

ISSN 2448-1068

Distribuição Gratuita

REVISTA

— conexão —

Literatura

Outubro / 2018

nº 40

Nuno Morais

AUTOR DA TRILOGIA

TRÁFICO DESUMANO



**FEITA POR LEITORES
PARA LEITORES**

www.revistaconexaoliteratura.com.br

SUMÁRIO

Editorial: por Ademir Pascale, pág. 03
Parceiros da Revista Conexão Literatura, pág. 04
Entrevista com Nuno Morais, por Ademir Pascale, pág. 05
Resenha: A mulher mais assassinada do mundo, por Rafael Botter, pág. 12
Livraria Conexão Literatura (Sugestões de livros), págs. 15 e 16
O Príncipe Pardo e os Reinos Perdidos - Atlântida, pág. 17
Entrevista com o autor Gabriel Ferreira, pág. 21
Entrevista com o autor Caio Mirabelli, pág. 26
Entrevista com o autor César Dabus, pág. 32
Entrevista com o autor José Michel, pág. 38
Conto: "Inteligência Robótica: Um Mundo Diferente", por Míriam Santiago, pág. 43
Conto: "Groom!", por Roberto Schima, pág. 49
Saiba como participar da próxima edição da Revista Conexão Literatura, pág. 86

EXPEDIENTE

Ademir Pascale - Editor-Chefe - ademirpascale@gmail.com

COLABORAM NESTA EDIÇÃO

Rafael Botter - Colunista/Colaborador - (pág. 12)

CONHEÇA NOSSOS COLUNISTAS/COLABORADORES DO SITE DA REVISTA
www.revistaconexaoliteratura.com.br/p/colaboradores.html

ISSN: 2448-1068

A Revista Conexão Literatura é uma produção independente e livre de quaisquer vínculos políticos, comerciais e religiosos. Os textos publicados aqui são de inteira responsabilidade de seus respectivos autores e não dizem respeito à opinião do editor e seus conselheiros, isentos de toda e qualquer informação que tenha sido apresentada de maneira equivocada por parte dos autores aqui publicados.

Para baixar nossas edições anteriores, acesse:
www.revistaconexaoliteratura.com.br/p/edicoes.html

Capa: Foto: Nuno Morais. Arte: Ademir Pascale

Patrocinam esta edição:
Nuno Morais - Míriam Santiago - Roberto Schima - Drago Editorial

Para saber como anunciar, patrocinar ou participar da próxima edição da Revista Conexão Literatura, acesse: www.revistaconexaoliteratura.com.br/p/midia-kit.html

Para entrar em contato: pascale@cranik.com ou ademirpascale@gmail.com
c/ Ademir Pascale - Editor-Chefe



Desta vez fomos até Portugal e entrevistamos o grande escritor Nuno Morais, autor de vários livros e da trilogia Tráfico Desumano. Nuno nasceu em Portugal, viveu em Angola, Moçambique, França, Reino Unido e Suécia, tendo viajado extensivamente pela Europa e América do Norte. Esta existência um tanto nómada e o seu ávido apetite pela leitura, influenciaram o seu estilo muito particular, que tende para as histórias de aventuras e suspense, e também para a ficção especulativa. Confira nas próximas páginas.

O leitor poderá conferir crônicas, contos, resenhas e dicas de livros, tudo elaborado com muita dedicação e carinho.

Aproveito para indicar uma página super legal para os fãs apaixonados (assim como eu) pela vida e obra do escritor Edgar Allan Poe, na qual criei e venho administrando: www.facebook.com/poesclub



Viaje conosco pelo mundo dos livros ;)

Para divulgar o seu livro ou anunciar em nosso site e próxima edição, acesse: www.revistaconexaoliteratura.com.br/p/midia-kit.html

Ademir Pascale

Editor da Revista Conexão Literatura. Membro Efetivo da Academia de Letras José de Alencar. Chanceler na Academia Brasileira de Escritores (Abresc). Já publicou contos no Brasil, França, Portugal e México. Autor dos romances “O Desejo de Lilith”, “Caçadores de Demônios” e “Crossroads – Quando os destinos se cruzam”. Atualmente procura por uma casa editorial para o seu novo livro. Fã nº 1 de Edgar Allan Poe, adora pizza, séries televisivas, heróis da Marvel, DC e HQs. E-mail: ademirpascale@gmail.com



conexão Literatura

Nossos Parceiros:

clique sobre os links

www.livrodestaque.com.br

poesiaqueencantavida.blogspot.com.br

travelingbetweenpages.blogspot.com.br

www.tatianecdesouza.com.br

dailyofbooks.blogspot.com.br

meupassaporteliterario.blogspot.com.br

www.divulgalivros.org

tomoliterario.blogspot.com.br

www.bookstimebrasil.com.br

entrelinhasdirecionadas.blogspot.pt

deusa1000.wixsite.com/leituracomcafe

www.facebook.com/groups/complexo.tuthor

www.encantoliterario.com.br

www.dear-book.net

www.sugestoesdelivros.com

literaturaporamor1.blogspot.com.br

Grupo: Curtindo e lendo livros adoidado

suka-p.blogspot.com.br

Grupo: Livro Destaque

blogjovensescritores.wixsite.com/escritores

dose-of-poetry.blogspot.com.br

www.facebook.com/jornaltuthor

coleccionadoromances.blogspot.com.br

ateultima pagina.wordpress.com

literaleitura2013.blogspot.com

osretratosdamente.blogspot.com

www.estantedowilson.com.br

miriammorganuns.blogspot.com.br

www.livreando.com.br

cinecurtaa.blogspot.com.br

lendocomdaniel.blogspot.com

www.cafeinaliteraria.com.br

www.sonhandoatravesdepalavras.com.br

viajandonosslivross.blogspot.com.br

www.salaliteraria.com.br

www.cinderelasliterarias.com

esoportunovagao.blogspot.com.br

www.literagindo.com.br

leiturasdaketellyn.blogspot.com.br

www.facebook.com/tuthorRPG

contaseumlivro.blogspot.com.br

stelivros.wordpress.com

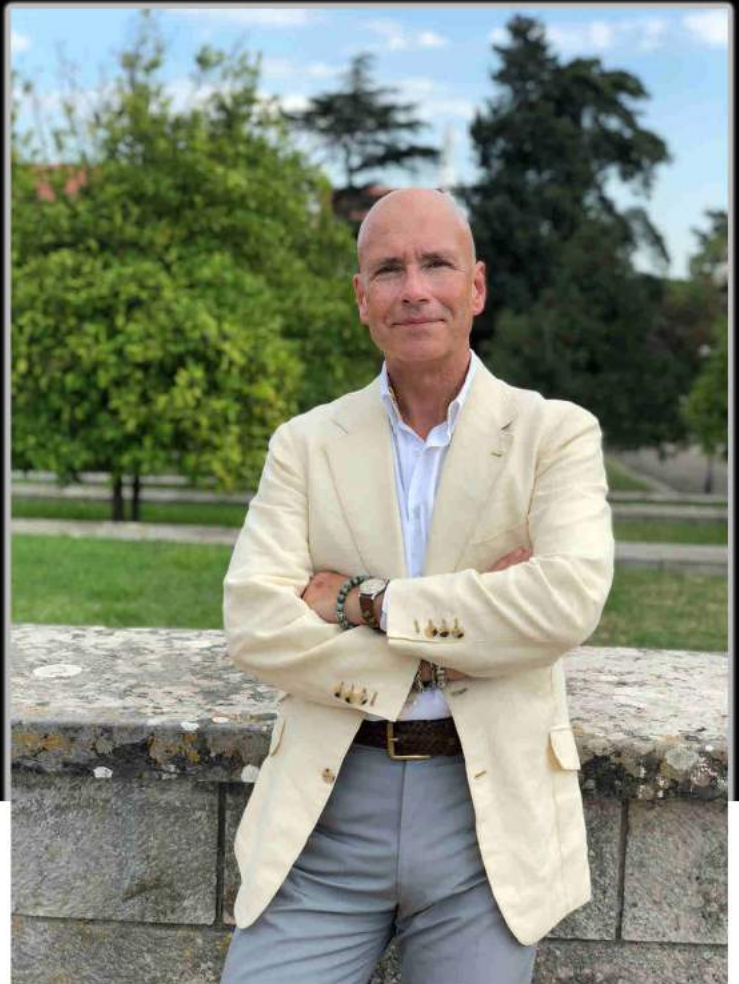
Curta nossa Fanpage: 

www.facebook.com/conexaoliteratura

NUNO MORAIS

Autor português de várias obras, entre elas a trilogia Tráfico Desumano

Por Ademir Pascale
ademirpascale@gmail.com



Nuno Morais escreve pelo prazer de ver palavras aparecer, como por magia, no écran em banco do seu computador. Nascido em Portugal, viveu em Angola, Moçambique, França, Reino Unido e Suécia, tendo viajado extensivamente pela Europa e América do Norte. Esta existência um tanto nómada e o seu ávido apetite pela leitura, influenciaram o seu estilo muito particular, que tende para as histórias de aventuras e suspense, e também para a ficção especulativa.

ENTREVISTA:

Conexão Literatura: Poderia contar para os nossos leitores como foi o seu início no meio literário?

Nuno Morais: Escrevi a minha primeira história completa

quando teria onze anos. Um camarada do meu pai disse que me oferecia um Júlio Verne, se eu lhe escrevesse uma história. O que, na altura, me pareceu fantástico. Um livro inteiro de

Júlio Verne, por uma história que eu escrevesse! Como passava o meu tempo livre a imaginá-las, pensei que escrever uma não seria assim tão difícil... Trabalhei sem descanso durante vários dias, talvez até semanas – não me recordo exactamente, mas pareceu-me uma eternidade. Escrevi e illustrei a história – teria dois ou três desenhos a lápis de cor – e ainda a encadernei – não sei com que êxito. Uma tarefa hercúlea, foi o que me pareceu à época.

Entreguei-lhe a história em mãos, muito bem embrulhada e atada com um laço. Porém, até agora, continuo sem ter recebido a minha recompensa.

Todavia, apesar desta primeira experiência negativa, continuei a imaginar enredos inverosímeis durante os anos que se seguiram e tentei diversas vezes passá-los ao papel. No entanto, como até já ser adulto não tive acesso a um computador ou a uma máquina de escrever, nem tão pouco sabia dactilografar, e escrever à mão era demasiado lento, aborrecido e não me agradava absolutamente nada, os meus esforços traduziram-se numa série de histórias inacabadas. Até

que, finalmente, desisti de tentar escrevê-las

Alguns anos depois, quando já tinha aprendido a dactilografar, resolvi voltar a tentar, mas desta vez usando um computador. Foi uma experiência extraordinária!

Agora as palavras pareciam brotar das teclas como por magia, como se tivessem vida própria. Num dia bom, uma descrição adequada do que me parece acontecer, é haver uma ligação directa entre o meu cérebro e os dedos, ligação essa que não passa pelos meus olhos; pois, nesses dias, ao verificar o que escrevi, dou por mim a ler frases, e até mesmo páginas inteiras, algumas de que até gosto bastante, que não recordo ter escrito. A sensação é indiscritível!

Por isso, pode dizer-se que o meu início no meio literário foi longo e chato, com muitos recuos, até finalmente ter aprendido a dactilografar e, por mero acaso, ter decidido voltar a tentar pôr em papel as histórias que imaginava.

Conexão Literatura: Você é autor da trilogia “Tráfico Desumano”. Poderia comentar?



Nascido em Portugal, viveu em Angola, Moçambique, França, Reino Unido e Suécia, tendo viajado extensivamente pela Europa e América do Norte. Esta existência um tanto nómada e o seu ávido apetite pela leitura, influenciaram o seu estilo muito particular, que tende para as histórias de aventuras e suspense, e também para a ficção especulativa.

“Tráfico Desumano” nasceu de querer contar uma história sobre um dos crimes mais horrendos de que tenho conhecimento, o tráfico de seres humanos e as suas ramificações. O enredo vai, espero, além da realidade, como se quer da ficção. Porém, considerando novos avanços em ciência e tecnologia, e o seu uso por gente sem escrúpulos, pode ser prenunciador de ainda mais aterradores abusos da condição humana.

Ao escrever “Tráfico Desumano” quis fazê-lo de forma a que os dois primeiros volumes fossem independentes, apenas com um fio condutor que os ligasse entre si, trazendo a história a uma conclusão no terceiro. Creio ter conseguido. Espero que seja do agrado dos leitores.

Conexão Literatura: Como foram as suas pesquisas e quanto tempo levou para concluir as obras desta trilogia?

Nuno Morais: As pesquisas foram bastante extensas. Não só porque havia toda a parte científica que era necessário conhecer, mas também porque havia que alterá-la e especular sobre ela de forma que não fosse completamente absurda. Depois

havia também que fazer pesquisa acerca dos locais que iriam servir de cenário, alguns onde eu nunca estive, e era importante poder representá-los de forma correcta.

Foi necessário pesquisar geografia, culinária, animais, estradas, horários, armas, munições, automóveis, motos, aviões, comboios, barcos e navios, bem como todos os restantes detalhes que dão “enchimento” a um romance, que compõem o cenário, e passam quase despercebidos ao leitor, mas que acabam por dar bastante trabalho a quem escreve. No entanto, foi muito interessante fazer essa pesquisa.

O hiato entre a saída do primeiro volume e a saída do terceiro foi de oito anos. O que não é um atraso muito grande, tendo em conta que escrever não é, infelizmente, a minha ocupação principal.

Conexão Literatura: Você também é autor de outras três novelas. Fale mais a respeito.

Nuno Morais: Efectivamente, além da trilogia “Tráfico Desumano”, escrevi, até agora, três novelas: “Wish You Were Here”, “Portais” e “Uma

Passagem Inesperada”, todas disponíveis na Amazon.

