

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
HENRIQUE DE SOUZA MIRANDA



**Territórios da imaginação: a criação de mundos imaginários como experiência de
aprendizagem interdisciplinar em arte**

SÃO PAULO

2022

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
HENRIQUE DE SOUZA MIRANDA

Territórios da imaginação: a criação de mundos imaginários como experiência de aprendizagem interdisciplinar em arte

Trabalho de conclusão de curso de graduação em Artes Visuais (Licenciatura), apresentado ao Departamento de Artes Plásticas.

Orientação: Profa. Dra. Sumaya Mattar

SÃO PAULO

2022

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

Catalogação na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Miranda, Henrique Souza de
Territórios da imaginação: a criação de mundos
imaginários como experiência de aprendizagem
interdisciplinar em arte / Henrique Souza de Miranda;
orientadora, Sumaya Mattar. - São Paulo, 2022.
55 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Departamento de Artes Plásticas / Escola de Comunicações
e Artes / Universidade de São Paulo.
Bibliografia

1. paracosmo. 2. arte-educação. 3. aprendizagem. I.
Mattar, Sumaya. II. Título.

CDD 21.ed. - 700

Elaborado por Alessandra Vieira Canholi Maldonado - CRB-8/6194

Sumário

INTRODUÇÃO.....	4
1. MUNDOS IMAGINÁRIOS, PARACOSMOS, SUBCRIAÇÃO E WORLDBUILDING.....	5
2. ENCONTRANDO MEUS TERRITÓRIOS DA IMAGINAÇÃO.....	8
3. REFLETINDO SOBRE PROCESSOS DE APRENDIZAGEM EM UM DE MEUS PARACOSMOS PESSOAIS.....	15
A UNICÓSMICA, UM PARACOSMO UNIVERSITÁRIO.....	21
Introdução à Unicósmica.....	21
A Biblioteca da Toda-Sabedoria.....	26
Sapos-cura.....	28
Geena.....	31
Petuniversa.....	33
A Primavera Branca.....	34
Conchas-mágicas.....	42
Sabre da Esmeralda Flamejante.....	44
Rosto-de-moça.....	45
4. MUNDOS IMAGINÁRIOS E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS.....	47
REFERÊNCIAS.....	54

Introdução

Existem terras feitas de pensamento. De idiomas e visões, terras feitas de sonho e fantasia. Feitas de palavras, rabiscos, de desenhos, delírios e devaneios. Cruzando o véu do imaginado, podemos viajar até elas, onde talvez possamos nos curar com sapos medicinais, falar a língua das flores e estudar em universidades no espaço. Se quisermos, podemos mapear os contornos geográficos dessas terras, documentar as práticas culturais de seus estranhos habitantes, ou ouvir as lendas que eles contam uns aos outros por lá; por aqui. Também podemos muito bem delongar nossa estadia, quem sabe nos vestir à moda nativa, experimentar um pouco da gastronomia local e aprender os bons modos da gente daqui; de lá. Ou talvez vamos pôr-nos a investigar obsessivamente a natureza dessas terras até seu limite, desvelando cadeias alimentares, tabelas periódicas, mapas de constelações e as leis da natureza e da magia. Aí, ao olhar para toda a pilha de cadernos e diários que preenchemos durante a viagem, estaremos então cientes desta realidade: existem terras feitas de imaginação.

O presente trabalho pretende explorar a criação poética de mundos imaginários, considerando seu potencial de nutrir experiências de aprendizagem em arte. Para isso, será necessário abandonar a pretensão de uma linha que separa o acadêmico do intimamente pessoal e subjetivo; sou um criador de mundos imaginários e não me interessa falar sobre eles sem ao mesmo tempo falar sobre o que significam para mim e para a minha trajetória de aprendizagem em arte. O referencial de demais autores e pesquisas será essencial e inevitável, no entanto, este trabalho só pôde ocorrer no encontro da bibliografia com a reflexão pessoal, através do qual ambas se enlaçam de tal modo que desfazer seus nós seria o mesmo que desfazer o sentido de todo o processo.

No primeiro capítulo, uma tentativa de conceituar o objeto “mundo imaginário” é feita, com base na psicologia, em escritores e na cultura popular contemporânea. No segundo capítulo, trato de relatar meu contato com o universo artístico da criação de mundos imaginários, desde as primeiras experiências até projetos atuais. Para o terceiro capítulo, trato de sobrevoar um dos mundos imaginários de minha própria criação, a Unicósmica, usando-o para refletir sobre o potencial desse objeto artístico na construção de aprendizagens únicas. Em seguida, como espécie de extensão desse terceiro capítulo, apresento um compêndio encyclopédico ilustrado sobre meu mundo imaginário. O quarto — e último — capítulo se

ocupa de uma discussão mais focada nas possíveis aplicações pedagógicas dos mundos imaginários, examinando as propostas de outros pesquisadores e educadores contemporâneos, além de se debruçar sobre algumas das várias maneiras pelas quais podemos criar mundos imaginários. Também trago relatos pessoais de oficinas ministradas por mim no decorrer da graduação, cujo conteúdo tange este mesmo universo criativo.

1. Mundos imaginários, paracosmos, subcriação e *worldbuilding*

Antes de aprofundarmos nossa visita aos nossos territórios da imaginação, talvez seja interessante entender um pouco melhor que territórios são esses; onde estão, quem os cria e a que propósito servem.

“Mundo imaginário” é um conceito relativamente auto-explicativo. É um mundo, podendo tomar a forma de uma cidade, um continente, um planeta, uma galáxia, que existe no plano da imaginação. Qualquer um pode imaginar um mundo, e é razoável assumir que muitas pessoas já pararam em algum momento para pensar, nem que brevemente, em como o mundo poderia ser diferente. A diferença crucial para os propósitos deste trabalho é que os mundos imaginários dos quais falo são criações dedicadas e carregadas de certa intencionalidade artística; não é exatamente sobre imaginar um mundo diferente por alguns minutos antes de esquecê-lo, mas sim explorar a fundo essa habilidade inata de imaginar o diferente, desdobrando-a para os níveis mais minuciosos e às vezes absurdos de detalhe.

“Paracosmo” se refere aos mundos paralelos criados ativamente por um determinado grupo de crianças durante o ato do jogo e da brincadeira. A criança não só desenvolve esse universo pessoal internamente, como também costuma trazê-lo à vida material através de objetos, produções escritas e de imagens. Segundo sua formulação original por Cohen e MacKeith e pesquisas subsequentes por Root-Bernstein, a criação de paracosmos não é um comportamento comum a qualquer criança, mas sim às crianças chamadas “paracosmistas” (PIÑA, 2018). Reconhecer origem do paracosmo nos estudos da infância não impede que outros autores (PIÑA, 2018; FERREIRA, 2021) já tenham expandido os limites do termo para incluir também certas atividades tipicamente adultas, como os RPGs (*Role-playing*

games, ou jogos de interpretação de papéis), que se sustentam sobre a construção às vezes incrivelmente detalhada de um mundo imaginário. Me apoio em tais autores mais recentes ao tomar a liberdade de abordar os paracosmos a partir de sua concepção mais ampla, entendendo-o como referente também à experiência adulta de engajar-se na criação e fruição de mundos imaginários.

“Subcrição” é o termo inventado por J. R. R. Tolkien — autor de *O Senhor dos Anéis* e, por conseguinte, de um dos mundos imaginários mais famosos da cultura contemporânea — ao processo laborioso de construir universos fantásticos através do exercício da razão aliado à criatividade (TOLKIEN, 2008). Tolkien desafia o senso comum de que histórias fantasiosas se reservam à criança, invocando a necessidade que o autor de fantasia tem de trabalhar com lógicas internas e consistência nas regras de seus mundos imaginários a fim de afetar no leitor uma crença genuína em sua criação imaginária — sua subcrição. A palavra subcrição carrega consigo forte conotação religiosa; o catolicismo devoto de Tolkien transparece ao transmitir a ideia de que a subcrição, isto é, a criação humana, é feita abaixo de uma criação divina superior, consistindo, assim, numa maneira pela qual o homem se aproxima de seu criador (WOLF, 2012). Não compartilho da cosmovisão de Tolkien, preferindo pensar no nosso cosmos como uma emersão, ao invés de criação, e então hesito em usar o termo, embora identifique nele certa beleza poética. Talvez a ideia de uma subcrição possa ser entendida mais secularmente se tida como relativa à noção de que vivemos materialmente em um “mundo primário” e criamos e imaginamos “mundos secundários” (KONZACK, 2018). Ainda assim, essa concepção coloca uma fronteira um tanto intransponível entre o real e o imaginário, sugerindo uma separação clara entre aquilo que é “primário” e “secundário” de tal modo que eu não sinto no meu próprio processo. Limites são facilmente dissolvidos, e os pontos de encontro entre o mundo da imaginação e aquilo que percebemos do mundo matérico raramente se conformam a uma hierarquia tão rígida.

“Worldbuilding” é uma palavra da língua inglesa que pode ser traduzida como “construção de mundos.” Às custas de uma tradução sucinta, o termo é particularmente útil por ser aquele mais usado atualmente, tanto na fala corriqueira quanto na academia, para estudar o fenômeno da criação de mundos imaginários. É usado mais comumente no discurso sobre produções artísticas e da cultura popular, a exemplo de livros, filmes, séries de TV e jogos de RPG e eletrônicos (WOLF, 2012). A ideia de *worldbuilding* tem se mostrado essencial em unir e fomentar uma comunidade emergente de estudo e pesquisa sobre mundos

imaginários-artísticos (WOLF et al., 2018), além de ter sido parte fundamental da minha iniciação à prática.

Tendo explorado uma variedade de termos e conceitos em minha própria pesquisa, acabei não encontrando um bom substituto para a expressão “mundo imaginário” que possua sua mesma abrangência e intuição de sentido. Portanto, sigo usando a expressão para o restante do trabalho na maioria das ocasiões. Quando for necessário falar do processo de criação desses mundos, opto por “criação/construção de mundos imaginários” ao invés do inglês *worldbuiling* a fim de evitar quebras linguísticas no texto. Finalmente, numa tentativa de conciliar as especificidades implícitas na origem do termo “paracosmo” com as interpretações mais amplas de seu significado, reservarei seu uso para quando estiver discorrendo sobre minhas criações pessoais. Deixo a cargo dos outros artistas e criadores que decidam por si mesmos se chamarão ou não seus mundos imaginários de paracosmos, tal como eu resolvi fazê-lo.

Cabe explicitar que o que me interessa para este trabalho não é o paracosmo de acordo com sua abordagem psicológica, nem a *worldbuilding* tratada como ferramenta complementar às estruturas narrativas tradicionais do cinema ou da literatura. Como afirma o estudioso de *worldbuilding* Mark Wolf (2012), a última tem sido a abordagem mais comum no meio acadêmico até pouco tempo atrás, quando pesquisadores começaram enfim a tratar os mundos imaginários como criações artísticas independentes. Porém, essas produções, como as compiladas em Wolf (2018) costumam ainda prezar por uma análise à distância, avaliando os méritos e aspectos dos territórios da imaginação que permeiam nosso meio cultural e histórico. Aqui, tendo a aproximar-me do espírito artístico de Tolkien, quando este formulou sua teoria de subcriação. Pois encaro a criação de mundos imaginários enquanto criador, considerando suas próprias potências e poéticas a partir da vivência. Desde cedo, me vi atraído pelas terras da imaginação e as possibilidades ilimitadas de fantasia que elas proporcionam. Imaginar mundos complexos não é mera relíquia da idade infantil; trata-se de uma perspectiva única através da qual podemos interpretar a realidade, filtrando-a e deformando-a através do imaginado e do fantástico para chegar a uma vasta gama de verdades poéticas. É um exercício de criação artística que envolve uma variedade potencialmente ilimitada de saberes teórico-práticos. Hoje vejo que meus aprendizados em vida, minhas mudanças de pensamento e de ideologia, tudo pode ser sentido na maneira pela qual construo meus pequenos mundos, meus paracosmos, estes espaços e tempos sempre se metamorfoseando, nunca estáticos, jamais completos.

2. Encontrando meus territórios da imaginação

Na ficção, frequentemente se faz uso do termo “suspensão de descrença” para descrever o processo pelo qual um leitor/espectador/fruidor de determinada obra ignora o absurdo de uma realidade fictícia e se permite imergir-se nela. Cabe a nós perguntar se estamos a falar realmente de descrença, ou de crença. O leitor descrê e ignora, ou, por outro lado, ele crê e se abre à fantasia que lhe defronta? (TOLKIEN, 2008; KONZACK, 2018) Pessoalmente, eu tendo a ver as coisas pelo lado da crença. Por experiência própria, sei como a mente pode dar voltas estranhas quando se vê diante do imaginado.

Lá pelos meus nove, dez anos de idade (peço perdão pela imprecisão das datas, mas garanto que a história em si é verídica), costumava passar boa parte do meu tempo livre pesquisando na internet sobre paleontologia e a história da vida na Terra. Aprender sobre as criaturas que outrora reinaram por aqui, há milhões e milhões de anos, sempre foi para mim como um interesse insaciável, persistindo em alguma medida até hoje. Saber mais sobre dinossauros e mamutes e escorpiões-marinhos me dava visões de um outro mundo, impossivelmente distante, paradoxalmente na minha frente. Navegando o mar labiríntico de blogs, fóruns e enciclopédias virtuais, me sentia explorador daqueles passados profundos, constantemente na beira de uma possível descoberta reveladora.

Foi numa tarde ordinária, abrindo meu caminho clique apó clique por entre as páginas densas de um atlas virtual de animais pré-históricos¹, que caí com tudo em terras completamente desconhecidas. No meio de um site dedicado a informações educativas sobre a pré-história, me vi de repente em uma sessão que parecia falar de algo impensável: os animais do futuro. Eu já havia me familiarizado com a ideia de milhões de anos atrás, mas nunca sequer havia pensado em milhões de anos para frente; a pós-história. Como se um buraco-de-minhoca me houvesse transportado para o futuro, meu quarto e o mundo do lado de fora deixaram de existir. Eu estava hipnotizado, coração acelerado e pouco fôlego, lendo sobre tartarugas gigantes e polvos terrestres e a extinção da humanidade, aceitando tudo aquilo como uma realidade inquestionável. O futuro seria daquele jeito, já estava escrito nas estrelas, nas leis da evolução; cientistas haviam bisbilhotado os mistérios do porvir e foi isto que eles viram por lá: peixes alados e civilizações de lulas inteligentes.

¹ O site em questão, *Atlas Virtual da Pré-História*, pode ser acessado em: <https://www.atlasvirtual.com.br/>. Nota-se que é um site antigo, e algumas de suas páginas e links não funcionam. Ainda assim, parece que foi atualizado pela última vez no ano de 2021, mostrando que há atividade recente.

Talvez tenha sido naquela tarde, sozinho em frente ao computador, que fui forçado a perceber que, daqui a milhões de anos, nossa querida Terra poderá ser tão irreconhecível para nós como já foi na idade dos dinossauros que tanto me fascinavam. Enquanto seguir existindo, a vida não vai parar de mutar e evoluir; essa pode ser uma conclusão um tanto óbvia para quem já teve tempo de meditar sobre ela, mas naquele instante, meu eu infantil estava à beira do desespero, contemplando o eventual sumiço de todos os animais que eu conhecia, reduzidos à poeira pelo imparável vento do tempo.

