

7.

Bibliografia

- ANDRADE, Flavio. **RPG: Fantasia e Socialização** [on line], Rio de Janeiro, 1997. Disponível: <http://www.historias.interativas.nom.br/educ/rpgtese.htm> [capturado em 1997].
- AUSTRALIAN FLEXIBLE LEARNING FRAMEWORK. <http://flexways.flexiblelearning.net.au/aboutfl/whatisfl.asp>, capturado em 02/07/07
- AZEVEDO, Israel Belo de. **O prazer da produção científica**. Piracicaba: UNIMEP, 1999, 7ª ed.
- BARBOSA, Ana Mae. **A Imagem no Ensino da Arte**. São Paulo: Porto Alegre: Perspectiva, lochp, 1991.
- BARTHES, Roland. **Aula**. Tradução e Posfácio Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Editora Cultrix, 1977.
- _____. **S/Z**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992. [1970]
- _____. **Mitologias**. Trad. Rita Buongiorno e Pedro de Souza. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, (1957) 1999, 10ª. ed.
- _____. **O prazer do texto**. São Paulo: Perspectiva, 2002, 3a. ed.
- _____. A Atividade Estruturalista. In: **O método estruturalista**. Trad. Carlos Henrique Escobar. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1967, pp. 57-63.
- BETTOCCHI, Eliane. **Aventuras Visuais na Terra de Santa Cruz: Concepção do Projeto Gráfico para um livro de RPG ambientado no Brasil Colonial**. Monografia de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Teoria da Arte, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 1999.
- _____. **Role-playing Game: um jogo de representação visual de gênero**. Dissertação de Mestrado do Departamento de Artes e *Design*, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2002.
- _____; COELHO, Luiz Antonio L.; FORMIGA, Simone. Quem reflete que reflexo? In: **I Simpósio do Laboratório da Representação Sensível: O Outro**. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, ago. 2002. Disponível em <http://www.users.rdc.puc-rio.br/imago/site/virtualidade/ensaios/reflexo.htm>, 2002.
- _____ & KLIMICK, Carlos. A imagem como link: autonomia, crítica e criatividade na aquisição de linguagem. In: **Espaço Informativo Técnico Científico do Ines**, Rio de Janeiro, v.18/19, p. 76-82, 2003.
- _____ & KLIMICK, Carlos. O lugar do virtual no RPG, o lugar do RPG no Design. In: **I Simpósio do Laboratório da Representação Sensível: Atopia**. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, ago. 2003. Disponível em <http://www.historias.interativas.nom.br/historias/textos/rpgvirtual.pdf>.
- BERVIAN, Pedro Alacino *et* CERVO, Amado Luiz. **Metodologia Científica**. São Paulo: Makron, 1996, 4ª ed.
- BIGAL, Solange. **O design e o desenho industrial**. São Paulo: Annablume, 2001.
- BOMFIM, Gustavo Amarante. **Algumas palavras**. Texto avulso, Rio de Janeiro, 2005, 13fl.
- _____. Coordenadas cronológicas e cosmológicas como espaço de transformações formais. In: COUTO, Rita Maria de Souza & Jefferson, Alfredo O. (org). **Formas do Design - por uma metodologia interdisciplinar**. Rio de Janeiro: 2AB & PUC-Rio, 1999.
- _____. Sobre nada, ou quase. In: **Concinnitas**, no. 4. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Editora 7Letras, 2003, pp. 174-197.
- BOUDON, Raymond. **Tratado de Sociologia**. Tradução Teresa Curvelo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1995, pp. 536-540.
- BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

- BUY, Anna. **Técnicas de pesquisa: observação, questionário e entrevista.** Texto disponível em <http://www.users.rdc.puc-rio.br/imago/site/metodologia/textos/anabuy.htm>.
- CAMPOS, Haroldo de. **A arte no horizonte do provável.** São Paulo: Perspectiva, 1977, 4a. ed.
- CARDOSO, João Batista. **Teoria e Prática de leitura, apreensão e produção de texto: por um tempo de "PÁS" (Programa de Avaliação Seriada).** Brasília: Universidade de Brasília, São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 2001.
- CAPRA, Fritjof. **O Tao da Física.** São Paulo: Editora Cultrix, (1975) 1983.
- CHARTIER, Roger. **A Ordem dos Livros.** Tradução Mary Del Priori. Brasília: Editora da UnB, 1999.
- CIARLINI, Angelo Ernani Maia. **Geração Interativa de Enredos.** Tese de Doutorado em Informática, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 1999.
- COELHO, Luiz Antonio. Imagem Narrativa. Palestra para o **Curso Básico de Design de RPG**, Coordenação Central de Extensão, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, out.-dez. 2002. Disponível em <http://www.historias.interativas.nom.br/historias/textos/coelho.htm>.
- _____. Os aspectos afetivos do objeto e mídia livro. Palestra apresentada no **I Seminário Brasileiro sobre o Livro e a História Editorial** da Fundação Casa de Rui Barbosa/MinC e Universidade Federal Fluminense, Fundação Casa de Rui Barbosa/MinC, Rio de Janeiro, nov. 2004.
- _____. A repetição na cultura. In: JOBIM E SOUZA, Solange (org.). **Mosaico: Imagens do Conhecimento.** Rio de Janeiro: Marca d'Água, 2000, pp. 27-38.
- _____. Percebendo o método. In: COUTO, Rita Maria de Souza & Jefferson, Alfredo O. (org). **Formas do Design - por uma metodologia interdisciplinar.** Rio de Janeiro: 2AB & PUC-Rio, 1999.
- CRENZEL, Silvina Ruth. **Semiótica e Design: como as imagens representam as coisas na internet.** Dissertação de Mestrado em *Design*, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2002.
- DONDIS, Donis A. **A Sintaxe da Linguagem Visual.** Tradução Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- ECO, Umberto. **Obra Aberta.** São Paulo: Perspectiva, 2001, 8a. ed.
- _____. **Tratado Geral de Semiótica.** São Paulo: Perspectiva, 1976, 2a. ed.
- ELEARNSPACE - everything elearning. <http://www.elearnspace.org/starting/flexiblelearning.htm>. Capturado em 02/07/07.
- FARIA, Zênia de. **Mallarmé e o universo da leitura.** Tese de Doutorado do Departamento de Teoria Literária e Literatura Comparada, Universidade de São Paulo, 1995.
- FERREIRA, Aurelio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986, 2a. ed.
- FERRY, L. **Homo Aestheticus.** Chicago: University of Chicago Press, 1993, pp.15-55.
- FINDELLI, Alain. Rethinking Design Education for the 21th. century: theoretical, methodological and ethical discussion. In: **Design Issues** n. 23, 2002, pp.345-361.
- FORSTER, Edward M. **Aspectos do Romance.** Trad. Maria Helena Martins. São Paulo: Editora Globo, 1998.
- FURTADO, Antonio L. & CIARLINI, Angelo E. M. **Operational Characterization of Genre in Literary and Real-life Domains.** Departamento de Informática, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, [1999]. Disponível em <http://www-di.inf.puc-rio.br/~furtado>.
- _____. Generating Narratives from Plots using Schema Information. In: **5th International Workshop on Applications of Natural Language for Information Systems.** Versailles, jun. 2000.
- _____. Cognitive and Affective Motivation in Conceptual Modelling. In: **Revista Colombiana de Computación**, v. 3, n. 2. Dez. 2002.
- GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas.** São Paulo: Ática. 2002.

- GENETTE, Gérard. Fronteiras da Narrativa. *In: Análise Estrutural da Narrativa*. Tradução: Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis: Editora Vozes, [1966] 1973, pp. 209-254.
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Editora Atlas, 1999.
- GOMBRICH, E. H. **A história da Arte**. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 4a. ed. 1988.
- GRANT, John & TINER, Ron. **The Encyclopedia of Fantasy and Science Fiction Art Techniques**. Philadelphia: Running Press Book Publishers, 1996.
- HAUSER, Arnold. **História Social da Arte e da Literatura**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- HOCHULI, Jost & KINROSS, Robin. **Designing books: practice and theory**. London: Hyphen Press, 1996.
- IMAMURA, Leo. **Curso de Excelência Docente para Instrutor Monitor**. São Paulo, jul. 2001. Apostila, 30 fls.
- JAPIASSU, Hilton. **O mito da neutralidade científica**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1981.
- _____. & MARCONDES, Danilo. **Dicionário Básico de Filosofia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 3a. ed., 2001.
- KLIMICK, Carlos. RPG & educação: metodologia para o uso paradidático dos role playing games. Em: **Design & Método**. COELHO, Luiz Antônio L. (org.) – Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Teresópolis: Novas Idéias, 2006. pp. 143-161.
- _____. Onde está o herói? Artigo apresentado no **I Simpósio O Outro**, do Laboratório da Representação Sensível, Departamento de Artes e *Design*, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2002. Disponível em <http://www.historias.interativas.nom.br/historias/textos/heroi.htm>.
- KONDER, Leandro. **A Questão da Ideologia**. Texto inédito, 2001, caps. 19 e 20.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 1991.
- _____. **Técnicas de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1991, 3ª.ed.
- LACAN, Jacques. O Estádio do Espelho como formador da função do eu. *In: Escritos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, ([1949]; 1953) [199-].
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1997.
- MACHADO, Arlindo. Formas Expressivas da Contemporaneidade. *In: Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.
- _____. O Filme-Ensaio. *In: Concinnitas*, no. 5. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Editora Entrelugar, dez. 2003, pp. 63-75.
- MICHAELIS Dicionário Ilustrado**. São Paulo: Melhoramentos, 1961.
- MOISÉS, Massaud. **A criação literária: Prosa I**. Ed. Cultrix, 1967, 18a. ed.
- MORAES, Anamaria de. Design: arte, artesanato, ciência, tecnologia? O fetichismo da mercadoria versus o usuário/ trabalhador. *In: COUTO, Rita Maria de Souza & Jefferson, Alfredo O. (org). Formas do Design - por uma metodologia interdisciplinar*. Rio de Janeiro: 2AB & PUC-Rio, 1999.
- MOTA, Sônia Rodrigues. **Roleplaying Game: a Ficção enquanto Jogo**. 1o. sem. 1997. Tese de Doutorado do Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 1997.
- MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck**. New York: Free Press, 2000.
- NETTO, J. Teixeira Coelho. **Semiótica, informação e comunicação**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.
- NEVES, Carmen Moreira de Castro. Pedagogia da Autoria. Em: **Boletim Técnico do Senac**. Rio de Janeiro: Órgão Oficial do Senac/ Departamento Nacional. V.31, n.3, set/dez. 2005, pp.19-27.
- NÖTH, Winfried. **A Semiótica no Século XX**. São Paulo: Annablume Editora, 1999, 2ª ed.
- _____. **Panorama da Semiótica: de Platão a Peirce**. São Paulo: Annablume Editora, 1998, 2ª ed.
- PANOFSKY, Erwin. **Significado nas Artes Visuais**. Tradução de Maria Clara F. Kneese et J. Ginsburg. São Paulo: Perspectiva, (1955) 1991, 3ª ed., pp. 11-87.

- PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS: terceiro e quarto ciclos: apresentação dos temas transversais / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, p. 25. Capturado em 20/08/07 de [http://www.ceunes.ufes.br/downloads/PDE-Ensino Fundamental - PCNs - temas transversais.pdf](http://www.ceunes.ufes.br/downloads/PDE-Ensino_Fundamental_-_PCNs_-_temas_transversais.pdf)
- PAVÃO, Andréa. A Leitura na Escola: Problemas e Soluções. Em: **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004. [2002] pg. 73-90
- _____. **A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role Playing Games (RPG)**. Rio de Janeiro: EntreLugar, 1999.
- PERRONE-MOISÉS, Leyla. **Roland Barthes: o saber com sabor**. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- PLAZA, Julio. Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção. In: **Concinnitas**, no. 4. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Editora 7Letras, 2003, pp. 7-34.
- _____. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1987.
- PORTINARI, Denise B. A Construção do Cenário da Terra Média por J.J.R. Tolkien. Palestra conferida no **I Histórias Abertas: Simpósio de RPG em Educação**, Laboratório de Pedagogia do Design - Departamento de Artes e Design, Departamento de Letras e Coordenação Central de Educação a Distância, PUC-Rio, 2003.
- RACE, Phil. **Practical Pointers to Flexible Learning**. http://www.city.londonmet.ac.uk/deliberations/flex.learning/race_ capturado em 02/07/07
- RICOEUR, Paul. **Temps et Récit, Tome I**. Paris: Editions du Seuil, 1983.
- SALOMON, Délcio Vieira. **Como fazer uma monografia**. São Paulo: Martins Fontes, 1999, 9ª ed.
- SANTOS, Antônio Raimundo dos. **Metodologia Científica: a construção do conhecimento**. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 1999.
- SCHOLLHAMMER, Karl Erik. À procura de um novo realismo: teses sobre a realidade em texto e imagem hoje. In: SCHOLLHAMMER, Karl Erik & OLINTO, Heidrun Krieger (Org.). **Literatura e Mídia**. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio; São Paulo: Edições Loyola, 2002, pp. 76-90.
- SILVA, Marcos. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2002, 3a. ed.
- TOLKIEN, J.R.R. **The Tolkien Reader**. New York: Ballantine Books, 1966.
- _____. **The Lord of the Rings**. London: Unwin Hyman Limited, (1954) 1988.
- THE AUSTRALIAN NATIONAL UNIVERSITY, Centre for Educational Development and Academic Methods (CEDAM). http://www.anu.edu.au/cedam/flexed/flexible_learning.html capturado em 02/07/07
- TWYMAN, Michael. The Graphic Presentation of Language. In: **Information Design Journal**, vol.3 (1). Stony Stratford: Grillford Ltd, 1982, pp. 2-22.
- _____. Using Pictorial Language: A Discussion of the Dimension of the Problem. In: DUFTY, T. & WALLER, R. **Designing Usable Texts**. New York: Academic Press, 1985, ch. 2, 245-312.
- WANDELLI, Raquel. **Leituras do hipertexto: viagem ao Dicionário Kazar**. Florianópolis: Editora da UFSC; São Paulo: Imprensa Oficial, 2003.
- WOLFF, Janet. **A produção social da arte**. Tradução Waltensir Dutra. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1982.
- VECCHIONE, Phil. Metagaming. Palestra realizada na **GenCon Indy 2004**, Indianápolis, EUA, out. 2004.
- YUNES, Eliana (org.) **Pensar a Leitura: complexidade**. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio. 2002.

Bibliografia para o cenário Capitães da Areia:

- AMADO, Jorge. **Capitães da Areia**. Rio de Janeiro: Record, 2002, 109a. ed.
- DENIS, Rafael. **História do Design no Brasil**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

- O **ÁLBUM** dos Presidentes - a História vista pelo JB. **Edição do Centenário da República**. Rio de Janeiro: Jornal do Brasil, encarte, 15 nov. 1989.
- LÍBANO, Carlos Eugênio. Golpes de mestres. *In: Revista Nossa História* n.5, mar. 2004. São Paulo: Editora Vera Cruz, 2004, pp.14-20.

Bibliografia para o cenário *Brasil Barroco*:

- ANTONIL, André João. **Cultura e Opulência do Brasil por suas Drogas e Minas**. Lisboa, Oficina Real Deslandesiana, 1711. Disponível: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa>. Capturado em 30/12/2004.
- BAEZ, Elizabeth Carbone. A Pintura Religiosa no Rio de Janeiro Setecentista e o Universo Colonial. *In: Revista Gávea*, número 7. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica, Dez. 1989.
- BAZIN, Germain. **A Arquitetura Religiosa Barroca no Brasil**. Rio de Janeiro: Editora Record, v. 1, 1956.
- CAMPOS, Arnaldo. **Breve História do Livro**. Porto Alegre: Mercado Aberto/Instituto Estadual do Livro, 1994 (Série Revisão).
- HAUSER, Arnold. **História Social da Arte e da Literatura**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- MELLO E SOUZA, Laura de. **O diabo e a Terra de Santa Cruz: feitiçaria e religiosidade popular no Brasil colonial**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- MUSSA, Alberto. **O Trono da Rainha Jinga**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.
- SCHNOOR, Gustavo. O Maneirismo no Brasil. *In: Concinnitas*, n. 5. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Editora Entrelugar, dez. 2003, pp. 150-177.
- SMITH, Robert. Arquitetura Civil no Período Colonial. *In Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional*. Rio de Janeiro, M.E.S., v. 17, 1969.

Fontes Iconográficas:

- Mosteiro de São Bento, Rio de Janeiro, século XVII; retábulo do altar-mor de São Lourenço dos Índios, Niterói, RJ, século XVI; Manuel de Brito, retábulo do altar-mor da Ordem Terceira de São Francisco da Penitência, Rio de Janeiro, século XVIII. *In: COLEÇÃO Arte no Brasil*. São Paulo: Nova Cultural, 1986, pp. 52, 59 e 85, respectivamente.
- Esquema de retábulo maneirista (século XVI). *In: COSTA, Lúcio*. A Arquitetura Jesuítica no Brasil. *In Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional*. Rio de Janeiro, M.E.S., v. 5, il. IV.a, 1941.
- Esquemas de retábulos nacional-português (século XVII a 1720/30) e joanino (1720/30 a 1760). *In: AVILA, Affonso, GONTIJO, João M. Machado & MACHADO, Reinaldo Guedes*. **Barroco Mineiro: Glossário de Arquitetura e Ornamentação**. São Paulo: Fundação João Pinheiro, Fundação Roberto Marinho e Companhia Editora Nacional, 1980, p. 172.
- Frontispício do Regimento do Santo Ofício da Inquisição, Portugal, 1640. *In: MELLO E SOUZA, Laura de (Org.)*. **História da Vida Privada no Brasil**, volume I. São Paulo: Companhia das Letras, 1997, p. 36.

8. Anexos

Anexo I

Capitães da Areia



Capa do livro.



Página de abertura da home-page.

Anexo II

Primeira versão do formulário de participação, aplicado aos alunos da escola Vicente Januzzi.

Nome:

Idade:

1. Já ouviu falar de RPG (*Role-Playing Game*)?

2. Já jogou RPG?

3. Quais RPGs jogou?

4. Costuma jogar que RPGs com que frequência?

5. Já sentiu vontade de criar um suplemento para algum RPG já existente?

Se sim, o que você criou:

() regras para:

() cenários para:

() personagens para:

() aventuras-prontas para:

() tudo para:

6. Já sentiu vontade de criar seu próprio RPG?

Se sim, o que você criou:

() regras

() cenários

() personagens

() aventuras-prontas

() tudo

7. Já sentiu vontade de registrar suas aventuras, personagens, etc, de RPG? Se sim, o que você fez:

() textos

() imagens

() músicas

() outros:

8. Joga outros tipos de jogo?

() videogame

() cardgame

() livro-jogo

() estratégia

() outros:

9. Lê com frequência?

() romances

() quadrinhos

() livros técnicos ou acadêmicos

() outros:

10. A que tipos de programas de TV, filmes e vídeos você assiste?

11. Que tipos de música você ouve?

12. O que você lê, assiste ou ouve influencia ou serve como referência para criar ou jogar RPGs?

13. O que você cria ou joga de RPG influencia ou serve como referência para outras atividades?

14. Depois que joga um RPG você sente vontade de se aprofundar ou pesquisar sobre o tema da ambientação?

15. Costuma registrar e guardar o que produz de pesquisa ou material para RPG? Tal pesquisa ou material já foi útil para alguma outra atividade? Qual?

16. Você leu o romance Capitães da Areia? Na escola ou em outro lugar?

17. Sabe alguma coisa sobre o contexto social em que se passa a história?

18. Sabe alguma coisa sobre o autor?

Anexo III

Planilha de observação da relação dos participantes com seus livros, utilizada nos dois experimentos.

Objetivo expresso do experimento: "observar o processo de construção, evolução e registro de personagem."

A. Forma-objeto: da relação entre a figuração e a configuração do livro e a a figuração e a configuração produzidas no metajogo dos interatores.

A.1. Figuração (tipo de material anexo):

	sobre a ambientação	sobre as regras	sobre referências relativas à ambientação e/ou às regras	sobre RPG em geral
texto manuscrito próprio				
texto manuscrito alheio				
texto impresso próprio				
texto impresso alheio				
imagem manuscrita própria				
imagem manuscrita alheia				
imagem impressa própria				
imagem impressa alheia				

Obs: entendo "próprio" como direta ou indiretamente produzido pelo/a interator/a; entendo "alheio" como produzido por outrem não participante do experimento (material coletado do próprio livro, de publicações ou quando claramente expresso pelo/a interator/a).

A.2. Configuração (diagramação do material anexo):

- sem diagramação
- com diagramação:

	sem relação com a do livro	em conformidade com a do livro
alheia de material alheio		
própria de material alheio		
alheia de material próprio		
própria de material próprio		

A.3. Configuração (manipulação do livro):

- somente folhear (observação *in loco*);
- somente ler (observação *in loco*);
- escrever/desenhar nas folhas;
- anexar material sem abrir os colchetes;
- abrir os colchetes (observação *in loco*);
- mudar as folhas de lugar;
- fixar com os colchetes o material anexo.

B. Conteúdo-objeto: da busca de referências sobre a ambientação e sua incorporação ao livro com ou sem relação estética com a ambientação.

	pressupõe busca	não pressupõe busca	com relação estética	sem relação estética
figuração própria				
figuração alheia				
configuração própria				
configuração alheia				

B.1. A figuração de interatores com conhecimento prévio de RPG foi diferente da dos novatos em termos de:

- conteúdo (algum componente foi preferido e/ou preterido; preferência por referências sobre componentes ou vice-versa);
- linguagem (visual *versus* verbal);
- estereótipos (representações típicas de RPG).

B.2. A configuração de interatores com conhecimento de prévio RPG foi diferente da dos novatos em termos de:

- a) diagramação do material anexo (itens anteriores 1 - conteúdo - e 3 - estereótipos);
- b) manipulação do livro.

Anexo IV

Segunda versão do formulário de participação, disponível no site Incorporais:

<http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais>

Se quiser participar de um experimento de *Incorporais*, por favor preencha e envie este formulário para **webmaster@historias.interativas.nom.br**

Não se sinta limitado/a aos tamanhos das tabelas.