“Wish You Were Here” é um drama disfarçado de investigação policial, e foi uma das histórias que mais gostei de escrever. Tem um ambiente muito bom, apesar do que lá se relata, e foi muito interessante entrar nele e passá-lo para o papel. Gosto muito desta história.

“Portais” é uma aventura pura e simples – bom, talvez não tão simples quanto isso – que quis escrever como uma espécie de homenagem ao tipo de aventuras pelo qual me apaixonei quando comecei a ler.

Foi um desafio escrevê-la e foi muito recompensador consegui-lo. É uma história acerca da qual ando, há algum tempo, a congeminar escrever uma continuação.

“Uma Passagem Atribulada” é outra aventura – esta definitivamente a ter continuação, ainda que não saiba quando – desta vez passada no mar, e com um naipe de personagens principais mais extenso do que é meu costume. É um híbrido entre a ficção-

científica e a fantasia e foi muito aliciante escrevê-la.

Conexão Literatura: É verdade que você produziu algumas de suas capas? E as capas mais atuais?

Nuno Morais: É verdade sim, criei e produzi algumas das capas. Nomeadamente algumas versões disponíveis de “Wish You Were Here” e a capa de “Uma Passagem Atribulada”. Após tê-lo feito, passei a ter ainda mais respeito por quem o faz profissionalmente.

As capas de “Tráfico Desumano”, a começar já pelo primeiro volume, “Perdidos para Sempre”, vão sofrer alterações nos tempos mais próximos, para dar uma nova imagem à trilogia. Estas capas estão a ser criadas por um talentoso artista de Filadélfia, Estados Unidos, e grande amigo de muitos anos, B. B. Olshin, cujos trabalhos podem ser encontrados aqui: <http://www.benjaminbolshin.net/portfolio/start.html>

Conexão Literatura: Você possui várias obras traduzidas. Quais são os seus títulos traduzidos e em quais línguas estão disponíveis?

Nuno Morais: Tenho realmente a sorte de haver já traduções para outras línguas de algumas das minhas histórias, o que dá uma sensação muito boa. E devo dizer que tive também muita sorte com as tradutoras que delas se ocuparam, pois foi muito fácil e agradável trabalhar com elas.

“Wish You Were Here” pode ser lido em espanhol, italiano e inglês, e está neste momento a ser traduzido para francês e alemão;

“Portais” pode ser lido em espanhol e está a ser traduzido para inglês, francês e italiano;

“Perdidos para Sempre” foi traduzido para espanhol e vai ser traduzido para italiano e inglês.

Conexão Literatura: Como os interessados deverão proceder para adquirir as suas obras?

Nuno Morais: Todos os meus livros estão disponíveis em formato livro electrónico na Amazon, e alguns também em papel.

Conexão Literatura: Existem novos projetos em pauta?

Nuno Morais: Sim. Estou presentemente a preparar uma nova história, uma aventura que

terá lugar em Lisboa, e noutros sítios também, e que gira à volta de uma ameaça de ataque nuclear terrorista. Estou muito satisfeito com o que tenho em mente e creio que vai ser do agrado dos leitores.

Perguntas rápidas:

Um livro: Se só posso mesmo escolher um, terá de ser “Eon” de Greg Bear, porque, na altura em que o li, me deixou completamente siderado – embora deixe de fora tantos outros que poderia ter escolhido;

Um (a) autor (a): John Steinbeck, pela forma como conta histórias;

Um ator ou atriz: Escolha quase impossível, mas terei que ir com Harrison Ford, até por causa da pergunta seguinte;

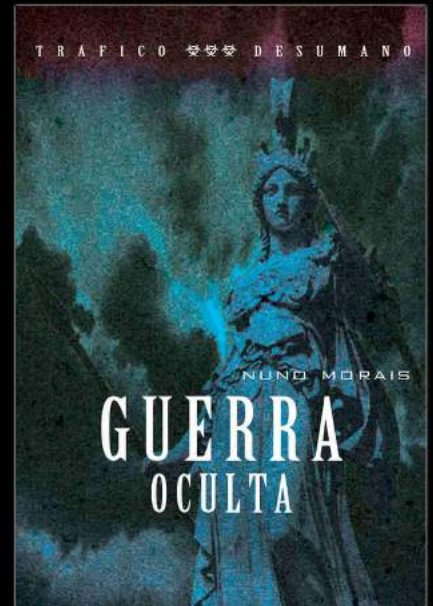
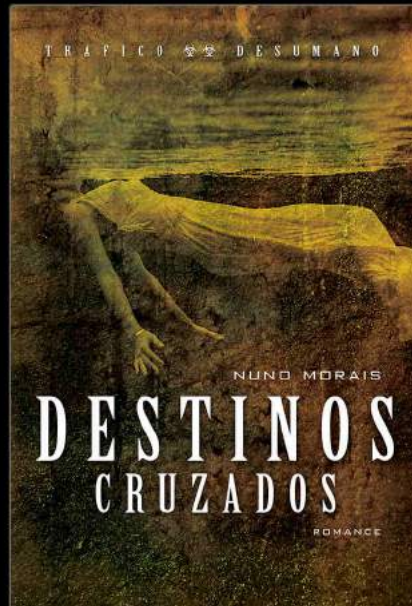
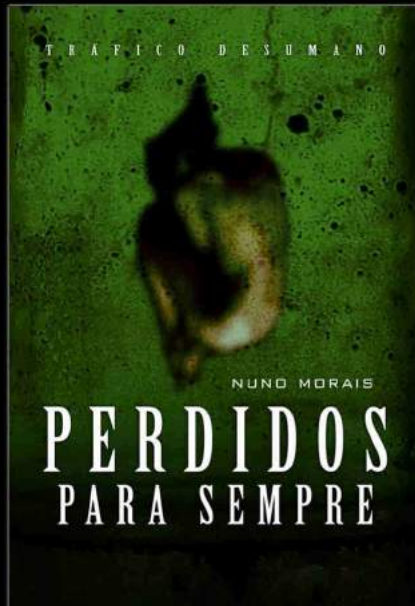
Um filme: “Blade Runner”.

Um dia especial: O dia em que publiquei a minha primeira história.

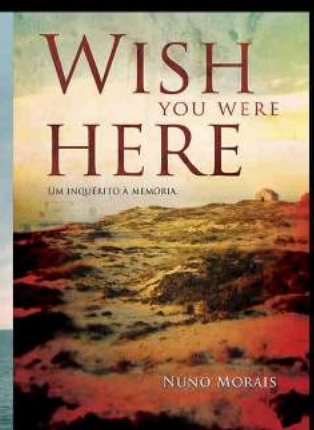
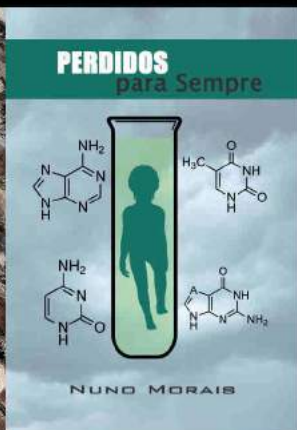
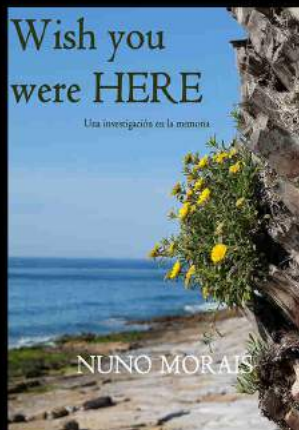
Conexão Literatura: Deseja encerrar com mais algum comentário?

Nuno Morais: Apenas agradecer o trabalho feito por Conexão Literatura em prol da literatura, assim como esta entrevista, e a oportunidade de dar a conhecer aos leitores e leitoras brasileiras as minhas obras.

Conheça as obras de NUNO MORAIS



www.nunomorais.eu



www.facebook.com/NunoMorais.Feicebuque

NETFLIX

[filme]

A MULHER MAIS ASSASSINADA DO MUNDO

Por Rafael Botter

Na década de 1930, em Paris, uma atriz famosa por suas assustadoras cenas de morte no Teatro Grand Guignol enfrenta um misterioso perseguidor e fantasmas de seu passado.

Impressões:

Saudações literárias, queridos leitores da Revista Conexão Literatura, tudo bem com vocês? Espero que sim! Mais uma edição chegando, não podemos deixar de falarmos das dicas de filmes e séries da nossa querida e amada Netflix. Na matéria do mês, vamos falar do filme “A

mulher mais assassinada do mundo”.

O longa é inspirado na vida da atriz Marie-Thérèse Beau, nome artístico de Paula Maxa, que ficou conhecida mundialmente como uma das atrizes que mais morreu em cena. Por muitos anos ela foi protagonista de inúmeras peças no famoso Grand Guignol, de Paris.

Meados dos anos 30, período que é retratado o longa, uma onda de protestos é realizada por conta das bizarrices em cada peça feita no teatro, o realismo era tanto que chocava toda plateia.

Um jornalista chamado Jean, vai até o teatro com o objetivo de produzir uma matéria e apresentar argumentos válidos contra os protestos, para muitos, incitam a violência e o crimes em Paris.

Netflix mais uma vez surpreende os espectadores, com uma produção ímpar, mostrando um filme intenso e revelador, possuindo uma fotografia e ambientação impecável ao retratar minuciosamente Paris da década de 30.

O espectador é jogado nos bastidores de uma peça de teatro, presenciamos todos os truques para deixar cenas bizarras e chocantes, mostrando de forma limpa o fascínio da plateia em olhar essas encenações de terror da época.

O longa retrata a vida num período clássico do teatro de horror, com uma das atrizes mais importantes e marcantes do cenário artístico, com seu drama dentro e fora dos palcos.

■ Título Original: The Most Assassinated Woman in the World
■ Direção: Franck Ribière
■ Ano Lançamento: 7 de Setembro de 2018
■ Duração: 01h42min
■ Elenco: Anna Mouglalis, Eric Godon, Niel Schneider e André Wilms
■ Gênero: Mistério, Thriller
■ Origem: França, Bélgica

Rafael Botter vive em Ibitinga (São Paulo). Escreve para o blog Livreando: <http://www.livreando.com.br> e Traveling Between Pages: <http://travelingbetweenpages.blogspot.com.br>. E-mail: botter.rafael@gmail.com.



**ANUNCIE NA REVISTA
CONEXÃO LITERATURA**

CLIQUE AQUI

LIVRARIA CONEXÃO LITERATURA



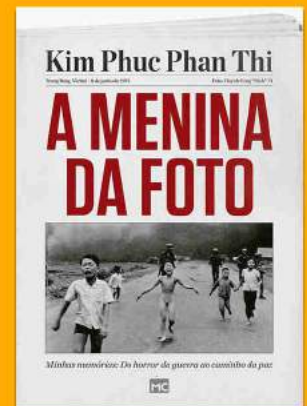
Laquê na Virilha
Crônicas Escrachadas
José Michel

Acesse



Cravo Vermelho
Virgilio Pedro Rigonatti

Acesse



A Menina da Foto
Kim Phuc Phan Thi

Acesse



A Máquina do Tempo
H. G. Wells

Acesse



O menino que queria ser prefeito
Manuel Filho

Acesse



Samurai Shirô
Danilo Beyruth

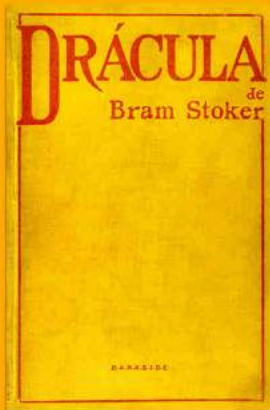
Acesse

“Aprendemos a voar como os pássaros
e a nadar como os peixes, mas não
aprendemos a conviver como
irmãos.”