É fácil, passada mais de uma década daquele dia, tentar banalizar minha experiência por parecer ter sido apenas um trabalho da inocência infantil confrontada por uma obra de arte fora de contexto. Os animais do futuro que vi na internet eram, obviamente, imaginários, criados por uma equipe de artistas e cientistas em um documentário paródico sobre os possíveis rumos da vida na Terra. Bem-humoradamente intitulado *The Future is Wild (Futuro Selvagem, em português)* o docu-ficção foi criado por Joanna Adams em 2007, com a parceria do geólogo Dougal Dixon, e integra um movimento e gênero artístico pouco conhecido, chamado de evolução — ou biologia — especulativa. Surgindo com força na década de 80 após a publicação de *After Man: A Zoology of the Future* (DIXON, 1981), a evolução especulativa une arte e ciência para imaginar os limites do que é possível ou plausível dentro das leis conhecidas da evolução e seleção natural, seja pensando na vida do futuro ou em outros planetas. Frequentemente, projetos de evolução especulativa resultam da visão de um ou mais autores, representando uma categoria singular de mundo imaginário voltada especificamente para as formas de vida e suas dinâmicas ecológicas. Recursos da evolução especulativa também costumam ser usados na construção de mundos que não enfocam necessariamente as dimensões ecológicas, como em histórias de ficção científica.

A despeito de toda essa contextualização que pode ser feita em cima da minha experiência original, nada consegue amenizar o impacto que o momento teve em mim. Não foi só um caso de um garoto sendo “enganado” por um surto imaginativo na internet. A verdade inegável é que, daquela tarde em diante, saí à vida com um entendimento muito mais profundo, complexo e colorido sobre a natureza do tempo e de meu lugar em sua espiral infinita. Tudo isso de um contato relativamente momentâneo com só um tipo de mundo imaginário. O que mais, então, pode ser possível fazer com esses objetos artísticos?

Espero que meu relato ilustre como a viagem imaginativa rumo a outros universos não se reduz a um escapismo desinteressado pelo que é que queremos dizer quando falamos de

“realidade.” Muito pelo contrário, criar e fruir mundos imaginários é uma ferramenta da qual dispomos a fim de olhar mais atentamente para as estruturas do mundo em que vivemos, entendendo-o em sua múltipla complexidade. Dougal Dixon, “pai” da biologia especulativa contemporânea e geólogo de formação, deixa isso claro no seu intuito de educar através de uma imaginação científica (DIXON, 1981).

Dei acima o exemplo de um encontro com a criação de outrem, mas as coisas funcionam similarmente no meu próprio processo; construir mundos imaginários sempre foi para mim sinônimo com o estudo dos objetos, sujeitos e interações que tecem os espaços e tempos à nossa volta. Embora meus primeiros contatos com mundos imaginários tenham sido na infância, eu demorei até o início da adolescência para compreender essa forma de expressão criativa em mim mesmo e, assim, dedicar-me a praticá-la mais assiduamente. De alguns jeitos, eu já criava paracosmos quando criança, tendo lembrado agora mesmo, durante a escrita, de uma ilha de dinossauros onde eu situava minhas sessões de brincadeira solitária. A ilha era representada por ilustrações, um mapa rudimentar, além da ajuda dos vários dinossauros de brinquedo que havia acumulado ao longo dos anos, conferindo materialidade ao conteúdo imaginativo. Adentrando na pré-adolescência, a brincadeira acabou cedendo seu lugar à ficção, e assim também passei a escrever histórias sobre uma nação de dinossauros humanóides super-inteligentes que viviam debaixo do continente australiano. Cenários como esses não eram tão intrincados e complexos quanto os que viria a produzir no futuro, mas seguramente ilustram minha propensão pela criação de territórios relativamente detalhados nos quais narrativas fantásticas poderiam acontecer.

Através do meu interesse crescente pela escrita de ficção, especialmente a ficção científica, me via frequentemente à procura de recursos literários e audiovisuais que me ajudassem a compreender melhor o processo de criação de histórias. Eu queria saber como as autoras e autores que eu tanto admirava eram capazes de costurar suas tramas narrativas de modo a imergir-me em cenários dos mais diversos. Por entre sites e fóruns de internet, acabei um dia me deparando com o conceito de *worldbuilding* — minha propensão em frequentar espaços virtuais em inglês facilitou meu contato com o termo. Até então, estava acostumado a pensar a ficção como encaixotada dentro das estruturas narrativas “tradicionais”; o livro, o conto, o filme, a série de TV. Foi assim que aprendi nas aulas de língua portuguesa na escola, e esse aprendizado era constantemente reforçado pela natureza padronizada das mídias e ficções com as quais tinha maior familiaridade. Narrativas com começo, meio e fim, com protagonistas e antagonistas, com primeiros, segundos e terceiros atos, com situações iniciais,

clímax e desfechos. Contar uma história se fazia assim... mas então o que era este outro ato criativo de construir detalhadamente mundos imaginários, algo aparentemente inútil do ponto de vista das narrativas lineares e bem-estruturadas? E mais, por que eu me interessava tanto por esses mundos? Minha curiosidade disparou, e então eu parti em busca de mais recursos sobre esta tal de *worldbuilding*, esta linguagem artística que eu acabara de descobrir, mas que já parecia tocar-me profundamente.

Um momento revelador e de grande aprendizado foi quando encontrei um fórum de internet dedicado inteiramente a discutir e praticar a construção de universos imaginários². Pessoas do mundo inteiro faziam uso da plataforma para compartilhar entre si suas várias criações pessoais, independente de seu nível de “profissionalidade.” Para mim, um adolescente interessado no tema mas intimidado pelo alto nível de habilidade dos grandes autores e artistas, ver que gente tão amadora quanto eu tinha construído um espaço comunitário de troca, escuta e conversa foi encorajador. Explorando a fundo os conteúdos compartilhados por outros no fórum, pude analisar mapas de terras fantásticas, pude ler alfabetos e gramáticas inventadas, pude folhear linhas do tempo recheadas de acontecimentos históricos e, é claro, porque não podia faltar, também dei de cara com mais animais e criaturas dos mais bizarros e imaginativos. O que eu sentia era um ambiente de liberdade artística coletiva, onde qualquer um tinha o direito de expor o quanto quisesse de seus mundos, fosse através da escrita, de imagens, de músicas ou qualquer outra linguagem. Só havia um eixo comum: todas as produções versavam, por algum ângulo ou outro, sobre mundos imaginários autorais.

É claro que a descrição — talvez excessivamente — romantizada que dei acima passa longe da realidade de um fórum de internet. Essa visão quase idílica da comunidade em questão era como eu a enxergava naquele primeiro contato, mas, evidentemente, vim a descobrir que, assim como outras plataformas virtuais, os algoritmos do fórum e o comportamento de seus membros priorizavam certos tipos de criação e ignoravam outros. Não obstante, os vários e vários dias que passei vasculhando seus riquíssimos conteúdos foram importantíssimos para que eu desenvolvesse uma compreensão mais precisa do meu interesse pela construção de mundos imaginários. Creio tratar-se de um interesse íntimo que eu já vinha sentindo, porém sem saber defini-lo: é o interesse pela textura de mundo cheio de

² O site, podendo ser acessado em: <https://www.reddit.com/r/worldbuilding/> (último acesso: 26/10/2022) se transformou consideravelmente desde que eu primeiramente o descobri. Atualmente, é uma comunidade de mais de 1 milhão de membros. Parte da intimidade e do próprio senso de comunidade que eu sentia acabou se perdendo. Apesar de frequentá-la esporadicamente, não é um espaço no qual estou ativo.

detalhes, um mundo que ganha vida e me puxa para dentro de sua história, um mundo de complexidade potencialmente infinita, de possibilidades imaginativas sem igual. Não precisamos de um começo, meio e fim para contar uma história; às vezes, basta um mundo inteiro para dar conta do recado.

Foi então que eu comecei a mergulhar fundo nos territórios de imaginação que, de um jeito ou de outro, já viviam em alguns cantos da minha imaginação, como se esperando apenas que eu parasse para prestar-lhes a devida atenção.

A princípio, meu processo de criação funcionava como uma maneira de dialogar artisticamente com uma série de obras narrativas — dentre elas filmes, livros, histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos — que constituíam meu acervo pessoal de referências criativas. Minhas produções, de cunho textual e visual, frequentemente faziam releituras e interpretações de elementos tirados dessas referências, focando naqueles que me provocaram alguma reflexão ou desejo de criar. Começou, de fato, como uma espécie de emulação; através de uma colagem e ressignificação de ideias bebidas de diversas fontes, eu ia montando meu próprio mundo. O resultado costumava ser facilmente reconhecível como uma adaptação de outras mídias, embora a mistura de elementos oriundos de obras diferentes dava conta de mascarar um tanto esse fato. Lembro-me de ter compartilhado na internet minha ideia para uma espécie de máquinas cósmicas responsáveis pelo genocídio de outras formas de vida, apenas para que outro usuário apontasse — num tom bem-humorado — a semelhança clara entre o que eu estava propondo e o enredo do meu jogo eletrônico favorito na época, no qual me inspirei consideravelmente. Ainda assim, é importante distinguir o que eu estava fazendo de uma mera cópia, pois, ainda que o que eu estava criando não era o que eu chamaria hoje de uma obra artística, continuava sendo um exercício criativo de ressignificar e, por conseguinte, compreender ativamente os ícones da literatura e da cultura popular que estiveram envolvidos na minha formação subjetiva. Tal comportamento já foi registrado e discutido por pensadores dos séculos XX e XXI, no que concerne a imaginação infanto-juvenil — e por extensão, a criatividade contemporânea — durante a era das imagens massificadas pela TV e internet (FERREIRA, 2021).

Com o passar dos anos, amadureci criativamente e minha abordagem foi mudando; o movimento de “pegar emprestadas” as ideias de outras obras diminuiu ou, no mínimo, eu segui fazendo-o de modo a deformar cada vez mais a referência original até que terminasse com algo irreconhecível de sua fonte. O curioso é que, em muitos casos, todas essas

mudanças foram sendo feitas gradualmente nos meus paracosmos ainda em andamento, ao invés de aparecerem como criações inéditas que rompessem o vínculo com o que viera antes. Ao invés de recomeçar do zero, optei por atuar nos meus mundos imaginários entendendo-os como espaços continuamente abertos a transformações, e por isso digo que, para mim, a construção de um paracosmo ou qualquer mundo imaginário que seja é um projeto de longo prazo, sem nenhuma pretensão de estar, algum dia, 100% pronto e completo — porque mundos não são prontos nem completos.

Existem territórios feitos de pensamentos, de linguagem. Quando os pensamentos e as linguagens naturalmente se transformam, se reviram e se distorcem, o mesmo há de acontecer com tais territórios. A metamorfose de meus paracosmos é um espelho à minha própria metamorfose ao longo da juventude; larva, pupa e imago. Na superfície do espelho, vejo refletida a minha formação política nas dinâmicas históricas entre diferentes nações fantasiosas, e meu senso de espiritualidade na cosmovisão de seus habitantes. Tudo é maleável, assim que qualquer registro, seja ele de leve em lápis ou a tinta e a cores, estará sempre sujeito a tornar-se irrelevante anos, meses ou até mesmo dias depois (algo que frequentemente acontece).

Esses primeiros mundos meus, marcados pelo empréstimo mais cru de clichês e narrativas alheias, eu os entendo como uma tentativa de criar minha própria ficção científica autoral, fascinado como eu era por visões de futuros grandiosos e maravilhas cósmicas. Ao longo da adolescência e início da vida adulta (cerca de 2015 a meados de 2019), trabalhei principalmente em cima de dois paracosmos distintos: *Vida Etérea*, uma ópera espacial³ repleta de paisagens exóticas, robôs assassinos, alienígenas insectóides e épicas aventuras espaciais; e a *Cidade Cor de Vidro*, uma distopia cyberpunk⁴ em que eu explorava o caráter destrutivo do capitalismo neoliberal através de uma cidade fictícia hiper-moderna, governada por conglomerados multinacionais e um Estado autoritário. Cada um desses paracosmos desempenhava uma função criativa distinta; enquanto *Vida Etérea* era mais leve, despretensiosa e livre para explorar temas grandiosos, a *Cidade Cor de Vidro* era um

³ “Ópera espacial” é um subgênero de ficção científica caracterizado pela predominância de histórias envolvendo guerras espaciais, aventuras excitantes, romance e mínima atenção dada para especulações científicas detalhadas. Teve seu início nas revistas de ficção científica dos anos 1920, porém exemplos mais recentes e populares incluem o filme *Star Wars* (1977) e a série de TV *Star Trek* (1966 - 1969) (PRINGLE, 2000).

⁴ “Cyberpunk” é um subgênero de ficção científica emergente durante os anos 1980, através de obras seminais como o livro *Neuromancer* de William Gibson (1984) e o filme *Blade Runner* dirigido por Ridley Scott (1982). Escritas e produzidas desde o advento da internet, obras desse subgênero costumam explorar a falência do capitalismo global através de sua relação com novas tecnologias.

exercício mais abertamente político e comprometido com o desenvolvimento de ideias complexas — para mim, na época, entre os 16 e 20 anos de idade — sobre o que eu entendia do funcionamento de nossa sociedade contemporânea e as alternativas possíveis de se enxergar no horizonte.

Dado que, na época, minhas principais fontes de inspiração eram narrativas tradicionalmente estruturadas, eu construía mundos imaginários com o intuito de eventualmente situar histórias neles, ora na forma de prosa, ora na forma de histórias em quadrinhos. No entanto, é seguro que eu passava mais tempo na criação desses cenários do que escrevendo narrativas lineares; frequentemente parecia mais que eu usava a *ideia* de uma narrativa como mera justificativa para ficar detalhando meus universos imaginários, assim conferindo-lhes um senso não só de propósito, como também de utilidade (quem sabe eu não poderia publicar livros ou gibis no futuro?), assim amenizando a culpa de gastar tempo e energia com uma atividade pouco convencional. Essa minha atitude não parece ser incomum entre entusiastas de *worldbuilding*, como atesta Lennon (2022):

Eu vi isso de primeira mão ao entrevistar [pessoas que praticam worldbuilding], as quais continuamente mencionaram que *queriam* escrever uma história, ou haviam pensado em uma HQ, mas ao meu ver estavam claramente encantadas com a worldbuilding por si só, e não com contação de histórias — duas atividades distintas. Muitas sentiam que worldbuilding era um beco sem saída, uma perda de tempo, e infantil caso não resultasse em algo mais. (LENNON, 2022, p. 72; tradução minha; grifo do autor)⁵

Admito: vergonha é um sentimento que me acompanha até hoje em minha jornada pelos territórios da imaginação. Estou perdendo tempo? Estou caminhando rumo a um beco sem saída? Estou tentando segurar-me a resquícios de uma fantasia infantil? Perguntas como essas vêm até mim em ondas, acertando-me às vezes mais fortes, em outras mais fracas. Para amenizar a dúvida, tenho que lembrar-me que as minhas viagens estão repletas em todas as suas instâncias de aprendizado. Aprendizado em arte, porque para materializar o mundo que existe em minha cabeça, preciso trabalhar com mídias das mais diversas, buscando estratégias de comunicação que melhor dão conta do recado que estou tentando dar. Aprendizado nas ciências, porque os vários rumos e ramos por onde sigo na construção de meus paracosmos

⁵ Texto original: “I saw this first-hand when interviewing worldbuilders, who continuously caveated that they *wanted* to write a story, or had thought about a comic, but to my eyes were clearly smitten with worldbuilding, not with storytelling — two different pursuits. Many felt that worldbuilding was a dead-end, a time sink, and childish if it didn’t eventuate into something more.” (LENNON, 2022, p. 72)

exigem mergulhos aprofundados em uma multidão de tópicos, desde a ecologia até a astrofísica, da química à antropologia, dentre tantos outros campos do saber. Aprendizado político, pois, através de exercícios imaginativos, pensando outros modos de vida, organização social e análise histórica, posso compreender melhor os sistemas e ideologias que permeiam nosso dia a dia aqui e agora. O mundo imaginário, o paracosmo, ele se torna um terreno no qual todo gênero de possibilidade pode ser explorado, cabendo à minha subjetividade levar a cabo aquelas possibilidades que mais me interessam desenrolar. Não só uma obra de arte, é um campo de atuação que se abre à produção de objetos artísticos singulares. Talvez seja a hora, então, de deixar a vergonha de lado e apresentar exatamente o que, na minha cabeça, é um mundo imaginário, um paracosmo.