Entrarei em contato quando tiver horário e local agendados para o jogo, assim como outros participantes disponíveis. Se preferir convidar seu próprio grupo de RPG, acrescente no campo dos comentários e peça-lhes que também preencham este formulário.

Todos os participantes receberão o livro gratuitamente.

Agradeço desde já,

Eliane Bettocchi

Nome:
Idade e sexo:
Escolaridade:
Profissão:
Contato (e-mail, telefone ou endereço para correspondência):
1. Já ouviu falar de RPG (<i>Role-Playing Game</i>)?
2. Já jogou RPG?

3. Joga outros tipos de jogo?

videogame

cardgame

livro-jogo

estratégia

outros:

4. Lê com frequência?

romances

quadrinhos

livros técnicos ou acadêmicos

outros:

5. Marque na coluna da esquerda o que você mais gosta num livro e na coluna da direita, o que você menos gosta:

<input type="checkbox"/> tamanho	<input type="checkbox"/> tamanho
<input type="checkbox"/> capa e contra-capa	<input type="checkbox"/> capa e contra-capa
<input type="checkbox"/> orelhas	<input type="checkbox"/> orelhas
<input type="checkbox"/> encadernação	<input type="checkbox"/> encadernação
<input type="checkbox"/> cor do papel	<input type="checkbox"/> cor do papel
<input type="checkbox"/> textura do papel	<input type="checkbox"/> textura do papel
<input type="checkbox"/> cor das letras	<input type="checkbox"/> cor das letras
<input type="checkbox"/> forma das letras	<input type="checkbox"/> forma das letras
<input type="checkbox"/> tamanho das letras	<input type="checkbox"/> tamanho das letras
<input type="checkbox"/> imagens	<input type="checkbox"/> imagens
<input type="checkbox"/> conteúdo	<input type="checkbox"/> conteúdo
<input type="checkbox"/> outros:	<input type="checkbox"/> outros:

6. A que tipos de programas de TV, filmes e vídeos você assiste?

7. Que tipos de música você ouviu?

Se nunca jogou RPG, não precisa responder às próximas perguntas.

8. Quais RPGs jogou?

9. Costuma jogar que RPGs com que frequência?

10. Já sentiu vontade de criar um suplemento para algum RPG já existente?

Se sim, o que você criou:

regras para:

cenários para:

personagens para:

aventuras-prontas para:

tudo para:

11. Já sentiu vontade de criar seu próprio RPG?

Se sim, o que você criou:

regras

cenários

personagens

aventuras-prontas

tudo

12. Já sentiu vontade de registrar suas aventuras, personagens, etc, de RPG? Se

sim, o que você fez:

textos

imagens

músicas

outros:

13. O que você lê, assiste ou ouve influencia ou serve como referência para criar ou jogar RPGs?

14. O que você cria ou joga de RPG influencia ou serve como referência para outras atividades?

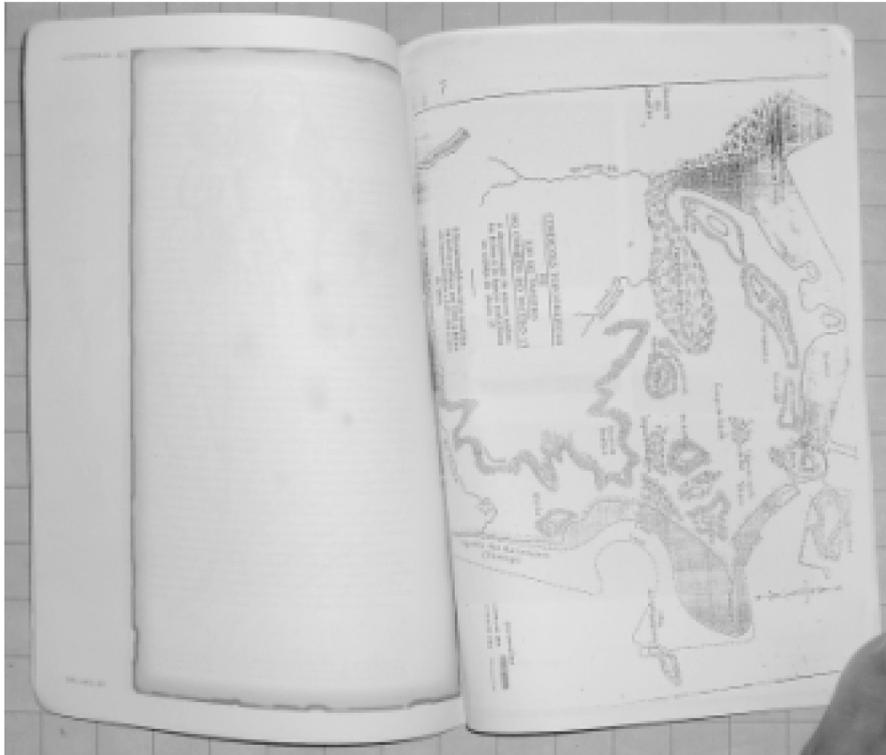
15. Depois que joga um RPG você sente vontade de se aprofundar ou pesquisar sobre o tema da ambientação?

16. Costuma registrar e guardar o que produz de pesquisa ou material para RPG? Tal pesquisa ou material já foi útil para alguma outra atividade? Qual?

Comentários:

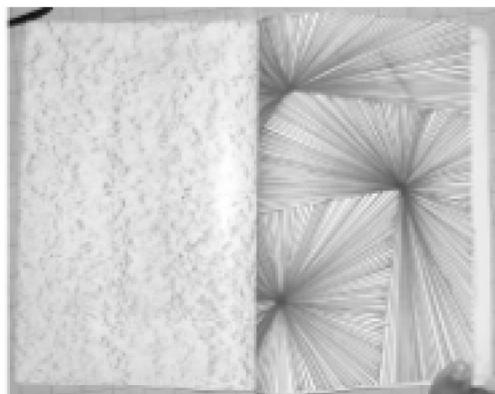
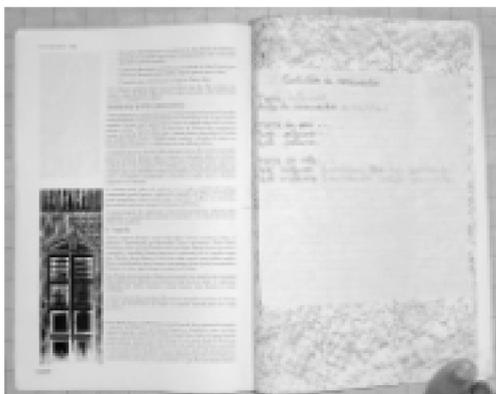
Anexo V

Fotografias das intervenções do pesquisador Carlos Klimick no seu livro *Brasil Barroco*, utilizando o metajogo feito pelo jogador BB.G2.A.



Anexo VI

Fotografias das intervenções do grupo CA.G4 no seu livro *Capitães da Areia*.



Anexo VII

Exemplos de metajogo do jogador BB.G1.A.



Dom Jeromo assim falou
de tão triste que estava
queria levar a carga
o diabo que o desonrou

pois ele nao mais aguentava
e por onde quer que fosse,
logo adiante, alguém estava
a comentar sua triste posse

que enfeite é esse, dotô
de sua testa a brotar
È um galho frondoso
para o chapéu pendurar?

e o povo, maledicente
dizia com um gracejo
lá vai o corno inocente
qual será o seu desejo?

calar a boca do povo
era algo que queria
mandou correr de novo
um moleque que conhecia

Texto em formato TXT entregue em CD-Rom anexo ao livro. Trata-se de um repente feito pela personagem do jogador para satirizar uma personagem do livro, presente no enredo jogado.

vai se danar pra dar o recado
àquele cão que me afronta
pois cometeu ruim pecado
da minha mulé a fez de tonta

com temor ele recebeu
Dom Rodrigo, a mensagem
um calafrio lhe percorreu
e um pensamento, de passagem

"Não sei pro mato corro
ou se saio de viagem
e largo de mão, aquele corno
que fique ele com a pastagem"

"Dom Rodrigo escute bem
com espadas o desafio
de coragem, não fique sem
Tua vida está por um fio"

e o incrível fim deste caso
todos nós já conhecemos
uma amizade que terminô
do que mais nós falaremos?

O bisavô de minha personagem, Antônio, veio da Itália trazendo consigo a imagem de um santa venerada no santuário de Nossa Senhora do Monte Berico. Era Nossa Senhora das Dores. Tão admirado ele ficou com a devoção de todos que ali visitavam que, durante uma noite, adentrou discretamente e subtraiu a santa da igreja.

Este bom ladrão chamava-se Joaquim d'Aires Almeida, da região do Tejo e constantemente viajando de lá e cá em busca de mercadorias e itens exóticos para ser vendido mais caro (ou enganosamente) para a burguesia e mesmo alguns nobres.

Em um dado ano, foge para o Brasil, indo parar no que futuramente seria o estado de Pernambuco. Aí constituiu família e logo parte para os braços de Deus.

Conta-se que a imagem da Virgem verteu pequenas lágrimas quando de sua morte. Isso impressionou muitíssimo seu filho ao filho deste. Podiam passar a fome que fosse, a santa haveria de continuar na casa e ninguém que não os membros da família poderiam tocar-lhe.

Mas um dia veio a desgraça e pobreza apertou por demais o cinto daquela gente. O pai de Antônio vendo a miséria se aproximar, vendeu tudo o que tinha, dividiu pra si e aos seus e mandou que 'cada um se dane pelo mundo, que eu vou ficar a sós com vossa mãe'. Meus irmãos, morreram quase todos.

Quanto à mim, vim cair pra cá das bandas do Rio de Janeiro...

Texto em formato DOC entregue em CD-Rom anexo ao livro. Trata-se de um histórico incompleto da personagem do jogador.

A seguir, fotocópias do material impresso anexo ao livro.

O bisavô de minha personagem, Antônio, veio da Itália trazendo consigo a imagem de uma santa venerada no santuário de Nossa Senhora do Monte Berico. Era Nossa Senhora das Dores. Tão admirado ele ficou com a devoção de todos ali presentes que, durante uma noite, adentrou discretamente e subtraiu a santa da igreja.

Este bom ladrão chamava-se Joaquim d'Aires Almeida, da região do Tejo e constantemente viajando de lá e cá em busca de mercadorias e itens exóticos para serem vendidos mais caros (ou enganosamente) para a burguesia e mesmo alguns nobres.

Em um dado ano foge para o Brasil, indo parar no que futuramente seria o estado de Pernambuco, numa região qualquer do Agreste. Aí constitui família e logo parte para os braços de Deus.

Conta-se que a imagem da Virgem verteu pequenas lágrimas quando de sua morte. Isso impressionou muitíssimo seu filho e ao filho deste. Podiam passar a fome que fosse, a santa haveria de continuar na casa e ninguém que não os membros da família poderiam tocar-lhe.

Mas um dia veio a desgraça e a pobreza apertou por demais o cinto daquela gente. O pai de Antônio, sinhô Benedito, vendo a miséria se aproximar, vendeu tudo o que tinha, dividiu pra si e aos seus e mandou que 'cada um se dane pelo mundo, que eu vou ficar a sós com vossa mãe'. Meus irmãos, perdidos por aí, morreram quase todos.

