

FICHA TÉCNICA

Título original: *The Nix*

Autor: *Nathan Hill*

Copyright © 2016 by Nathan Hill

Edição portuguesa publicada por acordo com Brandt & Hochman Literary Agents, Inc.

Todos os direitos reservados

Tradução © Editorial Presença, Lisboa, 2018

Tradução: *Paulo Emílio Pires*

Revisão: *Helena Romão/Editorial Presença*

Imagem da capa: *Parade and Rally for Freedom. Grant Park, Chicago, Illinois, April 27, 1968.*

Print: Chicago History Museum

Design da capa: *Oliver Munday*

Composição, impressão e acabamento: *Multitipo — Artes Gráficas, Lda.*

1.ª edição, Lisboa, maio, 2018

Depósito legal n.º 440 325/18

Reservados todos os direitos
para a língua portuguesa (exceto Brasil) à

EDITORIAL PRESENÇA

Estrada das Palmeiras, 59

Queluz de Baixo

2730-132 Barcarena

info@presenca.pt

www.presenca.pt

ÍNDICE

PRÓLOGO	13
PARTE UM — «Packer Attacker»	15
PARTE DOIS — Fantasmas do país natal	89
PARTE TRÊS — Inimigo, obstáculo, enigma, armadilha	201
PARTE QUATRO — O fantasma da casa	261
PARTE CINCO — Um corpo para cada um	333
PARTE SEIS — Espécie invasora	409
PARTE SETE — Circle	459
PARTE OITO — Busca e captura	549
PARTE NOVE — Revolução	603
PARTE DEZ — Desalavancagem	669

PRÓLOGO

Final do verão de 1988

Caso Samuel tivesse sabido que a mãe se ia embora, talvez tivesse prestado mais atenção. Talvez a tivesse ouvido com mais cuidado, observado mais de perto, anotado certos aspetos cruciais. Talvez pudesse ter agido de forma diferente, falado de forma diferente, sido uma pessoa diferente.

Talvez pudesse ter sido uma criança por quem valesse a pena ficar.

Mas Samuel não sabia que a mãe se ia embora. Não sabia que estava a ir-se embora há meses — em segredo, e por partes. Tinha andado a retirar objetos da casa um a um. Um único vestido do roupeiro. Depois uma fotografia solitária do álbum. Um garfo da gaveta dos talheres. Uma colcha de debaixo da cama. A cada semana levava mais qualquer coisa. Uma camisola. Um par de sapatos. Um enfeite de Natal. Um livro. Aos poucos, a sua presença na casa foi-se diluindo.

Andava nisso há quase um ano quando Samuel e o pai começaram a pressentir qualquer coisa, uma espécie de instabilidade, uma intrigante e perturbadora, por vezes até sinistra, sensação de esvaziamento. Assaltava-os de forma esporádica. Olhavam para a estante e pensavam: *Não temos mais livros do que estes?* Passavam pelo armário da louça e tinham a convicção de que faltava alguma coisa. Mas o quê? Não conseguiam dar-lhe um nome — a esta impressão de que as minudências da vida estavam a ser reorganizadas. Não percebiam que o motivo por que já não comiam refeições feitas na panela de cozedura lenta era que esta já não estava lá em casa. Se a estante parecia despida, era porque ela a tinha despojado

da poesia. Se o armário da louça parecia algo desguarnecido, era porque dois pratos, duas tigelas e um bule de chá haviam sido subtraídos ao conjunto.

Estavam a ser roubados a um ritmo muito lento.

— Não costumava haver mais fotografias naquela parede? — perguntou o pai de Samuel, de pé ao fundo das escadas, semi-cerrando os olhos. — Não era ali que estava aquela fotografia do Grand Canyon?

— Não — respondeu a mãe de Samuel. — Arrumámo-la.

— A sério? Não me lembro.

— A ideia foi *tua*.

— Foi? — disse ele, confuso.

Achou que estava a perder o juízo.

Anos mais tarde, numa aula de biologia do ensino secundário, Samuel ouviu uma história sobre uma determinada espécie de tartaruga africana que atravessava o oceano para pôr os ovos na América do Sul. Os cientistas não percebiam o motivo da gigantesca viagem. Porque faziam as tartarugas tal coisa? A principal teoria era que tinham começado a fazê-lo há uma eternidade, quando a África e a América do Sul ainda estavam ligadas. Nessa altura, talvez houvesse apenas um rio a separar os continentes, e as tartarugas punham os ovos na margem oposta. Mas depois os continentes começaram a afastar-se e o rio foi-se alargando alguns centímetros por ano, o que teria sido impercetível para as tartarugas. Por isso continuaram a dirigir-se ao mesmo local, a margem oposta do rio, cada geração a nadar um pouco mais longe do que a anterior, e após cem milhões de anos disto o rio tinha-se transformado num oceano sem que as tartarugas alguma vez reparassem.

Foi este, decidiu Samuel, o método da partida da sua mãe. Foi assim que ela se foi embora — aos poucos, de forma lenta e impercetível. Reduziu gradualmente a sua existência até que a única coisa que faltava retirar era ela própria.

No dia em que desapareceu, saiu de casa levando apenas uma mala.

PARTE UM

«PACKER ATTACKER»

Final do verão de 2011

A manchete surge uma tarde, quase em simultâneo, em vários *sites* noticiosos: GOVERNADOR PACKER ATACADO!

A televisão pega no assunto instantes depois, interrompendo a programação para uma Notícia de Última Hora com o pivô a olhar solenemente para a câmara enquanto anuncia:

— Os nossos correspondentes em Chicago informam-nos que o governador Packer foi atacado!

