

Dias lendários: fragmento 1

Legendary Days: Fragment 1

BERNARDO BUENO*

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – Porto Alegre – RS – Brasil

Resumo: Durante o PhD em Escrita Criativa na University of East Anglia, no Reino Unido, eu escrevi o romance *Legendary days*. Essa obra – e o texto teórico que a acompanhava – inspirava-se muito na cultura geek, que pode ser definida, em termos gerais, como a subcultura dos geeks (pessoas inteligentes, com pouca habilidade social e interesse obsessivo por determinados temas e gêneros como, por exemplo, tecnologia, fantasia e ficção científica). Este artigo apresenta a tradução inédita de trechos de *Legendary days*, escritos originalmente em inglês, e algumas notas introdutórias sobre seu processo criativo.

Palavras-chave: Romance, Escrita Criativa, Ficção, Processo criativo, Cultura geek, Literatura brasileira, Escrita em segunda língua

Abstract: During the PhD in Creative Writing at the University of East Anglia (UK), I wrote the novel *Legendary days*. This novel – and the critical piece that preceded it – was heavily inspired by Geek culture, which can be defined, in general terms, as the subculture of geeks (smart people with poor social skills and obsessive interest in certain themes and genres, such as technology, fantasy and science fiction). This article presents an unpublished translation of excerpts of *Legendary days* into Portuguese, and some introductory notes on the creative process.

Keywords: Novel, Creative writing, Fiction, Creative process, Geek culture, Brazilian literature, Writing on second language

Introdução

O processo de criação de *Dias lendários* passou por etapas bastante distintas. O primeiro e mais importante obstáculo era a escrita em minha segunda língua. Inicialmente, após alguns experimentos

de tradução de meus próprios contos do português para o inglês, cheguei à conclusão de que meu estilo, independente da língua, não sofreria nenhuma mudança significativa. Sendo assim, durante os primeiros meses, escrevi em português e deixei para traduzir para o inglês depois.

* Escritor, autor de *Minimundo* (IEL, 2006) e *Legendary days* (digital, 2014). Professor da Faculdade de Letras da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). PhD em Escrita Criativa e Crítica pela University of East Anglia, Reino Unido.

A necessidade de demonstrar meu progresso para meus orientadores na University of East Anglia me obrigou a traduzir, sem demora, os trechos já escritos para o inglês. Nesse momento, constatei que minha conclusão inicial estava (completamente) equivocada: a tradução implica uma etapa a mais no processo criativo, e o atrasa consideravelmente. Entretanto, apenas o desenvolvimento natural de minha habilidade com o inglês, através da superação extremamente lenta e gradual de minhas próprias inseguranças ao escrever em língua inglesa permitiram que eu passasse a escrever diretamente nesse idioma.¹ Os dois primeiros anos, de um processo que levou três, foram um período de experimentação com a linguagem. Correções constantes, leituras de autores em língua inglesa, revisões e muitos capítulos que foram jogados fora depois, posso dizer que atingi um nível aceitável de segurança em escrever em inglês. É preciso dizer que, mesmo assim, contei com a colaboração de meus orientadores, colegas e professores que concordaram em ler meus capítulos e oferecer dicas valiosas sobre minha voz, meu estilo e minha (argh) gramática.² Mas, nesse ponto, aí sim, não acho que exista uma diferença considerável entre as línguas: em qualquer lugar do mundo, escritores precisam de leitores, críticos e revisores que vão ajudar ele ou ela a perceber detalhes que passaram despercebidos.

Outro aspecto importante do processo criativo de *Dias lendários* foi o diálogo com

a Cultura *geek*.³ Em nenhum momento tentei fazer um romance ilustrativo, ou que defendesse uma tese sobre esse tema, meramente porque o elemento teórico de minha tese era baseado nisso. De certa forma, é uma especificação de minha dissertação de mestrado, que lidava com metalinguagem e intertextualidade.