Quanto à mim, vim cair pra cá das bandas do Rio de Janeiro... do pai herdei a desconfiança de mercadores e 'enganalões' – uma gente esperta que acha que todo mundo pode ser feito de bobo. Pela mãe foi a devoção e respeito à palavra e aos mais necessitados. 'Somos pobres com os pobres', dizia, 'e sempre que possível, ajude-os, Deus vê tudo e a tudo corrige'. Era Maria das Dores por nome, tal e qual à Venerada, numa incrível acaso que só os santos sabem explicar.

E assim, errante pelo mundo, contando apenas vinte e dois anos, meteu-se às escondidas em sujo barco, onde, encontrado, foi preso e encerrado imediatamente de sua saída para a cadeia pública mais próxima.

DAS CONSIDERAÇÕES - Meditações I -

Espaço: a fronteira final. Lembro-me desta frase por conta do filme Star Trek. Afinal trata-se de um filme de ficção científica, onde tripulantes de uma nave espacial viajam entre os mais diversos planetas e realizando as mais incríveis missões. O filme mostra como as distâncias foram encurtadas, não sendo restritas apenas na 'cidade para o mundo', mas sim e também do mundo para o seu mais-adiante. Em consequência o tempo, e o que se faz durante, foi otimizado ao máximo, alcançando seu ápice administrativo, como outrora os gregos faziam quando o instituíram para delimitar as falas de cada participante em suas exposições na *ágora*: uma ampulheta determinava o quanto. Eis aí o tempo como fator social e não como categoria física.

Espaço: a fronteira final. Um último obstáculo. O último recanto inexplorado. Na imaginação dos autores, era isso a única coisa que faltava para preencher a lacuna de conhecimento e visitação. E assim abrir portas para expansão da raça humana e sua constante popularização de toda e qualquer área, com a sua devida exploração para auto-sustentação. O espaço geográfico, e também o cosmográfico, foi conquistado em totalidade. Não há limites para a caminhada dos homens: tudo pode ser alcançado...

Será verdade? Por que aquela fixação apenas no que o corpo presente pode ir e com isso inter-ferir com as mãos, captar aos olhares toda a cena e sentir, sob os próprios pés, novos terrenos (ou mesmo flutuar por eles)? Essa é uma marca da ficção científica: *transportar*, movimentar, ir mais longe, novas vivências onde a *corporeidade & presença* são peças-chaves.

É o triunfo da razão sobre as emoções e pensamentos humanos. Chegou-se tão fundo no universo e pouco avanço teve nas grandes questões sócio-culturais: permanecem as guerras, armas melhores e mais eficientes são desenvolvidas. Tão longe foi apenas para manter a mediocridade competitiva e ególatra...

Como não li todos os livros e textos publicados, deixo aqui a margem para as exceções de praxe.

Da ficção científica para o gênero da fantasia não há tanta preocupação com o *transportador* (aparelho, máquina), mas sim com o *transportado*. A magia figura no lugar da tecnologia e com isso a pessoa em todo o seu ser é melhorado e tendo assim mais condições de superar as limitações: pode voar, movimentar-se mais rápido, respirar debaixo d'água etc. É com a expansão criativa da magia que todas – eu disse todas – as fronteiras são cortadas. Toda e qualquer limitação é facilmente transposta usando-se de algum conhecimento arcano. E mesmo a morte é algo corriqueiro. Para os heróis, ao menos.

Acrescentando um pequeno desvio: ao que me consta, foi AD&D com seus módulos e cenários que compôs bela trama de histórias onde tudo tornou-se efetivamente conhecido e mapeado. Desde os planos de existência (onde além de habitarem as almas de cada ser encontra-se a morada dos deuses), com Planescape[®], até mesmo os confins do universo, com Spelljammer[®]. Dimensões e planos: havia (e há) espaço para tudo.

O risco daí é o *mix* e a possível falta de estética por parte dos jogadores. Afinal, com tamanho intercâmbio, o que impede de surgirem raças mestiças? Nada contra um minotauro-meio-dragão-vampiro que descende de uma raça escravizada de outro planeta fugida para os planos, mas... é estranho, pra não dizer feio!

Nas rodas de amigos, não mais limites para as estórias. Alguém morreu? Tudo bem. Um novo jogo começa com sua alma em outro plano de existência. Quer viajar para outro planeta, tornar-se o maior de todos os navegadores? Também é possível: mar e espaço, respeitando as proporções, são um só...

Não mais extremos e tampouco barreiras intransponíveis.

Retornando: a Morte, isso sim, é a fronteira final. Com tecnologia chega-se de fato onde nenhum homem foi antes, mas mesmo com ela - mais avançada se encontre - mortos não re-tornam à vida (apenas por enquanto?) e tampouco é possível ir visitá-los no além. Sequer constatar se há um 'além'... pena é que de fato não exista magia, senão em caráter simbólico.

E é apenas na ficção/ fantasia onde todo e qualquer espaço pode ser preenchido sem encontrar obstáculos ou pontos finais cerceadores. O autor cria os limites por questões de estilo (ou método?) e joga com seus personagens através deles. Liberdade demais e se perderia o foco e a coerência narrativa. Ou ainda a verossimilhança, um mínimo que seja, para atrair e prender o leitor.

E mesmo ela, a Ceifadora, vem pontuada pelo quê da estética.

- Meditações II -

Boas idéias nos atraem. Trazem conforto, segurança, prazer. Do contrário, só o contrário se obtém. Ainda que o mundo seja colorido e plural, cai-se fatalmente em uma di-alética: um argumento contra outro; uma esgrima entre duas opiniões.

Atração e repulsão; conservação e perda; vida e morte; duradouro e efêmero...

Parece que há esse eterno confronto decadência X permanência, pois ao investir-se ao máximo com a negação da morte (ou ao menos adiantá-la o quanto possível), nega-se outrossim a vida: fica-se preso em uma repressão e todas as ações, conscientes ou não, são calcadas sempre na possibilidade do *nunca-mais*. O *não-agora* domina a cena inteiramente!

E aí, onde mais surge a liberdade de se trabalhar com isso do que nos palcos – digo, mesas – de RPG? Por maior que seja o apego à personagem, ela também há de morrer, sucumbir ante algum destino inexorável, que carrega a todos para o mesmo e indistinto local. Mas ao menos, no RPG, é possível extrair, ainda mais, *lições* bem fortes dela de maneira simbólica – catarse! - e mesmo ritualística, porque não?

Afinal os encontros não são combinados com antecedência e se mantêm com certa frequência? Não se adéquam os jogadores às mesmas regras, estabelecendo assim um *pacto*? Não há papéis interpretados e posturas assumidas?

Penso que é possível furtar características que são tidas primeiramente como religiosas (ou espirituais) e agregá-las aos jogos de interpretação para com essa intenção unir ainda mais o grupo, à maneira dos antigos para ouvir ‘causos’ em torno da fogueira.

- Meditações III -

Ao combinar de antemão o ambiente do jogos, uma forte carga histórico-cultural vem à baila, determinando implicitamente o nível tecnológico e o conhecimento até então produzido. Espera-se que, dadas as circunstâncias mesmas, que ao se jogar no futuro, máquinas cada vez mais automatizadas sejam vulgares. E maior a automação, menor o nível de interferência humana, até a máquina tornar-se *autocéfala*.

Filmes e livros de ficção foram escritos descrevendo as vantagens e desvantagens a respeito de máquinas dotadas de consciência e mesmo senso cultural. O que ressaltado aqui é apenas a questão do *ciúme*, creio, que é o do definir próprio dos humanos contrapondo-se à durabilidade dos dispositivos eletro-mecânicos e tudo o mais.

Afinal máquinas não sofrem ações do tempo em suas memórias - não como os humanos - e tampouco tem elas um ego ou mesmo uma noção clara de eu e eu-com-os-outros (embora haja uma possibilidade remota de programá-la assim). A maior inveja do homem nessa relação é com o fato de que elas permanecerão por aqui mais tempo. Inveja esta ganha mais pela falta de cultura e moral do que qualquer outra coisa. Quantos não foram os grandes pensadores que falaram da chatice de se viver por mais de tanto tempo ou ainda, *ser imortal*? Não ser possível ir para o descanso do túmulo e ali repousar eternamente é algo, isto sim, assustador! O consumismo e a ideologia dominante é que, indiretamente, moldam os pensamentos para caminhos diversos.

Engraçado é que não surge muito material de ficção sobre a mesma realidade, mas ao invés de uma tecnologia hiper-avançada, animais dotados de senso existencial e consciência... isto é, há algo produzido nesse sentido?

E aí me detenho, imaginando que se não há é por compartilharmos muitas coisas com os animais: simplesmente surgidos no mundo sem nenhum propósito aparente e não sendo possível traçar as origens de um criador... um demiurgo. Parece que há uma indicação sutil, à guisa de humanidade projetada, onde os animais são mais amigos do que robôs ou supercomputadores.

O interessante é que pode-se chegar em uma programação infalível, calcada em bancos de dados comportamentais, e assim emular uma subjetividade para seres artificiais, ao passo que nos adestramentos, criaturas sempre agirão instintivamente dando margem para agressividade e violência gratuita (vide exemplo as notícias de jornais, com cães atacando crianças e seus próprios donos).

- Meditações IV -

Hércules joga como Antônio no ano de 1640 de nosso planeta Terra, no país Brasil. Período literário e cultural chamado de Barroco. Hércules é Antonio, um músico de quinta e encenqueiro de primeira. Antônio é uma personagem. Hércules a alimenta com parte de suas experiências, donde é possível encontrar soluções reais para problemas reais, dito, neste contexto, verossímeis; plausíveis. Hércules também já foi Dyab, um clérigo e feiticeiro, oriundo de um continente *inspirado* na cultura árabe, em um mundo que se *baseia* no real, mas com criaturas retiradas dos mitos e lendas. Quando não inventadas.

Há em comum a mesma mente que os imagina, a mesma mente que povoa e é povoada pelas falas e gestos de outrem. Em torno de uma mesa e uma estória, o tempo é dilatado para melhor ou pior dependendo das ações e descrições do narrador e condutor do jogo. A sensação de que em apenas algumas horas um mês correu, e com ele vários eventos, é no mínimo enriquecedora de vivências: onde mais se experimentam várias situações de confrontos, físicos ou intelectuais, em um curto espaço de tempo? Só mesmo nos jogos e em especial o RPG.

Dyab e Antônio são personagens, facetas de uma personalidade que, pelos fatos e normas sociais, somadas as limitações físicas, tanto do interpretante quanto do mundo que o rodeia, é privada mais e mais de sentir a boca cheia com o gosto do fantástico ou do maravilhoso.

A banalização toma conta mais e mais do Ser, o esmagando. Para não ficar totalmente pressionado, buscam-se fugas aqui e ali, entorpecendo a consciência e nublando-a para uma melhor aceitação da vida: comida, drogas, livros, sexo, enfim. Em tudo isso há o forte apelo sensorial e estímulo à imaginação. De todos os sentidos, é o olhar o mais trabalhado pelo marketing e demais *media*: vive-se na sociedade do espetáculo e do voyeurismo. Olhar esse, claro, que procuram 'passivizá-lo' e torná-lo o mais livre possível de crítica e digestão complicada. Mais ou menos como uma pílula...