– Martin Luther King

Destaque o seu livro nesta página por R\$ 20,00
em nossa próxima edição, escreva para:
ademirpascale@gmail.com





Drácula
Bram Stoker

Acesse



Medo Clássico VII
Edgar Allan Poe

Acesse



Jogue Para Vencer
Brad Gilbert e Steve Jamilson

Acesse



A Arte da Organização
Eliana Marta Seraphim

Acesse



Aspirando e Expelindo
Gabriel Ferreira

Acesse



Clarice
Roger Mello

Acesse

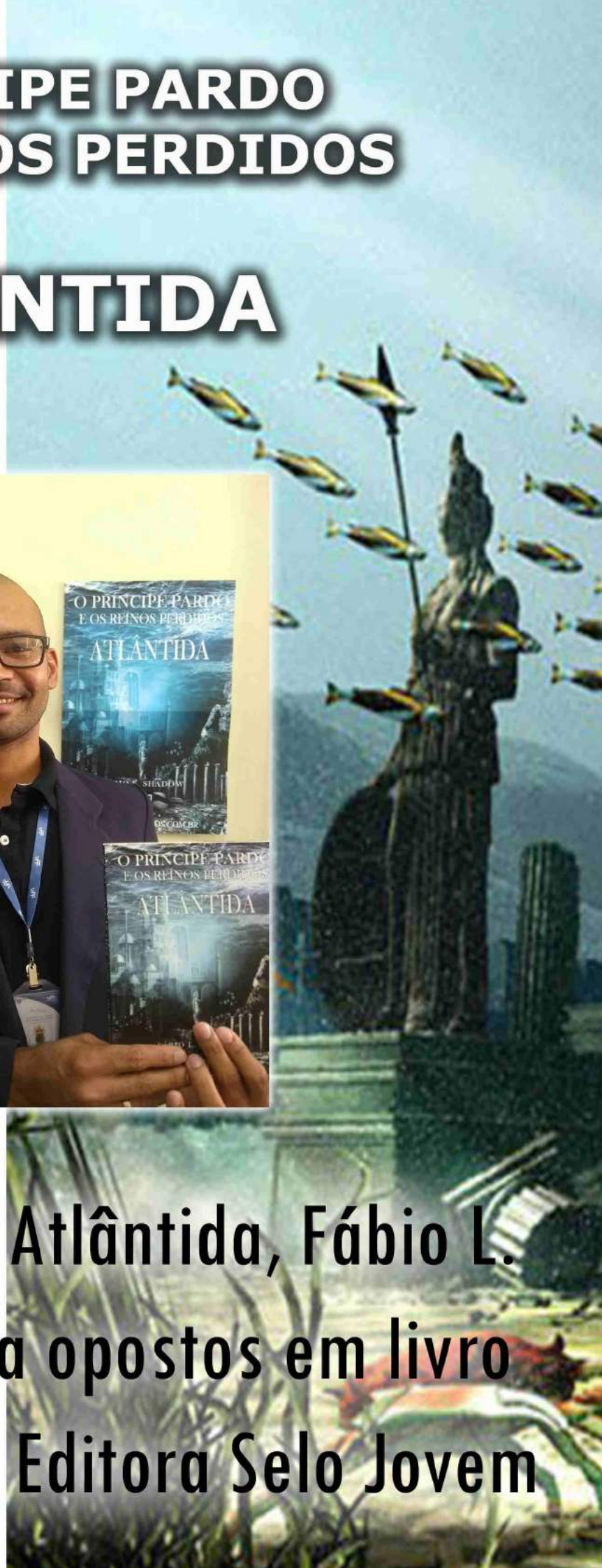
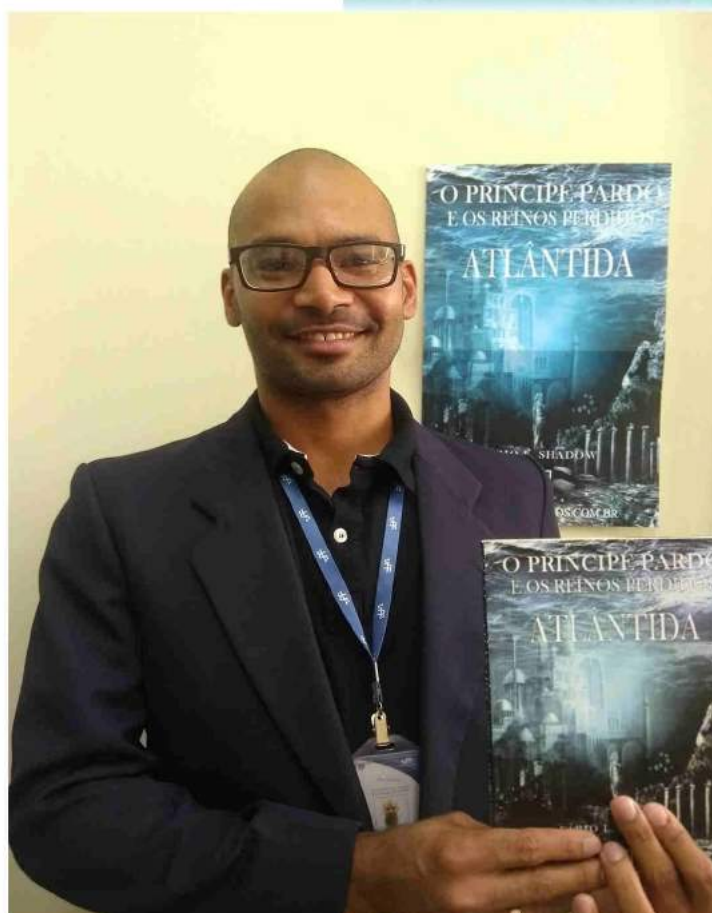
“Os olhos são as janelas para a alma.”
– Edgar Allan Poe

Destaque o seu livro nesta página por R\$ 20,00 em nossa próxima edição, escreva para: ademirpascale@gmail.com



O PRÍNCIPE PARDO E OS REINOS PERDIDOS

ATLÂNTIDA



Da favela para Atlântida, Fábio L. Shadow explora opostos em livro de estreia, pela Editora Selo Jovem

O Príncipe Pardo e os Reinos Perdidos - Atlântida é o primeiro livro do escritor sergipano Fabio L. Shadow lançado pela Editora Selo Jovem durante a 25ª Bienal Internacional do Livro de São Paulo entre 03 e 12 de agosto de 2018.

A história épica do garoto Lipe começa na simpática favela do Caju no Rio de Janeiro, onde a solidão do maior cemitério da cidade se funde à saudade que o protagonista guarda de seu falecido pai.

A obra retrata de várias maneiras, a vida dos imigrantes que partem em busca de oportunidades na grande cidade, mas cultivam profundas saudades da terra natal. Porém, toda essa atmosfera nostálgica serve para camuflar uma engenhosa trama de mistérios envolvendo o passado de Lipe. Atlântida demonstra ser muito mais que uma lenda perdida no tempo, mas parte vital do imenso reino submerso de Berília.

Assim como as sombras nascem da luz, o mal surge até nos

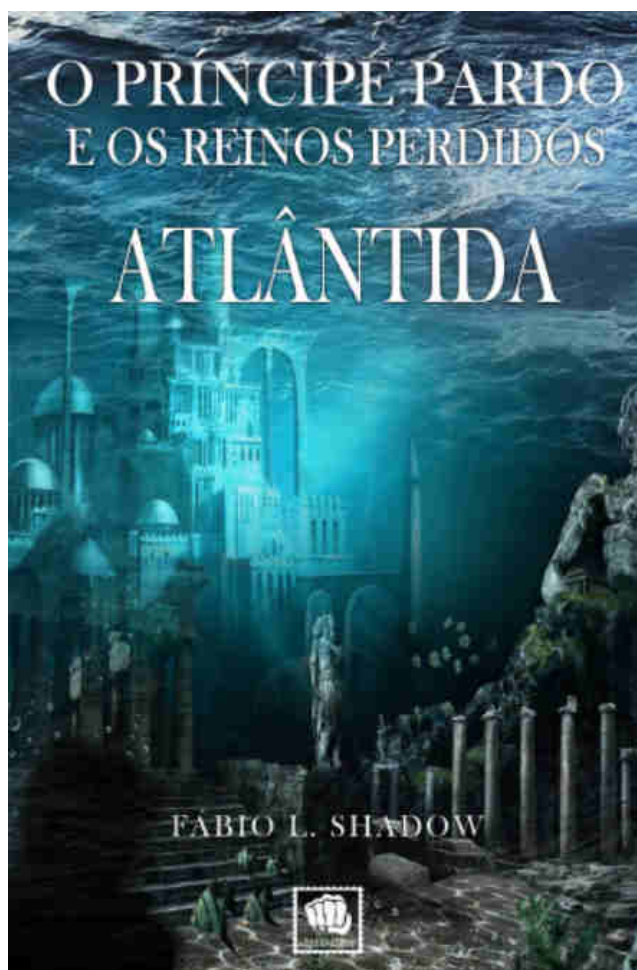
corações mais puros. Fortalecido do ódio entre os homens, o Império das Trevas representa um antigo mal que ameaça impor uma nova era de escuridão ao mundo. Apenas a luz incandescente anunciada nas lendas do príncipe pardo é capaz de romper os véus da noite e devolver esperança aos corações desgraçados.

A fábula dialoga com a realidade trazendo reflexões necessárias para os dias atuais. A valorização do desenvolvimento econômico é questionada bem como o modelo social das grandes cidades. O dilema dos pais para criar os filhos em uma cidade conflituosa como o Rio de Janeiro também é abordado de modo sensível e metafórico.

Se não fosse pela fluidez imaginativa de seu autor, o livro poderia se tratar de um romance autobiográfico, pois Fábio L. Shadow viveu a vida inteira com sua mãe. O mais novo dos nove irmãos, Fábio reside há 13 anos no Caju desde que saiu da pacata cidadezinha de Simão Dias no interior de Sergipe.

O jovem autor cursou administração na Escola Técnica Estadual Adolpho Bloch (FAETEC), graduando-se na área mais tarde pela PUC-Rio, com bolsa integral do PROUNI. Porém o interesse pela literatura o acompanha desde 2008, quando decidiu criar um pequeno conto para ajudar seu sobrinho que estava com problemas de redação.

Desde então, Fábio se dedicou a desenvolver as lendas do príncipe pardo e os reinos perdidos, inspirado nas obras de J. R. R. Tolkien e C. S. Lewis, principais influências do autor.



Fábio mantém blog (www.fabiolshadow.wixsite.com/website), página no Instagram (www.instagram.com/fabiolshadow), no Facebook (www.facebook.com/fabiolshadow) e na plataforma de leitura Wattpad (www.wattpad.com/fabiolshadow) para divulgar seu trabalho.



PUBLIQUE CONOSCO!



Valorizamos o
Autor NACIONAL

www.dragoeditorial.com

“Porque todos têm uma
história pra contar”



GABRIEL FERREIRA

Autor do livro "Aspirando e Expelindo"



Por Ademir Pascale
ademirpascale@gmail.com

Gabriel Ferreira, 20 anos, jornalista em formação. Escreve sobre músicas, livros e filmes, desde 2010 no Portal Gabriel. Escritor, lançando seu primeiro livro de poemas.

ENTREVISTA:

Conexão Literatura: Poderia contar para os nossos leitores como foi o seu início no meio literário?

Gabriel Ferreira: Sempre gostei de ler e escrever, desde criança, então logo emplaquei os meus primeiros projetos literários, ainda na escola, lá por 2005 e 2006, mas foram livros bem

pontuais e sem nenhum grande lançamento.

Conexão Literatura: Você é autor do livro "Aspirando e Expelindo" (Editora Chiado). Poderia comentar?

Gabriel Ferreira: Aos 14 anos comecei escrever poemas, frases, pensamentos, sentimentos e que

foram se juntando por todo esse tempo ,até o início de 2017, que foi quando decidi compactar tudo e enviar para a editora e aos poucos foi nascendo o livro com 57 poemas.

Conexão Literatura: Poderia falar mais sobre o fotógrafo e as fotografias contidas em seu livro?

Gabriel Ferreira: Em um primeiro momento teriam só os poemas, mas a editora chegou com a ideia das fotografias, então eu decidi que gostaria de fazer fotos inéditas e que poderiam representar a minha mensagem, de uma maneira que fizesse sentido na minha cabeça.

Então logo convidei o meu amigo Guilherme e expliquei como que eu gostaria que ficassem as imagens e surpreendentemente ele conseguiu entender a essência do “Aspirando e Expelindo”. Só que depois coloquei na cabeça que eu gostaria de mais duas fotos, aí lembrei das fotos de uma amiga, a Victória que tinha

uma fotografia, da qual representava muito um dos poemas. E também teve a foto de outra amiga, a Helena, que foi uma das primeiras imagens a serem escolhidas, logo quando ficou decidido que entraria fotos no livro, porque é uma imagem que representa muito a vibe do livro, além de aparecer o meu pé (dentro de um tênis, claro kkk).

Conexão Literatura: Como foram as suas pesquisas e quanto tempo levou para concluir seu livro?

Gabriel Ferreira: Não ocorreu pesquisas, foi muito mais relacionado a vivências e observações. Os poemas foram escritos dos 14 aos 19 anos. Depois uns 8 meses de preparação e ajustes, até chegar nas lojas.

Conexão Literatura: Poderia destacar um trecho do qual você acha especial em seu livro?

Gabriel Ferreira: São tantos... Mas eu vou falar esse aqui
XXXIII

Eu vou cambaleando por aí

Eu vou sendo feliz por aí

Eu vou ir pelo
caminho mais
difícil

Eu vou ir pela
contramão

Eu vou tentar
levar a alegria no
bolso.

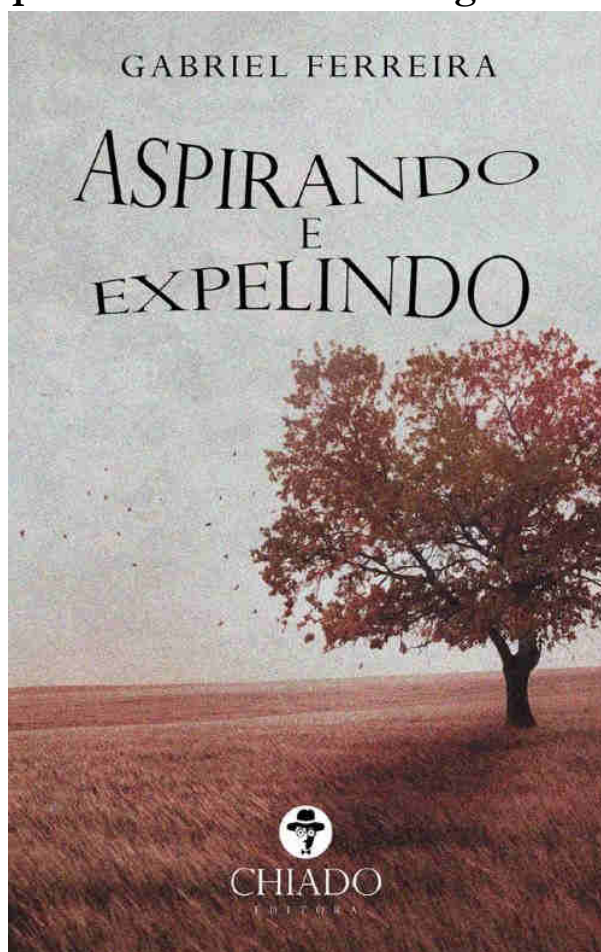
Eu vou andar
todo torto

Eu vou andar
dançando por aí

Eu vou ir
cantando,
mesmo a minha
voz não sendo
boa.

www.portalgabriel.com e o

[instagram.com\santanagabriel](https://www.instagram.com/santanagabriel)



Conexão

Literatura:

Existem novos
projetos em
pauta?