Os capítulos e a temática geral do livro, portanto, relacionam-se com a cultura *geek*. O protagonista e narrador é um jornalista que escreve sobre jogos eletrônicos. Sua visão de mundo está “contaminada” por esse interesse. Por isso, existem trechos em código de computador, nuvens de palavras com termos retirados de jogos, citações e resenhas. O livro inteiro tenta reproduzir esse ponto de vista, sem com isso ser hermético demais, ou ir longe demais nas referências externas. O centro do conflito é bastante mundano: um homem reflete sobre seu passado, sobre seu relacionamento com o pai, e sobre sua vida presente. Ele busca por sentido, por conexões, e nesse ponto o romance assemelha-se a tantas e tantas outras histórias (não é toda literatura uma busca por identidade e sentido?). Há quem dissesse, após a leitura do romance, que eu poderia ter sido mais “geeky” ainda. Mas eu não me convenci completamente disso. Talvez seja um tema que eu precise visitar no futuro, e me aprofundar. Se os meus objetivos durante

¹ Só me resta torcer para que isso não tenha soado petulante demais.

² Segundo Luis Fernando Verissimo, a gramática precisa apanhar todos os dias para saber quem é que manda. Tentei explicar isso para meus orientadores na UEA, mas eles não acharam muito engraçado.

³ Uma breve definição: a Cultura *geek* diz respeito a pessoas inteligentes, com pouca habilidade social e obcecadas por determinados temas. Tradicionalmente, a imagem evocada do *geek* ou *nerd* é a do menino obeso de poucos amigos e sem namorada que vai muito bem no colégio, coleciona revistas em quadrinhos e gosta de filmes de ficção científica. Entretanto, um estudo um pouco mais cuidadoso vai revelar que as nuances e interesses relativos à Cultura *geek*, assim como sua recente aceitação social e absorção pela moda (*geek chic*), por exemplo, demonstram que esse é um tema que merece muito mais do que uma nota de rodapé para ser explicado.

esse processo criativo foram alcançados ou não, não posso responder com total certeza.

Percebo agora que violei uma das regras de etiqueta para escritores sugerida por Luiz Antonio de Assis Brasil em sua oficina literária na PUCRS: só fale sobre o seu trabalho se alguém lhe perguntar, e, mesmo assim, se insistir muito. Ninguém insistiu muito, mas aqui estamos. Acredito que um registro desse processo seja útil ou, no mínimo, informativo.

Posso dizer que, mesmo com os desafios que me trouxe (aqueles que comentei acima e outros tantos que não mencionei), a escrita de *Dias lendários* foi divertida. Talvez essa seja a tese defendida aqui: de que o autor precisa experimentar com novas maneiras de escrever, que pode pensar em como seu estilo muda dependendo da língua em que escreve, e de que sua temática deve existir em algum grau de ressonância com sua personalidade. Não defendo que devemos confundir autor e narrador (se fosse o caso, o que faríamos com os escritores que escrevem sobre *serial killers?*), mas que, se você vai passar três anos (ou mais) trabalhando em um romance, esse processo criativo deve lhe dar prazer.

[Dias lendários]

Parte 1:

Memórias são máquinas do tempo

Escolha 1

```
var user = prompt("Você é um bibliotecário procurando por um livro perdido na seção de livros perdidos. O livro perdido é sobre um homem que se perdeu enquanto procurava por um livro perdido na seção de livros perdidos da biblioteca. Você
```

```
tem medo do que pode acontecer. Você VOLTA PARA CASA, PROCURA pelo livro ou ESPERA para ver o que acontece?").toUpperCase();
```

```
switch(user) {
//-----
    case 'VOLTA PARA CASA':
        var confident = prompt("Você tenta achar o caminho para fora da biblioteca, mas tudo que consegue ver são corredores e mais corredores de estantes. Elas se estendem para todas direções, com escadas conectando andares acima e abaixo. Os mais distantes escondem-se na escuridão. Você escuta passos ecoando ao seu redor, e logo percebe que esses passos não são seus. São os passos de um homem perdido procurando por um livro perdido, na seção de livros perdidos de uma biblioteca sem fim. Você é uma pessoa confiante? (SIM ou NÃO)").toUpperCase();
        var curious = prompt("Você é curioso? (SIM ou NÃO)").toUpperCase();
        if (confident && curious === "SIM") {
            console.log("Você não acha que seguir os passos de um homem perdido possa ser tão ruim assim. Você está apenas seguindo o destino de outra pessoa, meramente tentando descobrir a verdade. Há beleza nisso. Você toca os livros enquanto caminha mais e mais em território inexplorado, até que, eventualmente, encontra o que procurava.");
        } else {
            console.log(" Você tem medo demais para deixar o passado para trás. Você não consegue deixar de escutar os velhos medos: medo do escuro, medo de falhar, medo de se perder numa biblioteca sem fim de onde não há saída. Não consegue se acalmar. Não para de pensar em quanto esse lugar é ermo e essa jornada solitária.
```