Neste jogo em particular, nosso, o qual figuro como Antônio, sei que não sou mero espectador de uma realidade. Mais seja uma mentira - e bem contada, por sinal - levo muito a sério as ações de minha personagem. Objetivos são traçados com o correr da aventura e sua assimilação. Ganchos me são oferecidos e posso escolhê-los ou não. Bem melhor que, assentado numa poltrona, me valha de um controle remoto para interferir com o meio, onde o ápice de minha decisão e protesto seja desligar o aparelho.

Eis aí, esse brincar-com-a-realidade, o grande triunfo da imaginação e no como ela auxilia, qual fetiche, seus detentores. Especialmente as crianças se devidamente orientadas.

A imaginação, por maiores sejam suas asas e nitidez, será sempre de-limitada de acordo com a ambientação proposta. Importante é ressaltar que não se trata de tolhimento, mas apenas de coerência. Não há porque imaginar um dragão se não for condizente com o cenário.

O fantasiar mesmo... este elemento que esvai-se como o ar puro e é resgatado tão somente por interesses mercadológicos!

Felizmente há boas pessoas no mundo. E inteligentes também.

Surpreso fiquei ao constatar o galardão dos com quem jogo. Mestres em amplos sentidos da palavra. Fanfarrão como sou, gostaria de espalhar minha alegria para todos, uma espécie de *evangelização*: espalhar a boa nova! Há um estudo sério. Há uma produção nacional, com elementos nossos, de RPG.

Os autores ao lançarem o livro RPG-Barroco, e antes disso o Desafio dos Bandeirantes, deixaram de ser meros consumidores (e isso em uma relação centro-periferia) e se expuseram como criadores, re-afirmando a identidade regional. Mais ainda, imagino que foram os primeiros do mundo ao comporem uma ambientação de inserção histórica. A primeira vez onde o foco da narração deixa de ser em algum mundo imaginado, e com isso a dois passos distantes dos jogadores, para tornar-se mais próximo e factual em nosso próprio contexto: o planeta é a Terra, o país é o Brasil e o idioma é o PORTUGUÊS. Depois da feijoada e da caipirinha, esse jogo/livro foi uma das melhores invenções brasileiras.

Apenas um único detalhe me preocupa – e talvez aqui eu siga meu arquétipo hermético – a linguagem utilizada no livro é assaz acadêmica. E o jogador comum? Como fica ele ao se deparar com conceitos difíceis de serem assimilados?

Outras importâncias vieram junto. E com elas a admiração, também. Jogando aprendi termos e, querendo ou não, elementos históricos. Se for possível passar este sentimento e preocupações para outros mestres, fazendo cada um deles um possível educador... quanta riqueza cultural não seria espalhada? E na medida do crescimento, eventos cada vez mais culturais: o hobby elevado a algum status aceite e visto com olhares mais agradáveis pela sociedade, como uma espécie de 'literatura-interativa'. E não apenas as letras podem ganhar algo quando se verificar a evolução do RPG, mas também o teatro, a psicologia.

Rio de Janeiro, quarta-feira, 21 de novembro de 2007
H.X.F.

Anexo VIII

A seguir, fotocópias do material impresso anexo ao livro do jogador BB.G1.B e versão impressa do seu metajogo extraído do blog.

Salvador, 1670.

1.

Meu nome é Fernando de Sá Correia. Meu pai era um respeitado comerciante que realizava o comércio dos mais diversos produtos com a Coroa. Ele é português de nascença, assim como eu, porém praticamente vivi toda a minha vida nesta Colônia. Minha família sempre foi ligada ao comércio, dos mais diversos produtos, principalmente arte Sacra. Foi um negócio que começou com meu avô Bartholomeu, que era um grande amigo da sorte e esta sempre estava ao seu lado sorrindo e proporcionando grandes negócios com a Coroa, o que permitiu nossa família acumular bela fortuna. Esta proximidade com as artes levou meu interesse por estas desde cedo, fato este que deixava meu avô e meu pai bastante orgulhosos. Meu pai veio para o Brasil quando eu tinha apenas 4 anos e por recomendação do meu avô comecei a estudar arte com os principais mestres portugueses aqui no Brasil, dessa forma tive contato com as escolas clássicas e todos os ofícios e técnicas ligadas à arte. Desenvolver essa técnica iria levar a minha penúria, como vocês irão conhecer mais a frente neste diário que serve para passar meu tempo aqui neste lugar claustrofóbico. Bem, nossa família teve um longo período de bem aventurança que nos proporcionou muita riqueza e status nessa nova terra.

Porém, assim como a maré vira, a sorte parece não ter gostado muito da colônia e nos abandonou. Por uma série de tragédias, naufrágios e principalmente interferências de comerciantes invejosos, as mais diversas desgraças levaram o negócio de nossa estimada família a uma terrível penúria... Nossa família que outrora era convidada para as mais ricas festas, jantares na casa das mais ilustres famílias e personalidades de Salvador, era relegada nesse momento ao desprezo e o limbo! Assistir minha família e meu pai nessa situação me entristecia por completo! Dado ao trabalho dobrado que meu pai passou a realizar para ver se reerguia nosso negócio ele

acabou adoecendo e ficou acamado para se cuidar. Eu sendo seu único filho varão assumi os negócios.

Desde cedo, eu um homem das artes, me vi atrapalhado com a administração de nosso comércio em especial um comércio que andava em déficit. Dessa forma, tentado pelos mais vis pensamentos acabei sucumbindo! Passei a falsificar as obras de arte e os mais diversos objetos que antes trazíamos de Portugal e que tanto agradavam os Senhores de Engenho. E antes que você me condene por tal fato de duvidosa moral, lembre-se que muitas vezes podemos ir além do que é considerado o correto para salvar as pessoas pelo qual temos um nobre afeto! Pensando desta maneira dei prosseguimento ao meu plano!

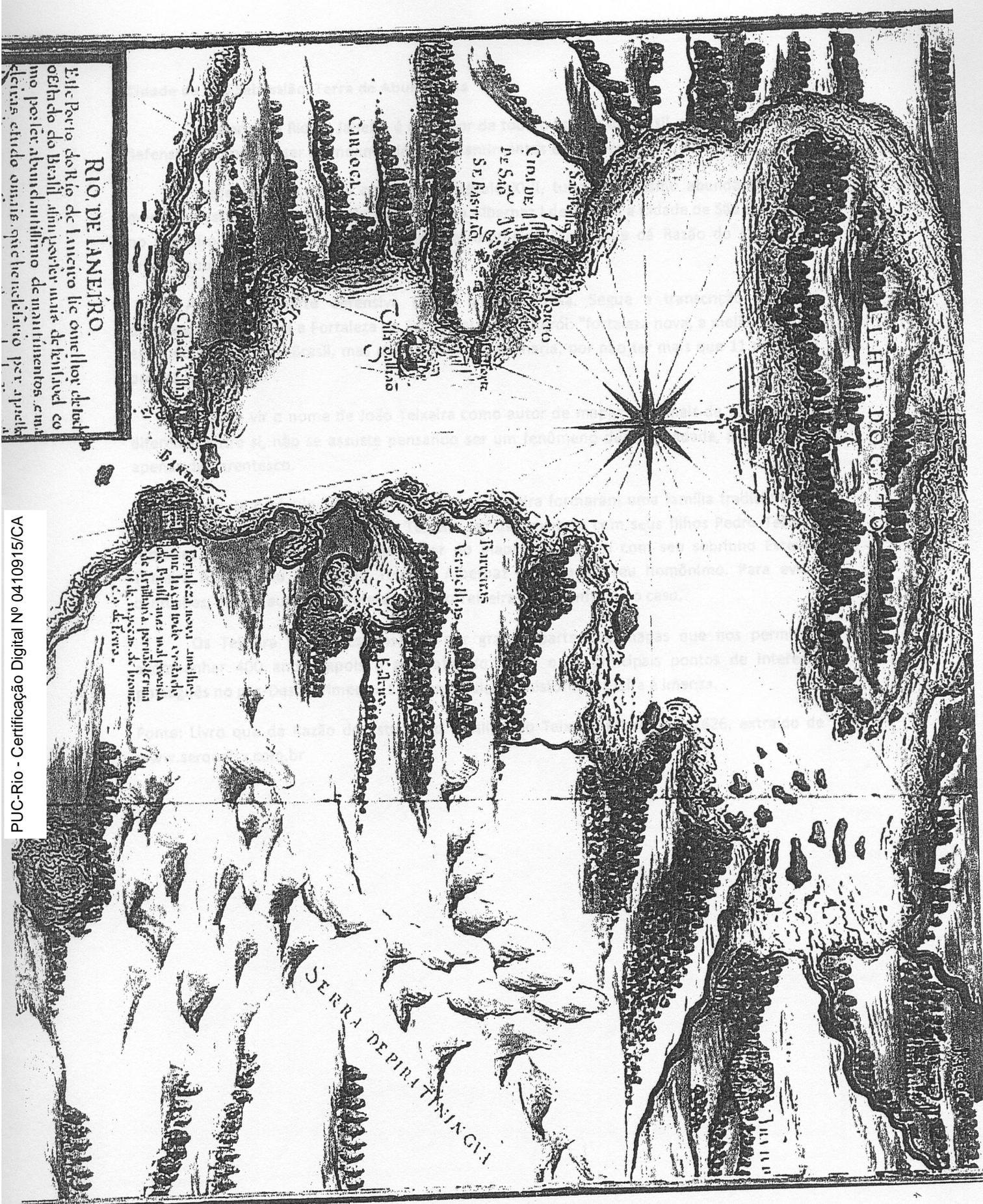
As produtos falsificados tiveram uma boa saída e dessa forma os lucros começaram a aumentar e nosso comércio voltava a se equilibrar. Nossa família voltava a ser valorizada dentro da sociedade colonial e até mesmo a saúde do meu pai vinha melhorando! No fundo eu também tinha uma grande satisfação pessoal, era como se estivesse realizando uma vingança... A arte própria, a arte criativa...há um bom tempo não era valorizada em Portugal e muito menos aqui... o valorizado era a reprodução de modelos estrangeiros.. coisa do qual sempre fui contra! Então, quando eu realizava uma cópia da cópia que o "fino" da sociedade tanto tinha interesse, era como se lavasse minha alma frente a essa situação que nunca concordei!

Porém, muitas vezes o destino sopra sobre nós o vento da desgraça e minha atividade obscura veio a ser descoberta e um grande escândalo se abateu sobre nossa família e fui acusado de lesar inúmeros senhores de engenho e os cofres da Coroa!

Fui condenado, minha família foi multada e nosso contrato de comércio rompido. Escrevi, aqui mesmo nessa cela, inúmeras cartas para o meu pai, cartas estas ao qual ele não sequer chegou a responder. Nunca saberei se tomado de vergonha pelo que eu fiz, ou devido ao agravamento de sua saúde... que levou a morte meu amado pai.

Os senhores não tem idéia do que senti quando o carcereiro veio me dar essa notícia com um vil sorriso nos lábios! E eu aqui preso neste funesto calabouço da morte sem poder fazer nada! Somente aquele que passou uma noite nas prisões coloniais sabe que o Inferno tão apregoado pelos Jesuítas está mais próximo do que eles imaginam!