E é tudo o que se sabe durante algum tempo, que foi atacado. E durante uns estonteantes minutos toda a gente tem as mesmas duas perguntas: Está morto? E: Há imagens?

A primeira informação vem dos repórteres no local, que ligam a partir dos telemóveis e são postos no ar em direto. Dizem que Packer estava no Chicago Hilton para um jantar e discurso. Depois disso, seguia por Grant Park com a sua comitiva, distribuindo apertos de mão, beijando bebês, executando todas as típicas manobras de uma campanha populista, quando de repente, do meio da multidão, uma pessoa ou grupo de pessoas começou a atacar.

— Como assim, *atacar*? — pergunta o pivô.

Está sentado num estúdio de chão preto reluzente e um esquema de iluminação em vermelho, branco e azul. Tem uma cara tão lisa como um bolo *fondant*. Atrás dele, pessoas sentadas à secretária parecem estar a trabalhar.

— Podes descrever o ataque?

— Na verdade, tudo o que sei por enquanto — diz o repórter — é que foram arremessadas coisas.

— Que coisas?

- Ainda não é certo neste momento.
- O governador foi atingido por alguma das coisas? Está ferido?
- Sim, creio que foi atingido.
- Viste os atacantes? Eram muitos? A atirar as coisas?
- Havia muita confusão. E alguns gritos.
- As coisas arremessadas, eram coisas pequenas ou coisas grandes?
- Diria que pequenas o suficiente para serem arremessadas.
- Eram maiores que bolas de beisebol, as coisas arremessadas?
- Não, mais pequenas.
- Do tamanho de bolas de golfe, então?
- Sim, talvez isso esteja correto.
- E eram aguçadas? Pesadas?
- Aconteceu tudo muito depressa.
- Foi premeditado? Ou uma conspiração?
- Há muitas perguntas desse género no ar.

É feito um grafismo. *Terror em Chicago*. Desliza até junto à orelha do pivô e fica a agitar-se como uma bandeira ao vento. Exibe-se um mapa de Grant Park numa enorme televisão de ecrã tátil, algo que se tornou um lugar-comum das modernas emissões noticiosas: alguém na televisão a comunicar através de outra televisão, de pé diante dessa televisão e a controlar o ecrã comprimindo-o com as mãos e aumentando ou diminuindo a imagem em superalta definição. Tem imensa pinta.

Enquanto se espera que surjam novas informações, debate-se se o incidente irá favorecer ou prejudicar as perspetivas presidenciais do governador. Favorecer, decidem, já que o seu nome é pouco conhecido fora do encarniçado círculo conservador evangélico que simplesmente adora o que ele fez durante o mandato enquanto governador do Wyoming, em que banuiu por completo o aborto e ordenou que os Dez Mandamentos fossem proclamados todas as manhãs por alunos e *professores* antes do Juramento de Fidelidade e fez do inglês a língua oficial e única língua legal do estado e proibiu todos os que não a falassem fluentemente de serem detentores de propriedade. Também permitiu o uso de armas de fogo em todos os santuários estaduais de vida selvagem. E emitiu uma ordem executiva a determinar a prevalência da lei estadual sobre a lei federal em todas as questões, manobra que equivaleu, na opinião de ilustres

constitucionalistas, a uma secessão formal entre o Wyoming e os Estados Unidos. Usava botas de *cowboy*. Realizava conferências de imprensa no seu rancho. Andava armado com uma arma verdadeira, um revólver que pendia de um coldre de cabedal preso à cintura.

No final do seu único mandato como governador, anunciou que não se recandidatava para poder concentrar-se nas prioridades nacionais, o que os *media* naturalmente interpretaram como significando que iria candidatar-se à presidência. Aperfeiçoou uma certa imagem de *cowboy*-barra-pregador e um populismo antielitista que encontrou eco sobretudo entre os conservadores da classe trabalhadora branca afetada pela atual recessão. Comparou os imigrantes que se apoderavam dos empregos dos americanos a coiotes que dizimavam o gado, e quando o fazia pronunciava a palavra *coiotes* vencendo bem cada sílaba: *coi-o-tes*. Acrescentava um *r* a Washington, que assim se tornava *Warshington*. Dizia *derreado* em vez de *cansado*, *dezer* em vez de *dizer*, *númaro* em vez de *número*.

Os apoiantes garantiam que era assim que as pessoas normais, não elitistas, do Wyoming falavam.

Os seus detratores adoravam realçar que, tendo os tribunais anulado quase todas as suas iniciativas no Wyoming, o seu registo legislativo era na prática nulo. Nada disso parecia ter importância para as pessoas que continuavam a pagar os 500 dólares por cabeça dos seus eventos de angariação de fundos (a que, a propósito, chamava «comezainas») e os 10 000 dólares de honorários das suas palestras e os 30 dólares que custava o seu livro de capa dura, *O Coração de Um Verdadeiro Americano*, assim enchendo aquilo a que os jornalistas gostavam de chamar o seu «cofre de guerra», para uma «futura candidatura presidencial, talvez».

E agora o governador foi atacado, embora ninguém pareça saber como foi atacado, aquilo com que foi atacado, por quem foi atacado, ou se o ataque o deixou ferido. Pivôs de noticiários especulam sobre os potenciais danos de ser atingido em cheio no olho com um rolamento de esfera ou um berlinde arremessados a alta velocidade. Falam disso durante uns bons dez minutos, com gráficos a mostrar como uma pequena massa que se desloque a cerca de 100 km/h pode atravessar a membrana líquida do olho. Quando este tópico acaba por se esgotar, interrompem para publicidade. Promovem

o documentário a transmitir por ocasião do décimo aniversário do 11 de setembro: *Dia de Terror, Década de Guerra*. Esperam.