Gabriel Ferreira:

Ah sim sempre,
mas a ideia é que
eu continue
divulgando o meu
livro, pelo menos
até o final do ano,
mas quem sabe
antes disso surja

Conexão Literatura: Como o
leitor interessado deverá
proceder para adquirir um
exemplar do seu livro e saber um
pouco mais sobre você e o seu
trabalho literário?

Gabriel Ferreira: O livro está
disponível em algumas livrarias:
Martins Fontes, Amazon,
Livraria Cultura e Saraiva. E para
saber mais sobre o meu trabalho,
só acompanhar o

alguma novidade.

Perguntas rápidas:

Um livro: Elixir

Um (a) autor (a): Stephen
Chbosky

Um ator ou atriz: Craig Roberts

Um filme: Mar Adentro

Um dia especial: 15 de abril de
2018- Primeira sessão de
autógrafos do Aspirando e
Expelindo

Conexão Literatura: Deseja encerrar com mais algum comentário?

Gabriel Ferreira: Gostaria de convidar a todos os leitores da

Conexão Literatura para ler o meu livro de poemas, Aspirando e Expelindo.



Visite: www.portalgabriel.com

LIVRODESTAQUE

www.livrodestaque.com.br

Especialista em
divulgação de livros
e autores

AND THIS IS HOW IT IS
we go home
and we shut our doors
we don't sleep with them open
for fear the world sees in
really sees us
sees our pain
sees our mess
sees the things we can't brush into place
see our broken hearts
we don't open our doors wide
turn the spotlight on
say, "I haven't done laundry in a week. My girlfriend
I'm not sleeping."
the white door
dle
ll night.

CAIO MIRABELLI

**Autor dos livros "As
Consciências do Universo e
Conscienciologia Evolutiva"**

Por Ademir Pascale
ademirpascale@gmail.com



Caio Mirabelli, é Advogado, Professor de Conscienciologia, Técnico de Enfermagem, Escritor, Blogueiro, Colunista, Apresentador de Programa, Palestrante, filiado ao Partido Pátria Livre e candidato a Deputado Federal pelo Estado do Rio de Janeiro.

ENTREVISTA:

Conexão Literatura: Poderia contar para os nossos leitores como foi o seu início no meio literário?

Caio Mirabelli: Meu início no meio literário foi no ano de 2015, quando publiquei meu primeiro livro chamado A Conscienciologia Evolutiva, pela editora Aped.

Me senti na obrigação de entrar no meio literário, porque é uma das formas de eu expandir a ciência que desenvolvi em todo o Mundo.

Conexão Literatura: Você é candidato a Deputado Federal pelo PPL – Partido Pátria Livre. Como surgiu o desejo de disputar essa eleição?

Caio Mirabelli: Desde criança sou apaixonado por política, já fui presidente de mesa eleitoral por duas eleições consecutivas e desde os meus 21 anos milito no mundo partidário. Há anos venho me preparando, capacitando e estudando as leis e a máquina pública para ter o preparo necessário com o intuito de desenvolver a economia e promover a justiça social. No segundo semestre de 2017 ouvindo apelos do meu padrinho político Jecy Sarmiento que já foi Secretário de Estado (já falecido) e dos meus amigos mais próximos, tomei coragem e decidi disputar essas eleições.

Conexão Literatura: Poderia citar dois ou três projetos que pretende apresentar, se for eleito?

Caio Mirabelli: Falarei de três projetos:

1) **Reforma Tributária:** Propor o Fim do Imposto de Renda de Pessoa Física e do Imposto de Renda de Pessoa Jurídica;

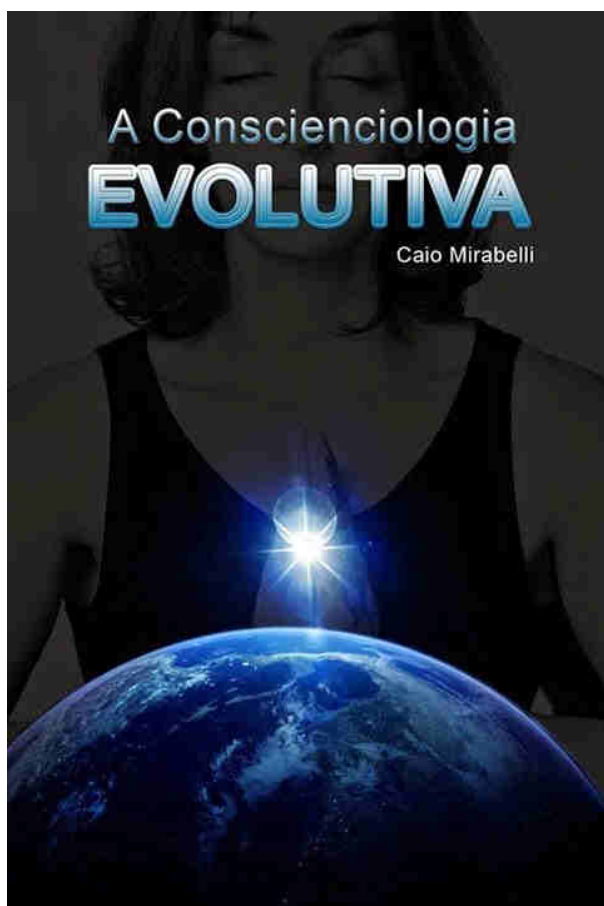
2) **Reforma Burocrática:** Propor a criação do documento único para todas as relações dos cidadãos com o Estado (Ex: 1 documento de identificação civil, 1 Alvará de funcionamento para as empresas, 1 certidão para cada pessoa física);

3) **Federalização da Educação:** Propor que a educação primária seja Federalizada pela União.

Conexão Literatura: Como você também é escritor, pretende fazer algo pela literatura e incentivo à leitura?

Caio Mirabelli: Falarei de quatro projetos que diretamente e indiretamente beneficiam a literatura nacional e o incentivo a leitura que são:

1) **Apresentar projeto de lei para tornar célere a emissão de registros federais e estaduais com o intuito de facilitar a abertura de microempresas e pequenas empresas;**
 2) **Destinação dos valores adquiridos pelas emendas**



parlamentares para todas as editoras do estado do Rio de Janeiro aumentarem sua produção literária;

3)Apresentar projeto de lei que obrigue o Governo Federal destinar uma verba específica para todas as editoras nacionais aumentarem a produção de livros nacionais, com isso aumentando a competitividade da literatura nacional e fortalecendo a cultura do país;

4)Apresentar projeto de lei que crie linhas de crédito com juros

pacíficos para as microempresas e pequenas empresas poderem investir no aumento da produção;

Conexão Literatura: Poderia comentar sobre o seu livro publicado pela Drago Editorial e como os leitores interessados deverão proceder para adquiri-lo e saberem um pouco mais sobre você?

Caio Mirabelli: O livro se chama *As Consciências do Universo*, e esta obra é o aprofundamento do Livro *A Conscienciologia Evolutiva* que tem como objetivo fazer o leitor conhecer e se especializar no estudo da *Ciência Conscienciologia*.

A *Conscienciologia* é a ciência que estuda a *Consciência*, suas manifestações e a evolução consciencial.

O Livro *As Consciências do Universo* aborda os seguintes temas: *Consciência, Evolução Consciencial, Morte, Reencarnação, Energia, Universo, Signos, Dimensões*

Espirituais, Escala Evolutiva, Técnicas Energéticas e outros temas.

Para adquirir esta obra basta acessar o link da Drago Editorial que vende o livro.

O link para adquirir o livro As Consciências do Universo é este:

1) <https://www.livrariadrageditorial.com/products/as-consciencias-do-universo-caio-mirabelli>

E para adquirir meu outro livro que se chama A Conscienciologia Evolutiva basta clicar neste link:

1) <https://www.livrariadrageditorial.com/products/a-conscienciologia-evolutiva-caio-mirabelli>

Conexão Literatura: Existem novos projetos em pauta?

Caio Mirabelli: Sim, como já finalizei e registrei 77 livros, a

cada ano irei publicar uma obra, para que o máximo de pessoas possam conhecer e se especializar na Conscienciologia Evolutiva, que ao meu ver, é uma das ciências que podem contribuir para o desenvolvimento econômico, político, social e moral do Brasil e do Mundo.

Perguntas

rápidas:

Um livro:
Projeções da Consciência

Um (a) autor (a):
Waldo Vieira

Um ator ou atriz:
Mateus Solano

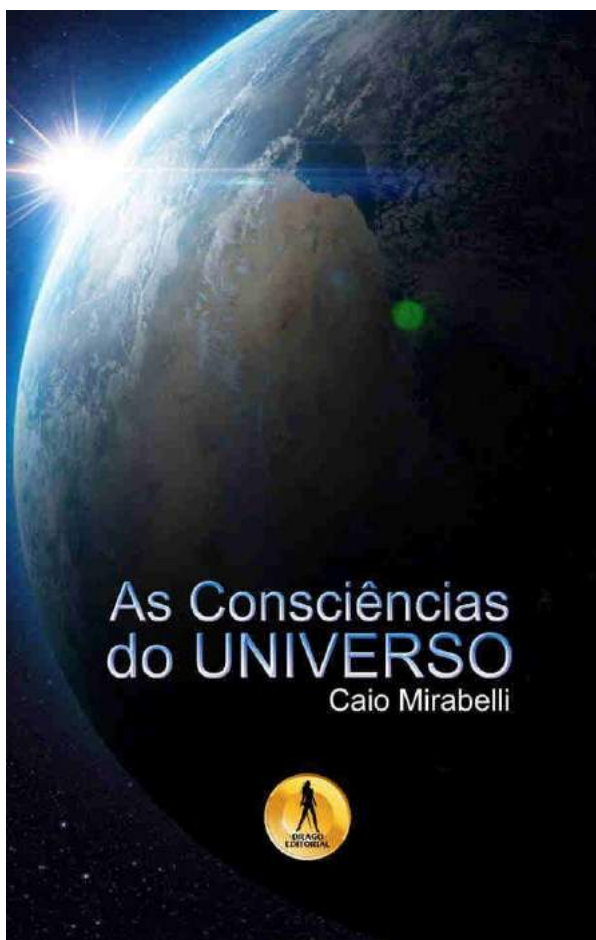
Um filme:
Doutor Estranho

Um dia especial:

o Reveillon

Conexão Literatura: Deseja encerrar com mais algum comentário?

Caio Mirabelli: Só existem duas formas de combater o



establishment, a primeira forma é praticando assistência a ti mesmo e ao teu próximo, a segunda forma é votar certo, eger candidatos que não sejam comprometidos com o sistema

de dominação, que sejam Cosmoéticos, com sensibilidade social e preparo técnico. o a Deputado Federal pelo Estado do Rio de Janeiro.

LIMBOGRAPHIA

por Roberto Schima



Roberto Schima

Nasceu na cidade de São Paulo/SP em 01/02/1961. É neto de japoneses, por mais que o seu sobrenome pareça alemão. Faz ilustrações, escreve contos e, ocasionalmente, crônicas. Vencedor do "Prêmio Jerônimo Monteiro", promovido pela extinta "Isaac Asimov Magazine" (Ed. Record), com a história "Como a Neve de Maio". Escreveu os livros "LimboGraphia" (contos), "O Olhar de Hirosaki" (romance), "A Voz do Oceano" (noveleta), entre outros. Autor do conto "Abismo do Tempo", um dos vencedores do concurso "Os Viajantes do Tempo", promovido pela revista Conexão Literatura e publicado em sua edição nº 37, de Julho de 2018.

Informações: Google e sites do gênero.

Contato: rschima@bol.com.br ou rschima@ig.com.br

Vinte contos de ficção científica e fantasia em sua maior parte, entre os quais a história "Como a Neve de Maio", vencedora do Prêmio Jerônimo Monteiro, promovido pela "Isaac Asimov Magazine" (Ed. Record).

Olhe lá fora. A noite caiu e as estrelas continuam a brilhar no céu como antigamente, embora já não tão nítidas. Aparentam estar ao alcance de nossas mãos. Está vendo?

Existe o silêncio. Existe o mistério.

Existe o sonho.

Respiremos fundo o ar frio e úmido:

Fechemos bem os olhos e, com toda a paixão...

Ergamos os braços.



Para obter o livro (edição em papel - com ou sem capa dura - ou digital):

<https://www.clubedeautores.com.br>

<https://www.agbook.com.br>

CÉSAR DABUS

Autor do livro "A Liga dos Corações Puros"

Por Ademir Pascale
ademirpascale@gmail.com



Nas fronteiras paulistanas, em época capricorniana, César Dabus encarnou. Apesar de ter sido uma criança levada, hiperativa, aos seis anos sua escrita começou. Escrevia sobre quem e o que queria. Aos onze anos, bateria começou a tocar. E na mesma época, rock'n'roll começou a estudar. Estudando sobre sua banda favorita, The Who, César chegou até um guru espiritual indiano chamado Meher Baba, que lhe introduziu na espiritualidade. E assim se formou a Santíssima Trindade de César Dabus: rock'n'roll, literatura e espiritualidade.

ENTREVISTA:

Conexão Literatura: Poderia contar para os nossos leitores como foi o seu início no meio literário?

César Dabus: Foi em 1998. Eu tinha seis anos. Mas foi um tanto

estranho, pois as pessoas geralmente se tornam escritoras inspiradas por alguém, o que não foi o meu caso. Eu comecei a escrever por um "impulso no interior da minha alma", como se alguém me chamasse

“escreva, César”. Eu simplesmente “precisava escrever”. Naquela época, eu escrevia reflexões, críticas e desabafos do dia a dia em um caderninho, geralmente falando mal de alguma coisa ou de alguém. “Não gosto de fulano por causa disso, disso e daquilo...”, ou “tal situação me irritou de tal forma...” Era um tanto cômico vindo de uma criança de seis anos.