(continua)



RIO DE JANEIRO.
 Este Porto do Rio de Janeiro he o melhor de todo o Estado do Brasil. A sua portada mais de honra e de oporto, e de mantimentos de guerra e de outras coisas que he necessario para a guerra.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410915/CA

* Livro que dá Razão ao Estado do Brasil, João Teixeira Albernaz I, 1626

Cidade de São Sebastião, Terra de Abundância

Este porto do Rio de Janeiro é o melhor de todo o Estado do Brasil, assim por ser mais defensável como por ser abundantíssimo de mantimentos e madeiras... (J.T. Albernaz)

Parece que nas terras cariocas, no século XVII, tudo era mesmo abundância. Pelo menos foi assim que o cartógrafo João Teixeira Albernaz I descreveu a Cidade de São Sebastião no primeiro Atlas sobre a colônia brasileira, intitulado "Livro que dá Razão do Estado do Brasil", publicado em 1626.

Apenas na parte defensiva faltava alguma coisa. Segue a transcrição de uma observação dele sobre a Fortaleza de Santa Cruz, em Niterói: "fortaleza nova, a melhor que há em todo o Estado do Brasil, mas mal provida de artilharia, por não ter mais que 11 peças de bronze e 9 de ferro".

Se você vir o nome de João Teixeira como autor de mapas com mais de 100 anos de diferença entre si, não se assuste pensando ser um fenômeno de longevidade, pois trata-se apenas de parentesco.

Durante o século 17 e início do 18, os Teixeira formaram uma família tradicional de cartógrafos, que começou com Luís Teixeira, se desenvolveu com seus filhos Pedro Teixeira Albernaz e João Teixeira Albernaz (autor do mapa), continuou com seu sobrinho Estevão Teixeira e terminou com João Teixeira Albernaz II, neto do seu homônimo. Para evitar confusões, alguns autores se referem a João Teixeira I e II, conforme o caso.

Os Teixeira foram responsáveis por grande parte dos mapas que nos permitem acompanhar 400 anos depois a geografia do Brasil e os principais pontos de interesse português no pós-Descobrimento. Sua contribuição à história brasileira é imensa.

Fonte: Livro que dá Razão do Estado do Brasil, João Teixeira Albernaz I, 1626, extraído de www.serqueira.com.br

A LENDA DA PEDRA DA CRUZ

Este documento foi um dos primeiros a mostrar a expansão do povoamento da cidade às margens da Baía de Guanabara. E foi nessa orla que aconteceu a nossa história de hoje, resgatando a origem de um local que está quase esquecido dos cariocas.

Você já ouvir falar do Engenho da Pedra? Era uma enorme fazenda que abrangia os atuais bairros de Olaria, Ramos, Bonsucesso e parte de Manguinhos, ocupando a maior faixa do Mar de Inhaúma, entre o porto de Maria Angu (Ramos) e a Ponta do Caju. O engenho era favorecido pelos rios Faria e Timbó para navegação e irrigação das lavouras.

O nome "da Pedra" refere-se a uma certa rocha no mar (uma laje), indicada por João Teixeira Albernaz no mapa acima e que era utilizada como referência à localização do engenho. Essa pedra existe ainda hoje, no canal entre o litoral de Ramos e a Ilha do Governador.

Geração após geração, desde meados do século 17, os pescadores da região vêm repassando a lenda da laje, que também ficou conhecida como "Pedra da Cruz". Eles contam que nela havia uma cruz de ferro de um metro de altura, colocada pelos pescadores como marco de um naufrágio que aconteceu no regresso de um casamento realizado na Igreja da Penha.

Um temporal surpreendeu os navegantes nesse terrível canal marítimo. A preamar havia ocultado algumas pedras, submergindo-as, e o barco foi de encontro a elas, afundando. Morreram os noivos e os convidados, salvando-se somente um remador, que narrou a tragédia.

Em 1638, as terras do Engenho da Pedra foram designadas como fazenda e abrigavam também uma capela dedicada a Santo Antônio. Da antiga casa-sede restam algumas ruínas, que foram ocupadas pela Favela da Igrejinha, na elevação onde está a Igreja de N. Sr.^a da Conceição de Ramos.

Notas

- 1) o círculo vermelho no mapa acima indica a Pedra da Cruz
- 2) mapa aquarelado, com toques a ouro, sobre papel encorpado - 25x37 cm - in Livro de Toda a Costa da Provincia de Santa Cruz, 1666 - Aparência do Rio de Janeiro, João Teixeira Albernaz - 1666



QUANDO O PÃO DE AÇÚCAR ERA UMA ILHA

Este é um dos primeiros mapas a mostrar detalhes da cidade do Rio de Janeiro, suas igrejas e fortificações. Várias características geográficas estão representadas de modo curioso, o que se deve tanto à imprecisão do conhecimento geográfico (por exemplo, a Baía de Guanabara alongada, como se fosse um rio) como à topografia, que há 400 anos era bem diferente da atual.

Repare na área em torno do Pão de Açúcar: não existiam a Praia Vermelha nem o terreno da Praça General Tibúrcio, que estavam cobertos pelo mar. O Oceano Atlântico comunicava-se diretamente com as praias da Saudade e de Botafogo. O Morro da Urca, o Pão de Açúcar e o Cara-de-Cão formavam um conjunto rochoso separado do continente - a Ilha da Trindade. Somente em 1697 é que se fez o aterro que ligou a ilha ao continente.

Mais que uma curiosidade, a descoberta deste fato solucionou um problema que intrigava os pesquisadores: porque Estácio de Sá teria escolhido um local tão vulnerável para se fixar e fundar a cidade? Agora sabe-se que o português estava certo: separado do continente, o conjunto do Morro Cara-de-Cão dificultava o ataque dos tamoios e dos franceses por terra. Não era mesmo tão devassado como se pensava, ora pois!

- RIO GENERO, 1624 - Ilustração de Reysboeck no livro *Imagens do Brasil Colonial*, de Nelson Goulart Reis.

Fonte: www.celsocerqueira.com.br

"Primeira Carta Portuguesa da Baía do Rio de Janeiro e da Cidade de São Sebastião"

O nome do mapa já anuncia sua relevância: "Primeira Carta Portuguesa da Baía do Rio de Janeiro e da Cidade de São Sebastião". É o primeiro mapa português da Baía de Guanabara, portanto um documento único e importantíssimo.

Foi feito em 1578 (ou 1573), pelo cartógrafo real Luís Teixeira. Esse Luís foi o pioneiro da tradição cartográfica de três gerações que registraram os descobrimentos portugueses.

Um grande destaque do mapa é a belíssima Rosa-dos-Ventos que era uma de suas marcas pessoais nas cartas portolanos. A flor-de-lis junto dela indica a direção do vento Tramontana (Norte). Os tons dourados foram obtidos utilizando-se tinta de ouro em pó!

Algumas indicações são reveladoras. Repare na "Aldea de São Martinho"; foi a área designada ao índio Araribóia - batizado de Martim Afonso de Souza - para acomodar sua tribo e ajudar na defesa cidade. Virou Aldea do Martinho (corruptela) e deu origem ao bairro de São Cristóvão.

Há também a primeira referência cartográfica à Maricá, no litoral norte do estado: logo após Piratininga, encontram-se marcadas as ilhas "demaricahaa", antes da "terra q vai do cabo frio". A Ilha das Cobras ainda ostenta seu nome original - Ilha da Madeira. Ao lado do Pão de Açúcar, a indicação: terra que vai para São Vicente.

Alguns autores relacionam este mapa com as ilustrações do texto de A Utopia (1516), de Thomas Morus, e enxergam nele indícios de que a imagem da Baía de Guanabara sucedeu a visão de Paraíso Terrestre medieval.

Fonte: *Baía do Rio de Janeiro, in "Roteiros de todos os Sinais, Conhecimentos, Fundos, Baixos, Alturas que Há na Costa do Brasil" 1573-1578 - Luís Teixeira

Brasil Barroco

Publique seu material.

Arquivos para 'Cenário' Categoria

Relação dos Capitães-Governadores que a cidade teve no Século XVII

novembro 21, 2007

1598-1602 - Francisco de Mendonça e Vasconcelos
1602-1608 - Martim Correa de Sá (1º governo)
1608-1613 - Afonso de Albuquerque
1614-1618 - Constantino Menelau
1618-1620 - Rui Vaz Pinto
1620-1623 - Francisco Fajardo
1623-1632 - Martim Correa de Sá (2º governo)
1632-1633 - Duarte Correa Vasqueanes (1º governo)
1633-1637 - Rodrigo de Miranda Henriques
1639-1643 - Salvador Correa de Sá e Benevides (1º governo)
1643-1644 - Luís Barbalho Bezerra
1644-1645 - Francisco de Souto Maior
1645-1648 - Duarte Correa Vasqueanes (2º governo)
1648 - Salvador Correa de Sá e Benevides (2º governo)
1648 - D. Luís de Almeida Portugal (1º governo)
1649-1651 - Sebastião de Brito Pereira
1651 - Antonio Galvão
1652-1657 - D. Luís de Almeida Portugal (2º governo)
1657-1660 - Tomé Correa de Alvarenga
1660-1661 - Salvador Correa de Sá e Benevides (3º governo)
1661-1662 - Agostinho Barbalho Bezerra
1662-1666 - Pedro de Melo
1666-1669 - D. Pedro Mascarenhas
1669-1674 - João da Silva e Sousa
1675-1679 - Matias da Cunha
1679-1680 - D. Manuel Lôbo Duarte Teixeira Chaves
1680-1681 - João Tavares Roldão
1681-1682 - Pedro Gomes
1682-1686 - Duarte Teixeira Chaves
1686-1689 - João Furtado Mendonça
1689 - D. Francisco Naper de Lancastre
1690-1693 - Luís César de Meneses
1693-1694 - Antônio Pais de Sande
1694-1695 - André Cussaco
1695-1697 - Sebastião de Castro Caldas
1697-1702 - Artur de Sá e Meneses

Enviado em [Cenário](#) | [Nenhum comentário](#) »

Evolução política da cidade do Rio de Janeiro

novembro 21, 2007

De 1565 a 1763 - Rio de Janeiro, simples cidade do litoral sudeste do Brasil.

De 1763 a 1808 - Rio de Janeiro, capital da Colônia e sede do Vice-Reino do Brasil

De 1808 a 1821 - Rio de Janeiro, capital da Colônia e sede do Governo Português.

De 1822 a 1831 - Rio de Janeiro, capital do Primeiro Reinado.

De 1831 a 1840 - Rio de Janeiro, sede da Regência. Em 1834 surge o Município da Corte ou Neutro.

De 1840 a 1889 - Rio de Janeiro, capital do Segundo Reinado.

De 1889 a 1960 - Rio de Janeiro, capital da República. Em 1891 transformou-se em Distrito Federal.

De 1960 a 1975 - Rio de Janeiro, capital do Estado da Guanabara.