3. Refletindo sobre processos de aprendizagem em um de meus paracosmos pessoais

No intuito de ilustrar o potencial dos mundos imaginários para a arte-educação, invoco aqui um de meus principais paracosmos atuais: a *Unicósmica*, uma universidade mística que venho construindo durante os últimos dois anos, majoritariamente no meu tempo livre. A Unicósmica é ao mesmo tempo uma nação, uma universidade e uma estação espacial autossuficiente, grande o bastante para abrigar suas próprias selvas e cidades. Dividida politicamente em escolas-Estado, seu maior propósito, enquanto povo e comunidade acadêmica, é a investigação científico-poética do Mistério por trás de todas as coisas.

Através de uma coletânea bagunçada de anotações, rabiscos, prosas escritas pela metade e pensamentos imateriais, trato de detalhar, pouco a pouco e mais para meu próprio proveito, as múltiplas faces, vozes e vistas dessa minha estranha universidade espacial. Tenho um panorama geral dos grandes eventos que marcam sua história, como a terrível pandemia de bolor humano que devastou-a por décadas, ou a guerra mundial contra as formigas, iniciada por um mal-entendido. Conheço os principais povos que a ocupam, sejam eles os sábios zeladores que cuidam religiosamente da integridade estrutural da estação, ou os nômades aquáticos que erguem suas casas e vilarejos em cima de enormes vitórias-régias. Também já registrei as magníficas criaturas que chamam a Unicósmica de lar: desde os pequenos sapos-cura, exuberantemente coloridos e com suas secreções medicinais, até a

imensa Árvore-Mãe onde eles vivem. Frequentemente me ponho a estudar as disciplinas peculiares que se ensina nessa universidade, como a complexa linguística das flores, capaz de decifrar as mensagens secretas das plantas, e a belíssima poesia matemática, a mais prestigiada dentre as técnicas de meditação. Planetas, lendas, costumes, há uma série de curiosidades que integram o material um tanto desorganizado que chamo de meu mundo imaginário.

Trabalhar na construção da Unicósmica é um projeto que me traz prazer, sem dúvidas, mas essa não é a razão pela qual eu a trago para este trabalho. A realidade é que o cenário da Unicósmica aparece na minha vida como uma tentativa mais ou menos consciente de refletir sobre a relação entre imaginação e aprendizagem. Não é à toa que se trata de uma enorme universidade; eu criei a Unicósmica no meio da minha formação universitária, especificamente durante o período de isolamento e ensino à distância causado pela pandemia de Covid-19 entre os anos de 2020 e 2021. Essa foi uma época — para mim — de desânimo profundo com o ensino e de perda de vínculo com os espaços de aprendizagem que eu conhecia. Foi necessário buscar meu encanto pelo conhecimento, pelas artes e pela ciência em outros lugares e de outras formas. Se os mundos imaginários podem ser usados como veículos para explorar possibilidades alternativas, então com a Unicósmica posso dizer que uma de minhas vontades criativas é explorar como nós podemos aprender diferentemente, como podemos nos relacionar com o saber por outros caminhos, como podemos ressignificar os espaços em que produzimos tais saberes. São ideias grandiosas, mas felizmente mundos se dão bem em explorar a larga escala.

Pessoalmente, não gosto muito de enxergar minha criação apenas como uma alegoria à minha própria experiência acadêmica, mas é impossível negar que minhas vivências reais na Universidade de São Paulo transbordam continuamente sobre o meu paracosmo, às vezes de formas inusitadas. Um exemplo vivo da relação simbiótica entre meu processo de construção de mundos e minha percepção da realidade da vida acadêmica é a Árvore-Mãe. A Árvore-Mãe é uma árvore colossal, grossa como uma ilha e alta feito uma montanha, com galhos quilométricos e raízes que penetram na própria estrutura física da Unicósmica. Do mesmo jeito que outras plantas se nutrem do substrato em que são plantadas, essa árvore gigantesca absorve o ferro e aço que compõem o casco da estação espacial, incorporando-os ao seu metabolismo de modo a produzir madeira simultaneamente resistente e maleável, o que explica seu crescimento extremo. Rios correm por seus troncos e cachoeiras caem das

suas folhas quando chove; isso permite que animais dos mais diversos tipos vivam a vida toda pelas suas copas, e que culturas construam cidades permanentes sob seu abrigo.

Quando primeiramente esbocei essa ideia, ela não me pareceu nada de muito especial. Foi apenas alguns meses depois, quando revisitei meus escritos, que me deparei com a assustadora semelhança entre a minha Árvore-Mãe fantástica da Unicósmica com uma árvore real que cresce, ainda hoje, no jardim central do departamento de Artes Visuais onde estudo, o CAP. Segundo rumores que ouvi de outros estudantes, essa árvore de nosso departamento não pode legalmente ser cortada, porém, suas raízes trazem riscos à integridade estrutural do prédio, e, segundo as versões mais dramáticas da história, seguramente destruirão suas fundações.

A árvore foi plantada em 1999, como trabalho de conclusão de curso do ex-estudante do CAP, Roger Barnabé, orientado pelo professor Carlos Fajardo. Há, de certo, uma narrativa real e específica por trás da plantação da árvore do CAP, a qual possivelmente desmentiria alguns dos detalhes das versões boca-a-boca que ouvi. Por outro lado, a maneira pela qual eu tive contato com essa história foi experencialmente como uma lenda — uma parte da mitologia do departamento, passada de geração em geração entre sua comunidade. Alguém quis plantar uma árvore cujo destino seria consumir o prédio onde estudou, fazendo-o logo antes de deixar esse prédio de vez; algo nessa versão folclórica da história sempre carregou um senso de ironia poética, no meu ver. O CAP é um dentre muitos outros cursos que sofrem atualmente (ano de 2022) com falta de professores decorrente do longo processo de sucateamento do ensino superior público. A necessidade de abertura de concursos para repor o quadro docente vem sendo demandada pelo movimento estudantil e debatida nos conselhos universitários, mas ameaças de fechamento do curso de Artes Visuais — assim como de outros cursos — são frequentemente circuladas entre estudantes. Ao ingressar na instituição que frequentemente se gaba por ser “a melhor e maior universidade da América Latina”, tomar consciência da situação grave dos cursos, da negação de medidas efetivas de permanência para estudantes pobres e trabalhadores, das tentativas de cerceamento dos espaços estudantis; tudo isso pinta um cenário confuso e contraditório, muitas vezes remetendo a uma decadência quase apocalíptica. É um cenário no qual uma árvore que consome o prédio parece sintetizar poeticamente as contradições da universidade pública; ou é um espelho para o próprio estado do curso de Artes Visuais. Se a árvore de fato é um problema estrutural para o departamento, é inviável defendê-la eticamente enquanto obra,

mas ainda assim, não nego que enxergo beleza na sua relação com um dos espaços de aprendizado mais importantes dos últimos seis anos da minha vida.

Suponho que a forte impressão que a lenda por trás da árvore teve em mim acabou me conduzindo, de algum jeito ou de outro, à criação de uma árvore imaginária que se nutre da construção humana onde foi plantada, devorando-a peça a peça até que um dia, quem sabe, no futuro distante da Unicósmica, ela se tornará uma só com a estação espacial. “O que é a árvore, o que é a construção?” será uma pergunta irrelevante. Os habitantes da Unicósmica sabem que cortar a Árvore-Mãe é um ato impensável, então tudo que lhes resta fazer é seguir vivendo sob a sombra de sua transformação, adaptando-se às raízes que se alastram por toda parte dia após dia, ano após ano, século após século. Eles construirão Cidades na Árvore, e fundarão escolas para estudá-la. Sua origem ainda permanece um enigma, pois ninguém sabe ao certo se a Árvore-Mãe é fruto de uma mutação genética natural, ou se foi criada por jardineiros cósmicos de eras esquecidas (leia-se: nem eu, o criador do paracosmo, sei a resposta).

Espero que o exemplo acima ilustre como o processo de aprendizagem, neste caso, não ocorreu exclusivamente a partir do fato real e externo da árvore no CAP, ou exclusivamente a partir da imaginação interna, mas sim no encontro entre ambos, na região limítrofe que se situa entre o real e o imaginado, onde fui capaz de tecer uma nova reflexão sobre a minha vivência na universidade. E a vantagem de um mundo imaginário enquanto objeto criativo é sua abertura para explorações reflexivas como essa, estendidas para uma variedade de outros campos.

Através de elementos do meu mundo imaginário, pude processar também muito do que aconteceu entre os anos de 2020 e 2022 com relação à pandemia de Covid-19. Na Unicósmica, a Primavera Branca foi um surto epidêmico de bolor humano que durou décadas e tomou a vida de milhões. O fungo fantasioso é capaz de controlar o sistema nervoso e muscular daqueles que infecta para poder espalhar seus esporos de maneira mais eficaz, ao mesmo tempo em que se nutre das reservas calóricas de seu anfitrião, apodrecendo-o.⁶ Ter vivido a pandemia me levou a compreender melhor como as doenças que nos afligem têm relações intrínsecas com nossos modos de organização social, interesses econômicos e de classe, e como nos relacionamos com outros seres vivos. A história da Primavera Branca,

⁶ Essa ideia se inspira no fungo real do gênero *Ophiocordyceps*, conhecido por parasitar formigas. Quando as infecta, o fungo controla a formiga para que ela se dirija até um local elevado, de onde os esporos do fungo podem se espalhar melhor.

como uma epidemia que começa devido a condições precárias de trabalho em “minas” de extração de seiva dentro da Árvore-Mãe e se espalha pela negligência ativa das autoridades, até ser superada através de laços renovados com a vida ao redor, é uma forma de construir conhecimento criativo e poético — fazendo uso da fantasia — sobre a experiência real da pandemia.

Sobretudo, o que desejo esclarecer aqui é que a criação de mundos imaginários é uma maneira que *eu* encontrei de processar e refletir sobre o mundo que me cerca. É um exercício criativo que para mim aparenta ser mais do que um prazer, passatempo ou *hobby*. É praticamente uma necessidade, algo que, por mais que eu deseje reprimir (vide a discussão sobre vergonha para adivinhar o motivo), continua se esgueirando para o meio da minha prática artística. Sou atraído pelos territórios da imaginação, porque sem eles é mais difícil que eu entenda a complexidade de sistemas e interações que regam os territórios por onde círculo. E, através do conhecimento daquilo que é, torna-se possível imaginar o que poderia ser.

O próprio fato de que as personagens da minha Unicósmica se empenham no estudo de um Mistério cósmico, buscando sondar as profundezas da existência em si, faz transparecer uma vontade pessoal de que nossas instituições acadêmicas fossem espaços dedicados a pesquisas dessa ordem, ao invés de serem subservientes àquelas disciplinas e técnicas que trazem benefícios à indústria e ao mercado financeiro das classes dominantes. A Unicósmica é, certamente, uma tentativa de pensar uma universidade diferente, ao mesmo tempo que é um exercício de pensar a universidade que existe e que eu vivi. Se, por um lado, uso alguns elementos como alegoria para analisar a falência do ensino superior elitista, desconectado do povo e da natureza, também me permito investigar como poderíamos cultivar condutas científicas e cosmovisões alternativas ao tecnicismo moderno que predomina até hoje na academia. Não é minha intenção fabricar uma realidade supostamente perfeita, como a *Utopia* de Thomas More, porém tampouco me interessa emular cinicamente todos os problemas dos sistemas em que vivemos, sem ponderar como as coisas poderiam ser efetivamente melhores para o povo e para todas as formas de vida.

A Unicósmica é um mundo de fantasia, repleto de criaturas, fenômenos e estruturas impossíveis (é mais que provável que uma estação espacial igual a ela seja impossível de se construir, muito embora eu tenha me baseado em modelos criados por engenheiros de fato (O’Neill, 1976)). Portanto, não construo-a sob a pretensão de um manifesto político, ou guia

de como uma sociedade deveria organizar-se. Primeiro pois não tenho o conhecimento sociológico, político ou econômico para traçar esse tipo de julgamento; segundo pois, como já comentei anteriormente neste trabalho, mundos imaginários e paracosmos estão em transformação constante, não se dão bem à rigidez necessária de uma teoria política que necessita ser aplicada praticamente na realidade material, preferencialmente com os recursos obtidíveis no momento presente.

O que os mundos imaginários podem fazer, no entanto, é oferecer territórios riquíssimos para trabalhar a especulação e formulação de modos de vida radicalmente distintos, os quais podem estimular nossa imaginação a buscar, dentro de nossos contextos de vida, transformações mais imediatas. Isso é especialmente importante à luz do fenômeno que Mark Fisher (2020) chama de “realismo capitalista”, isto é, a maneira pela qual a imaginação contemporânea torna-se fundamentalmente incapaz de imaginar formas de organização social e econômica que não sejam meras variações do capitalismo neoliberal. O mundo imaginário, então, pode vir a ser usado como uma ferramenta educativa para libertar a imaginação da prisão intelectual do realismo capitalista e seu fatalismo ideológico. É um fazer artístico que nos obriga a compreender o que está a estruturar nossa realidade material, e, através desse entendimento, somos também levados a perceber como as coisas poderiam, de fato, ser distintas; seja para o melhor, para o pior, ou também para o apenas diferente.

A seguir, apresento em maior detalhe o paracosmo de minha própria criação.

A Unicósmica, um paracosmo universitário

Esta seção do trabalho contém dados, ilustrações e escritos referentes ao meu mundo imaginário da Unicósmica. É importante ressaltar mais uma vez que este meu paracosmo não é um objeto finalizado, mas sim um processo. Portanto, muito do material aqui apresentado se trata de esboços e rascunhos, e poderá aparentar “inacabado.” Similarmente, os materiais a seguir não representam a totalidade de minha produção, e sim apenas alguns elementos que podem ser interessantes considerando as reflexões tecidas ao longo dos capítulos anteriores. Tentar evitar o aspecto incompleto deste projeto, como se pretendendo mostrar minhas criações só como obras perfeitamente polidas e retocadas, inteiras e imutáveis, seria desonesto com o meu próprio processo artístico.

