

jogos da triv - symphonyinn.com

Autor: symphonyinn.com Palavras-chave: jogos da triv

Foi 1984 que o editor Macmillan organizou um pequeno evento para livreiros, com a presença de alguns jornalistas. Eles anunciariam títulos futuros, tentando despertar o entusiasmo dos livreiros. Eu estava lá como jornalista, mas lembro apenas de um autor e um livro.

O autor tinha cabelo escuro e encaracolado, barba ruiva e um sotaque escocês. Ele disse que realmente queria ser um escritor de ficção científica, mas que não teve sucesso. Então, ele decidiu "escrever o que conhecia". Ele tomou suas próprias obsessões de juventude, seu prazer explodir coisas e sua fascinação por dispositivos caseiros de destruição, e as deu a Frank, um jovem que também gostava de explodir coisas, mas foi muito mais longe do que o autor alguma vez fez. O autor era Iain Banks e o livro era "The Wasp Factory".

A história, disse ele, começou quando o irmão de Frank, Eric, escapou de um hospital psiquiátrico de segurança máxima e o avisou que estava voltando para casa. Mas, nos advertiu, isso não era o que a história era sobre. Ele disse que não gostava de dizer aos leitores o que "The Wasp Factory" era sobre, mas ele nos contaria. "The Wasp Factory", disse Iain Banks, com cara séria, "tem 250 páginas". Os 100 livreiros e os seis jornalistas ficaram encantados e conquistados.

O livro foi publicado e dividiu os críticos: alguns o amaram enquanto outros pareciam se sentirem pessoalmente atacados. Alguns o viram como um romance gótico atualizado, outros como nada mais do que uma exposição de coisas horríveis, viciosas e monstruosas por seus próprios méritos.

Em um golpe de relações públicas brilhante, quando o livro de bolso foi lançado, ele trazia citações de ambos os tipos de críticas na capa, alternando aquelas que o elogiavam como um talento notável e o aplaudiam por sua imaginação e atrevimento, com aquelas que sugeriam que o autor deveria ser trancafiado antes que ele escrevesse outro livro.

Iain Banks começou uma carreira como romancista e, pouco depois, uma segunda carreira como Iain M Banks, escritor de ficção científica brilhante, e alternaria entre ambas as identidades até morrer muito cedo.

Isso não responde à pergunta que Iain Banks fez e não respondeu: o que "The Wasp Factory" é sobre?

Iain Banks precisava escrever um livro que seria publicado, e ele fez. Um livro que é implacavelmente legível, arrastando o leitor e através dele. O livro é cativante: Eric está voltando para casa. Frank cometeu três assassinatos – mas quais eram eles? Qual é a conexão entre os crimes de Frank e a loucura de Eric? O que seu pai está tramando? É um livro que guarda seus segredos e os revela gradualmente, recompensas medidas para quem chegou tão longe, por se importar.

O primeiro assassinato parece quase justificável, o segundo e o terceiro não têm justificativa alguma – mas, ao conhecer a história de Frank e sua mutilação, ainda estamos dispostos a viajar com ele, certo que não é inteiramente sua culpa – que há um enigma forma de Frank para desvendar, e, no final, que mistério, como a causa terrível da loucura de Eric, os cães e os vermes e as larvas, será revelado.

Porque este é um livro sobre gênero. É um assunto grande e estranho para um livro que, à primeira vista, as mulheres estão quase inteiramente ausentes. Frank odeia mulheres, odeia a

feminilidade, odeia a própria concepção de mulheridade. Demais tarde, ele descobrirá sua própria identidade, e a solução para seu enigma.

Essa solução nos dá o capítulo final – um de reconciliação e perdão, e de explicação. No final, é a explicação do autor Iain e não da personagem Frank, e mostra um nível de autoconsciência e compreensão que Frank nunca antes demonstrou. Não absolve Frank de seus crimes, mas concede-lhe um momento de graça belo, mesmo que a explicação da vida e da morte pareça muito pateta, ou muito facilmente ganha.

Ainda assim, a jornada através do "The Wasp Factory" não foi fácil, e é surpreendente que tenhamos sobrevivido. Nenhuma das vespas sobreviveu, afinal. Portanto, concedamos nossa graça, um vislumbre de maturidade e um momento de amor familiar a nosso protagonista.

O melhor de Banks

Fãs escolhem seus favoritos

Altos cargos do PCCh e do PCV mantêm conversas Beijing

Fonte:

Xinhua

12.10.2024 13h34

Cai Qi, alto funcionário do Partido Comunista da China (PCCh), realizou conversas com Luong Cuong, membro do Bureau Político do Comitê Central do Partido Comunista do Vietnã (PCV) e membro permanente do Secretariado do Comitê Central do PCV, Beijing, na sexta-feira.

A seguir, uma tabela resumindo os principais pontos abordados durante as conversas:

Tema	Detalhes
Consenso alcançado por líderes	Os líderes dos dois partidos concordaram construir uma comunidade China-Vietnã com futuro compartilhado, traçando o plano para o desenvolvimento das relações bilaterais.
Cooperação prática	A China está disposta a trabalhar com o Vietnã para promover a implementação do importante consenso.
Intercâmbios de alto nível	Os dois lados devem manter sua tradição de intercâmbios de alto nível e aumentar a confiança mútua política.
Experiências de governança	Os dois lados devem aprofundar a aprendizagem mútua das experiências de governança.
Cooperação setores específicos	Os dois lados devem cooperar áreas como cultura, turismo, educação, saúde e mídia.
Suporte mútuo	Os dois lados devem se apoiar reciprocamente com firmeza questões relativas aos interesses centrais e às principais preocupações de cada um.

Luong Cuong disse que o PCV e o governo do Vietnã atribuem grande importância às relações com a China, considerando suas relações com a China como uma necessidade objetiva, uma escolha estratégica e uma prioridade sua política externa.

O Vietnã adere firmemente ao princípio de Uma Só China e está disposto a fortalecer a cooperação multilateral com a China para contribuir para a paz e o desenvolvimento regionais e mundiais, destacou Luong Cuong.

comentários

Informações do documento:

Autor: symphonyinn.com

Assunto: jogos da triv

Palavras-chave: **jogos da triv - symphonyinn.com**

Data de lançamento de: 2024-11-20