Depois acontece algo que salva o noticiário do estado de apatia em que tinha mergulhado: o pivô reaparece e anuncia que um circunstante captou toda a espetacular cena em vídeo e a colocou *online*.

E portanto aqui está o vídeo que será mostrado milhares de vezes na televisão ao longo da próxima semana, que recolherá milhões de visualizações e se tornará no terceiro mais visto este mês na Internet, atrás do novo vídeo musical do *single* da sensação *pop* adolescente Molly Miller *É preciso simbolizar* e de um vídeo caseiro de um pimpolho a rir até cair. Eis o que acontece:

O vídeo começa com branco e vento, o som do vento a passar por um microfone desprotegido, depois dedos às apalpadelas e a pressionar o microfone criando sons rumorejantes tipo concha enquanto a abertura da câmara se adapta à luz cintilante do dia e o branco se dissipa num céu azul e num verde desfocado e indistinto, provavelmente relva, e depois uma voz, uma voz masculina alta e demasiado próxima do microfone:

— Está ligada? Não sei se está ligada.

A imagem foca-se no instante em que o homem aponta a câmara para os próprios pés.

— Ao menos está ligada? — diz num tom colérico e enfadado.

— Como é que se vê?

Depois uma voz feminina, mais calma, melodiosa, tranquila:

— Olha-se lá para o fundo. O que é que diz ao fundo?

E o marido ou namorado ou seja lá quem for, que não consegue manter a imagem quieta, diz:

— Que tal se me ajudasses? — num tom agressivo e acusador que tem por objetivo comunicar que qualquer que seja o problema que ele está a ter com a câmara é responsabilidade dela.

Durante tudo isto o vídeo é um grande plano tremido e estonteante dos sapatos do homem. Uns bojudos ténis brancos de cano alto. Extraordinariamente brancos e com ar de novos. Ele parece estar de pé em cima de uma mesa de piquenique.

— O que é que diz ao fundo? — pergunta a mulher.

— Onde? Qual fundo?

— Do ecrã.

— *Isso* sei eu — responde o homem. — Em que sítio do ecrã?

— No canto inferior direito — diz ela com toda a serenidade.

— O que é que diz?

— Diz *Rec.*

— Quer dizer que está a gravar. Está ligada.

— Que estupidez — volve ele. — Porque é que não diz *Ligada*?

A imagem oscila entre os sapatos dele e o que parece ser um amontoado de gente no plano médio.

— Ali está ele! Olha! É ele! Ali está ele! — grita o homem.

Aponta a câmara para a frente e, quando finalmente consegue que esta pare de tremer, Sheldon Packer aparece na imagem, a cerca de trinta metros de distância e rodeado por funcionários de campanha e seguranças. Há uma pequena multidão. Pessoas no primeiro plano que se apercebem subitamente de que está a acontecer alguma coisa, de que há alguém famoso por perto. O operador da câmara pôs-se entretanto a gritar:

— Governador! Governador! Governador! Governador! Governador!

A imagem recomeça a tremer, presumivelmente por este tipo estar a acenar ou a saltar ou ambas as coisas.

— Como é que se faz *zoom* com isto? — pergunta ele.

— Carregas em *Zoom* — diz a mulher.

Depois a imagem começa a ampliar-se, o que provoca ainda mais problemas de exposição e focagem. De facto, o único motivo por que qualquer destas sequências pode ser usada na televisão é o homem ter acabado por passar a câmara à companheira, dizendo:

— Toma, fica tu com esta coisa.

E corre a apertar a mão ao governador.

Toda esta tagarelice será mais tarde eliminada na montagem, pelo que o vídeo repetido centenas de vezes na televisão irá começar aqui, parado, enquanto os programas noticiosos colocam um círculo vermelho em volta de uma mulher sentada num banco de jardim do lado direito do ecrã.

— Julga-se ser esta a autora do ataque — diz o pivô.

Tem cabelo branco, os seus sessenta anos, ali sentada a ler um livro, nada de invulgar, como uma figurante num filme, a encher

o enquadramento. Veste uma camisa azul-clara por cima de um *top* de alças, *leggings* pretas que parecem elásticas e de inspiração ióguica. O cabelo curto e emaranhado cai-lhe em pequenas farripas sobre a testa. Aparenta ter uma solidez atlética — magra mas ao mesmo tempo vigorosa. Dá-se conta do que se está a passar à sua volta. Vê o governador aproximar-se, fecha o livro e põe-se de pé a olhar. Está no limite do enquadramento, aparentemente a tentar decidir o que fazer. Tem as mãos nas ancas. Está a morder o interior da bochecha. Aparenta estar a avaliar as suas opções. A questão que esta pose parece colocar é: *Será que devo?*

Depois começa a andar, depressa, em direção ao governador. Deixou o livro em cima do banco e está a avançar, com aquelas passadas largas das moradoras dos subúrbios às voltas no centro comercial. Exceto que tem os braços hirtos junto ao corpo, os punhos fechados numa bola. Aproxima-se o suficiente do governador para ficar à distância de arremesso e, nesse instante, de forma inopinada, a multidão aparta-se, pelo que da posição estratégica da nossa videógrafa há uma linha de vista desimpedida desde esta mulher até ao governador. A mulher está de pé num caminho de cascalho. Olha para baixo, flete os joelhos e apanha uma mão-cheia de pedrinhas. Assim armada, grita — e isto é muito claro, pois o vento abranda exatamente neste momento e a multidão parece silenciar-se, quase como se toda a gente soubesse que isto ia acontecer e por isso todos fizessem o possível para o captar —, grita: — Seu porco!