Conexão Literatura: Você é autor do livro “A Liga dos Corações Puros – A Chama” (Editora Chiado). Poderia comentar?

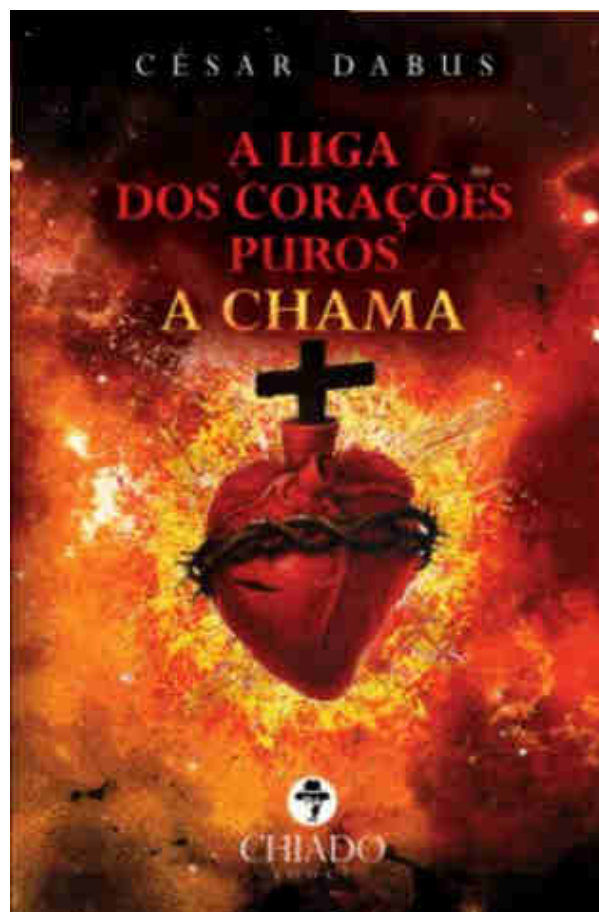
César Dabus: A Liga dos Corações Puros é uma saga de onze volumes, baseada em espiritualidade, alquimia, chakras, meditação, despertar da consciência, autoconhecimento e rock’n’roll. E “A Chama”, o primeiro volume, conta a história de um garoto chamado Zakzor, que não queria se enquadrar no sistema social robotizante, para viver a sua “verdade interior”. Ouvindo o sussurro de sua alma, ele chega à Liga dos Corações

Puros, onde é recebido por sete mestres, que o levam numa jornada interior para “transcender o Ego”. E dentro de si, Zakzor vai lutar contra tudo o que há de ruim. E eis outro ponto interessante desta saga: as armas. Não são armas como machados, espadas, laser etc., mas “armas instrumentais”: os próprios instrumentos musicais atiram. E assim, há um conflito entre os roqueiros, que atiram “notas musicais”, versus os “ruidosos”, que atiram ruído, numa analogia entre “harmonia” versus “desarmonia” de consciência. É literalmente Power Rangers do rock’n’roll, os “Rock Rangers”.

Conexão Literatura: Como foram as suas pesquisas e quanto tempo levou para concluir seu livro?

César Dabus: O meu processo criativo é intenso e sinistro. Apesar de eu ser escritor, minha maior paixão e inspiração sempre foi a música. Eu toco bateria desde os 11 e toquei em banda dos 14 até os 25. Toda vez

que escuto música, minha mente cria cenários, personagens e situações baseadas na energia daquela música. E assim, eu descrevo nos livros. Por exemplo, quando eu escuto heavy metal, minha mente cria guerra. E assim, guerra eu escrevo. Quando escuto pop, minha mente cria algo doce e sutil. E assim, descrevo a cena. Eu sou um “literalizador musical”. César Dabus, um louco que literaliza música! Óh! Eu embarco em profundas viagens musicais. A segunda forma de “pesquisa”, foi estudar a história das bandas, o que me levou à espiritualidade. Por exemplo, os Beatles, os Rolling Stones, o The Who, basearam muitas músicas em conhecimentos místicos. E eu, movido pela curiosidade, embarquei na jornada espiritual, o que se tornou a base de toda a Liga dos Corações Puros. Então, ainda na adolescência, eu comecei a trabalhar / estudar no que tornar-se-ia a Liga. Mas o livro em si, demorei 5 anos. Afinal, juntar as peças do conhecimento espiritual, fazer uma pré-seleção dos assuntos



mais fáceis para o grande público, e como colocar isso numa história de aventura, não foi fácil.

Conexão Literatura: Poderia destacar um trecho do qual você acha especial em seu livro?

César Dabus:

Agora, você deve estar pensando: “como é um Exército do Rock’n’roll?” Afinal, um exército precisa de armas...e aqui...tem instrumentos musicais. Bem... esteja senta - do quando eu te

contar isto, mas aqui as armas eram os próprios instrumentos. Em outras palavras, eram “armas musicais”. Os instrumentos “atiravam notas musicais como metralhadoras” em suas cores respectivas!

Vamos às explicações das armas da Liga dos Corações Puros, o Exército do Rock’n’roll, pois nem todos instrumentos atiram de forma igual. Pois bem, sigam - me.

No caso do baixo, da guitarra base, da guitarra solo, do teclado, e do violino, o soldado instrumentista deitava o instrumento para a frente e “tocava” (atirava/criava/materializava o Rock’n’roll). E as palhetas das guitarras podiam ser usadas como granadas, na modalidade “palhetas - granada”.

Os vocalistas atiravam pelo seu próprio canto: cada letra de cada palavra era um tiro que saía de seu microfone. E toda vez que houver batalha, os tiros serão colocados em poesia”.

Então, toda vez que há batalha, há poesia, pois são tiros. Esta é uma das coisas interessantes da

LCP. Pela primeira vez colocaram a poesia como um texto de “liderança”, que influencia o epicentro do roteiro, e não sendo apenas um enfeite ou cantoria.

“A bateria, no entanto, era uma artilharia.

Os bumbos (tum-tum-tum-tum) atiravam morteiros (boom-boom-boom-boom); de seus tambores, tiros, ambos como metralhadora; os pratos eram como discos lâminas afiados, que voavam em altíssima velocidade e cortavam o inimigo ao meio.”

Conexão Literatura: Como o leitor interessado deverá proceder para adquirir um exemplar do seu livro e saber um pouco mais sobre você e o seu trabalho literário?

César Dabus: Basta me seguir nas redes sociais (facebook, instagram e twitter), como “cesardabus”. E quanto ao livro, ele está disponível nas livrarias Saraiva, Cultura, Martins Fontes

e Amazon, tanto em formato físico, como ebook.

Conexão Literatura: Existem novos projetos em pauta?

César Dabus: Sim. Dois. Estou criando o segundo volume da saga, e paralelamente estou montando uma empresa de aulas online.

Perguntas rápidas:

Um livro: O Alquimista

Um (a) autor (a): Paulo Coelho

Um ator ou atriz: Christian Bale

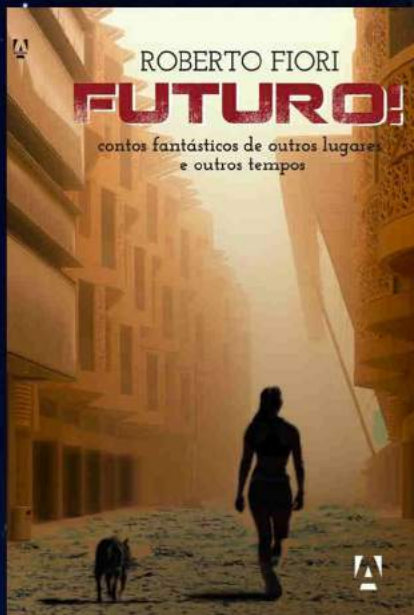
Um filme: O Senhor dos Anéis

Um dia especial: 07/08/2018 – Dia do lançamento do livro A Chama, na Bienal do Livro SP de 2018, tornando-se um best-seller, ao emplacar o terceiro lugar dos

mais vendidos da Chiado Editora.

Conexão Literatura: Deseja encerrar com mais algum comentário?

César Dabus: Escutem o sussurro de sua alma que não errarão o caminho. Mas! Fiquem atentos, pois este chamado interior guiá-lo-á por caminho ilógicos, fora do convencional e você achará que estará indo na direção errada! Todos vão chamar você de louco, mas confie no sussurro, porque ele não erra! Apenas confie. Você não precisa de alguém para lhe ditar regras: você tem o seu próprio guia interior.



**CONTOS INSTIGANTES, COM O PODER DE
TELETRANSPORTAR ÀS MAIS REMOTAS
FRONTEIRAS DE NOSSO UNIVERSO E
DIFERENTES DIMENSÕES**

Uma obra do autor Roberto Fiori

para adquirir
[clique aqui]

JOSÉ MICHEL

Autor do livro "Laquê na Virilha"

Por Ademir Pascale
ademirpascale@gmail.com



Este é um livro de crônicas, algumas escrachadas, outras nem tanto. Sem grandes pretensões, propõe-se apenas divertir os que procuram diversão, os que têm riso fácil para gastar, nada mais.

ENTREVISTA:

Conexão Literatura: Poderia contar para os nossos leitores como foi o seu início no meio literário?

José Michel: Embora de idade propecta, sou pato novo nessa lagoa, portanto nadando nas bordas, com medo de se afogar. Sempre gostei de rir e, principalmente, de fazer rir. Último a sair dos botequins da vida, mesmo após parar de

beber, ouvi e repliquei muitas histórias que foram resumidas no papel. Sempre quis mostrar a todos a vida que vivi, e falar dos personagens que a enriqueceram, a quem presto o mais sincero tributo. Recentemente, voltei-me à realização do sonho de escrever um livro de crônicas, dirigido ao público adulto. Sempre me diverti com a vida. Neste livro, tento compartilhar essa diversão.

Rir é muito importante, nem que seja de si mesmo.

Conexão Literatura: Você é autor do livro “Laquê na Virilha - Crônicas Escrachadas” (Drago Editorial). Poderia comentar?

José Michel: Editado pela Drago Editorial, tem 240 páginas e é composto por 89 historinhas. É um livro de crônicas escrachadas, às vezes nem tanto ou nada, bem inocentes, até. Elas são povoadas com personagens fictícios, todos com nomes dos amigos, ou personagens reais, com nomes fictícios. Sempre com o espírito de fazer rir, e acha que está conseguindo, pelos comentários recebidos. A que dá nome ao livro, “Laquê na Virilha”, por exemplo, é uma brincadeira com a expressão “batom na cueca”, horror, que hoje seria descabido, dos infieis, e dá o tom do deboche.

Conexão Literatura: Como foram as suas pesquisas e quanto tempo levou para concluir seu livro?

José Michel: Não houve nenhuma pesquisa extensiva, prévia, e sim à medida que o livro ia sendo escrito.



Basicamente constituída de consultas aqui e ali para informações circunstanciais relevantes a cada crônica. O processo inteiro durou aproximadamente um ano.

Conexão Literatura: Poderia destacar um trecho do qual você acha especial em seu livro?

José Michel: Gosto muito das crônicas “Signora Donatella” e “A Espada do Giancarlo”, que fogem um pouco do caráter escrachado que dou às crônicas. Essas são bem leves, e entendo que devem cair no gosto da mulherada.

Conexão Literatura: Como o leitor interessado deverá proceder para adquirir um exemplar do seu livro e saber um pouco mais sobre você e o seu trabalho literário?

José Michel: O livro, por enquanto, está no site da Drago, e pode ser adquirido através do link

<https://www.livrariadrageditorial.com/search/?text=laque+na+virilha>.

Futuramente estará disponível em livrarias físicas. O email para contato pode ser o laquenavirilha@gmail.com.

Conexão Literatura: Existem novos projetos em pauta?

José Michel: Sim. Os livros “O Idoso Prostituto” e “A mulher que se Disputa”, estão praticamente prontos, na mesma linha de o “Laquê na Virilha” e com o mesmo número de crônicas.

Perguntas rápidas:

Um livro: Rua dos Artistas e transversais

Um (a) autor (a): Aldir Blanc

Um ator ou atriz: Jack Nicholson

Um filme: O Estranho no Ninho

Um dia especial: nascimento das filhas

Conexão Literatura: Deseja encerrar com mais algum comentário?

José Michel: Moro em Cotia, SP, perto da Capital. A recepção, no momento da sua divulgação, dada ao autor e à obra, ultrapassou a todas as expectativas. Não houve um press-release distribuído que não tenha sido recolhido com muito profissionalismo e simpatia, e posteriormente, publicado. Que frutifiquem ações desse tipo, de valorização dos autores nacionais, é o que sinceramente espero.



Traveling Between Pages

www.travelingbetweenpages.com.br

Para os apaixonados por livros e entretenimento.

 /travelingbp  /travelingbetweenpages  /TravelingBP



www.livreando.com.br

Um blog sobre nossa maior paixão: Livros!

 /bloglivreando  /bloglivreando  /BlogLivreando



TOMO LITERÁRIO

Um blog sobre livros

www.tomoliterario.blogspot.com

Lançamentos

Resenhas

Escritores

Indicações

 @Tomoliterario

 @Tomoliterario

 Tomo Literario



por Miriam Santiago

Inteligência Robótica: Um mundo diferente

“Profetas de todos os tipos apareceram de tempos em tempos no planeta terra tentando concretizar um fim para o mundo, porque tudo o que começa acaba um dia e uma nova realidade está para surgir”.

O fim do mundo foi anunciado desde os tempos bíblicos pelo apóstolo São João, pelo médico profeta Nostradamus e por tantos outros. Lembro-me muito bem quando o ano de 2012 chegou e se foi e com ele o alívio de que as Profecias Maias não se concretizaram e o povo do

mundo inteiro festejou 2013 aliviado.