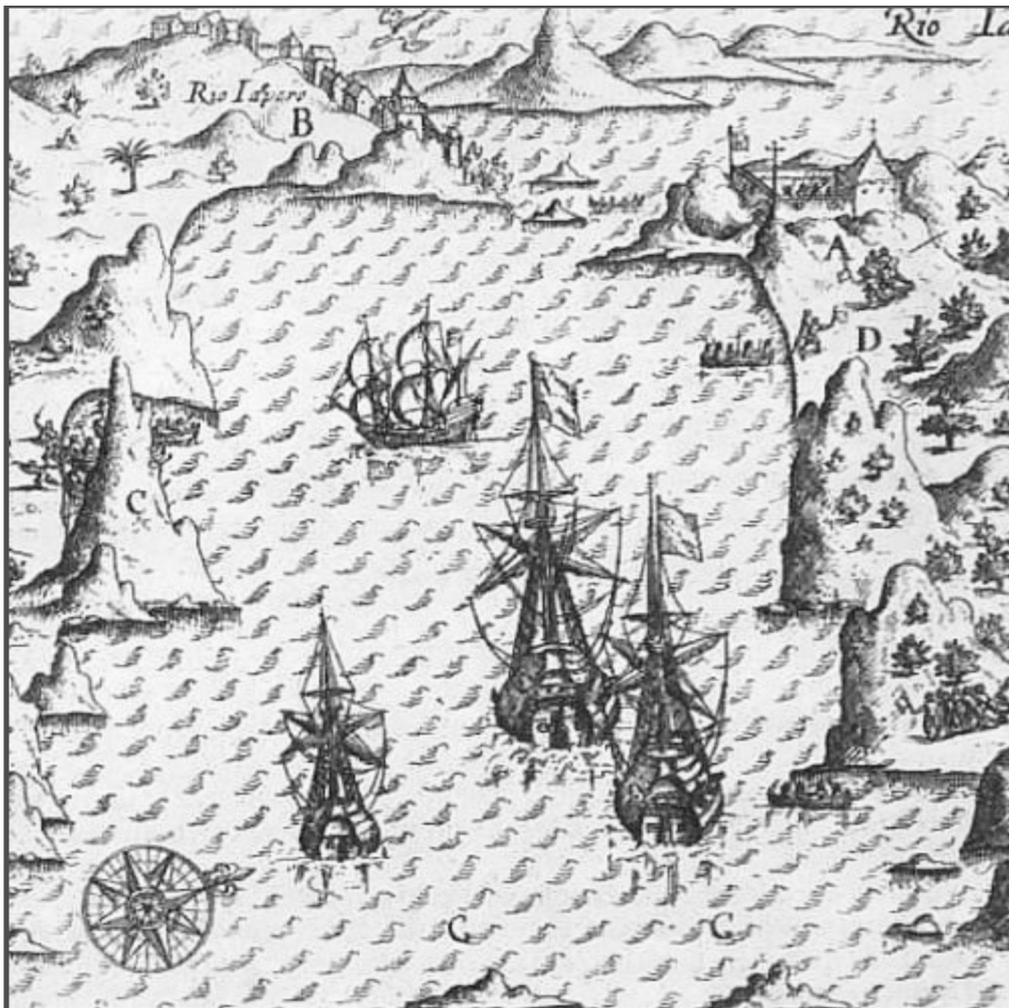
De 1975 em diante - Rio de Janeiro, capital do novo Estado do Rio de Janeiro. Transforma-se o Estado da Guanabara em Município do Rio de Janeiro, com a fusão do antigo Estado do Rio de Janeiro com o Estado da Guanabara.

*** A delimitação do atual Município do Rio de Janeiro foi feita em 1834, pelo Ato Adicional, quando se criou o Município da Corte, vulgarmente chamado de Neutro. ***

Enviado em [Cenário](#) | [Nenhum comentário](#) »

Um Corsário Holandês no Rio

novembro 21, 2007



Olivier Van Noort foi um corsário holandês. Ele foi o primeiro da sua nacionalidade a circunavegar a Terra.

Sua frota partiu de Roterdã a 13 de Setembro de 1598, e após escala em Plymouth, na costa da Inglaterra, e na Ilha do Príncipe, na costa da África, onde perdeu alguns homens em combate com os portugueses, assomou à barra da baía de Guanabara, na Capitania do Rio de Janeiro, sendo novamente repellido pelos portugueses. Esta batalha que esta ilustrada no mapa acima, feita pelo próprio corsário, mostra o combate. Este combate foi vencido pelos portugueses graças à Fortaleza de Santa Cruz (apesar de não ser tão bem armada assim...), na entrada da Baía de Guanabara.

Após conflitos nos mais diversos lugares do mundo, ele retornou a Roterdã, a 26 de agosto de 1601, com a sua última embarcação, tripulada por apenas 45 sobreviventes. Ele publicou a narrativa da sua viagem com o título “Beschrijving van de moeyelyke reis rondom de werlbaar de globe, door Olivier van Noort, waarin zyne vreem de lotgevallen in voorkomen” (Amsterdã, 1612).

P.S: Alguns historiadores creditam a Van Noort a descoberta da Antártida, que oficialmente só foi descoberta pelo comandante russo Thaddeus Bellingshausen em 1819.

Enviado em [Cenário](#) | [Nenhum comentário](#) »

Mapas do Rio Antigo - Um Rio chamado Janeiro

novembro 20, 2007



Mapa publicado em 1630 na “Accuratissima Brasili tabula”, de Hendrik Hondius, que foi um artista da Escola Holandesa de pintura.

Nesta época acreditava-se que a Baía de Guanabara era a foz de um rio chamado Janeiro, que nascia nas longínquas terras do Triângulo Mineiro. Por essa crença, além de estarem em janeiro, que os portugueses assim denominaram a cidade.

Era tradição da cartografia desta época, representar o Norte voltado para a direita. Hoje o norte é sempre representado para cima.

Enviado em [Cenário](#) | [Nenhum comentário](#) »

Animação sobre a ocupação do Rio de Janeiro

setembro 18, 2007

Enviada pelo Claudio.

Anexo IX

A seguir, fotocópias do metajogo impresso anexo ao livro do jogador BB.G2.A.

*Suplementos = Residência em Portugal
em 1814
Dout. José António*

PERSONAGEM DE RPG.

D. Henrique de Tovar, terceiro filho do conde de Oeiras, D. Henrique, Gentil-homem, letrado, não recebeu nem título nem parte do quinhão hereditário de seus pais, devido à lei da primogenitura.

No entanto seu pai legou-lhe, em testamento, alguns milhares de cruzados e com este pequeno capital associou-se aos seus familiares para aumenatr os negócios de família.

Por não ser o primogênito e por não ter vocação para o militarismo, religião ou agricultura, está livre para fazer o que bem quiser e revelar a sua vocação natural para administrador e comerciante.

Assim, junto com seu pequeno numerário e mais algum dinheiro lhe emprestado pelos irmãos mais velhos parte para Índia onde se encarrega de comerciar especiarias.

O seu tino comercial se revela e assim aumenta em muito o capital familiar.

Nessa sua estada em Goa conhece o padre Francisco da Santíssima Trindade, carmelita de maus modos, encontraram-se por acaso em uma taverna de porto, D. Henrique descansando tomando um vinho do porto após uma negociação estafante e pe. Francisco voltando do quarto de uma das raparigas da taverna, local que freqüentava mais que os púlpitos.

Surge uma amizade e logo após uma confissão. D. Henrique em seus dezenove anos, nunca manifestou interesses por mulheres, mas aos homens sentia-se "atraído para o pecado" segundo suas próprias palavras.

Ao ouvir o relato, pe. Francisco sorri e lhe diz: "Filho, só existem, na realidade, dois pecados e o segundo é a consequência do primeiro. Um é querer aparentar o que não se é; o segundo é tomar para si o que pertence a outrem. Devemos tratar todos os seres filhos de Deus com dignidade, sejam brancos, asiáticos ou negros. Em minhas andanças pelo mundo, que não são poucas, descobri, ao contrário do que fala a nossa sociedade, que a hipocrisia, a desonestidade, a bestialidade, bem como a honra, a moral e o caráter se encontram em qualquer raça ou credo. Assim, viva a sua vida e deixe a dos outros. Boa mesa, boa cama e bom caráter é tudo que importa, claro que regados a bom vinho."

Estas palavras ficaram marcadas na mente de D. Henrique para sempre.

Por coincidência o padre e o fidalgo embarcam juntos para Angola, onde pe. Francisco seguiria para o Rio de Janeiro como prior do convento do Carmo e D. Henrique veria uma partida de escravos.

Durante a viagem firmaram a amizade. No porto de Luanda ao receber a sua partida, D. Henrique conhece N'Golo. Filho de um nobre da corte do Manigongo D. Afonso III (?).

Vendido por seu pai como escravo por ser encontrado nba cama com outro homem. Seu parceiro foi morto como manda a lei da corte, mas o pai conseguiu que ao invés de matar seu filho este fosse vendido. Educado por jesuítas, falava português e tinha conhecimentos de matemática, seria um ótimo administrador de uma casa fidalga no Rio.

Apaixonaram-se de pronto. Pe. Francisco dá-lhe a idéia de comprá-lo para uso próprio e depois alforriá-lo, o que foi feito.

No Rio D. Henrique chega na gestão de D. João da Silva e Souza. Investe em um ~~engenho~~ ^{Fazenda} de açúcar na freguesia do Irajá e em uma armação de baleias em Magé (?).

N'Golo, cujo ~~nem cristão~~ ^{D. Henrique} era Martim, administra o engenho. Por influência de pe. Francisco, ~~entra~~ ^{entra} para o Ordem Terceira de Na. Sra. da. (?) chegando logo ao cargo de ~~vendedor~~ ^{Calódo}. Sua honestidade e tino comercial aumentam o capital da ordem.

Casa-se com D. Ana de Mariz, viúva rica que se sente mal amada, e desconfia de seu envolvimento amoroso com Martim. Dá várias queixas à inquisição, mas sempre que os processos chegam ao pe. Francisco são arquivados.

Os três juntos têm uma força incrível pela sua honestidade. Martim como quimbanda, conhece algumas artes de feitiçaria.

D. Henrique tem apenas um objetivo atualmente; conseguir um título.

ADARUTO

www.petrobras.com.br/normas-br/indicadores



Anexo X

A seguir, fotocópias do metajogo impresso anexo ao livro do jogador BB.G3.A.

BENEDITO

Em 1623, o jovem fidalgo Eleutério de Castro, saído da Bahia de Todos os Santos, se estabelece no Rio de Janeiro. Perseguido por suas idéias abolicionistas, se sentiu forçado a sair da capital e rumar para a Cidade de São Sebastião, onde logo iniciou sua produção de cana-de-açúcar. Casado com Maria Isabel de Magalhães, com quem tivera um único herdeiro legítimo, mantinha constantes relações com sua criada, uma negra muitíssimo bonita chamada Tereza. Dessa relação, por volta do ano de 1650, nasceria Benedito.

Desde pequeno, Benedito era muito querido pelo pai. Como o primeiro filho de Eleutério, sete anos mais velho, fora convocado pelas forças militares da capital, Benedito acabou recebendo do pai toda a atenção que poderia ter. Aprendeu a ler e escrever com Eleutério, além de muito ouvir sobre as idéias abolicionistas do pai, pelas quais acabou sendo influenciado.