E de seguida arremessa as pedras.

A princípio há apenas confusão enquanto as pessoas se voltam para ver de onde vêm os gritos, ou se encolhem e se desviam ao serem atingidas pelas pedras. E então a mulher apanha mais uma mão-cheia de cascalho e atira-o, e apanha e atira e apanha e atira, como uma criança numa furiosa guerra de bolas de neve. A pequena multidão corre à procura de abrigo e as mães protegem o rosto das crianças e o governador dobra-se sobre si próprio, cobrindo o olho direito com a mão. E a mulher continua a atirar pedras até os seguranças do governador a alcançarem e placarem. Ou não propriamente *placarem*, antes abraçarem e atirarem ao chão, como praticantes de *wrestling* exaustos.

E é tudo. O vídeo completo dura menos de um minuto. Depois da emissão, alguns factos vão sendo conhecidos em rápida sucessão. É divulgado o nome da mulher: Faye Andresen-Anderson, que todos os serviços noticiosos pronunciam erradamente como «Anderson-Anderson», estabelecendo paralelos com outros nomes duplos ignominiosos, em especial Sirhan Sirhan. Não tarda a descobrir-se que é assistente educativa numa escola básica local, o que fornece munições a certos analistas que afirmam que isto demonstra até que ponto a agenda liberal tomou conta do ensino público. Durante cerca de uma hora, a manchete é atualizada para PROFESSORA ATACA GOV. PACKER!, até que alguém consegue desencantar uma imagem que alegadamente mostra a mulher a participar numa manifestação em 1968. Na fotografia, está sentada num campo com milhares de pessoas, uma grande massa indistinta de gente, muitas empunhando faixas ou cartazes improvisados, uma delas a agitar bem alto uma bandeira americana. Por detrás dos seus grandes óculos redondos, a mulher olha com um ar sonolento para o fotógrafo. Está inclinada para a direita como se estivesse apoiada em alguém quase fora do enquadramento — tudo o que se vê é um ombro. À sua esquerda, uma mulher de cabelo comprido e blusão militar olha ameaçadoramente para a objetiva por cima de uns óculos escuros de aviador com armação prateada.

A manchete muda para RADICAL DOS ANOS 60 ATACA GOV. PACKER!

E como se a história não fosse já suficientemente apetitosa, perto do final do dia de trabalho acontecem duas coisas que a projetam para a estratosfera das conversas de escritório. Primeiro, é noticiado que o governador Packer está a ser submetido a uma operação de urgência ao globo ocular. E segundo, é desenterrada uma fotografia policial de 1968 que mostra a mulher a ser detida — embora nunca oficialmente acusada ou condenada — por *prostituição*.

Já é de mais. Como pode uma manchete juntar todos estes pormenores assombrosos? RADICAL HIPPIE PROFESSORA E PROSTITUTA CEGA GOV. PACKER EM ATAQUE PÉRFIDO!

Os serviços noticiosos repetem vezes sem conta a parte do vídeo em que o governador é atingido. Ampliam-na até ficar completamente pixelizada e cheia de grão, num valoroso esforço para

mostrarem a toda a gente o exato momento em que um pedaço aguçado de cascalho lhe atinge a córnea direita.

Há analistas a discutir o significado do ataque e se este representa uma ameaça à democracia. Alguns apelidam a mulher de terrorista, outros afirmam que o ataque mostra até que ponto desceu o nosso discurso político, outros dizem que o governador estava mais ou menos a pedi-las com a sua imprudente cruzada a favor das armas. São feitas comparações com a Weather Underground e os Black Panthers. A NRA divulga um comunicado a declarar que o ataque nunca teria acontecido se o governador Packer tivesse o seu revólver consigo. Enquanto isso, atrás do pivô, as pessoas sentadas à secretária não parecem estar neste momento a trabalhar nem mais nem menos do que umas horas antes.

São precisos cerca de quarenta e cinco minutos até um redator criativo inventar a designação «Packer Attacker», que é de imediato adotada por todas as cadeias televisivas e incorporada nos grafismos especiais que concebem para a cobertura.

A mulher propriamente dita ficou detida numa cadeia do centro da cidade a aguardar acusação e não está disponível para comentar. Sem a sua explicação, a narrativa do dia forma-se quando a opinião e a suposição se combinam com alguns factos e criam uma proto-história que se solidifica na mente das pessoas: que a mulher é uma antiga *hippie* e atual liberal que odeia o governador a tal ponto que esperou de forma premeditada para o atacar perfidamente.

Só que há um flagrante buraco lógico nesta teoria, que é o de o passeio do governador pelo parque ter sido um evento espontâneo de que nem o seu destacamento de segurança tinha conhecimento. Daí que a mulher não pudesse ter sabido que ele ia aparecer, não podendo por isso estar emboscada à espera. Contudo, esta inconsistência perde-se no meio das rubricas mais sensacionalistas e nunca chega a ser devidamente investigada.

O professor Samuel Anderson está sentado no escuro do seu pequeno gabinete universitário, a cara tornada baça pela cintilação de um ecrã de computador. As janelas têm as persianas corridas. Uma toalha tapa a fenda por debaixo da porta. Colocou o cesto dos papéis no corredor para não ser interrompido pelo contínuo do turno da noite. Usa auscultadores para ninguém ouvir o que está a fazer.