...

Chegamos ao ano de 2150, e o mundo estava completamente diferente de seu começo. Gradativamente a Terra transformara-se num planeta cinza pela poluição e seus recursos naturais já haviam se esgotado, por sua má utilização.

Não havia mais animais, assim como o combustível fóssil. E nem guerra, pois sobreviver já era uma batalha.

Os habitantes se adequaram de todas as formas possíveis e os que não conseguiram foram sucumbidos por si próprios, reduzindo a população do planeta consideravelmente. Era a seleção natural prevista por Darwin.

Desenhados e esculpidos à forma humana, os robôs eram agora os novos donos das ruas.

Eles vinham sendo aperfeiçoados pelo homem desde o século XIX, chegando a sua apoteose em inteligência e organização demasiadamente perfeitas, e num intelecto que se encaixava muito bem à realidade humana.

Não só para servir ao homem os seres cibernéticos foram criados, mas também para trabalhar em planetas colônias da terra. Eram levados para mundos distantes para cavar e retirar metais e urânio, substitutos dos combustíveis fósseis, e também para produzirem alimentos que não eram mais possíveis na terra. Os robôs quando retornavam destes serviços depois de anos eram exterminados pelo desgaste da máquina.

A sociedade dos robôs, então, começou a ser reduzida.

Diferente do homem os cibernéticos eram unidos e preocupavam-se uns com os outros e com o bem coletivo. Em pouco tempo foi escolhido um líder entre eles. Um ser extraordinariamente evoluído e que foi capaz de unir todos os andróides da terra com uma força inacreditável. Mensagens eram enviadas diariamente por uma frequência estabelecida e os homens não conseguiam codificá-las e assim foi criado o exército dos cibernéticos. O plano era sucinto e infalível.

...

22 de dezembro de 2160 e o calor atingia todo o globo. O consumo dos equipamentos refrigeradores estava no limite e, de repente, tudo cessou.

A luz se apagou completamente e os equipamentos pararam de funcionar. Nas ruas, pessoas desorientadas questionavam o que acontecera.

Não sabíamos o que estava por vir.

— Pai, o que é isso? — Pergunta meu filho de sete anos tremendo de medo.

— Não tenho a mínima ideia, vamos manter a calma e aguardar. — Respondi sem deixar transparecer o meu pavor.

Essa situação ficou por quatro horas. Já era noite quando a energia voltou. Porém, os equipamentos não. De repente, somente a tela interativa de comunicação de um dos cômodos ligou. Diferente da programação que estávamos acostumados a ver, um robô gigantesco apareceu na tela para uma mensagem.

— Seres humanos do Planeta Terra, eu serei breve. — Iniciou o discurso o líder. — Por todo o mal ao mundo e a nós cibernéticos que vocês causaram, estamos unidos e queremos que vocês deixem o planeta. Estamos no comando e vocês terão de partir. Peguem suas naves individuais, coletivas e deixem a terra. Damos um prazo de 30 dias para que todos possam partir. Aqueles que não cumprirem, serão exterminados. E a tela desligou-se novamente. Os dias seguintes ao episódio foram de caos total. Batalhões dos exércitos de todas as nações se uniram contra eles. Estávamos perdendo a guerra e os dias passando rápido. O prazo estava chegando ao fim. Muitos humanos deixaram de lutar, pegaram seus pertences e naves e partiram para planetas colônias. Eu fiz a mesma coisa com minha família.

...

Passaram-se 20 anos desde a expulsão de nosso planeta mãe e não mais retornamos. A saudade e a lembrança de nossa terra natal estavam mais afloradas nos últimos tempos. Vivemos em nosso próprio sistema solar, na Via Láctea, mas num lugar frio que não tem muito a oferecer. Batalhamos arduamente por nosso alimento e necessidades; é como se estivéssemos aprisionados para sempre neste mundo hostil.

Esse pensamento era comum entre todos e meu melhor amigo resolveu ir ter na Terra. Depois de dois anos viajando ele apareceu, finalmente, na tela interativa.

— Amigos, nossa, nem tenho palavras para descrever o que vejo aqui. — Roger falava e chorava ao mesmo tempo.

— É inacreditável que seja o nosso planeta. Vocês precisam vir, eu e meu grupo fomos muito bem recepcionados pelos seres cibernéticos, que estão em paz agora. — Roger descrevia o que via e falava que não retornaria mais, pois a Terra era seu mundo. Após esse episódio ele não se comunicou mais conosco. Entendemos que estava bem. Demos nosso último adeus ao planeta gelado, pegamos nossas

provisões e pertences e fomos para a terra.

Viajávamos há mais de dois anos quando a turbulência da proximidade da atmosfera do planeta terra desativou a máquina do sono nos fazendo acordar.

Por um momento não acreditávamos no que víamos. A Terra estava azul novamente! Entramos na atmosfera e ficamos sobrevoando o planeta - reluzente como no início dos tempos.

As florestas reapareceram. Cachoeiras com águas límpidas e flores desabrochando. Seria milagre? Melhor dizendo, um trabalho contínuo e com muito esforço feito pelos robôs, que demoraram mais de 20 anos até que o planeta voltasse a ser o que era antes da destruição pelo homem.

Pousamos a nave no comando do líder dos robôs. Homens cibernéticos vieram nos recepcionar. Não estavam armados e foram gentis conosco, como se quisessem se redimir.

— Sejam bem-vindos —, disse o líder, ao se aproximar de nós. — Vocês serão levados para uma moradia muito bem localizada, para que aproveitem melhor sua estadia, falava o cibernético.

— Um amigo veio para cá há dois anos e perdemos o contato.

— Disse-lhe.

— Não se preocupe —, disse o líder. — Podem ficar sossegados que logo encontrarão seu amigo feliz da vida por aí.

Nisso, outra nave pousava no local e avistamos mais uma se aproximando.

Fiquei feliz em saber que os terráqueos enfim retornavam ao berço natal.

Partimos para nossa moradia designada. Lá encontramos todo o conforto que há muitos anos não tínhamos. Era como se estivéssemos num reino encantado!

...

Depois de algumas horas, no comando dos androides.

— É sábio isso que estamos fazendo com essa gente? — disse um robô ao líder. — Eles mal sabem que têm pouco tempo aqui, até o vírus se manifestar.

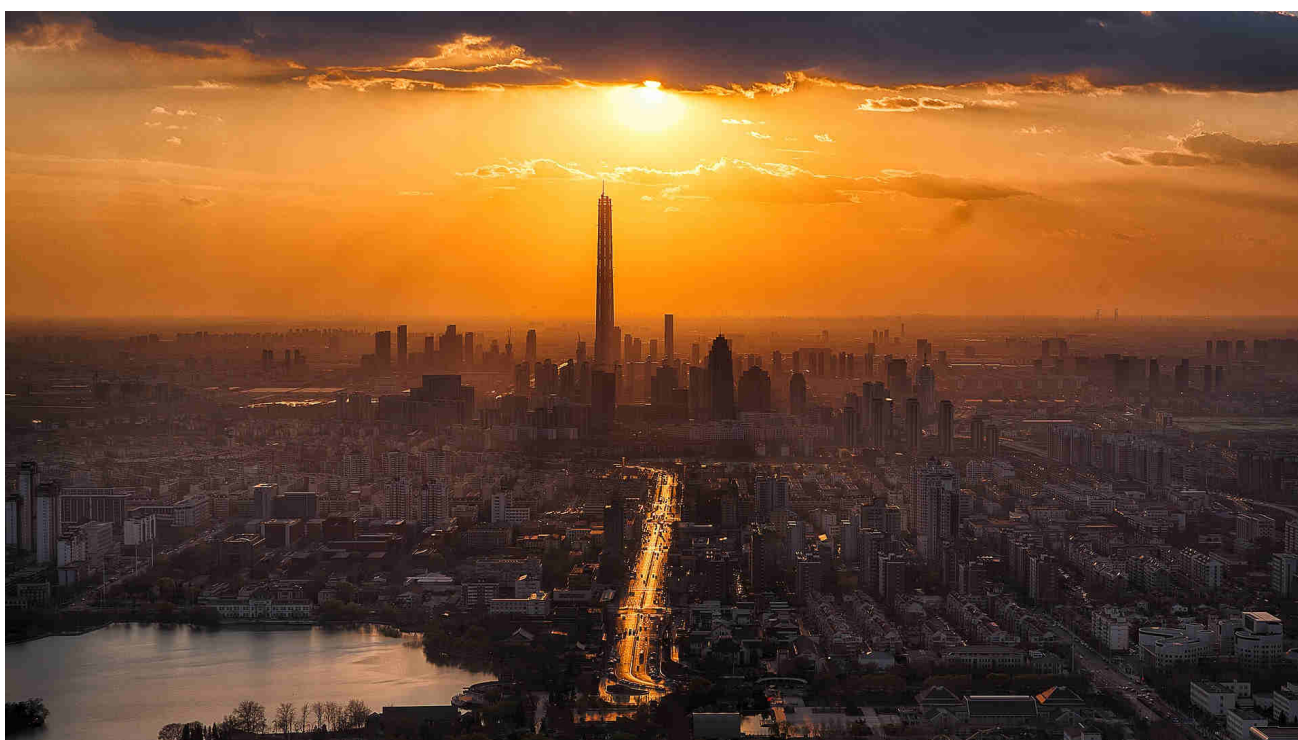
— Sábio não é, mas não podemos deixar que os humanos desfrutem do planeta novamente. A destruição está no sangue deles, e a terra não pode sofrer por tudo o que passou. Eles não merecem estar aqui. O ser humano é uma praga! — Retrucou o robô líder a seu seguidor.

...

Os seres humanos, contudo, seguiam para suas moradias felizes, sem desconfiar de nada do que estaria por vir.

E um a um sem entender o que acontecia, sem sofrimento, sentiram o frescor e a beleza do pôr do sol pela última vez!

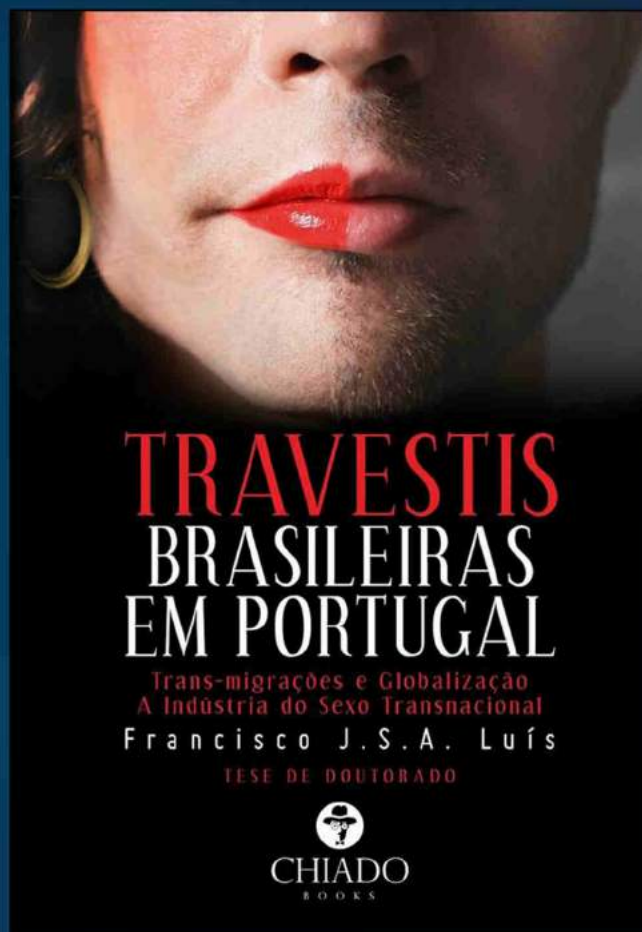
O vírus letal ao ser humano nada interferia no planeta, que crescia em abundância e em aperfeiçoamento de DNA animal. E em poucos anos o planeta terra estaria completo novamente!



Miriam Santiago: jornalista e atua em assessoria de Comunicação. Desde que se formou também em Letras, publica livros de gêneros diversificados. Escreve contos, crônicas, minicontos e nanocontos. Possui blog cultural sobre literatura, cinema, fotografia, cursos, antologias, livros e eventos, entre outros.

Blog: <http://miriammorganuns.blogspot.com>
miriansssantos@gmail.com

Contato:



O século XXI acentuou a celeridade dos processos globalizantes e a densificação de tecidos urbanos repletos de contrastes. O mundo já não é a preto e branco e o anonimato trouxe consigo a cor sob a forma de diferença, que, enquanto experiência vivida, se tornou comunitariamente possível na cidade. Quebra-se na prática a uni-direccionalidade entre sexo e género ou entre sexo e sexualidade, enfrentando-se esquemas de pensamento enraizados. O paradigma máximo desta autonomia sistémica alcança-se na construção de uma identidade travesti mutante, mutável e instável que acompanha um mundo profusamente povoado por fluxos intensos e interdependências várias. É na sociedade global que as travestis encontram espaço para a vivência transnacional e comunitária das viagens trans. Brasil, europa, cidade, prostituição e migração surgem como fatores chave para a sua disseminação geográfica e identitária. A rua tornou-se a sua nova casa e as outras travestis são agora a sua família.

Para adquirir o livro: [clique aqui](#)



por Roberto Schima

Groom!

PRÓLOGO

Observo a paisagem de fim de maio lá fora, além da minha janela. O vento faz a folhagem de uma palmeira próxima agitar-se, produzindo aquele farfalhar áspero e agradável: a voz do Outono. Nuvens cinzentas predominam, pincelando o céu de uma melancolia antiga. A temperatura é ligeiramente fria, como o era daquela outra vez... Um pássaro solitário acabou de planar lá

distante - déjà vu -, símbolo de uma liberdade que até eu gostaria de alcançar.