Durante as ausências do Eleutério, Maria Isabel cobria Benedito com maus tratos, fazendo-o trabalhar como criado. Nessas ocasiões, o menino acabava se juntando a seus primos na senzala. Ali aprendia o jogo da capoeira e as malandragens dos negros. Frequentemente, roubava comida e até alguns pertences da casa para os escravos. Esses escravos trabalhavam nos engenhos de cana, juntamente com alguns criados. Eleutério alforriava os seus melhores escravos como prêmio pelo bom desempenho, o que os mantinha fiéis a ele mesmo após a liberdade. Dessa forma, continuavam trabalhando nas suas terras quando libertos. Alguns conquistavam, à custa de muito trabalho e dedicação, um espaço nas terras onde podiam plantar para consumo próprio, em uma espécie de agricultura de subsistência.

Desenvolveu talentos em carpintaria, consertando portas, janelas e até fabricando pequenos objetos de madeira. Percebendo sua aproximação com os cultos afro-brasileiros, Maria Isabel sugeriu a Eleutério que Benedito fosse ter aulas com os entalhadores que na época trabalhavam na construção de igrejas. Assim, aos catorze anos, Benedito iniciou seus aprendizados em escultura com Frei Domingos da Conceição, que trabalhava na construção da igreja do Mosteiro de São Bento. Desde então, Benedito atua como entalhador na construção dessa igreja.

Benedito é adepto do Calundu – filho de Ogum com lança. Vive preocupado com a situação de seu pai, que é influenciado por Maria Isabel. Teme que ela possa levá-lo à ruína por interesses próprios.

Benedito é bastante astuto. Mas também é ousado ao seu jeito - bom em dissimulações e profundo observador. Possui talentos em escultura e trabalhos em madeira. Joga capoeira. Em uma situação de risco, geralmente opta por uma solução eficaz e discreta. Mas também não teme o combate.

Ultimamente, Benedito tem exercitado suas habilidades de combate. Por força das necessidades, vem se aprimorando nesse sentido.

Anexo XI

A seguir, fotocópias do metajogo impresso anexo ao livro da jogadora BB.G3.C.

Rio de Janeiro, algum dia em 1670,

Depois de incontáveis horas e dias e meses (talvez), poder segurar esta pena me traz finalmente a certeza de que ainda existo. Sobre os dias de viagem decreveria - se tivesse tal talento - como Dante o fez sobre seu inferno. Todas aqueles relatos, os quais Mme. Ninom me assegurou ter recebido de alguma de suas protegidas, misturados ao nosso afastamento da vida na corte, causam-me mais náuseas que todos esses dias de viagem.

Confesso, no entanto, que no último dia da viagem, nas últimas horas antes de aportarmos, enquanto observava aquela baía, deparei-me com sentimentos... inomeáveis. De repente o Inferno de Dante transformou-se no paraíso terrestre de Joaquim Del Fiore, seria possível? Quanta cor existe nesta paisagem. O céu aqui é muito mais azul, foi minha primeira impressão. Quantas possibilidades para tudo. Tudo aqui é novo e possível, não existe a possibilidade do terror. De longe, ao vermos essa terra, ela nos parece perfeita. Devaneios.

Uma vez atracados, a fábula transforma-se em suspense. Uma multidão de homens e de odores. Essa cidade está muito mais longe de Paris do que podia imaginar. Considerarei meu pequeno negócio um serviço em favor... em favor... de Del Fiore.

Nunca imaginei ser capaz de escrever isso, mas tenho medo.

Rio de Janeiro, outro dia em 1670

Foi um angolano, Mondo Antunes, quem conseguiu estas folhas de papel de trapo (acredito). Lembro-me perfeitamente dele nos jardins de Mme. Ninom, sempre gorducho, de barba. Um homem excêntrico, como pude confirmar aqui na província pelos seus gostos em colecionar artefatos exóticos. Aparentemente, também aparece ter um desejo fervoroso por broas de milho, um pequeno bolo, muito comum por essas bandas. Este homem nos será de muita importância durante estes primeiros dias. Ficaremos hospedados em seu solar a princípio. Foi Joaquim quem arranjou tudo. A princípio, parece ser a pessoa mais indicada e a quem devo sollicitar para conseguir as informações necessárias para estabelecer meus negócios.

Trouxe comigo já alguns exemplares. Os mais importantes apenas e de uso pessoal. Molière e Montaigne, obviamente. A primeira leva de livros já foi feita antes de sairmos de Lisboa. Muitos livros religiosos, heráldicas, mas não resisti em encomendar alguns exemplares dos antigos, Aristóteles e Platão e São Tomás de Aquino, além dos franceses, como qual. Todavia, tal encomenda me rendeu alguns atritos com Joaquim, que teme por nossa segurança. Ele acredita que tais riscos, apesar de proporcionarem um certo sabor a nossa vida, devem ser tomados somente depois de conhecermos nosso campo de batalha. Deixando sua retórica tucidiana a parte, o tempo para a chegada dos livros (isso sem contar que estes vem sem capa, as quais devem ser juntas aqui na província) é longa demais. Por isso optei por usar este tempo para conhecer "o nosso campo de batalha"; a demais, com as dividas

que sei ele fez antes de nossa mudança para esse novo mundo, ele não está em condições de impor qualquer restrição no que tange às minhas escolhas.

Ps.: lembrar de escrever para Mms. Ninon.

Rio de Janeiro, um novo dia em 1970

Mendo conseguiu um mulato para me servir de pajem, Benedito. Acredito que a palavra pajem, não cabe exatamente bem a este mestiço. Parece que ele trabalha como ajudante de outra mulata, Maria da Rosário, na construção da Casa da Câmara (ou algo do tipo). Ainda não conheci Rosário (como é conhecida aqui), mas sei que a mulata frequentou a corte de Ninon, graças a Dona Maria da Conceição, que atualmente, também vive na província.

Esta Rosário, ao que tudo indica, é uma mestre-de-obras, pintora e escultora, provavelmente, aprendeu algumas técnicas em Paris. Uma mestiça rabugenta, mas, devido as opiniões de Mms. Ninon (sobre suas animadas conversas na corte) e de Mendo, acredito que seja alguém para se ter em vista.

Sobre o pequeno negócio, descobri através de Mendo Antunes, que meus três possíveis contatos são D. Leonor, casada com o ouvidor D. Gonçalo. É a mais antiga por essas bandas e organiza Saurus com alguma frequência. Existe também D. Antônia, casada com D. Antônio, esta é a mais nova e afeta ao jogo de xadrez, o que muito me agrada. E finalmente, Dona Conceição, que devo confessar, é a que me parece mais interessante. D. Conceição apesar de casada com D. Jerônimo, fazendeiro de cana de açúcar, dizem as más línguas, tem tido frequentemente com D. Rodrigo. Mendo disse até que os dois duelaram. Esse traço de libidinoso Dona Conceição ainda pode ser útil em minhas transações com ela.

Depois de voltar de um pequeno passeio pela província, envio um convite para um chá com Dona Conceição.

Paris parece um pouco mais próximo.

Rio de Janeiro, depois do meio dia em 1670,

Almoçando em casa de Mendo, estava Rosário e o mulato Benedito. Rosário tinha um pacote em seu colo e acabei descobrindo que eram livros. Mulata safada. Sabia que tinha que ter ela em vista. Descobri que ela faz cópias de livros. Talvez ela seja mais preocupante do que qualquer uma das três damas com quem tenho me preocupado.

Almocei em casa de Dona Conceição. Conversamos sobre pontos em comum em nossa história, no entanto seu discurso me pareceu um tanto quanto ambíguo. O importante é que consegui fazer um prim eiro contato e oferecer alguns títulos que estão para chegar. Dona Conceição realmente será uma boa fonte de venda, não apenas pela fama de seus bailes e saraus, mas apesar da ambiguidade em seu discurso, acho que será uma boa aliada.

A pesar desta terra continuar mais colorida que nunca, a cidade em si é sem graça e me faz lembrar aquelas peças medievais que liamos nos jardim de Ninon. A igreja marca o tempo e os hábitos de todos que andam por essas ruas enlameadas. Contudo, eu, assim como Ninon, estou disposta a viver bem sem religião para me guiar. Ainda assim, pela boa conviência social e para não causar mais transtornos, frequento uma missa ou outra. Afinal de contas, padres e monges sempre são compradores possíveis.

Um episódio perturbador aconteceu comigo ontem, enquanto caminha com Benedito perto do Convento de São Francisco. Depois da visita ao prior, que fez valer meu risco ao encomendar aquele exemplar de São Tomás de Aquino, confirmando meu instinto (Joaquim não vai gostar de ouvir isso), voltando para o Solar de Mendo, encontramos dois homens arrados no meio de um matagal. Eles pareciam ter apanhado muito, mal conseguiam falar. Como se as coisas não pudessem piorar, um certo alferes me aparece com ares de fidalgo querendo me interrogar e fazendo insuações sobre meu comportamento. Decidi optar pelo papel da dama extravagante, apesar de que, no fim das contas, acho que fiquei mesmo foi com fama de bruxa. Esta provincia me aflige, não transitar por aqui como em Paris.

Ps.: aprender a manejar arma de fogo.

Rio de Janeiro, um novo dia de 1670,

Joaquim me disse que o nosso primeiro carregamento chegou. Finalmente

→ RJ, 1670 -

→ Salas na RJ - Residência

↳ Luísa Maria Anglano (Mendo Antunes) na Corte N. N. N.

↳ Maria do Rozario (arteza) chega no Rio

→ Engenho Mh

D. Joaquim Peixoto de Oliveira (marido)

↳ Louro de cabelo, Estatura média, c/ barba, Bourgeois

↳ Agrícola

Engenho ^{pal administração} pertence a família real (Dom Afonso) em Jacarepaguá

residência ^{Dom Jerônimo}

fazenda de casa de açúcar

Dom Rodrigo tb em Jacarepaguá

Dom Jerônimo x Dom Rodrigo (Duquesem)

↳ Diga q dona Maria da Conceição esposa de D. Jerônimo

^{ouvidor do govto}

agregada da família dos Alvarães

Maria do Rozario (19)

D. Leonor (+ Antiga)

padre

D. Maria da Conceição

D. Antônia ¹⁰⁰ x D. Antônia (capangia) ^{maio}

→ Correspondência (11 cartas)

→ Carta de Maria da Conceição

D. Afonso n= está escrevendo um tratado sobre Verdade e Justiça

Platao H. Joaquim

em Maurício fala e Monte Flonda

↳ Navio chega a fala q/ tem possibilidades

↳ um contato e/ a concórdia p/ P. Leonor tem
conta de divórcio

Prior do conv. de S. Antônio

foi chamu D. Boneiras (Sexta-feira)

↳ D. Leonor (Também)

↳ S. Tomas de Aquino (algumas doações)

Mara da Rosaia (procura saber informações
sobre negócios de cop. de livros Fed. a f. q/
descob. inf. sobre doações)

Recebo convite p/ almoço na casa de P. Boneiras

Do seguinte o almoço ocorre conversamos
descobri ponto-comum M. Ninon. Discursos
ambíguos. Ofereço alguns títulos q/ estão chega-
do no próximo carregamento. Percebe q/ sou
uma fonte de renda

↳ encontro e/ Pim. ~~Ally~~