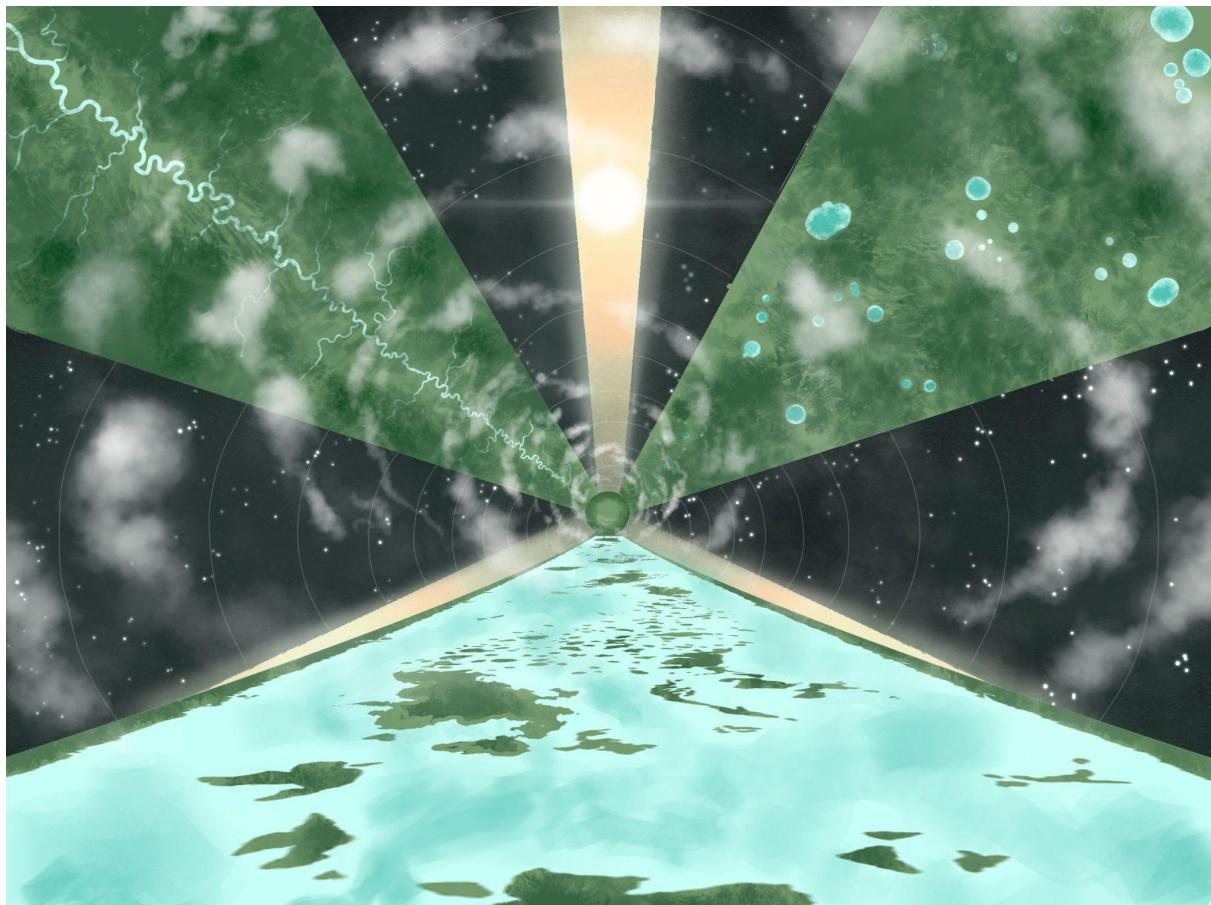
Sugiro que a leitura desta segunda parte do trabalho se inicie com a seção logo abaixo, “Introdução à Unicósmica”, posto que dará algumas bases importantes para melhor compreender o meu paracosmo — o tamanho e formato peculiar da estação espacial, sua organização política básica e um panorama histórico. Após essa seção introdutória, a ordem dos demais itens é arbitrária, mera consequência do formato página-a-página deste trabalho, que exige que alguns venham antes dos outros. Assim, o compêndio a seguir pode ser lido sob um olhar exploratório, guiando-se por aqueles fios narrativos que mais atiçarem a curiosidade. Há admitidamente uma abundância de material escrito, e não é necessário lê-lo na sua íntegra para se ter uma noção do caráter de meu projeto.

Introdução à Unicósmica

A **Unicósmica** é uma aliança universitária entre diversas **escolas-Estado**, sediada dentro de uma enorme **estação espacial cilíndrica** que popularmente leva o mesmo nome. Ela orbita uma estrela anã amarela de classe espectral G8 chamada **Elã**, juntamente a outros oito planetas e inúmeros asteroides e planetoides. O interior da Unicósmica é autossuficiente, grande o bastante para abrigar ecossistemas complexos tais como selvas, pântanos e arquipélagos, entre outros. Cerca de 5 milhões de seres humanos vivem dentro da Unicósmica, porém eles não são seus únicos membros oficiais, apesar de a terem fundado. O próprio estatuto da nação o diz: que todas as expressões de vida que nela residem também desempenham seu papel no eterno círculo de conhecimento e sabedoria que guia o cotidiano das escolas-Estado, independentemente de estarem ou não afiliadas diretamente a uma ou outra disciplina. Assim, a população total da Unicósmica é efetivamente incontável, pois

inclui desde pessoas humanas até botos e ratinhos, passando pelas raízes simbióticas de fungos e plantas até espécies de vírus modificadores de material genético.

Estrutura física



Vista aérea do interior da Unicósmica.

A habitação espacial onde a Unicósmica foi fundada é um enorme cilindro medindo cerca de 93,6 km de comprimento por 23,4 km de diâmetro. As várias formas de vida vivem principalmente no interior oco desse cilindro, o qual é pressurizado com uma atmosfera de gás nitrogênio (N_2), gás oxigênio (O_2), Argônio (Ar) e gás carbônico (CO_2). O cilindro gira em sentido anti-horário a uma velocidade de 0,2 rotações por minuto, completando, assim, uma volta a cada 5 minutos. Cada rotação completa, perceptível pelo movimento aparente das estrelas no “céu”, corresponde a 1 *ciclo*, unidade básica de marcação de tempo na Unicósmica.

O movimento giratório gera um campo de gravidade artificial devido à força centrífuga, com aceleração de aproximadamente 9 m/s^2 na superfície interna — ou “chão” — da estação, e diminuindo à medida que se aproxima do eixo longitudinal, onde a sensação é de gravidade

zero. Posto que o cilindro inteiro é preenchido de ar, a pressão atmosférica se mantém relativamente constante em todas as regiões e não diminui consideravelmente com a altitude (entendendo “altitude” como “em direção ao eixo de rotação”), diferentemente de um planeta, por exemplo, onde as distâncias causam estratificação atmosférica.

Internamente, a superfície lateral da estação é dividida em seis seções longitudinais retangulares de 12,25 km de largura por 93,6 km de comprimento cada. Dessa faixas, três são **janelas transparentes**, enquanto as outras três, chamadas de **estreitos**, compõem a porção habitável do cilindro. Estreitos são — de modo simplificado — placas de aço e titânio cobertas com camadas de solo e água, abrigando a maioria dos seres vivos da Unicósmica. Cada um dos três estreitos possui características geográficas, hidrográficas e ecológicas marcadamente distintas: o **Estreito do Vale** é uma selva montanhosa cortada por um rio de ponta a ponta; o **Estreito do Lago** é um arquipélago de água doce e a fonte da maioria das chuvas dentro da estação; e o **Estreito dos Poços** é marcado por centenas de lagos circulares e um terreno instável. Janelas e estreitos são dispostos alternadamente entre si, de modo que cada estreito é iluminado por uma janela. Tal iluminação é providenciada por **um leque de três espelhos** gigantes acoplados ao exterior da habitação espacial. Inclinados em um ângulo, os espelhos captam a luz solar e a refletem através das janelas, incidindo sobre os estreitos. Esses espelhos são giratórios e simulam ciclos de dia e noite, regulando não só o ritmo dos ecossistemas locais, como também a temperatura no interior da estação.

Além do interior do cilindro principal, a Unicósmica conta com **um anel de cilindros menores**, também pressurizados e giratórios, nos quais é possível cultivar plantios e/ou realizar experimentos científicos de maneira isolada do restante da habitação espacial. A maioria desses cilindros é habitada por comunas de produtores agrícolas especializados em determinadas safras, enquanto uma parcela menor foi apropriada pela Unicósmica para a construção de **terrários** onde se explora cenários evolutivos naturalmente improváveis.

Organização social básica

A escola-Estado é a unidade administrativa básica da Unicósmica, correspondendo a um grupo de indivíduos orientados em torno de um mesmo objeto de conhecimento ou afinidade metodológica. Cada escola-Estado é responsável por conduzir pesquisas e estudos dentro de sua área específica, ao mesmo tempo jurando compartilhar seus achados com o restante da comunidade acadêmica. O objetivo dessa aliança é investigar as profundezas do

Mistério que jaz por trás da existência. Segundo os princípios da Unicósmica, a única forma de compreender holisticamente o Mistério é estudando todas as faces da realidade, fazendo-se necessário abranger a maior diversidade possível de condutas científicas e espirituais.

Embora o termo “Unicósmica” seja usado comumente para se referir à própria estação, nem todas as escolas-Estado se encontram no seu interior, a exemplo do Instituto de Planetologia e do Observatório de Idos. Escolas também não se limitam a cidades e instalações específicas, podendo ter seu colegiado espalhado por toda a estação — e, nos casos extremos, por todo o sistema solar. A capital da Unicósmica, tal como sua maior cidade, é Utópolis, localizada no Estreito do Vale. Outras cidades importantes dentro da estação incluem as Cidades na Árvore, construídas diretamente nos troncos e galhos da Árvore-Mãe, e Triptópolis, uma cidadela psíquica habitada por elfos que só pode ser acessada em dimensões alteradas da consciência.

Supervisionando essa aliança de escolas está a **Reitoria**, órgão máximo de autoridade dentro da Unicósmica. A Reitoria é composta por uma banca de eruditos, cujos componentes são selecionados internamente através de rigorosos concursos intelectuais. Além das escolas em si, o corpo da Unicósmica também conta com a participação de outros grupos, a exemplo notório dos Zeladores, responsáveis por assegurar o equilíbrio de todos os sistemas da estação espacial, e a Guarda Universitária, que tem operado historicamente como o punho de ferro da Reitoria sob o pretexto de deter e punir crimes à ciência. Muito embora a Reitoria se define como detentora de grande sabedoria para liderança e manutenção da ordem, certos grupos se opõem a seu modelo de gestão e frequentemente tentam desafiar sua autoridade política.

Resumo histórico

Apesar dos milênios de ciência e pesquisa realizados na Unicósmica sobre ela mesma, sua origem permanece um enigma até hoje. A estação espacial em si precede a fundação das escolas-Estado em centenas de milhares de anos, no entanto, não se sabe quem a construiu, tampouco o propósito que teria servido originalmente. Seres humanos parecem tê-la habitado desde sua incepção, porém há grandes lacunas de documentação oral ou escrita que dificultam uma compreensão acurada de eras mais antigas. Análises ecológicas apontam para uma extinção em massa tendo ocorrido na Unicósmica alguns milhões de anos no passado, o que poderia explicar o apagamento de sua história. É consenso entre a maioria das diferentes escolas que a vida orgânica — incluindo os seres humanos — não surgiu na estação, mas que

deve ter vindo de um planeta muito distante. Astrônomos do **Observatório de Idos** seguem em busca desse planeta originário, mas até o presente momento nenhum bom candidato foi encontrado. Essa era inicial sobre a qual pouco se conhece é chamada de **Era Arcaica**. Alguns eventos marcantes que datam desse período incluem a plantação da **Árvore-Mãe**; a guerra xamânica contra a deusa psicodélica **Fracteia**; e a chuva de meteoros que rompeu uma das janelas da estação e impactou o **Estreito dos Poços**, tendo sido responsável por seu terreno esburacado.

Registros mais concretos de atividade humana na Unicósmica começam a aparecer alguns milhares de anos antes da fundação oficial das primeiras escolas-Estado, na forma de calendários, mapas estelares e manuais de medicina tradicional. Tais artefatos já demonstram tradições de conduta investigativa entre os povos originários da estação espacial, mas é difícil de precisar o conteúdo específico de seus conhecimentos devido às perdas inevitáveis no registro arqueológico. Culturas precursoras às escolas-Estado começaram a surgir, por sua vez, alguns séculos mais tarde, durante uma explosão populacional, cultural e econômica desencadeada pela descoberta dos cilindros agrícolas. Tais escolas incipientes eram formadas com base em correntes filosóficas e científicas ainda emergentes, e frequentemente entravam em conflito umas com as outras para estabelecer supremacia metodológica. No decorrer das próximas gerações, essa forma de instituição social ganharia proeminência, espalhando-se para povos de todos os três estreitos — nem sempre pacificamente. Esse processo culminou em uma violenta guerra inter-escolar que durou mais de três décadas e tomou a vida de dezenas de milhares. Para encerrar as hostilidades, as direções das escolas mais influentes da época assinaram um acordo de paz, visando unificar a busca pelo conhecimento sob uma única bandeira: nascia então a Unicósmica.

A Unicósmica conseguiu manter uma paz relativa entre seus povos, avançando as ciências de suas escolas por um longo período, desenvolvendo artes importantíssimas tais como a medicina de sapos, a alquimia e a modificação genética. Esse é o período conhecido como a **Era do Conhecimento**, incluindo eventos tais como a **Guerra Mundial das Formigas**, a **Primavera Branca** e o desenvolvimento de tecnologias de viagem espacial, possibilitando o mapeamento do sistema solar e a visita a outros planetas. A Era do Conhecimento durou milhares de anos e se encerrou com a descoberta ao mesmo tempo trágica e lendária da **imortalidade biológica**, inaugurando a atual e relativamente jovem **Era do Mistério**. Essa era vem sendo caracterizada por uma dedicação crescente por parte das escolas-Estado no estudo de estudos esotéricos e exploratórios dos limites do pensamento em

si. Hoje em dia, a Unicósmica se vê saindo de um período de relativa estabilidade com a emergência cada vez mais frequente de perturbações psicodélicas em seus habitantes, num cenário que, segundo profetas historiadores, preconiza o retorno dos deuses ancestrais da Era Arcaica.

A Biblioteca da Toda-Sabedoria

A **Biblioteca da Toda-Sabedoria** é uma das escolas-Estado mais antigas da Unicósmica. Fundada durante uma época de grandes promessas acadêmicas e um nível elevado de idealismo, seu objetivo é a escrita de um compêndio perfeitamente objetivo de todo o alto conhecimento produzido pelas diferentes escolas. Nos velhos tempos de otimismo quando foi concebido, o projeto enciclopédico da Biblioteca da Toda-Sabedoria era alegremente celebrado por todo o colegiado, porém, com o passar das gerações, sua contínua existência passou a ser vista cada dia mais como uma relíquia de ambições ultrapassadas. Por outro lado, o desprestígio que enfrentam não impede que os fiéis à escola sigam firmes na realização de sua visão utópica do conhecimento.



Morcego-bibliotecário comendo uma traça.

A sede da Biblioteca da Toda-Sabedoria é localizada no antigo centro histórico da capital Utópolis, consistindo em um enorme edifício onde seus preciosos tomos são guardados. A biblioteca é evidentemente aberta à comunidade acadêmica, embora seus corredores labirínticos e átrios luxuosos sirvam mais de atração turística do que espaços de produção intelectual nos dias de hoje. Ainda assim, a maior parte do espaço não vê muita movimentação, salvo pelos morcegos-bibliotecários que se responsabilizam pela segurança e integridade do acervo. Os morcegos fizeram uma aliança muito antiga com os primeiros mestres da Biblioteca, devido ao papel essencial que desempenhavam no controle de traças comedoras de sabedoria. Com o passar do tempo, eles foram elevados ao posto de guardiões oficiais da enciclopédia, juntamente dos bibliotecários humanos; com o demérito da Biblioteca nas últimas décadas, cada vez menos estudantes decidem juntar-se ao projeto enciclopédico, o que por sua vez acabou transferindo muitos dos deveres de bibliotecários humanos exclusivamente para os morcegos.



Embora o prédio da biblioteca seja situado no coração da Unicósmica, a enciclopédia em si não é escrita nem perto de onde seus volumes são expostos. Incessantes escreventes do compêndio da toda-sabedoria, as chamadas musas enciclopedistas passam a vida inteira confinadas nos seus Dormitórios Secretos, isoladas da comunidade acadêmica e mantendo fiel distância de seu objeto de estudo: o mundo. O próprio manto branco que as musas vestem simboliza o conceito da tábula rasa, pronta para ser preenchida pelas palavras inalteradas do conhecimento. Pois, segundo a filosofia fundadora da Biblioteca, para atingir a imparcialidade total é preciso viver no lugar de eterna observadora, sempre pura e casta de laços afetivos que deformam o pensamento. Algumas enclopedistas decidem fugir dos Dormitórios Secretos para seguir outras carreiras, a exemplo da ex-musa Clio, que, após deixar seu posto, juntou-se ao Observatório de Idos e fundou

a disciplina de arqueologia telescópica — o estudo de ruínas planetárias ou espaciais deixadas por civilizações anciãs. De um jeito ou de outro, a educação que lhe foi dada pela Biblioteca permanece viva em suas noites de observação interestelar, vendo a luz de astros que ela jamais terá a chance de visitar.