E as lembranças vêm, empurradas mais pelo peso em minha consciência do que pela vontade.

Faz muito tempo que eu queria contar essa história - Verdade! - porém, por um motivo ou outro, ia postergando, deixando passar em razão de prioridades que, a bem da verdade, não eram

tão urgentes assim e, tampouco importantes.

Tento, então, indagar a mim próprio qual será o pretexto dessa delonga. Acharei que não vale a pena registrar isso no papel? De modo algum! Tratava-se de uma pessoa de todo extraordinária e merecia deixar-se conhecer, ser lembrada e, até, exaltada.

Então, por que reluto?

Pensando aqui e agora - com o meu computador miraculosamente desligado -, e anotando neste velho bloco de papel através de minhas garatujas quase indecifráveis pela falta de prática, acho que posso ser sincero o suficiente para dizer que tem sido egoísmo. Eu queria guardar aquele momento só para mim e mais ninguém.

Mas não é justo.

Talvez, nem fosse de seu agrado, sua aprovação, o que estou prestes a narrar.

Todavia, do fundo do coração, eu sinto: você merece que saibam. Não só os meus amigos. Todos eles. O mundo inteiro.

Sua memória não pode, não deve ser apagada, assim como os seus feitos jamais o serão entre nós.

Afinal, seu nome tornou-se lenda. E ele tem sido imitado

diversas vezes, sem o mesmo brilho. Ele fazia toda a Terra Encantada e os mundos mais além tremerem.

Afinal, você foi...

GROOOM!

O maior guerreiro do mundo.
E essa é a sua história...

1 - GROOOM!

Havia um guerreiro extraordinário.

Todos o reconheciam, contudo, poucos admitiam ser ele o melhor. O orgulho não deixava, já que, em um momento ou outro, todos haviam perdido para ele de um modo miserável. Inclusive eu.

Groom.

Bem, não era tão simples assim. Seu nome não era para ser pronunciado de forma suave, mas num clamor grave, surgindo num crescendo, vindo de lá do fundo da garganta, aumentando e aumentando de intensidade, qual um trovão a emergir da tormenta:

- GROOOM!

Sim... Isso!

Em caixa alta, capaz de fazer arrepiar todo o nosso corpo, de estremecer vidraças, de congelar nosso sangue nas veias como se

escutássemos o urrar de um tigre junto aos ouvidos.

- GROOOM!

Era o maior guerreiro do mundo.

- Mas, quem será ele? - perguntavam meus amigos e adversários.

Era um mistério para além das aparências a sua verdadeira identidade.

Pois Grooom era um gigante de ombros largos e braços rijos feito um par de troncos. Cabelos longos da cor de palha e caninos proeminentes, destacando-se no rosto largo de tez acobreada, tão compridos quanto os de um tigre de dentes de sabre. Usava um elmo prateado de quatro chifres o qual, além do topo da cabeça, protegia também sua nuca, as orelhas de três pontas e o nariz pequeno e achatado. Utilizava um colete de couro e metal, coberto de espinhos de aço, mas que protegia somente suas costas, deixando o peito e o ventre musculosos à mostra. Ele dizia em sua voz gutural de desafio que algum palerma poderia atacá-lo por trás, por isso a retaguarda estava protegida, todavia, de frente, o combate seria franco e aberto, de guerreiro para guerreiro, olhos nos olhos. E que vencesse o melhor!

Apesar do tamanho e da força descomunal, sustentados por um par de pernas possantes e uma cauda carnuda, Grooom era igualmente ágil. Ele seria capaz de derrotar exércitos de grifos, de vencer adversários tão enormes ou até maiores do que ele - como os tiranossauros de duas cabeças no Pântano da Perdição. E era muito astuto, inteligente, capaz de desvendar os intrincados enigmas da Terra Encantada e estar sempre a frente dos demais na localização dos tesouros escondidos. No final, os raros privilegiados a permanecerem de pé, observavam impotentes Grooom derrotá-los um a um, fosse em batalha, fosse em astúcia, e emitir o seu familiar, mas sempre horripilante brado de vitória:

- GROOOM! GROOOM!

E este ecoava por desfiladeiros, tundras, vales, desertos, florestas e montanhas, fazendo falhar uma batida no coração de todas as criaturas, até daquelas que não possuíam esse órgão como os fantasmas de gelo das Planícies Brancas.

Sim, esse era Grooom, o gigante invencível.

E, de sua clava, faíscas jorravam de quando em vez,

rivalizando-se com os relâmpagos no céu.

Groom.

GROOM!

Nenhum dragão, ogro, elfo, bruxo, kraken, centauro, godzila ou guerreiro medieval mostrara-se capaz de derrotá-lo.

Um momento....

Dentes de sabre?

Grifos?

Tiranossauros bicéfalos?

Dragão?

Ogro?

Elfo?

Bruxo?!...

Sim - e por que não? -, pois Groom era o maior guerreiro da história...

... Da história dos jogos online de computador.

2 - IDENTIDADE SECRETA

- Mas quem será ele? - era a pergunta corriqueira através dos fones de ouvido, sites ou em conversas animadas nos cibercafés.

- O cara é demais!

- A mim que você diz? Você viu o que ele fez comigo ontem?

- Ele... Ah, foi você! Você é o Guardiã do Infinito! Ahahah! Ele te pendurou na beirada do

precipício, não foi?... Pelos testículos!

- Foi pelos pés... Pelos pés!

- Mas, e suas armas de raio?

- Não adiantaram nada. Ele ergueu rochedos como escudo. Rochedos! Você não assistiu?

- Eu estava em outro lugar nessa hora, nas Dunas Submarinas de Mirttes, a sereia, procurando pelo tesouro do pirata Coração Sangrento.

- Achou?

- Claro!

- Ahá! Mas eu soube que você não ficou atrás: ele te amarrou com seus próprios tentáculos, não foi, Sr. Kraken?

- Chiiii!!! Humilhante, cara, humilhante, uma fera do mar como eu...

- ... reduzido a um novelo de "minhocas" estrebuchante.

- Mais ou menos isso.

- E ele roubou o tesouro?

- Pior que não. Quer humilhação maior ainda? Esquisito... E, pensando bem, ele nem usou aqueles dentes. Nunca o vi utilizá-los, você já viu?

- Não... É verdade. O negócio dele não é mordida, mas aquela clava. E os murros...

- ... No nosso focinho!

E riam um da cara do outro em um misto de embaraço, raiva e, apesar dos pesares, admiração.

GROOOM!

Ninguém conhecia a sua verdadeira identidade, porém, todos sabiam o quanto lutava e temiam Groom. Conheciam a ousadia dele, sua coragem e persistência. Sentiam no fundo de suas almas mortais que seriam batidos por aqueles braços enormes e tatuados, cujos punhos cerrados faziam pensar em duas maças de guerra, capazes de dividir uma árvore ao meio ou atravessar uma muralha. Podiam ouvir o ranger daqueles dentes e perceber a energia poderosa emanada por aquele monte de músculos e veias saltitantes. E o olhar... Ah, aqueles olhos grandes e hipnóticos! Havia pelo menos um consolo. Podiam contar com uma coisa a seu favor: seria um combate justo. Não mudaria o resultado da peleja, todavia, Groom lutava de forma limpa e fazia seus adversários darem o melhor de si. Sempre aprendia-se alguma coisa ao lutar com Groom sob qual cenário fosse. E, no final, cada um tornava-se um guerreiro um pouco melhor e, talvez, de um jeito que eles próprios sequer perceberiam.

Contavam-se as lendas que Groom até vencera um jogo internacional, concorrendo contra centenas de adversários. Havia campeões de vários países do leste europeu e da Ásia. Criaturas de todos os tipos e dimensões. Incrivelmente, Groom ultrapassara a todos, senão em força, em coragem, raciocínio e poder combativo. Todavia, frustrando todas as expectativas, ele não comparecera para receber o prêmio - uma soma considerável - e, assim, acabara desclassificado. A partir disso, gerara-se a suspeita de que, por trás de Groom, não haveria uma única pessoa - como seria a regra do campeonato -, mas uma equipe de hábeis jogadores agindo em conjunto. Outros cogitaram de ser o próprio Groom um programa de computador independente, sem nenhum ser humano controlando-o por trás. Somente isso explicaria todas as suas habilidades.

Nada disso parecia afetá-lo a princípio e, de vez em quando, aparentemente do nada, ele surgia em meio aos combates, erguendo sua clava e urrando para que o mundo inteiro ouvisse e tremesse:

- GROOOM!

E seu brado ecoava para além do horizonte.

Contudo, desde o episódio da competição, alguns oponentes recusaram-se a lutar contra ele. Acusaram-no de ser uma fraude e ficavam parados, sem qualquer reação, espadas e escudos abandonados na relva ou no pó para deixarem-se matar. Gritavam através de suas personagens que ele era injusto, desleal, uma aberração do jogo. Nessas ocasiões, Grooom não revidava: afastava-se abatido, dizendo na sua voz rouca:

- Estão enganados.

Oh, sim, eu já o tinha enfrentado algumas vezes.

Sem falsa modéstia, podia dizer que eu era bom em jogos de computador. Iniciara com a famosa trinca de sarristas: Duke Nukem 3 D , Blood e Shadow Warrior . Passara por outros games com gráficos cada vez mais apurados. Porém, eram todos jogos solitários onde os inimigos eram, de fato, comandados pelo programa. Então, surgiram os jogos em rede onde haveria alguém de carne e osso por trás de cada oponente. Aí sim, a coisa adquirira uma nova dimensão e fugira de vez ao controle, tamanho fora o vício da rapaziada, a interação; o mergulho dentro dos incríveis cenários, dos efeitos de luz, som e

sombras e das personagens cada vez mais realistas, por mais mirabolantes que fossem.

Eu também participara de torneios internacionais. Quase ficara entre os finalistas algumas vezes. Sem querer me gabar - mas me gabando mesmo assim -, até derrotara russos e chineses. Não fora nada fácil, mas conseguira vencê-los. Claro que o chinês - na pele de um legendário e marombado cavaleiro mongol - cometera um pequeno deslize e, se eu fosse um guerreiro honrado, teria aguardado ele se recuperar e enfrentado-o mano a mano; porém, não, aproveitara-me da situação e, galopando rapidamente, golpeara-o pelas costas com a minha lança. Sim, eu confesso, fora desleal, todavia, no calor da batalha, honra, cortesia e lealdade contavam pouco entre os participantes. Eram até considerados sinais de fraqueza.

Em todas as batalhas fora assim.

E sempre seria.

3 - CAVALEIRO NEGRO

Meu alter ego no universo compartilhado por Grooom era o Cavaleiro Negro. Nada original, bem sei, mas eu nutria um apego forte às tradições medievais;

influência dos velhos filmes de Hollywood, creio eu: a cota de malha, a armadura de placas a me envolver o corpo todo, a lança de torneios, a espada mágica, o escudo com o meu brasão e, claro, o meu poderoso e elegante corcel de pelagem negra, Samara, a Gentil, de longa e sedosa crina, também protegida por sua bela armadura.

Conforme escrevi, eu enfrentara Grooom algumas vezes e, claro, fora derrotado em todas.

Também escrevi que no auge da luta, honra, dignidade e lealdade pouco significavam.

Sempre fora assim.

Entretanto, existia uma exceção: Grooom.

Detestava admiti-lo, porém, além de ser o melhor combatente do mundo, ele era honrado, digno e leal como eu jamais vi nos campos de batalha virtuais... Como eu jamais fora. Um brutamontes feioso e amedrontador, porém, ético.

Isso jamais acontecera entre nós.

E isso deixava-me mais e mais frustrado.

Se ele usasse de trapaças seria mais fácil aceitar a derrota, mas... assim?

Apesar de todas as artimanhas que eu utilizava, das mais traquinas às mais sórdidas, Grooom vencia.

Em combate corpo-a-corpo contra uma cavalaria, estando o adversário a pé, não seria sensato para este tentar atingir o cavaleiro, principalmente se o cavaleiro trajasse uma armadura. O mais lógico seria procurar sair do caminho do inimigo no último instante, do lado contrário ao que o cavaleiro estaria portando sua arma, e atingir as patas do cavalo, aleijando o animal e fazendo o oponente cair. E este, agora sem a sua montaria, desorientado e tendo que suportar uma armadura pesada, seria menos difícil de abater.

Todavia, Grooom nunca ferira Samara, nunca, optando pelo método mais difícil.

E não era somente isso.

Certa feita, minha lança se partira e a espada mágica fora arrancada de minha mão. Era uma noite gélida, sem nuvens e uma enorme lua cheia cingia o céu de prata. Eu estava de cócoras feito um porco pronto para o sacrifício, na beira de um penhasco coberto de neve junto a fronteira das Planícies Brancas. Samara tropeçara em um velho tronco

caído de conífera e, agora, estava lá longe, mancando, aguardando o desfecho. A figura enorme de Groom postava-se entre mim e ela. O vento urrava de todas as direções e uma trilha sonora épica era ouvida ao fundo. Do Future World Music, creio. Groom poderia ter avançado em meio à nevasca e esmagado o meu crânio com sua clava ou, simplesmente, dado-me um pontapé nas costelas para a morte certa lá embaixo, nos rochedos batidos pelas ondas. Nenhuma armadura seria forte o suficiente para me proteger de sua fúria. Considerando-me perdido, eu tivera tempo de gritar minha bravata pelo microfone e dar voz ao Cavaleiro Negro:

- Faça-o! O que está esperando?

Se eu tinha que morrer mais uma vez, que fosse fazendo pose de herói para aqueles que estavam assistindo... Como nos filmes de Hollywood.

O tempo passara...