Faz *login*. Chega ao ecrã inicial do jogo, com a sua imagem familiar de *orcs* e elfos enlaçados em combate. Ouve a música carregada de instrumentos de sopro, audaciosa, triunfante, marcial. Digita uma palavra-passe ainda mais complexa e intrincada do que a da sua conta bancária. E quando entra no *World of Elfscape* entra não como Samuel Anderson o professor auxiliar de Literatura Inglesa mas como Dodger o Elfo Ratoneiro, e a sensação que tem é muito parecida com a sensação de chegar a casa. Chegar a casa ao fim de um longo dia para junto de alguém que fica contente com o nosso regresso, é por essa sensação que continua a fazer *login* e a jogar mais de quarenta horas por semana em preparação para um ataque como este, em que se reúne com os seus anónimos amigos *online* para irem juntos matar qualquer coisa grande e mortífera.

Esta noite é um dragão.

Acedem a partir de caves, escritórios, gabinetes mal iluminados, cubículos e estações de trabalho, de bibliotecas públicas, residências universitárias, quartos de hóspedes, de portáteis em mesas de cozinha, de computadores que zunem e aquecem e estalam

e crepitam como se algures no interior das suas torres de plástico houvesse uma peça de comida a fritar. Colocam os seus auscultadores com microfone e acedem e materializam-se no mundo do jogo e estão de novo juntos, como têm estado todas as quartas, sextas e sábados à noite ao longo dos últimos anos. Vivem quase todos em Chicago ou muito perto de Chicago. O servidor em que estão a jogar — um de milhares em todo o mundo — fica num antigo armazém de processamento de carne situado na zona sul da cidade e, por questões de latência e desfasamento, o *Elfscape* coloca sempre os jogadores no servidor mais próximo da sua localização. De modo que são todos praticamente vizinhos, embora nunca se tenham encontrado na vida real.

— Oi, Dodger! — diz alguém quando Samuel acede.

Oi, escreve ele em resposta. Aqui nunca fala. Os outros pensam que não fala porque não tem microfone. A verdade é que tem microfone, mas preocupa-o que se falar durante estes ataques algum colega a deambular pelo corredor possa ouvi-lo a dizer coisas sobre dragões. Por isso a guilda não sabe verdadeiramente nada a seu respeito a não ser que nunca falta a um ataque e tem tendência para escrever as palavras por extenso em vez de usar as abreviaturas aceites na internet. Escreve mesmo «volto já» em vez do mais comum «brb»¹. Escreve «longe do teclado» em vez de «ldt». As pessoas não sabem ao certo porque insiste neste anacronismo invertido. Acham que o nome Dodger tem qualquer coisa a ver com beisebol, mas na verdade é uma referência a Dickens. Que ninguém perceba a referência faz Samuel sentir-se inteligente e superior, que é algo que precisa de sentir para compensar a vergonha de passar tanto tempo a jogar um jogo que miúdos de doze anos também jogam.

Samuel tenta lembrar-se de que há milhões de outras pessoas a fazer o mesmo. Em todos os continentes. Vinte e quatro horas por dia. Num qualquer momento, o número de pessoas a jogar *World of Elfscape* equivale a uma população do tamanho de Paris, pensa ele, às vezes, quando sente aquele rasgão dentro de si por ter sido nisto que a sua vida se tornou.

¹ Do inglês *be right back*. (NT)

Uma razão para não dizer a ninguém no mundo real que joga *Elfscape* é poderem perguntar-lhe qual o objetivo do jogo. E o que poderia ele dizer? *Matar dragões e aniquilar orcs*.

Ou então pode jogar-se como *orc*, caso em que o objetivo é matar dragões e aniquilar elfos.

Mas é isso, é esse o quadro, a premissa básica, este *yin* e *yang* elementar.

Começou como elfo de nível um e progrediu até se tornar um elfo de nível noventa e isso levou aproximadamente dez meses. Pelo caminho, viveu aventuras. Atravessou continentes. Conheceu pessoas. Descobriu tesouros. Concluiu demandas. Depois, no nível noventa, encontrou uma guilda e juntou-se aos seus novos companheiros para matar dragões e demónios e sobretudo *orcs*. Matou tantos *orcs*. E quando apunhala um *orc* num dos seus pontos vitais, no pescoço ou na cabeça ou no coração, o jogo pisca com a indicação *GOLPE FATAL!* e ouve-se um pequeno som, um pequeno grito órquico de terror. Passou a adorar esse som. Regozija-se com esse som. A categoria da sua personagem é ladrão, o que significa que as suas aptidões especiais incluem ratonice e fabrico de bombas e invisibilidade, e uma das suas atividades preferidas é esgueirar-se até territórios infestados de *orcs* e colocar dinamite na estrada para os *orcs* a pisarem e morrerem. Depois pilha os corpos dos inimigos e recolhe as suas armas e dinheiro e roupa e deixa-os nus e derrotados e mortos.

Porque se tornou isto tão empolgante não tem bem a certeza.