Não abre um único livro porque teme o que eles podem sussurrar. Você senta e fecha os olhos por um instante. Adormece, ou talvez acorda. Você não está mais na biblioteca. Você nunca mais consegue voltar para lá.”);

```

    }
    break;
//-----
case 'PROCURA':
    var forget = prompt(“Você decide procurar pelo livro perdido. Enquanto caminha, percebe que está sozinho. Todo mundo foi embora. Você tenta, mas não consegue lembrar do nome dessa biblioteca. Não consegue lembrar de onde você veio. Quanto mais você procura, mais perdido fica. Quanto mais tenta lembrar, mais esquece. Fica mais escuro. Logo, os corredores de livros iluminam-se com a luz suave e fraca vinda de fora. Você olha para fora. Vê estrelas. Vê o céu. As estrelas e o céu são tão infinitos quanto essa biblioteca. Você tem medo de ser esquecido? (SIM ou NÃO)”);.toUpperCase();
    var mark = prompt(“Você se preocupa em deixar sua marca no mundo, ou fazer alguma diferença? (SIM ou NÃO)”);.toUpperCase();
    if (forget || mark === “SIM”) {
        console.log(“Você pensa no seu propósito aqui e procura pelo livro de novo. Você veio até essa biblioteca para encontrar um livro perdido sobre um homem perdido, não para perder-se também. Você encontra o livro no chão, ao lado dos guias de viagem. A ironia lhe faz sorrir.”);
    } else {
        console.log(“Você passa um longo tempo olhando pela janela. Tanto tempo passa, que você esquece seu nome, propósito, o livro que procurava, e o

```

caminho de casa. Mas você não tem medo. É bonito aqui. Casualmente abre um livro qualquer. É a história de um homem que se perdeu numa biblioteca. É uma boa história.”);

```

    }
    break;
//-----
case 'ESPERA':
    var waiting = prompt(“Você decide esperar porque não faz ideia do que fazer em seguida. Você observa os dias passando um por um. Ouve passos. Provavelmente, você pensa, são os passos de um homem perdido numa biblioteca. Você vê a noite passando, o tempo passando e percebe que não é só a biblioteca que é sem fim, mas também o tempo, também o espaço, também você. Você é tão grande quanto essa biblioteca e nesse momento você aprende o nome de cada um desses livros. Ao saber disso, você continua esperando? (SIM ou NÃO)”);
    var patient = prompt(“Você é uma pessoa paciente? (SIM ou NÃO)”);.toUpperCase();
    if (waiting && patient === “SIM”) {
        console.log(“Você fica parado até que tudo mais para também. O som dos passos chega mais perto. Alguém toca seu ombro. É o homem perdido. Você olha para ele. Ele lhe entrega o livro. Ele o encontrou enquanto você esperava. Você recebe o livro e agradece num sussurro.”);
    } else {
        console.log(“Não dá para continuar esperando. Você corre pelos corredores e começa a chorar, porque os corredores são infinitos. Você vai para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita. Você se esconde. Vê um homem perdido procurando por um livro perdido. Você está perdido. Você sabe o nome daquele homem.”);
    }

```

```

    }
    break;
//-----
    default:
        console.log("Por favor, escolha nova-
mente.");
    }

```

Dramatis Personae

Max

Esse cara é muito alto e muito magro; fica estranho quando dança, então nunca dança. Esteja avisado: existem dois Max: um jovem e um velho. Um, com dezessete anos, é um lembrete constante de como as coisas eram antes. Lá está ele, olhando para o oceano. O Max velho está sentado na frente do computador, sozinho numa sala escura tarde da noite, usando as mesmas roupas de dois dias atrás, tentando achar respostas escondidas entre as memórias de uma viagem para a praia e os diários de um homem morto.