Alguns dos críticos mais veementes da Biblioteca da Toda-Sabedoria argumentam que sua presença na comunidade acadêmica contemporânea é anacrônica, e que os recursos gastos mantendo-a funcionando poderiam ser melhor direcionados para outras pesquisas. Outros apoiam que ela continue existindo, nem que tão somente por seu valor histórico, embora reconheçam que sua utilidade dificilmente será da altura de sua ambição. Apenas uma tímida minoria segue vasculhando os volumes da enciclopédia em busca de saberes perdidos ou padrões ocultos na história da ciência; pois afinal, se tem uma coisa que a Biblioteca da Toda-Sabedoria conseguiu fazer foi reunir uma síntese do pensamento de quase toda a Unicósmica durante os últimos milênios de sua existência. Muito do que foi produzido cientificamente dentro da estação espacial, por autores já mortos faz séculos, foi excluído do cânone intelectual e efetivamente largado às margens do oceano do pensamento humano. Felizmente, a enciclopédia preserva muitas dessas pesquisas sonegadas. Quem sabe as chaves para decifrar o Mistério também não foram deixadas para pegar poeira em uma prateleira inconspicua nas entradas da Biblioteca da Toda-Sabedoria?

Sapos-cura

Sapos-cura são pequenos anfíbios exuberantemente coloridos, famosos por produzirem secreções com propriedades medicinais, boas para tratar desde ferimentos superficiais até inflamações severas e distúrbios psíquicos. São encontrados exclusivamente pelos imensos galhos da Mãe Árvore, onde dezenas de variantes, cada qual com sua cura específica, são conhecidas.

A extração, manipulação e aplicação de suas secreções curativas forma um dos pilares da medicina na Unicósmica, e a especialização no seu uso é um dos caminhos mais procurados entre médicos em formação. Para acessar o remédio dos sapos-cura, é preciso colher o anfíbio na etapa correta de seu ciclo de vida e excitá-lo com uma planta, cujo tipo é específico para cada variante de sapo. Esse processo garante que o sapo secrete sua medicina corretamente, dado que sua pele é apenas sensível à sua respectiva folha ou flor. Uma vez

coletada em um recipiente, a secreção pode ser armazenada e misturada com outras substâncias, como essências florais ou até mesmo as secreções de outros sapos, sendo nesta etapa alquímica o momento em que a cura revela sua verdadeira potência, e, em muitos casos, sua versatilidade.



Sapos-cura evoluíram simbioticamente com os povos humanos nativos da Árvore-Mãe, muito antes de seu uso medicinal ter sido sistematizado pela Unicósmica. Inicialmente, os ancestrais dos sapos-cura produziam poderosas toxinas, as quais, uma vez diluídas, agiam como potentes analgésicos e anestésicos. Assim, enquanto alguns grupos seguiram valorizando os pequenos anfíbios por seus venenos letais para uso bélico, indivíduos mais perspicazes passaram a mapear quais eram aqueles sapos curativos, eventualmente estabelecendo redes de proteção contra seus predadores no intuito de garantir remédios para si e suas comunidades. Quanto maior a utilidade medicinal do sapo, mais diligente a sua proteção por parte desses caçadores-guardiões. Ao longo de milhares de anos, essa relação simbiótica levou os sapos a desenvolverem curas cada vez mais eficazes e complexas. Ao mesmo tempo, a coloração vibrante que herdaram de seus antepassados, antes um alerta de toxicidade, passou a simbolizar a proteção de seus fiéis guardiões humanos, detendo o avanço de predadores naturais.

Vários projetos de pesquisa desenvolvidos em múltiplas escolas já tentaram domesticar sapos-cura em laboratório, no entanto, estudos subsequentes demonstraram que uma domesticação total é não só efetivamente impossível, como também indesejável. O motivo está no fato de que a secreção medicinal dos sapos-cura não é uma propriedade intrínseca de seus corpos, e sim de sua dieta e relação com o ambiente. A habilidade especial dos sapos não é a produção da cura, mas a concentração e mistura de metabólitos extraídos da sua alimentação, processo que por sua vez depende de condições específicas de temperatura e umidade. Cada sapo-cura tem um ciclo de vida distinto, com uma gama distinta de insetos, folhas, sementes, seiva etc. da qual se alimenta; é somente no perpetuar desses ciclos que a secreção medicinal pode fluir normalmente.

Portanto, manter sapos-cura em cativeiro iria requerer que todo o seu habitat da Árvore-Mãe fosse transplantado junto a eles, algo que seria, na melhor das hipóteses, muito custoso em termos de espaço e infraestrutura. Não obstante, alguns setores dentro da Unicósmica continuam tentando mover projetos para o cultivo dos anfíbios preciosos, frequentemente propondo que um dos cilindros agrícolas seja adaptado em um grande terrário exclusivamente para a domesticação de sapos-cura. A crença entre cientistas proponentes dessa ideia é de que, com maior controle sobre os pequenos, remédios ainda mais eficazes poderão ser descobertos. Opositores afirmam que a potência dos sapos está em suas curas proverem de interações inusitadas entre os elementos da natureza, tendo sido coaguladas pela sabedoria milenar da evolução; no seu ver, tentar acelerar esse processo só fará com que os sapos percam sua magia.

Uma das lendas mais infames entre os pesquisadores de sapos-cura é o sapo-panaciático, supostamente capaz de produzir uma molécula milagrosa que sanaria qualquer mal. Segundo o consenso oficial da Unicósmica, não existe, nunca existiu, nem tampouco existirá nenhum sapo-panaciático, simplesmente devido à improbabilidade de que uma única substância possa tratar universalmente de problemas com causas distintas. De qualquer jeito, essa declaração não impede que inúmeros cientistas caçadores de sapo continuem dedicando suas vidas e arruinando suas carreiras, tudo pela glória de serem os primeiros a descrever esse anfíbio lendário.

Geena

Geena é um planeta telúrico de condições climáticas e geológicas infernais, localizado no mesmo sistema solar da Unicósmica. Por estar a uma distância de apenas 0,097 AU de seu sol, a anã amarela Elã, seu período de rotação é sincronizado com o período de translação; logo, Geena mostra sempre a mesma face à estrela, enquanto o lado oposto permanece em perpétua escuridão. Isso causa uma amplitude térmica extrema entre os dois hemisférios: enquanto a face iluminada atinge temperaturas de até 1.000 °C, o lado escuro não costuma superar a marca dos -180 °C. Evidentemente, Geena é completamente inabitável, porém alguns planetólogos mantêm bases para fins de pesquisa e coleta de cristais valiosos só encontrados na superfície extrema do planeta.



O Hemisfério Diurno de Geena — assim chamada a metade eternamente iluminada — é tão quente, mas tão quente, que a crosta rochosa do planeta é incapaz de manter-se sólida sob a radiação solar constante, dando origem a um vasto e ininterrupto oceano de lava incandescente. Devido às altas temperaturas, a lava possui uma viscosidade semelhante à

consistência e densidade de água líquida, o que facilita a formação e propagação de ondas e correntes “marítimas.” Dada a instabilidade geológica que caracteriza essa região, maremotos e tsunamis de lava podem se formar e viajar por centenas de quilômetros, embora não atinjam grandes altitudes devido à forte gravidade de Geena, equivalente a cerca de 18 m/s^2 .

Já o Hemisfério Noturno, onde os raios solares jamais tocam, é consideravelmente mais ameno, apesar de ainda ser um ambiente caótico e hostil. Aqui, a superfície é majoritariamente rochosa e sólida, dadas as baixíssimas temperaturas. Por outro lado, centenas de vulcões espalhados pela região tratam de expelir fluxos contínuos de lava, além de gases tóxicos em enorme quantidade. No decorrer dessas frequentes erupções, a lava se espalha e solidifica por distâncias quilométricas, dando origem a paisagens montanhosas em constante mudança. Se houvesse iluminação natural no Hemisfério Noturno de Geena, seria possível ver que as rochas que se formam após as erupções adquirem tons esverdeados, alaranjados e arroxeados, devido à variedade de compostos químicos outrora presentes no magma.

Além dos dois hemisférios dicotômicos, Geena também conta com uma terceira região, bem menor, chamada de Zona Crepuscular. A Zona Crepuscular, comum a todo tipo de planeta com rotação sincronizada, é uma região de formato anelar, situada aproximadamente na metade latitudinal do planeta, que age como uma transição entre as faces diurna e noturna. Na Zona Crepuscular, as temperaturas encontram um equilíbrio entre os dois lados; em sua maioria, ainda é extremamente quente, porém esfria à medida que se aproxima da fronteira com o lado escuro do planeta. Por isso, o oceano de lava já começa a se solidificar em algumas partes, formando rios, lagos e ilhas. Essa região é completamente instável e encontra-se em perpétuo fluxo, sendo impossível mapeá-la definitivamente a longo prazo. A presença de pedaços rochosos mais frios em contato com a maré de lava quente só aumenta a turbulência e a imprevisibilidade do terreno na Zona Crepuscular.

Tão frequentemente atingido por tormentas solares da maior intensidade, Geena é incapaz de manter uma atmosfera densa e estável por longos períodos de tempo, no entanto, uma combinação de fatores permite que o planeta retenha rastros atmosféricos impermanentes. No lado diurno, o oceano de lava chega a ser aquecido a tal ponto, que parte dele evapora, e, dada a gravidade forte na superfície, consegue permanecer na atmosfera a ponto de circular para o hemisfério noturno, onde se mistura com as nuvens de fumaça expelidas pelos vulcões, formando nuvens de vapor rochoso. Eventualmente, essas nuvens

podem vir a precipitar uma exuberante mescla de cristais de variada composição, os quais são cobiçados como jóias de alto valor dentro da Unicósmica por suas cores vivas e a mística de terem sido forjados nas nuvens do inferno que é Geena.

Petuniversa



Petuniversas são raríssimas flores, cujas pétalas dão vista às estrelas e galáxias de um pequeno universo — ou, ainda, de regiões desconhecidas do nosso próprio cosmos. Petuniversas somente germinam caso suas sementes sejam irrigadas pela água celeste de cometas e asteroides, o que explica sua predominância no Estreito dos Poços, onde, há milhares de anos, uma chuva de meteoros impactou a superfície e expeliu grandes quantidades de água celeste.

Devido à sua raridade, diferentes culturas acadêmicas atribuem significados especiais às petuniversas. No Observatório de Idos, onde as pétalas estreladas são entendidas como janelas para regiões longínquas do espaço sideral, a flor é frequentemente usada como adereço ceremonial de penteados, simbolizando a infinitude do universo que nunca poderá ser inteiramente observado. Já para a Academia de Florigrafia, onde se estuda o idioma sagrado das plantas, petuniversas são aparições do destino, aparecendo apenas na vida daqueles cujo espírito está em sintonia com o movimento dos astros — uma hipótese que pretende explicar a estranha dificuldade de se encontrar uma petuniversa exceto por acidente. Alguns formigueiros no Estreito dos Poços louvam às petuniversas, e certas espécies de beija-flor

evoluíram especificamente em relação com seu néctar cósmico. Muitos dos que encontram uma petuniversa preferem guardá-la consigo, mantendo-a como um pequenino universo de estimação.

Apesar de inúmeras tentativas por parte de diferentes escolas e espécies da Unicósmica, parece impossível cruzar a fronteira que separa o microcosmo da petuniversa do macrocosmo em que vivem seus observadores. Não obstante, astrônomos do Observatório de Idos seguem apontando seus tele-microscópios para o espaço dentro das flores, mapeando diligentemente suas estrelas e planetas em tremendo detalhe. Quem sabe um dia eles não encontram sinais de vida nas pétalas.

A Primavera Branca

A Primavera Branca foi uma pandemia de bolor humano que se alastrou pelos territórios da Unicósmica durante quase cinco décadas. Também conhecida como **peste-alva** ou ainda **morte-alva**, a doença resulta de uma infecção causada por um fungo parasita capaz de controlar o sistema nervoso e muscular de seu anfitrião para espalhar seus esporos. Responsável por mais de um milhão de mortes, a Primavera Branca foi o surto epidêmico mais letal de que se tem registro em toda a história da Unicósmica, e deixou uma marca permanente no imaginário cultural de seus habitantes.

Novas perspectivas históricas interpretam a Primavera Branca não só como uma epidemia, mas também simultaneamente uma guerra, com os seres humanos, as formigas e o bolor-limoso de um lado, e a peste-alva do outro. Essa mudança de paradigma vem ao analisar as motivações políticas por trás da explosão epidêmica, os métodos empregados para sua contenção, e o histórico das relações de outros seres vivos com a doença (sem contar que uma guerra civil mais convencional eclodiu no meio da pandemia). Adotando essa definição, a Primavera Branca passaria também a ser um dos conflitos mais longos e mais letais da Unicósmica.

A peste-alva: transmissão, quadro clínico e tratamentos

O processo infeccioso começa através do contato cutâneo com um esporo ativo do fungo mortífero. Esporos são imperceptíveis a olho nu — exceto em altas concentrações,

quando formam uma fina névoa visível — e podem pairar por vários dias, ora no ar, ora em superfícies inertes, o que facilita sua transmissão. Uma vez em contato com a pele, os esporos penetram nos poros cutâneos e se transportam até o sistema nervoso central através da corrente sanguínea, onde eles finalmente eclodem e começam a arraigar-se no cérebro. Exposição a cargas altas de esporos acelera e intensifica as etapas seguintes da infecção.

Sintomas notáveis começam a aparecer entre 8 a 20 dias após o momento do contágio, quando o desenvolvimento dos micélios fúngicos no sistema nervoso já está suficientemente complexo a ponto de afetar o equilíbrio hormonal do anfitrião. Durante essa fase inicial, há aumento desmedido e repentino no apetite por parte do paciente infectado, levando também a rápidos ganhos de peso. O consumo excessivo de alimentos é uma fase determinante para a taxa de evolução do quadro clínico, dado que o fungo necessita de reservas calóricas para quando o corpo de seu anfitrião tiver se decomposto a ponto de não mais conseguir obter nutrientes. Impedir que o paciente consuma alimentos durante esse período pode retardar o crescimento e eventual frutificação do mofo, porém sozinho não é suficiente para deter o crescimento do mofo.

À medida que o bolor toma conta do sistema nervoso com seus micélios altamente complexos, pacientes passam a sentir dores de cabeça debilitantes, acompanhadas de confusão mental cada vez mais frequentes e, eventualmente, perda de memórias permanentes. Dificuldades de locomoção e coordenação motora logo vêm logo em seguida, culminando na perda total de controle sobre o próprio sistema muscular; durante um ou dois dias, pacientes se vêem totalmente imobilizados. A partir de então, os casos se deterioram rapidamente, com a maioria dos pacientes entrando em estado catatônico enquanto o cérebro fúngico substitui todas as funções vitais de seu sistema nervoso. É então que o mofo, agora apossado de seu anfitrião, começa a agir rumo a seu estágio reprodutivo final: a putrefação do corpo e a frutificação dos cogumelos que darão origem a mais esporos.