Esta noite são vinte elfos armados e couraçados contra um só dragão, porque é um dragão muito grande. Com dentes aguçados como lâminas. Além de que cospe fogo. Além de que está coberto de escamas da grossura de chapas de metal, que é algo que conseguem ver se a placa gráfica for suficientemente boa. O dragão parece estar a dormir. Está enroscado como um gato no chão do seu covil rico em magia, situado dentro da concavidade de um vulcão, naturalmente. O teto deste covil tem altura suficiente para permitir o voo do dragão, porque durante a segunda fase da batalha este irá elevar-se no ar e circundá-los lá do alto e disparar bombas de fogo sobre as suas cabeças. Esta será a quarta vez que tentam matar este dragão; nunca passaram da fase dois. Querem matá-lo

porque o dragão guarda uma pilha de tesouros e armas e couraças nas profundezas do covil, saque cujo produto será bem-vindo na guerra contra os *orcs*. Por baixo do solo rochoso brilham veios de magma vermelho-vivo. Irão fender-se durante a terceira e última fase do combate, fase que ainda não presenciaram porque simplesmente não conseguem ultrapassar aquilo das bolas de fogo.

— Todos viram os vídeos que eu mandei? — pergunta o líder do ataque, um guerreiro elfo chamado Pwnage.

Os avatares de vários jogadores acenam afirmativamente com a cabeça. Pwnage tinha-lhes enviado por *e-mail* tutoriais a mostrar como derrotar este dragão. Aquilo a que queria que prestassem atenção era à forma de controlar a fase dois, para a qual o segredo parece ser manterem-se em movimento e evitarem aglomerar-se.

VAMOS!!!, escreve Axman, cujo avatar está neste momento a roçar-se contra uma parede de rocha. Vários elfos vão dançando sem sair do sítio enquanto Pwnage lhes explica, uma vez mais, o combate.

Samuel joga *Elfscape* a partir do computador do seu gabinete porque a ligação à Internet é mais rápida, o que num ataque como este pode aumentar até dois por cento a sua capacidade de infligir danos, isto em princípio, a menos que haja algum problema de largura de banda, como quando os alunos estão a inscrever-se nas cadeiras. Ensina literatura numa pequena universidade a noroeste de Chicago, num subúrbio onde todas as grandes vias rápidas se bifurcam e terminam em gigantescos centros comerciais e parques de empresas e estradas de três faixas entupidas de carros conduzidos pelos pais que mandam os filhos para a faculdade de Samuel.

Filhos como Laura Pottsdam — loura, ligeiramente sardenta, vestida de forma desmazelada com *tops* de alças com logotipos estampados e calções desportivos com várias palavras escritas no rabo, aluna de comunicação e *marketing* empresarial, e que, neste mesmo dia, apareceu na cadeira de Introdução à Literatura lecionada por Samuel, lhe entregou um trabalho plagiado e perguntou de imediato se podia sair.

— Se formos ter algum teste não saio — disse ela. — Mas se não houver teste preciso mesmo de sair.

— É alguma emergência? — perguntou Samuel.

— Não. É só que não quero perder pontos. Vamos fazer alguma coisa que valha pontos?

— Vamos discutir o texto. É informação que provavelmente vais querer saber.

— Mas vale *pontos*?

— Não, creio que não.

— Então pronto, tenho mesmo de sair.

Estavam a ler o *Hamlet*, e Samuel sabia por experiência que o dia ia ser uma luta. Os alunos iam estar cansados, aborrecidos com toda aquela linguagem. O trabalho que lhes tinha pedido era sobre identificar falácias lógicas no pensamento de Hamlet, o que até Samuel tinha de reconhecer que era um exercício de treta. Iriam perguntar-lhe porque é que tinham de fazer aquilo, ler aquela peça antiquada. Iriam perguntar-lhe *Quando é que vamos precisar de saber isto na vida real?*

Não tinha a mínima vontade de dar aquela aula.

Aquilo que Samuel pensa nestes momentos é como costumava ser um tipo importante. Quando tinha vinte e quatro anos uma revista publicou uma das suas histórias. E não uma revista qualquer, mas *a* revista. Fizeram um número especial sobre jovens escritores. «Cinco Abaixo de Vinte e Cinco», chamaram-lhe. «A próxima geração de grandes escritores americanos.» E ele era um deles. Foi a única coisa que alguma vez publicou, por sinal. Lá estava a sua fotografia, e a sua biografia, e a sua grande literatura. No dia seguinte recebeu cerca de cinquenta telefonemas de figurões do mundo editorial. Queriam mais trabalhos. Ele não tinha mais trabalhos. Eles não se importaram. Assinou um contrato e recebeu imenso dinheiro por um livro que ainda nem sequer tinha escrito. Isto foi há dez anos, antes da atual desolação financeira da América, antes da crise do imobiliário e de a banca deixar a economia mundial mais ou menos em estilhaços. Por vezes ocorre a Samuel que a sua carreira seguiu aproximadamente a mesma trajetória que as finanças mundiais: os bons tempos do verão de 2001 parecem agora, em retrospectiva, um extravagante e aprazível devaneio.

VAM000000S!!!, torna Axman a escrever. Parou de se roçar contra a parede da gruta e está agora a saltitar sem sair do sítio.

Samuel pensa: nono ano, coberto de borbulhas, perturbação de hiperatividade, o mais certo é um dia vir parar à minha cadeira de Introdução à Literatura.

— O que é que acharam do *Hamlet*? — tinha ele perguntado nesse dia à sua turma, depois da saída de Laura.

Resmungos. Caretas. Tipo sentado lá atrás põe os braços no ar para mostrar os dois polegares roliços a apontar para baixo.

— Era estúpido — diz.

— Não fazia sentido nenhum — diz outro.

— Era demasiado longo — diz outro.

— *Mais que* longo.