Gabriela

Uma ruiva no Brasil é aquela coisa quase inverossímil. Gabriela tem sardas, usa óculos de aro grosso e reclama deles o tempo inteiro; ela desenha maravilhosamente bem. Também existem duas Gabrielas: uma sonhando em se tornar desenhista de histórias em quadrinhos, passando o tempo com os garotos e jogando *Advanced Dungeons & Dragons*; e a outra lidando com prazos e contratos pra *graphic novels*, observando silenciosamente enquanto seu marido se perde em seu próprio mundo, à deriva num mar de reminiscências.

Pablo

Ele é uma mistura de filósofo e *rock star*, um cientista maluco usando uniforme

de colégio; o tipo de pessoa que não se categoriza facilmente. Ele já entrou em discussões acaloradas com os professores, deixou uma lágrima cair quando assistiu *A Bela e a Fera*, e mantém um caderno de poemas secreto, mas não deixa ninguém ler.

Diego

Pode-se chamar o Diego de o este-reótipo do *nerd*: o clássico gordinho quieto com baixa autoestima, colecionador de *X-men*. Ele sonha em se tornar *designer* de *games*, só pra poder criar mundos virtuais e viver uma vida paralela, pelo menos por um tempo, ou, quem sabe um dia, permanentemente. Sempre fala menos do que pensa. Sempre lá, garantido, como o dinheiro que você ganha da sua vó no Natal.

Gus, Codinome “Pai”

Pais são o jeito do universo de dizer que você não é original. Ele costumava ser apaixonado por ensinar Literatura. Lia poemas em frente à classe, fazia gestos de maestro regendo orquestra. Mas quando ele conseguiu um emprego de professor de Teoria Literária numa universidade, percebeu que talvez seu trabalho não fizesse diferença alguma. Foi aí que ele começou a colecionar histórias sobre o fim do mundo. Ele escreveu um livro sobre isso, doou uma cópia pra biblioteca da universidade, de onde nunca foi retirado. Quando sua mulher pediu o divórcio, ele teve problemas em equilibrar sua personalidade sonhadora e otimista com a vida sozinho naquela casa grande e quieta.

Leticia, Codinome “Mãe”

Ela é uma psicóloga e trabalha em clínicas particulares, hospitais e equipes multidisciplinares. Nunca contou aos seus

colegas que mantêm um altar *Wiccan*, completo, com uma coleção de cristais, e caminha pela casa com incenso para limpar as energias negativas. Quando ela percebeu que seu casamento não funcionava mais – além de toda esperança – pediu o divórcio, ofereceu um beijo e a promessa que tudo ficaria bem. E aí foi embora, deixando para trás uma trilha suave de perfume.

Baleias

Sou eu porventura o mar, ou a baleia,
para que me ponhas uma guarda?
– Jó 7:12

A baleia azul é o maior animal que já existiu. Medindo mais de 30 metros e pesando 180 toneladas, esse monstro é maior do que qualquer dinossauro.

Elas sabem das coisas. Viram coisas que nós nunca vamos entender. Estiveram em lugares do oceano com os quais apenas sonhamos. Enquanto a gente assiste a vídeos de astronautas tocando violão na Estação Espacial Internacional, a escuridão verdadeira está no fundo do oceano.

Não existe quase nenhum lugar do mar onde elas não possam ser encontradas. Baleação, ou caça às baleias, cobrou seu preço: Branch, Matsuoka e Miyashita (2006) dizem que “De 1928 a 1972 (menos 1942-1944) seu número foi reduzido de 239.000 (95%, intervalo 202.000-311.000) para 360 (150-840) em 1973.”⁴ Menos de 0,15% da população original de baleias azuis ainda vive.