Aproximando-se das fases terminais da doença, o paciente já começa a apresentar crescimentos de filamentos brancos, indicando que seu organismo está sendo efetivamente canibalizado pelo fungo. Essa mudança de aparência física se agrava gradualmente, até que o corpo todo eventualmente passa a ser coberto por essa pelugem fúngica de cor clara — aspecto que deu à Primavera Branca e a peste-alva seus respectivos nomes. Porém, o real perigo da doença se dá com a mudança radical de comportamento por parte do anfitrião, já considerado clinicamente morto devido aos danos neurológicos causados pelo mofo. Agindo

costumeiramente no período da noite, quando é mais provável que sua movimentação passe despercebida, o anfitrião tornado “zumbi” pelo fungo pode demonstrar duas variantes distintas de comportamento:

- 1) O infectado se desloca rumo a elevações naturais e/ou artificiais, como copas de árvores, terraços de casas e edifícios, montanhas etc. Uma vez no destino que o fungo julga adequado, ocorre o processo de frutificação, e as últimas reservas de nutrientes são gastas para produzir enormes cogumelos responsáveis por dispersar esporos infectantes.
- 2) O infectado começa a vagar pelos arredores, atraído por centros de população como vilarejos e cidades. Nesses casos, ao invés de frutificar de forma explosiva, cogumelos brotam gradualmente e em menor quantidade, espalhando esporos por onde é que o anfitrião infectado passe.



A manifestação de um ou outro ramo de comportamento depende da quantidade de reservas energéticas de que o fungo dispõe para completar seu ciclo de vida. Baixas reservas fazem-no optar por estratégias de dispersão rápida e explosiva, enquanto reservas mais elevadas permitem-no deslocar-se por distâncias maiores. Certamente, trata-se de um espectro, com certos casos apresentando características das duas estratégias, i.e. um corpo que vaga por dezenas de quilômetros antes de subir em uma árvore e frutificar. O caráter imprevisível das etapas finais da doença contribuíram para o agravamento do cenário epidêmico durante a Primavera Branca.

A Primavera Branca: panorama histórico

A Primavera Branca teve início na Árvore-Mãe, de onde a doença da peste-alva em si originou. Os primeiros registros médicos da peste-alva datam de séculos antes de sua explosão epidêmica, porém nenhum deles aponta para uma transmissão tão eficaz quanto aquela observada posteriormente, indicando que trata-se de uma realidade ancestral da vida nas copas que só saiu do controle com a Primavera em si.

Estudos epidemiológicos e historiográficos conduzidos nas décadas após o fim da Primavera Branca concluíram que a variante mais agressiva do mofo deve ter surgido e se espalhado inicialmente entre coletores de seiva forçados a trabalhar sob condições insalubres e por jornadas abusivas dentro da Árvore-Mãe. O ambiente escuro, quente e úmido dos galhos ocos oferecia condições excepcionais para o desenvolvimento acelerado do fungo, capaz de infectar rapidamente centenas de trabalhadores, os quais, por sua vez, retornavam para seus lares carregados de esporos. No início, o alcance da epidemia ficou contido aos vilarejos mais próximos dos postos de extração de seiva, porém, à medida que essa seiva era exportada repleta de esporos, casos da peste-alva começaram a brotar em números cada vez maiores.

A epidemia começou a tomar proporções preocupantes quando dezenas de habitantes das Cidades na Árvore, um local de raríssima incidência da peste-alva, passaram a apresentar sintomas da infecção. Por muitos anos, a dificuldade em conter o avanço da Primavera Branca na Árvore Mãe foi atribuída à falta de preparação por parte das várias escolas-Estado, pintando um cenário de trágica ingenuidade perante a novidade repentina do bolor. Essa versão da história foi efetivamente descartada após a liberação de arquivos sigilosos esclarecendo o posicionamento interno da Reitoria na época. Os documentos revelam que as mais altas autoridades da capital Utópolis não só já sabiam plenamente do risco epidêmico da

doença, como se fizeram propositalmente inertes no combate aos surtos iniciais, tentando se aproveitar do caos generalizado para enfraquecer o poder político das Cidades na Árvore. Naquele período, havia uma cisão informal entre as escolas apoiadoras de Utópolis, e aquelas fiéis às Cidades na Árvore, e então a Reitoria, desejando fortalecer o domínio da capital sobre as demais comunidades da Unicósmica, se negou a agir prontamente quando os povos arbóreos requisitaram seu auxílio médico e científico.

Quando ficou claro que o poder do fungo parasita havia sido subestimado e a Primavera Branca chegou batendo nos portões de Utópolis, já era tarde demais; a Unicósmica havia sido consumida pela maré infecciosa de ponta a ponta, com casos estourando em todos os três estreitos. As Cidades na Árvore foram as primeiras a serem obliteradas pela peste, abandonadas por seu então governo e grande parte dos habitantes. Utópolis também passou por um estado de calamidade, porém sua situação não se agravou a tal nível.

Diferentemente de tantas outras epidemias, sejam elas virais ou bacterianas, a Primavera Branca permaneceu um problema apocalíptico por décadas. A resistência do fungo a todo tipo de tratamento existente na época, associada à alta inteligência e adaptabilidade do organismo, contribuíram para um verdadeiro cenário de guerra médica. Tal expressão há de ser lida literalmente; após repetidas falhas por parte das escolas de medicina em desenvolver uma cura para a doença, a Reitoria decretou um chamado a todos os médicos em exercício para que se alistassem em batalhões de combate à epidemia. Cobertos da cabeça aos pés em vestes protetivas e armados com toda sorte de ferramenta piromaníaca imaginável, médicos e enfermeiros foram enviados para todos os cantos da Unicósmica numa tentativa de conter o avanço da epidemia, custe o que custar.

Os anos seguintes ao decreto de conscrição são amplamente reconhecidos como os piores de toda a Primavera Branca, e muitos historiadores ousam considerá-los também como a era mais obscura da história. Durante as campanhas médico-militares, cidades inteiras tiveram que ser incineradas para matar cogumelos ativos, fazendo com que ondas e mais ondas de refugiados inundassem as regiões mais bem fortificadas. Todo e qualquer acesso à Árvore-Mãe passou a ser expressamente proibido pelas autoridades, devido à alta quantidade de infectados residentes nas copas, e as Cidades na Árvore foram efetivamente largadas a lutar sozinhas contra seu próprio destino.

A situação só veio a estabilizar-se após um histórico Conselho Unicósmico realizado pela Reitoria e com a participação de formigas-rainhas representantes dos principais impérios

formigueiros da época. Ao contrário da Unicósmica, que estava tendo de se adaptar a uma ameaça inusitada, as formigas já haviam se familiarizado intimamente com esse tipo de fungo controlador de mentes em suas colônias desde tempos imemoriais. Seu papel no subsequente controle da Primavera Branca foi central, ajudando os humanos a adaptarem os planos de contenção epidêmica que elas usavam em seus formigueiros. Embora as formigas também desconhecessem uma cura para a infecção, sua convivência milenar com o mofo mortífero as havia treinado para lidar com surtos nas mais diversas escalas, desde aqueles afetando câmaras de um único formigueiro até pandemias florestais infectando bilhões de trabalhadoras e soldadas. O documento resultante desse Conselho, chamado de Plano Formigueiro, foi testado primeiro apenas em cidades selecionadas e, após uma taxa incrível de sucesso na redução do número de casos e transmissibilidade, sua implementação foi elevada à política oficial da Unicósmica no combate à Primavera Branca.

Nem todos aceitaram a nova abordagem, todavia. Médicos e soldados tradicionalistas se recusaram a aceitar as novas medidas, acreditando que apenas a queima total de todos os núcleos de transmissão acabaria de verdade com a Primavera. Visto que as atitudes dessas facções rebeldes vieram a causar danos irreparáveis aos novos esforços de contenção, apoiadores do Plano Formigueiro, com apoio direto de um exército de formigas, declararam guerra civil contra os tradicionalistas, os quais, por sua vez, conseguiram apoio de lideranças simpáticas à sua causa dentro da Guarda Universitária. Muito embora o conflito tenha acabado com a derrota dos rebeldes obscurantistas, por quase dois anos uma quantidade considerável de recursos materiais foi desviada da implementação do Plano Formigueiro para garantir essa vitória.

Graças às novas estratégias de contenção, as décadas seguintes são conhecidas como o período de “estabilidade” da Primavera Branca. Medidas de prevenção e controle de casos que as formigas propuseram passaram a ser seguidas à risca na maioria das cidades sobrevidentes, porém o número de casos continuou oscilando de maneira pouco previsível e a possibilidade de uma cura permanecia além do alcance das escolas-Estado. Assim, a Unicósmica e o fungo da morte entraram em um impasse.

Um batalhão renovado de médicos continuou viajando pela Unicósmica para verificar os níveis da pandemia em diferentes regiões da estação espacial, mas a Árvore-Mãe permanecia um destino oficialmente proibido. Sem fontes confiáveis de informação sobre como estava a situação nas suas copas, a verdade só veio à tona na quarta década após o

início da pandemia, quando dois mensageiros das Cidades na Árvore avisaram cientistas de um vilarejo laboratorial remoto que, poucos anos antes, eles haviam descoberto uma possível cura no lugar mais inesperado de todos: o próprio berço da peste. Como prova de boa fé, os mensageiros levaram consigo uma amostra da cura, a qual pôde ser testada nos laboratórios locais a fim de averiguar sua eficácia. Inúmeros testes e estudos foram conduzidos, sempre com a mesma conclusão: aquela substância misteriosa era capaz de significativamente retardar o crescimento do mofo dentro de seu anfítrio.

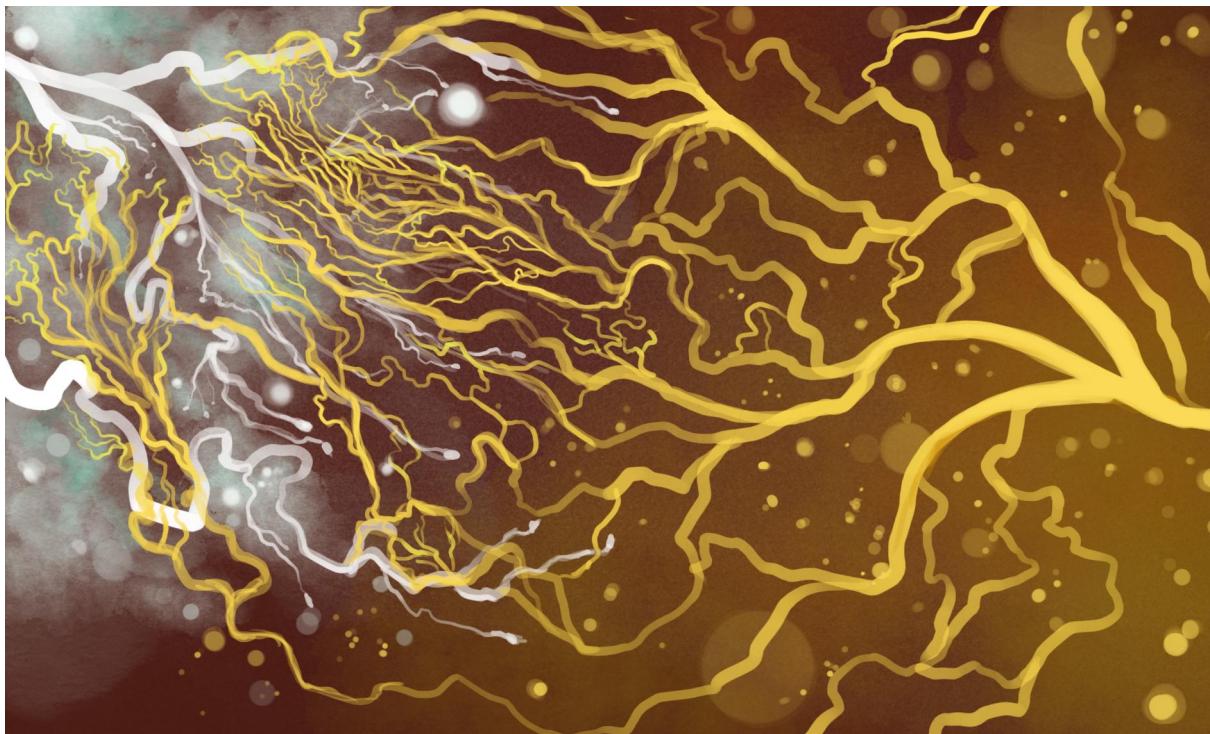
Ao apresentarem sua descoberta revolucionária em mais uma instância histórica do Conselho Unicósmica, a Reitoria aprovou — após forte resistência por parte de setores do colegiado — uma expedição rumo à Árvore-Mãe com dois objetivos centrais: primeiro, libertar as Cidades na Árvore do domínio fúngico ao qual fora submetida; e segundo, encontrar o que — ou quem — havia produzido a substância milagrosa que os mensageiros haviam trazido. Além dos cientistas responsáveis pelo estudo da cura e dos mensageiros arbóreos, a Unicósmica montou uma equipe de médicos e escoteiros especialistas em lidar com a peste-alva, supervisionados por um Livre Docente de alto renome. Mas só isso não seria o bastante para retomar as copas da Árvore-Mãe, e a expedição só foi adiante devido ao contingente generoso de formigas comandado pela Rainha Folha-Velha, novamente provando que, sozinhas, as escolas não tinham chance de vencer seu adversário.

Os expedicionários deixaram Utópolis com uma cerimônia ao mesmo tempo otimista e solene. Muita gente pensava que, caso aquela última investida falhasse, não haveria mais nada a se fazer, e a Primavera Branca passaria a ser a realidade para o resto de suas vidas. Aqueles que escolheram partir sabiam muito bem que nem todos voltariam sãos e salvos para suas casas, mas o senso de dever para com seus conterrâneos de toda a estação espacial era mais contagiente do que a peste. Uma centena de mulheres, homens e formigas saíram em marcha rumo ao pé da Árvore-Mãe, de vez em quando recrutando ajudantes nas cidades em que paravam no meio do caminho. Os primeiros dias da expedição não apresentaram enormes desafios fora do que já se esperava, mas o clima era de tensão à medida que a tropa se aproximava de seu destino — a partir de certo ponto, não se podia esperar mais nada.

O corpo da expedição se reuniu com sobreviventes que aguardavam sua chegada, e juntos começaram a traçar um plano de reconquista efetiva das Cidades na Árvore. Enquanto isso, outro grupo de expedicionários partiu em direção ao berço da peste para encontrar a cura. Lá, a equipe de cientistas fez contato bem-sucedido com um residente peculiar: uma

espécie de bolor-limoso inteligente que havia travado uma guerra evolutiva milenar contra o fungo da peste-alva, e, portanto, conhecia todas as suas fraquezas. Ele havia produzido a cura, e, com a ajuda da Unicósmica, seria capaz de acabar com a peste de uma vez por todas.

Ainda é possível contrair a peste-alva nos dias de hoje, no entanto, profissionais de saúde são treinados a identificar rapidamente os sintomas, alertando o bolor-limoso para agir no organismo do anfitrião e destruir a infecção o mais rápido possível. Desde o fim da Primavera Branca, surtos da doença têm sido poucos, pontuais e restritos a regiões específicas.



Bolor-limoso e a peste-alva travados em uma batalha imunológica.

A Primavera Branca levou a uma reorganização radical das sociedades vivendo dentro da Unicósmica, e suas consequências podem ser sentidas até os dias atuais; seja no uso crescente de roupas que cobrem mais do corpo, seja nas próprias técnicas de construção e planejamento urbano, desenvolvidas para combater o avanço da doença durante o seu auge mas que se cristalizaram como princípios da arquitetura contemporânea. É claro que aqueles que nasceram séculos depois do fim da Primavera não sabem o que é ter vivido durante seu apocalipse, porém basta nos distanciarmos e olharmos um pouco mais a fundo as estruturas da sociedade em geral, que veremos as cicatrizes deixadas pelo mofo da morte.