Samuel colocou aos alunos perguntas que esperava pudessem desencadear alguma espécie de discussão. Acham que o fantasma é real ou pensam que Hamlet está com alucinações? Porque é que vos parece que Gertrude tornou a casar-se tão depressa? Acham que Claudius é um vilão ou é apenas Hamlet que está ressentido? E por aí fora. Nada. Nenhuma reação. Fixaram os olhares inexpressivos no colo, ou nos computadores. Estão sempre de olhos fixos nos computadores. Samuel não tem poder sobre os computadores, não pode desligá-los. Não há sala de aula que não esteja equipada com um computador em cada assento, algo de que a faculdade se gaba em todo o material promocional enviado aos pais: «*Campus digital! A preparar os alunos para o século XXI!*» Mas Samuel tem a sensação de que tudo aquilo para que a escola os prepara é para estarem sentados em silêncio e fingir que estão a trabalhar. Para simularem a aparência de concentração quando na verdade estão a consultar os resultados desportivos ou a mandar *e-mails* ou a ver vídeos ou a divagar. Aliás, pensando nisso, talvez seja essa a lição mais importante que a faculdade pode ensinar-lhes sobre o local de trabalho americano: como estar calmamente sentado à secretária e navegar na Internet e não enlouquecer.

— Quantos de vocês é que leram a peça toda? — perguntou Samuel, e dos vinte e cinco presentes apenas quatro levantaram o braço.

E levantaram-no devagar, timidamente, envergonhados por terem concluído o trabalho que lhes competia. Os restantes pareciam recriminá-lo — os olhares de desdém, as posturas desleixadas

a deixar transparecer o seu enorme tédio. Era como se o culpassem a *ele* pela sua apatia. Se não os tivesse mandado fazer uma coisa tão estúpida, não teriam tido de não a fazer.

— A investir — diz Pwnage, que corre agora direito ao dragão, de machado gigante em punho.

O resto do grupo de assalto lança-se atrás dele, gritando entusiasticamente numa imitação próxima dos filmes que viram sobre batalhas medievais.

Pwnage, há que referir, é um génio do *Elfscape*. Um erudito dos videojogos. Dos vinte elfos aqui presentes esta noite, seis estão a ser controlados por ele. Tem uma aldeia inteira de personagens de entre as quais pode escolher, combinando-as e emparelhando-as conforme o combate, toda uma microeconomia autossustentada entre elas, jogando com muitas em simultâneo através de uma técnica incrivelmente evoluída chamada «*multiboxing*», que implica vários computadores ligados em rede a um cérebro central de comando que ele controla usando manobras programadas no seu teclado e rato de jogos com quinze botões. Pwnage sabe tudo o que há para saber sobre o jogo. Interiorizou os segredos do *Elfscape* como uma árvore que acaba por se tornar uma com a vedação ao lado da qual cresce. Aniquila *orcs* desferindo muitas vezes o golpe fatal ao som da frase que é a sua assinatura: *Submete-te ao meu domínio!!!*

Na fase um do combate têm sobretudo de estar atentos à cauda do dragão, que chicoteia de um lado para o outro e embate com estrondo no solo rochoso. Por isso toda a gente se desvia do dragão e evita a sua cauda durante os poucos minutos necessários para o reduzir a sessenta por cento de força vital, que é quando ele levanta voo.

— Fase dois — anuncia Pwnage numa voz calma a que a transmissão pela internet empresta uma sonoridade de robô. — Ataque de fogo. Não se queimem.

Bolas de fogo começam a fustigar o grupo de assalto, e enquanto muitos jogadores têm dificuldade em evitar as chamas sem com isso descurem as suas responsabilidades no combate ao dragão, as personagens de Pwnage, todas seis, fazem-no sem qualquer esforço, dando pequenos passos à esquerda ou à direita, o suficiente para escaparem ao fogo apenas por alguns píxeis.

Samuel está a tentar esquivar-se às chamas, mas aquilo em que mais pensa neste momento é no teste que deu hoje na aula. Depois de Laura sair, e depois de se tornar claro que a turma não tinha feito a competente leitura, entrou num estado de espírito punitivo. Mandou os alunos escreverem uma análise ao primeiro ato do *Hamlet* em 250 palavras. Eles resmungaram. Samuel não tinha planeado dar nenhum teste, mas houve algo na atitude de Laura que o deixou a sentir-se passivo-agressivo. Aquela era uma cadeira de Introdução à Literatura, mas ela importava-se menos com a literatura do que com os *pontos*. Não era o tema da cadeira que lhe interessava; o que lhe interessava era a moeda. Fazia-lhe lembrar um corretor de Wall Street que podia comprar futuros de café num dia e títulos garantidos por hipotecas no seguinte. A coisa transacionada é menos importante do que a forma como é avaliada. Laura pensava assim, pensava apenas no resultado final, a sua nota, a única coisa que importava.

Samuel costumava corrigir-lhes os trabalhos — com uma caneta vermelha, até. Costumava ensinar a diferença entre «ter a ver» e «ter a haver», ou quando usar «teve» e quando usar «esteve», ou como «acorrer» é diferente de «ocorrer». Tudo isso. Até que um dia estava a atestar o carro numa bomba de gasolina mesmo à saída do *campus* — chama-se ATESTAKI — e olhou para aquela tabuleta e pensou: *De que é que serve?*

A sério, honestamente, de que lhes iria servir conhecerem o *Hamlet*?

Deu-lhes um teste e terminou a aula trinta minutos mais cedo. Estava cansado. Estava de pé diante daquela massa desinteressada e começou a sentir-se como Hamlet no primeiro solilóquio: insubstancial. Apeteceu-lhe desaparecer. Apeteceu-lhe que a sua carne se fundisse como orvalho. Isto estava a acontecer-lhe muito ultimamente: sentia-se menor do que o corpo, como se o seu espírito tivesse encolhido, sempre a ceder os apoios para os braços nos aviões, sempre aquele que se desvia nos passeios.