Em 1962, Arthur C. Clarke escreveu: “Nós não sabemos a verdadeira natureza da entidade que estamos destruindo.”

⁴ Branch, Trevor. Matsuoka, Koji. Miyashita, Tomio. *Evidence for Increases in Antarctic Blue Whales Based on Bayesian Modelling*. Marine Mammal Science, 20(4):726-754. October 2004.

Baleias capturadas às vezes tentam imitar a fala humana. Elas têm neurônios fusiformes, o tipo de célula cerebral responsável pela cognição.

E agora citando diretamente da *Wiki*:

Algumas culturas associam as baleias com divindades, como os ganeses e vietnamitas, que ocasionalmente fazem funerais para baleias encalhadas. [...] A baleia é uma criatura venerada pelos pescadores vietnamitas. Eles respeitosamente se dirigem a esse animal como 'Senhor'. Se alguém encontra um cadáver de baleia encalhado, essa pessoa é responsável por realizar um funeral para o 'Senhor', como se fosse um de seus próprios pais.

Essa história não é sobre baleias.

Hard Drives
100 **Megabytes** são 102400 **kilobytes**
500 **megabytes** são 512000 **kilobytes**
ou 512,000,000 **characteres**
30 **gigabytes** são 30720 **megabytes**
ou 31457280 **kilobytes** ou 6826 **fotos**
(em 10 MP)
80 **gigabytes** são 81920 **megabytes**
ou 83886080 **kilobytes** ou
aproximadamente 24,000 **músicas**
500 **gigabytes** são 512000 **megabytes**
ou 524288000 **kilobytes** ou 104 horas
de **vídeo** (em 1080p)
1 **terabyte** é um bom número redondo
e você já pode ver onde isso vai dar
no ano 20XX você está lendo isso e
rindo

Velho Max 1

Eu comecei a jogar quando tinha tipo seis anos, e meus pais me deram um *Atari*. Agora eu tenho 28 e ainda estou segurando um controle. Tenho que aniquilar dezesseis mostros gigantes para poder trazer a pessoa que eu amo de volta à vida. Seu corpo jaz sobre um altar em um templo abandonado.

Enquanto eu cavalgo pelos campos – outras pessoas estão me caçando porque eu roubei uma espada sagrada e vim até esse reino proibido – eu penso em como esse mundo é lindo e solitário.

O telefone toca. É do hospital. Eles perguntam meu nome, pedem desculpas. Eles dizem que meu pai foi internado com dores no peito. ‘Estou indo,’ eu digo. Não é a primeira vez que isso acontece, mas também não é como se eu estivesse acostumado. Eu aviso a minha mulher, Gabriela, e aí pego meu carro e atravesso a cidade correndo, rápido mas não perigosamente rápido: não quero me matar no caminho. De qualquer jeito, não tem nada que eu possa fazer agora.

Quando eu chego lá, ele está morto.

Eu pergunto o que aconteceu, e eles repetem a mesma história: meu pai foi internado com fortes dores no peito. Eles tentaram ajudar, mas não conseguiram salvá-lo. Eles pedem desculpas.

Algumas pessoas pensam que a morte é um destino pior que o tédio. Eu li isso uma vez e sempre ficou na minha mente. Eu espero a papelada ficar pronta; no meio-tempo a Gabriela chega. Ela não diz nada porque ela não precisa dizer nada. Então ela me abraça, eu choro, e a gente espera num corredor qualquer juntos. Ela limpa os óculos com a camiseta, trança os cabelos do jeito que eu a vi fazer incontáveis vezes. Tem algum tipo de conforto em saber os movimentos dela tão bem.