Conchas-mágicas

As **conchas-mágicas**, ou **conchas-falantes**, são conchas de formatos tipicamente esdrúxulos pertencentes a uma ordem de amonóides nativos do Estreito do Lago. Em termos de tamanho, podem variar desde míseros centímetros até mais de dois metros de comprimento. O que as distingue de só mais uma concha qualquer e lhes dá seu nome popular são suas propriedades acústicas sem igual: se uma concha-mágica é levada à orelha, ecos do Mistério podem ser ouvidos retumbando no seu interior, sob o timbre úmido e terroso de uma voz estranhamente familiar.



É por esse motivo justamente que as conchas-mágicas são altamente valorizadas entre as mais diversas escolas-Estado; cada uma as estuda sob sua própria vertente disciplinar numa tentativa de decifrar os segredos que sussurram as suas cavidades internas. Assim sendo, também ocorre que cada uma tem sua própria hipótese para explicar a existência das conchas. Poetas matemáticos afirmam que elas são expressões orgânicas da geometria sagrada responsável por moldar a realidade, e que por isso são capazes de canalizar a alma matemática do universo e transmitir os segredos da existência. Já os triptólogos, estudiosos

das dimensões alteradas de consciência, postulam que a ressonância sonora que acontece no interior das conchas entram em sintonia com processos psíquicos no cérebro, induzindo um estado alterado de consciência que leva a pessoa ouvinte a uma dimensão espiritual mais próxima à origem do Mistério. Historiadores, por sua vez, escutam as conchas-mágicas em busca de vozes de uma civilização ancestral, a qual teria supostamente gravado seus saberes no próprio material genético dos moluscos que as produzem. Finalmente, os músicos, despreocupados com a razão de ser das conchas-mágicas, utilizam-nas como instrumentos musicais em suas sinfonias, soprando melodias tão sublimes que são capazes de extasiar a própria matéria do espírito.

Sendo um artefato tão cobiçado, é inevitável que um complexo circuito econômico se formou em volta da coleta e venda de conchas-mágicas. Embora as conchas possam ser encontradas com certa frequência na areia das praias, tendo sido levadas naturalmente pelas ondas após a morte do molusco a quem ela pertencera, os espécimes de maior interesse acadêmico e artístico costumam afundar ao assoalho do Lago. Mergulhadores especializados subsistem da coleta de tais conchas valorosas, as quais eles vendem para guildas de ratinhos comerciantes que, por sua vez, transportam-nas até os centros urbanos mais populosos.



Pessoa humana ouvindo os segredos de uma concha-mágica.

É dito por aí que aquele que primeiro encontra uma concha-mágica acaba desenvolvendo uma relação especial com ela; ele a levará consigo sempre que possível,

fazendo uso frequente de sua sabedoria. Até hoje, ninguém conseguiu decodificar o idioma etéreo que as conchas usam para se comunicar, no entanto, parece que à medida que se escuta repetidamente uma mesma concha, é possível desenvolver um entendimento intuitivo de sua mensagem, algo mais da ordem da sensação do que do pensamento. Por isso, quem tem a virtude de permanecer com sua concha por muito tempo acaba sendo mudado por ela de maneiras que a própria pessoa é incapaz de expressar.

Não são apenas os seres humanos que se vêem fascinados pelo enigma das conchas-mágicas — na verdade, nem são eles aqueles que passam mais tempo estudando-as. Os botos da Escola de Sonoplastia, mais sensíveis à natureza das ondas sonoras do que a maioria dos outros seres vivos, vêm conduzindo pesquisas não só no intuito de decifrar as mensagens secretas das conchas, mas também de fazer contato direto com a entidade sussurrante que reside do outro lado da voz. Diversas metodologias vêm sendo testadas, no entanto nenhuma delas demonstrou resultados favoráveis até o momento.



Sabre da Esmeralda Flamejante

O **Sabre da Esmeralda Flamejante** é uma espada de pura chama esmeraldina, forjada pela primeira vez nas profundezas de um transe psicodélico durante a Era Arcaica. O fogo dançarino do qual sua lâmina é composta é uma das únicas substâncias capazes de ferir entidades oriundas da inconsciência primordial, incluindo até mesmo os deuses do Mistério.

Aquilo que pouco que se conhece sobre este artefato psíquico vem de estudos realizados em cima de relatos de exploradores das dimensões alteradas de consciência. Através de extensivas revisões bibliográficas desses relatos, estudiosos do Instituto de Triptologia puderam reconstruir uma lenda anciã a partir dos

fragmentos coletados por diferentes viajantes ao longo de séculos.

Por ora, é difícil avaliar a veracidade desta história, mas reza a lenda que a chama esmeraldina foi descoberta ardendo no imo do espírito humano, durante rituais piromânticos de uma antiguidade perdida. Ao fazerem contato com o cogumelo-alienígena, os ancestrais da humanidade deram à solta uma deusa matemática de má índole, chamada Fracteia. Detentora dos dons da consciência e da autorreflexão, ela também revelou ser uma devoradora indiscriminada de memórias e mentes humanas. Perante a ameaça de um mundo sem suas memórias, um bravo casal de xamãs, sondando o plano espiritual em busca de uma solução, encontrou a brasa verdejante em uma de suas viagens. Chama em mãos, os dois lideraram os povos da antiga Unicósmica em marcha de guerra, banindo a deusa e seus exércitos fractais de volta ao abismo psíquico de onde vieram.

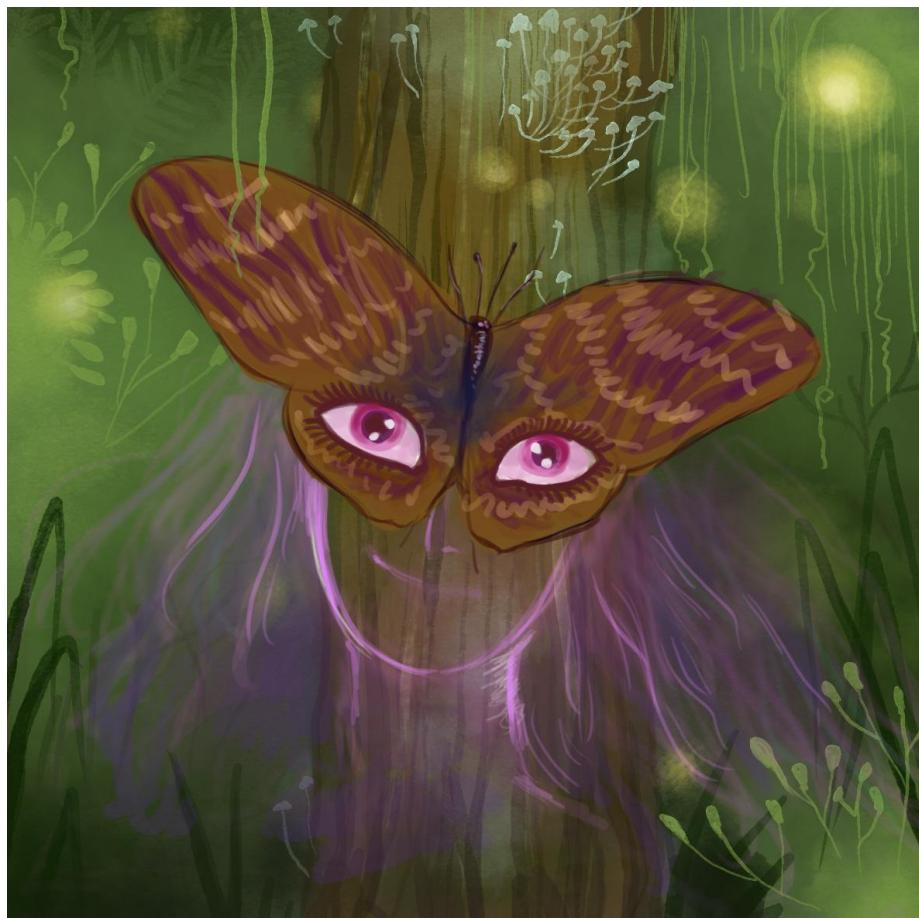
Apesar do fogo de esmeralda ter sido encontrado repetidas vezes nos tempos presentes, ninguém havia se mostrado apto a empunhá-lo até que Tainá, uma das filhas imortais da Água-Viva, firmou pacto com uma elfa emissária do cogumelo-alienígena e recebeu as últimas cinzas da velha faísca verdejante. “No dia em que Fracteia der suas caras”, disse a elfa, “uma nova viajante haverá de erguer o Sabre da Esmeralda: em nome da vida, em nome da memória”.

Rosto-de-moça

A **borboleta-rosto-de-moça**, ou simplesmente **rosto-de-moça**, é uma espécie de borboleta de grande porte cujas asas, uma vez abertas, revelam um desenho assustadoramente parecido com a parte superior de uma face humana. O que mais chama a atenção são seus olhos, tão ricos em detalhe e preenchidos de uma alma profunda, como se estivessem prestes a piscar a qualquer instante.

Os processos evolutivos que resultaram nessa instância tão singular de mímica não são inteiramente compreendidos. A hipótese prevalente nos dias de hoje é de que o “rosto” das rostos-de-moça teria surgido em resposta a povos que tradicionalmente praticavam caça a borboletas; tais caçadores provavelmente evitavam borboletas que se pareciam com seres humanos, levando a seleção natural a favorecer indivíduos com asas cada vez mais idênticas à aparência de um rosto humano. O fato de que outros predadores naturais poderiam similarmente evitá-las pelo mesmo motivo também pode ter sido um fator contribuinte.

Alguns exploradores das dimensões alteradas de consciência relatam já terem presenciado rostos-de-moça sendo possuídas por espíritos diversos durante suas viagens. Segundo esses viajantes, os espíritos supostamente usam as borboletas como um médium para que possam se comunicar e ancorar sua presença no mundo matérico. Mesmo dentro do Instituto de Triptologia, onde a grande maioria dos estudos sobre as dimensões alteradas de consciência é feita, poucas pesquisas sérias foram conduzidas a respeito da relação entre as borboletas e as supostas entidades que as possuem. Aparentemente, sua aparição é um fenômeno raro, contribuindo para o enigma de sua existência.



Elfa possuindo uma borboleta-rosto-de-moça.

4. Mundos imaginários e práticas pedagógicas

Parece que o interesse crescente pelos mundos imaginários enquanto objeto artístico digno de estudo (WOLF, 2012) também se estende para o campo da educação, a evidenciar pelos trabalhos de autores tanto nacionais (FERREIRA, 2021) quanto internacionais

(TOMIN, 2020; MENGIST et al., 2021; HERGENRADER e LIEBERMAN, 2017) que refletem sobre o papel de mídias relativas a mundos imaginários como uma linguagem importante de se trabalhar em contextos educativos, capaz de fomentar reflexões singulares. Tomin (2020) reforça as ideias apresentadas no final do capítulo anterior deste trabalho, ao reportar sobre seu projeto de *worldbuilding* de ficção científica com estudantes de uma escola canadense, no qual foi criado um futuro coletivo para a cidade de Toronto. Uma vez concluído, estudantes participantes relatam que suas expectativas foram subvertidas quando, ao invés de criarem um mundo de desesperança e tragédia — presumidamente mais “realista” segundo o niilismo capitalista que dita ser o fim do mundo mais provável que o fim do sistema econômico atual (FISHER, 2020) —, eles puderam refletir sobre futuros nos quais a ação coletiva seria capaz de efetivar mudanças nas estruturas sociais antes monolíticas e inquestionáveis.

Similarmente, Mengist et al. (2021) demonstram como a prática de construir mundos imaginários artisticamente pode amplificar as vozes de povos colonizados e servir como um terreno fértil para reflexões decoloniais no ensino superior, partindo, neste caso, da exploração de relações mais pessoais e íntimas dos participantes com sua cultura e ancestralidade.

Vemos, então, que levar os mundos imaginários para a educação — e para a arte-educação — requer intencionalidade, tal como qualquer outra proposta pedagógica. E a intencionalidade de um mundo imaginário transparece nas técnicas usadas para sua construção, seja quando são levados à sala de aula, seja até mesmo quando são produzidos no lugar de obras artísticas.

Em sua proposta para uma “teoria literária da sacola-de-carregar,” a autora de ficção científica e fantasia estadunidense Ursula Le Guin propõe a concepção de narrativas enquanto recipientes nos quais guardamos nossas palavras, memórias e experiências colhidas ao longo da vida, partindo do princípio que foi uma sacola de carregar, e não uma lança ou clava de matar, a primeira verdadeira tecnologia humana (LE GUIN, 1986). Sua obra de ficção experimental, *Always Coming Home* (1985) (*Sempre Voltando Para Casa*; tradução minha) é estruturada como um documento antropológico sobre os “Kesh”, um povo imaginário de uma Califórnia futura. O livro contém descrições dos ritos tradicionais dessas pessoas, as histórias que contam uns aos outros, a relação entre a arquitetura de suas cidades e sua cosmovisão, e a relação que têm com o conhecimento. Uma vez dentro do cesto narrativo costurado por Le

Guin, os elementos diversos de uma cultura imaginária adquirem sentido, e podem ser coletados por quem os lê, como eu o fiz, depositando-os nas minhas próprias sacolas cheias de vivências.

Hidetaka Miyazaki, desenvolvedor japonês de jogos eletrônicos, relata que, quando criança, tinha costume de ir a bibliotecas e ler livros acima de seu nível de compreensão. Ao invés de desistir da leitura, uma vez diante do incompreensível, Miyazaki exercitava sua imaginação para preencher as lacunas nas narrativas, extrapolando com base no que tinha conseguido entender, ou em eventuais ilustrações que as acompanhavam (PARKIN, 2015). Seus jogos, a exemplo do famoso e influente *Dark Souls* (2011), são situados em mundos fantasiosos obscuros, os quais oferecem pouca direção narrativa para o jogador e escondem seus mistérios nas quinas e cantos mais obscuros de seus espaços digitais. As personagens do jogo falam quase como se por meio de charadas, e a maioria da história é contada através de textos curtos, vagos e fragmentários. Assim, a experiência de atravessar os mundos de Miyazaki, para mim, foi a de montar uma história aos pedaços, sempre consciente de que o resultado seria inevitavelmente a minha interpretação pessoal. O mundo imaginário acontece apenas no encontro entre as imaginações dos artistas que o criaram, e dos jogadores que o viveram.

Recorri a esses dois exemplos não por serem especialmente bem conhecidos, mas por se remeterem a obras muito caras ao meu acervo de referências artísticas e por ilustrarem abordagens quase diametralmente opostas de criação de mundos imaginários. Enquanto Le Guin, em seu livro, se debruça sobre os detalhes mais minuciosos de um povo pequeno, com o cuidado de uma verdadeira etnógrafa, Miyazaki pincela sua mitologia fantástica de modo a intencionalmente criar uma imagem incompleta, carente de informações precisas, um verdadeiro reflexo do reino arruinado em que a narrativa do jogo se situa. Assim, alterando a filosofia por trás da construção dos seus universos imaginários, sempre em relação com sua própria trajetória e suas experiências formadoras, cada autor pode chegar a um resultado particular à sua visão, a qual contém em si intencionalidades estéticas e poéticas.