Que esse sentimento coincidia com a sua mais recente busca de fotografias de Bethany na Internet — bom, isso era demasiado óbvio para ignorar. Os seus pensamentos voltam-se sempre para ela quando está a fazer alguma coisa de que se sente culpado, o que, por estes

dias, é quase todo o tempo, toda a sua vida a ser como que coberta por camadas impenetráveis de culpa. Bethany — o seu grande amor, o seu grande fiasco — que continua a viver em Nova Iorque, tanto quanto sabe. Uma violinista que toca em todos os grandes palcos, grava álbuns a solo, faz digressões mundiais. Procurá-la no Google é como abrir uma imensa torneira dentro dele. Não sabe porque se castiga a si próprio dessa forma, a intervalos de escassos meses, noite dentro à procura de fotografias de Bethany linda de vestido de noite a segurar o seu violino e grandes ramos de rosas e rodeada de fãs adoradores em Paris, Melbourne, Moscovo, Londres.

O que pensaria ela disto? Ficaria desapontada, claro. Pensaria que Samuel não cresceu nada — ainda um miúdo a jogar jogos de vídeo no escuro. Ainda o miúdo que era quando se conheceram. Samuel pensa agora em Bethany da forma que outras pessoas pensam talvez em Deus. Do género: *Como está Deus a julgar-me?* Samuel tem o mesmo impulso, embora tenha substituído Deus por essa outra grande ausência: Bethany. E por vezes, se pensar demasiado nisso, pode cair numa espécie de buraco e é como se estivesse a vivenciar a sua vida de forma indireta, como se não fosse ele a dirigi-la mas antes avaliasse e aferisse uma vida que estranhamente, lamentavelmente, acontece ser a sua.

Os impérios dos companheiros de guilda trazem-no de volta ao jogo. Os elfos estão a morrer rapidamente. O dragão ruga lá do alto enquanto os atacantes descarregam toda a sua melhor violência de longo alcance — setas e balas de mosquete e facas arremessadas e coisas com a aparência de raios elétricos que brotam das mãos dos feiticeiros.

— Fogo na tua direção, Dodger — diz Pwnage, e Samuel percebe que está prestes a ser aniquilado.

Desvia-se com um mergulho. A bola de fogo acerta perto dele. A sua barra vital esvazia-se até quase a zero.

Obrigado, escreve.

E entusiasma-se agora que o dragão aterra e a fase três começa. Restam apenas alguns atacantes dos vinte iniciais. Há Samuel e Axman e o curandeiro do grupo e quatro das seis personagens de Pwnage. Nunca antes chegaram à fase três. Isto é o melhor que conseguiram contra este dragão.

A fase três é bastante parecida com a fase um, exceto que agora o dragão se agita para todo o lado e abre veios de magma no solo e faz cair estalactites mortíferas do teto da gruta. Quase todos os combates de chefes do *Elfscape* terminam desta forma. Mais do que testes de perícia, são exercícios de memorização de padrões e desempenho multitarefa: Consegues evitar a lava que jorra do chão e esquivar-te às rochas que caem do teto e estar atento à cauda do dragão de forma a não te colocares no seu caminho e perseguir o dragão em redor do covil para continuar a fustigá-lo com o teu punhal usando o muito específico e complicado ataque em dez movimentos que obtém o maior débito de danos por segundo necessário para reduzir a barra vital do dragão a zero antes que os dez minutos do seu temporizador interno se esgotem e ele faça uma coisa chamada «esbravejar» em que enlouquece por completo e mata toda a gente na gruta?

No auge do combate, Samuel costuma achar isto empolgante. Mas imediatamente a seguir, mesmo que vençam, sente sempre uma frustração opressiva, porque todos os tesouros que conseguiram são uma falsa riqueza, apenas dados digitais, e todas as armas e couraças que pilharam apenas lhes vão servir durante um período limitado, porque assim que as pessoas começarem a derrotar este dragão os criadores do jogo irão introduzir outra criatura qualquer ainda mais difícil de matar e que guardará um tesouro ainda mais precioso — um ciclo que se repete sem parar. Não há forma de alguma vez ganhar realmente. Não há fim à vista. E por vezes a inutilidade do jogo parece revelar-se toda de uma vez, tal como agora, enquanto vê o curandeiro tentar manter Pwnage vivo e a barra vital do dragão se aproxima vagarosamente do zero e Pwnage grita «vão vão vão vão!» e estão à beira de uma vitória épica, e Samuel pensa que a única coisa que está realmente a acontecer aqui são umas quantas pessoas solitárias a teclar no escuro, a enviar sinais elétricos para um servidor na Chicagolândia, que lhes devolve pequenos sopros de dados. Tudo o resto — o dragão e o seu covil e o fluxo de magma e os elfos e as suas espadas e a sua magia — é apenas fogo de vista, apenas uma fachada.

Porque é que estou aqui?, pergunta-se no exato instante em que é esmagado pela cauda do dragão e Axman é empalado por uma

estalactite em queda e o curandeiro é reduzido a cinzas num sulco de lava e deste modo o único elfo que resta é Pwnage e a única forma que têm de vencer é Pwnage conseguir manter-se vivo, e a guilda grita entusiasticamente pelos microfones e a força vital do dragão desce para quatro por cento, três por cento, dois por cento...

E Samuel pergunta-se, mesmo agora, tão perto da vitória: *De que é que serve?*

O que é que estou a fazer?

O que iria a Bethany pensar?