérebro de M. a fazer outra inferência perceptiva, o que poderia reinicializar o sensor. “Quem sabe?”, ele disse.

Achei que valia a pena tentar.