Eu começo a ligar para os nossos parentes. Aí a coisa toda é como um lapso temporal, uma alteração no tecido espaço-tempo. Parece que eu movo em *slow motion*, mas na verdade várias horas se passam. De repente eu me dou conta que estou organizando o funeral. Aí acontece de novo, e de novo; Agora

caminho pelo cemitério pensando como esse lugar esta cheio de uma sensação de paz espessa, difícil de engolir. Minha mãe vem e me abraça, berrando, chorando; alguém a leva para outro lugar. Me dizem depois que ela teve que tomar um remédio pra se acalmar. Eu não a vejo pelo resto do dia. Eles eram divorciados há mais de dez anos.

Ele está deitado ali no seu caixão e eu sinto que tenho que fazer alguma coisa pra me despedir, então eu toco seu braço. Imediatamente eu me arrependo, porque parece de pedra. Em *Baldur’s Gate*, sempre que alguém do meu grupo era petrificado, ele estava praticamente morto, porque eu nunca lembrava de memorizar a magia de *Pedra em Pele*. Nunca é bom quando teu pai se transforma em pedra. Eu assisto o caixão ser abaixado no túmulo e era isso. Nós vamos pra casa.

Gabriela nos faz chá. Ela diz, ‘Esse foi o pior ano de todos.’

Eu concordo. Nós dois queremos conversar sobre as coisas, precisamos falar sobre tudo que aconteceu, mas agora não é a hora. O negócio é que a Gabriela teve um aborto duas semanas atrás. Isso que é *timing* ruim. É uma droga quando as coisas se misturam desse jeito e não dá pra saber o que se resolve primeiro. Eu olho pra ela e silenciosamente respondo com um sorriso triste.

‘Amanhã vai ser um dia melhor,’ ela diz, e depois pega minha mão e dá um beijo.

‘Eu sei,’ digo.

Eu a assisto sair da cozinha e ir pro quarto. Escuto seus sons: passos no chão que range, o escovar os dentes, ela abrindo o guarda-roupa, colocando o pijama e finalmente apagando a luz. Ela não espera por mim. Ela não tem esperado por mim ultimamente.

Eu fico pensando ‘Ele está morto mas eu ainda lembro dele.’ Há onze anos, quando voltei da viagem com a turma do colégio no meu último ano, ele me disse: ‘Não vou mentir: as coisas vão mudar daqui pra frente.’ Eu tinha dezessete anos; aquela idade em que você está no limite de algo mas não faz ideia do que seja. Nós tivemos uma boa conversa naquele dia, na varanda. Eu me faço mais uma xícara de chá e deixo o tempo passar enquanto lembro daquele dia.

Velho Max 20

Número das minhas mortes, em valores aproximados e nada científicos:

Baleado: 30.998

Afogado: 1.799

Electrocutado: 266

Atacado por animal selvagem: 109.991

Toque de fantasma: 2.655

Envenenado (acabaram as poções, acabaram os antídotos): 60

Atingi a mim mesmo com um bumerangue quando a minha Energia estava baixa: 1

Devorado por zumbi: 8.956

Explosão: 3.673

Morri de fome: 9

Ataque de arma branca (espada, faca, maça, lança, bastão, etc.): 77.001

Magia negra (Bola de fogo, Mísseis Mágicos, Relâmpago): 9.979

Espancado por capangas em geral: 1.479

Obliterado por Meteoro: 1

Apagado da existência (save corrompido): 8

Destino incerto após falhar meu objetivo: 6.009

Queda de lugar alto (*parkour* que não deu certo, pulos mal-calculados): 10.377

Queda em água envenenada (e/ou ácido): 1.233

Destino incerto depois que meu tempo terminou: 699

Flutuando no espaço devido a falta de combustível: 8

Acidente de trânsito (ou atropelado acidentalmente pela Inteligência Artificial): 68

Perigos Espaciais (cinturão de asteróides, despressurização, buracos negros, tempestades solares): 28

Bomba atômica: 2

Acidente de skate: 4.687

Derretido em poça de lava: 456

Devorado por dinossauros: 2 ou 3

Devorado por alienígenas (de qualquer tipo): 23.455

Sacrifício supremo por razões dramáticas: mais frequentemente do que eu gostaria

Ataque do coração: 0

Recebido: 11 de agosto de 2014.

Aceite: 14 de setembro de 2014.