Devemos levar essa diversidade em conta se desejamos trazer os mundos imaginários e os paracosmos para pensar a educação. Resgatando o projeto de Tomin (2020) sobre um futuro para cidade de Toronto, é possível perceber suas intenções pedagógicas através das escolhas que faz para o projeto. Pensar no futuro através da ficção científica potencializa a imaginação dos estudantes, os quais não se vêem necessariamente confinados às regras do

mundo atual, e assim tornam-se capazes de conjurar visões mais radicalmente diferentes do futuro, as quais, por outro lado, se mantêm atadas a um senso mais amplo de “realismo” ao passo que não divagam rumo à fantasia irrestrita. Já o caráter coletivo do projeto enfatiza a necessidade de se pensar mudanças sociais enquanto ações resultantes do debate e da colaboração de grupos de pessoas, ao invés de conquistas individuais de “gênios” ou “grandes homens”. Vemos, portanto, que ocorre aprendizado interdisciplinar, pois, ao mesmo tempo que os estudantes trabalham com o processo de criação artística coletiva, aprendendo a trocar e fundir ideias de modo a construir um todo maior que suas partes, eles também se envolvem com discussões de cunho político e sociológico, ao se colocarem em um lugar que precisa reconsiderar a natureza das instituições e estruturas sociais em que estamos inseridos. E um processo como esse só é possível através do enfoque e da intencionalidade.

A noção — ainda presente no senso comum de hoje — de que o ensino de arte deve ser entendido como um espaço de total liberdade imaginativa e expressiva já vem sendo problematizado nas teorias de arte-educação das últimas décadas (BARBOSA (Org.), 2007). Assim sendo, também necessitamos pautar a criação de mundos imaginários por esse mesmo viés. Não basta propor a construção livre de um mundo por si só, afinal, espero ter evidenciado ao longo deste trabalho o quanto ampla e múltipla essa prática artística pode ser, e em quantos caminhos ela pode se desdobrar. Tão somente pedir para que estudantes de uma turma, por exemplo, criem um mundo imaginário com qualquer técnica, sobre qualquer assunto, em qualquer tempo, sem que haja nenhuma intencionalidade por trás de tal trabalho, seria contraprodutivo e muito provavelmente não resultaria em produções interessantes para se discutir algum conceito específico. Parto do princípio que o ensino de arte precisa articular conteúdos particulares para que possa resultar em aprendizagem significativa; isso não significa que sejam conteúdos estanques e imutáveis, mas sim que, enquanto educadores, tenhamos uma noção do *que* desejamos ensinar (LIBÂNEO, 2018). Logo, há de haver um fio condutor, um eixo de raciocínio que se deseja desenvolver com qualquer proposta — isso é verdadeiro para toda forma de expressão artística, porém é necessário reforçá-lo ao abordar uma prática tão vasta e potencialmente complexa como a construção de mundos imaginários.

No intuito de apresentar uma experiência concreta para concluir a linha de raciocínio deste trabalho, resgato aqui um conjunto de duas aulas virtuais que ministrei no ano de 2020, uma delas para meus colegas da graduação na disciplina de Metodologia do Ensino das Artes Visuais II, e a outra para dois estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental da EMEF Desembargador Amorim Lima. Ambas as oficinas partiram do mesmo plano de aula,

desenvolvido primeiro na oficina supracitada, sob orientação da professora Sumaya Mattar e do professor preceptor da Residência Pedagógica na EMEF Amorim Lima, Paulo Vinicius Piatto. Chamada *Criando Criaturas*, a aula tinha como tema o desenho e a evolução especulativa, já discutida anteriormente no Capítulo II deste texto. Retornamos, portanto, àquele contato inicial com os animais imaginários da minha infância que tanto me impactou, desta vez num ato consciente de apropriar-me da linguagem da evolução especulativa com o intuito de criar uma proposta verdadeiramente interdisciplinar, ou seja, uma proposta em que dois ramos do saber se encontram para dar origem a um conhecimento novo, impossível de ser construído isoladamente.

Agora mais apto a investigar esse gênero artístico em suas especificidades, explorando as produções de outros artistas (DIXON, 1981; BARLOWE, 1990; BAJDA, 2015), percebi algo que pode aparentar como uma contradição: ao basear-se nos princípios da seleção natural e na ciência da evolução de modo geral, é possível inventar seres *mais* imaginativos, *mais* bizarros e *mais* diversos do que caso não fosse posta restrição nenhuma ao processo imaginativo. Resolvi chamar esse fenômeno de “imaginação científica”, sendo o ato de exercitar a imaginação com base em princípios, leis e conhecimentos das ciências, de modo não a limitar as possibilidades criativas, mas sim, pelo contrário, expandi-las, ao forçar-nos a evitar as saídas fáceis e intuitivas de um imaginário cristalizado. Pois é crucial reconhecer que a imaginação não é mera expressão de um interior etéreo do indivíduo, intocado pelo mundo; muito pelo contrário, nossas imaginações são construídas por nossos meios sociais e, especialmente na era contemporânea das grandes mídias, construída desde cedo pelas referências — auditivas, visuais, cinematográficas, etc. — com as quais temos contato (FERREIRA, 2021). Assim, exercitar a imaginação de maneira acrítica, isto é, sem refletir sobre o processo imaginativo, pode acabar por reproduzir lugares comuns e clichês. Imaginar também é uma forma de conhecimento.

É importante frisar que não estou a fazer aqui nenhum tipo de condenação ao ato de fantasiar irrestritamente, tampouco proponho que toda imaginação deve almejar ser científica; o que desejo explicitar é que essa modalidade imaginativa em particular era minha *intencionalidade* ao planejar minha aula/oficina de evolução especulativa. Portanto, eu não queria criar criaturas que fossem misturas arbitrárias de partes de animais existentes (a saída mais “fácil” para se imaginar um ser diferente do normal) ou monstros que poderiam tender à imitação de lendas e noções culturais do que é um “monstro”. Propus que o exercício artístico tivesse como ponto de partida um animal específico, fosse ele um gato, um pinguim ou um

sapo. A imaginação entra, então, na função de especular uma possível evolução para esse animal, levando em conta os vários fatores que influenciam no desenvolvimento de um ser vivo, como seu habitat, estilo de vida, nicho ecológico, dieta etc. Para os fins da atividade, o conceito de evolução foi entendido como uma mudança que pudesse ser explicada, ou seja, que tivesse uma “razão de ser”. Evidentemente, tive de simplificar os conceitos da biologia, especialmente trabalhando com os estudantes do 4º ano, os quais não foram ainda introduzidos propriamente às teorias da seleção natural.

Para alimentar a imaginação dos participantes, primeiro foi necessário introduzi-los à evolução especulativa enquanto gênero artístico. Para tal, tomei como base uma das obras seminais do gênero, a já mencionada *After Man* de Dougal Dixon (1981), e uma expressão contemporânea, o mundo imaginário de *Serina*, publicado gratuitamente na internet por Dylan Bajda entre 2015 e 2022 (o projeto ainda está em progresso no momento da escrita deste trabalho). Tanto Dixon quanto Bajda expandem seus respectivos cenários através de elementos textuais, contudo, devido à quantidade tremenda de material e o tempo limitado de uma única aula, me ative somente aos recursos imagéticos de suas obras, focando nas ilustrações de suas criaturas. Ao apresentá-las aos participantes, o objetivo foi de dar um panorama do quão vastas são as possibilidades criativas, mesmo quando parecemos impor-nos limites rígidos. Na versão da aula ministrada para meus colegas de universidade, o efeito desejado foi atingido. Já aos dois alunos da EMEF Amorim Lima, essa noção talvez não tenha ficado tão clara, posto que um deles resistiu à proposta de escolher um único ser vivo para especular, e quis pensar apenas na mistura de animais diferentes (para mantê-lo engajado com o espírito da proposta, eu o fiz pensar em como as características físicas de sua quimera influenciariam seus hábitos, caso ela existisse).

Usualmente, dentro do gênero específico da evolução especulativa, tem-se como missão a construção de um senso de realismo, isto é, busca-se criar seres vivos os quais, em uma primeira inspeção, bem que poderíamos encontrar andando, voando ou nadando por aí. O realismo não era um dos meus objetivos, ainda que tenha aparecido nas produções de alguns participantes (especificamente na aula dada para meus colegas). Como já dizia o autor de ficção científica Arthur C. Clarke: “o único jeito de descobrir os limites do possível é se aventurando um pouco além, rumo ao impossível” (CLARKE, 1962; tradução minha). Assim, abracei os peixes com pernas, sapos em formato de bola e elefantes voadores do mesmo jeito que abracei os exemplos mais “pé-no-chão”, como os pinguins com camuflagem ameaçadora e até mesmo uma iguana-marinha, imaginada por uma participante que nem

sequer sabia da existência real de iguanas-marinhais no nosso mundo (um exemplo de convergência da imaginação com a própria natureza).

Diferentemente dos demais autores apresentados no início deste capítulo (TOMIN, 2020; MENGIST et al., 2021), minha oficina não visava a criação de um mundo imaginário em larga escala. Trabalhei com aquilo que Wolf (2012) define ser uma “infraestrutura” de um mundo; isto é, uma determinada face que compõe o todo de um mundo imaginário. Especificamente, meu plano de aula lidava com a infraestrutura ecológica, pensando na forma de animais e plantas, tal como as relações que podiam estabelecer entre si. A vantagem de construir um mundo imaginário através de infraestruturas é que esse tipo de divisão funciona bem para o desenvolvimento de um projeto capaz de unificar uma variedade de técnicas artísticas e incorporar saberes interdisciplinares distintos. Meu planejamento, ainda que limitado, pôde envolver a leitura de imagens, realizada através de uma mediação interdisciplinar entre artes visuais e biologia; o desenho, pois era necessário representar a criatura visualmente; a escrita, pois sempre pode haver características mais difíceis ou impossíveis de se comunicar só através do desenho; e novamente a biologia, mas desta vez envolvida no cerne do processo criativo, misturando-se de tal modo com a arte que, ao final, temos efetivamente uma “disciplina” nova.

O mesmo pode também ser feito através de outras “infraestruturas de mundo”. Tolkien, além da fama de seu épico da fantasia medieval, também é conhecido por sua dedicação às línguas construídas, idiomas naturalistas que ele mesmo criou com base no seu conhecimento acadêmico enquanto linguista. Tolkien chama essa sua paixão de um “vício secreto” e descreve como, partindo de seu objetivo em criar um idioma cuja função central fosse a poesia, ele se viu na necessidade de desenhar um alfabeto, desenvolver uma mitologia e considerar a evolução linguística de tal idioma, pois entendia muito bem que nenhuma língua é capaz de existir no vácuo; é necessário haver um mundo que se possa expressar com suas palavras (TOLKIEN, 1983). Passa-se então pela poesia, a linguística, a mitologia e a caligrafia, tudo num único exercício de criação artística.

Outras infraestruturas possíveis de se trabalhar neste sentido são os mapas, que podem entrelaçar geografia, hidrografia, geologia, política, história e artes visuais em uma única imagem, explorando as várias relações possíveis entre essas disciplinas; ou a construção de culturas imaginárias, o que é por si só capaz de envolver uma plethora de técnicas e conhecimentos diferentes, desde moda e figurino até gastronomia e atuação cênica de

diferentes formas de conduta social. Os exemplos aqui dados são sucintos e genéricos, mas espero que através deles seja possível enxergar o vasto potencial que um mundo imaginário pode ter enquanto projeto pedagógico, desde que seguindo uma intencionalidade concreta e devidamente organizado para que nós não nos percamos na amplidão de nossos mundos imaginários.

Concluo este trabalho reiterando que tentar definir o que é um mundo imaginário, ainda mais no campo pedagógico, continua parecendo um desafio, dada a esparsa produção sobre o tema (especialmente a nível nacional, fato evidente pela prevalência de referências estrangeiras nas quais o presente texto se apoia). Assim, lanço minhas reflexões na expectativa de contribuir à cena crescente de autores para quem o mundo imaginário, o paracosmo, a subcrição e a *worldbuilding* são objetos de estudo tão importantes quanto a literatura tradicional ou as belas artes. E sobretudo espero que este mosaico textual de referências acadêmicas, vivências pessoais e criação artística possa servir de convite para que cada vez mais pessoas arrumem suas falas e façam suas viagens rumo às terras feitas de linguagem, feitas de imagem, feitas de imaginação.

Referências

THE FUTURE is Wild. Direção: Pierre de Lespinois. Roteiro: Victoria Coules. Produção: Joanna Adams. BBC, Arte, ZDF, ORF, Animal Planet, Discovery Channel. 2003. 13 eps.

BAJDA, D. **Serina**: A Natural History of the World of Birds. Disponível em: <<https://sites.google.com/site/worldofserina/home?authuser=0>>. Acesso em: 14/12/2022.

BARBOSA, A. M. (Org.) **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2007.

BARLOWE, W. D. **Expedition**: Being an Account in Words and Artwork of the 2358 A.D. Voyage to Darwin IV. Nova York: Workman Publishing, 1990.

DIXON, D. **After Man**: A Zoology of the Future. Nova York: St. Martin's Press, 1981.

FERREIRA, V. L. **Imaginação e Liberdade**: produção narrativa no fenômeno *Tormenta RPG*. 2021. 248 p. Tese (Doutorado em Educação) - Centro de Ciências da Educação - UFSC, Florianópolis, 2021.

FISHER, M. **Realismo Capitalista**: É mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo? Brasil: Autonomia Literária, 2020.

HERGENRADER, T.; JACOBS, S.; LIEBERMAN, J. **Steampunk Rochester**. 2017.

KONZACK, L. **Subcreation**. In: WOLF, M. J. P. (Org.) *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. Nova York: Routledge, 2018, pp. 209 - 215.

LE GUIN, U. K. **Always Coming Home**. Londres: Gollancz, 2016.

LE GUIN, U. K. **The Carrier Bag Theory of Fiction**. Reino Unido: Ignota, 2019.

LENNON, G. **Worldbuilding as a challenge to thought**. Em: *Worldbuilding Magazine*, Vol. 6, No. 1, p. 72-76, 2022.

LIBÂNEO, J. C. **Antinomias na formação de professores e a busca de integração entre o conhecimento pedagógico-didático e o conhecimento disciplinar**. In: MARIN, A. J. & PIMENTA, S. G. (org.) *Didática: Teoria e Pesquisa*. Ceará: Junqueira&Marin Editores, 2018, pp. 39 - 67.

MENGIST, N. E. et al. **World building**: Creating alternate worlds as meaningful making in undergraduate education. Em: *Art, Design & Communication in Higher Education*, Seattle, Vol. 20, No. 1, p. 29-47, 2021.

O'NEILL, G. **The High Frontier**: Human Colonies in Space. Nova York: William Morrow & Company, 1976.

PARKIN, S. Bloodborne creator Hidetaka Miyazaki: 'I didn't have a dream. I wasn't ambitious'. **The Guardian**. EUA, 31 de março de 2015. Seção: Culture. Disponível em:

<<https://www.theguardian.com/technology/2015/mar/31/bloodborne-dark-souls-creator-hidetaka-miyazaki-interview>>. Acesso em: 14/12/2022

PIÑA, J. **Worlds as Paracosms**. In: WOLF, M. J. P. (Org.) *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. Nova York: Routledge, 2018. pp. 291 - 297.

PRINGLE, D. **What is this thing called space opera?** In: WESTFAHL, G. (org.) *Space and Beyond: The frontier theme in science fiction*. Westport: Greenwood Press, 2000, pp. 35 - 47.

TOLKIEN, J. R. R. **A Secret Vice**. Em: *The Monsters and the Critics, and Other Essays*. Reino Unido: Houghton Mifflin, 1983, pp. 198 - 223.

TOLKIEN, J. R. R. **Tolkien On Fairy Stories**: Expanded Edition, with Commentary and Notes. Org. FLIEGER, V.; ANDERSON, D. A. Londres: Harper Collins Publishers, 2008.

TOMIN, B. **Worlds in the Making: World Building, Hope and Collaborative Uncertainty**. Em: *Journal of the American Association for the Advancement of Curriculum Studies*, Toronto, Vol. 14, No. 1, p. 1-14.

WOLF, M. J. P. **Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation**. Nova York e Londres: Routledge, 2012.