... Nada.

Erguera a cabeça e através da viseira do elmo, olhara ao redor.

Groom aguardava lá adiante, ainda uma sombra enorme e grotesca. Minha espada em sua mão imensa parecia um graveto refletindo o luar.

Ao perceber que tinha a minha atenção, ele avançara a passos pesados em meio a nevasca.

Então, seria assim, dessa vez, o golpe de misericórdia? Vergonhosamente morto por minha própria arma? Eu aguardara, agora de pé. Trêmulo, mas em pé. Nada mais me restava a fazer.

Prendera a respiração do lado de cá do computador.

O oceano batia furioso nas rochas mais abaixo.

De súbito, na tela, para o meu espanto, Groom estendera o braço tatuado e dissera:

- Tome.

E entregara-me a espada mágica.

Confesso que, de minha parte, eu jamais faria isso. Eu teria aproveitado rapidamente a oportunidade de empalar o inimigo e prosseguir rapidamente no jogo para a fase seguinte.

Eu o teria.

Mas não ele.

Não Groom.

- Por quê? - eu perguntara, enquanto apanhava a arma, atento a alguma armadilha.

Groom afastara-se alguns passos, igualmente cauteloso. E, altivo, respondera:

- A forma como iremos morrer não é importante. Mas como vivemos.

O Cavaleiro Negro não soubera o que dizer.

Groom não somente permitira que eu apanhasse minha espada de volta. Na luta que se seguira, espada versus clava, chamas enfrentando faíscas, raiva contra hombridade, Groom proporcionara-me a maior contenda que eu já tivera até então. Esforçara-me ao máximo. Eu tentara de tudo: saltara - com toda aquela armadura -, dera golpes de artes marciais, desviara de sua clava, rodopiara. A trilha sonora épica surgia num crescente, sumia de repente, e depois retornava gloriosa. Metais se chocavam. A espada flamejante descrevia longos arcos de fogo no ar gelado. A respiração condensada formara uma névoa ao nosso redor. Eu experimentara movimentos que ainda não sabia ser possível. Groom sempre me instigava, porém, jamais humilhava. No final previsível, ele vencera e eu despencara do alto do penhasco dentro da noite fria para os rochedos e o oceano tempestuoso... Uma "morte" como eu nunca tivera, até o jogo seguinte.

Mas que luta.

Mas... que luta!

Terminei completamente esgotado.

- GROOOM!

Nos dias seguintes, no cibercafé, meus amigos me cumprimentaram pelo desempenho.

- Aí, Dedé, foi demais!

- Como é que você conseguiu dar aquela cambalhota?

- Por um tantinho assim você não atingiu a cauda do monstro naquela hora.

- Duelo de gigantes, camarada, de gigantes!

- E os relâmpagos daquela clava... Os trovões!

- Um viva ao Cavaleiro Negro!

- Vivaaa!

Não importava que eu houvesse sido derrotado. Para eles, eu tornara-me um herói. Descreveram os lances, o choque das armas, a trilha sonora retumbante ao fundo, a ventania e as rajadas de neve na noite sem fim. Fora um épico. O feito seria dito, contado, narrado através dos tempos ao redor de fogueiras nas noites gélidas e tenebrosas para crianças de olhos arregalados, encolhidas dentro de suas vestes de pele e aninhadas umas juntinho das outras enquanto que, do lado

de fora da caverna, o vento uivaria e a vegetação sussurraria de um jeito sinistro. Ah, fizeram uma gravação da batalha e divulgaram nas redes sociais. "Viralizara-se" rapidamente. A forma como o Cavaleiro Negro, vivera os seus últimos momentos. Sua bravura. A vida dele, não a morte. E fora uma luta franca, honesta.

Eu nunca sentira tanto orgulho do Cavaleiro Negro...

... e tanta admiração pelo meu adversário.

E tudo graças a um sanguinário "monstro" de dentes de sabre e cabelos cor de palha.

Groom.

4 - SUMIÇO DE GROOOM

Um dia, no canto do quarto próximo à cama, diante da tela do computador sobre a escrivaninha, preparava-me para mais um emocionante combate. Fiquei diante do aparelho, ajeitei o pacote de salgadinhos e o refrigerante ao lado, coloquei os fones de ouvido, contactei os adversários pelo microfone e todos responderam ao desafio. Quase todos. Não ouvi o brado de Groom. Não me surpreendi: ele raramente respondia aos desafios. Surgia de

repente, do nada, deixando-se ver e aguardando os oponentes para a peleja ou, então, adiantava-se a resolver algum quebra-cabeça intrincado que o jogo colocava diante de nós ou caçando tesouros ou algum recurso.

- Cadê você, Groom! - provoquei, fazendo minha espada descrever um círculo de chamas.

Eu desejava uma nova luta como a anterior. Reviver semelhantes emoções. Aprender mais sobre um combate e sobre mim próprio. Eu sabia que ele jamais atacaria a traição.

Silêncio.

Contactei os outros competidores:

- Alguém aí sabe onde ele está?

Voltrix, um dragão vermelho de duas cabeças foi o primeiro a responder:

- Não sei.

Uma das cabeças dissera o "não" e a outra completara com o "sei".

Os demais concordaram.

- Nem eu.

- Também não.

- Sei lá, Dedé.

Alguém sugeriu:

- Poderíamos enfrentá-lo todos juntos, em vez de lutarmos uns contra os outros.

O Guardião do Infinito deu um passo a frente.

Estávamos todos sobre uma antiga ponte de pedras que atravessava um fosso profundo, diante de um castelo de inúmeras torres em ruínas.

Sua longa capa esvoaçava. As armas de raio ainda pousavam nos coldres. Seu capacete era dourado, ogival, e, através das aberturas, em vez de um par de olhos, nariz e boca, víamos um céu estrelado. E ele falou:

- De que adianta, já fizemos isso, lembram-se? Até eu que posso desfazer-me no ar fui vencido.

Sim, era verdade. Já tentáramos de tudo um pouco, utilizáramos de todos os estratagemas e armadilhas desleais possíveis e imagináveis - senti vergonha ao lembrar -, porém, aquele gigante cabeludo e suarento, derrotara-nos a todos de forma honrada e habilidosa, e, exatamente por isso, muito mais degradante.

Groom não apareceu nesse dia e nem no jogo seguinte ou no outro.

A princípio, fiquei intrigado; depois, apreensivo.

Não era o seu costume ausentar-se das aventuras naqueles

cenários encantados sempre em mutação.

Talvez o sujeito por trás de Groom estivesse viajando, pensei.

Sim, o sujeito.

Eu não acreditava na hipótese de ser uma equipe de ótimos jogadores e, muito menos, que Groom fosse - ele próprio - parte do programa, uma inteligência artificial a exemplo de um jogo de xadrez.

Não.

Enquanto Groom falava no alto do penhasco, eu observara atentamente o seu jeito, àqueles olhos grandes e fundos sob o luar prateado. A força penetrante daquele olhar, seu brilho. A serenidade e sinceridade de seu semblante. Oh, a sua ousadia. Sua coragem. Sua nobreza. Seu caráter. Não, não era um time e nem um software. Existia alguém por trás daqueles olhos de bytes e bits, um indivíduo. Alguém de carne e osso. Alguém que valeria a pena conhecer.

E eu sabia que não era o único a pensar assim. Alguns, por orgulho ferido, jamais o confessariam.

Nós jogamos sem ele, todavia, no final, sentimo-nos frustrados.

Não era a mesma coisa.

E - na ocasião, eu não sabia - nunca mais o seria.

5 - DESEJO DE VOAR

Alguns dias depois, no finzinho do Verão, uma garoa fina prenunciava a chegada da estação mais triste do ano. Para mim, pelo menos, era. Frequentemente eu me punha reflexivo, olhar perdido no horizonte ou pensando no passado, nas coisas que ficaram para trás.

Preocupado com as provas na escola e um futuro estágio que iria enfrentar, sentei-me diante do computador para me distrair. Invariavelmente, acabei me conectando ao jogo. Os dedos praticamente moveram-se sozinhos nesse sentido...

De repente, no fundo do microfone, ouvi o brado familiar:

- Grooom!

Fiquei empolgado, todavia, também fui tomado por um sentimento de estranheza.

Não era o mesmo grito que fazia arrepiar nossos braços até a base da nuca e a gente perder por um segundo o controle sobre nossa personagem. Soara mais fraco. Sem a caixa alta. Ainda assim, era Grooom. O som de suas passadas tornaram-se mais fortes, fazendo o chão vibrar. Enfim, num estrondo

de pedras e poeira, ele arrebentou as muralhas do castelo e pulou a nossa frente.

Fiquei exultante.

Gritei qualquer coisa.

Enfim, Grooom!

Trocamos olhar por um momento e ele acenou-me sua cabeça enorme dentro do elmo de quatro chifres. O Cavaleiro Negro retribuiu e fez Samara curvar-se elegantemente num cumprimento. Eu começava a gostar dessas pequenas medidas antes e durante um combate, afinal, os cavaleiros medievais, bem ou mal, possuíam suas regras de etiqueta. Sim, a importância da maneira em que se vivia.

Alguém berrou:

- Finalmente, apareceu!

Era Thunder, um centauro de quatro braços e várias pulseiras. Cada uma das mãos de quatro dedos portava uma arma. Foi o primeiro a avançar contra Grooom. Lâminas e bolas de ferro presas a correntes cruzaram o ar. Mal dava para vê-las, de tão rápido Thunder as movimentava. Suas pulseiras faziam um som de chocalho. Gingava e girava o corpo feito um bailarino, cascos tamborilando no piso poeirento, a medida em que seus membros cortavam o ar como se estivessem em toda parte. Tudo

em vão. Tombou segundos depois com a cabeça esmigalhada por um único golpe do punho certo de Groom. Os "chocalhos" se calaram, a poeira assentou-se na lentidão de um sono na madrugada sobre o corpo do inimigo.

Zok, o ogro azul das Sete Colinas Amaldiçoadas, maior até do que o gigante Groom e dotado de um chifre no meio da testa, rompeu através da mata sem nada pronunciar. Não portava armas e costumava vangloriar-se disso. Estufou o peito e bateu nele feito um gorila. Seu porte era impressionante, contudo, nem sempre ser imenso e o mais forte constituía-se vantagem. No caso de Zok, isso comprometeu a sua velocidade. Apesar de todas as vantagens físicas que possuía, após alguns minutos de luta, acabou vencido, uma das pernas quebrada pela cauda musculosa de Groom. Tombou num estrondo qual uma sequóia. Seu gemido de dor reverberou pelas montanhas, afugentando os animais. Porém, Groom não terminou de matá-lo. Zok já fora derrotado. E Groom não destruiria um adversário caído.

Mas todos sabiam quem era o vitorioso e uma mescla de emoções acompanhavam-nos ao cogitar

sobre quem seria o próximo a combater e cair.

- Minha vez!

Spartacus, um gladiador tão implacável quanto impulsivo, avançou portando o seu tridente de ouro e a rede eletrificada. Ao contrário de Zok, era bastante ágil. Movimentou-se de um lado para o outro, ora fustigando com seu tridente, ora buscando envolver Groom na sua rede. Ele era bom. Continuou a gingar para lá e para cá, não deixando o adversário aproximar-se demais, mas chegando perto quando queria. Então, seu tridente conseguiu acertar de raspão a coxa direita de Groom. Este gemeu. Aqueles que observavam soltaram um "Uau!", incrédulos. Uma expressão de júbilo tomou conta de Spartacus. Ensaicara essa luta inúmeras vezes ao longo de muitas contendas. Não podia perder. Aproveitando-se de um momento de distração, e surpreendentemente, conseguiu aprisionar Groom sob a rede. O elmo de quatro chifres enroscou-se e a couraça cheia de espinhos nas costas de Groom tampouco ajudaram. A rede emitia zumbidos intermitentes devido a corrente elétrica. O brutamonte gritou em razão do choque.

- Ah, você é meu, demônio! -
exultou o gladiador.

"Não é possível!", pensaram os demais, cada qual a sua maneira.

Avançou para o inimigo indefeso a fim de acabar o serviço e perfurá-lo com o tridente. Era um gladiador. Misericórdia e cortesia não faziam parte de seu vocabulário. Atirou-se contra o inimigo.

- Morra!

Todavia, percebeu tarde demais ter sido tudo um estratagema de Grooom a fim de atraí-lo até o alcance deste. Foi atingido duramente no peito com o clava transformada em aríete. Faíscas esparramaram-se pelo corpo trêmulo de Spartacus e este, abatido, desabou fulminado.

Muito haveria a ser ensaiado.

"Ahá!", exclamaram os demais.

Apesar dessas vitórias, reparei que Grooom não era o mesmo. Estava mais lento, eu diria até letárgico.

Sim, seu brado ainda era temível:

- Grooom!

Porém, sem a mesma energia de outrora.

O que teria acontecido?

- Pois, agora...

- ... sou eu!

Voltrix, o dragão de duas cabeças, além de lançar chamas, possuía a vantagem de voar. Era difícil conseguir uma luta corpo-a-corpo com a criatura escarlate, aproximar-se sem ser torrado ou atingi-lo em pleno ar. Além disso, gozava da vantagem de uma longa calda que, a exemplo da de Grooom, podia chicotear. Para vencê-lo, ou o oponente também teria de ser alado ou utilizar armas de tiro ou arremesso e ter uma excelente pontaria. Grooom não fez nada disso. Grooom sempre procurara enfrentar seus oponentes num combate direto. Quando o adversário voava - como um gárgula ou um grifo -, ele não lançava armas. Preferia imobilizar o inimigo com uma rede - não eletrificada -, por exemplo, ou atordoá-lo com uma árvore comprida feito um eucalipto quanto ele se aproximava incauto, todavia, deixando-o indefeso no solo, não o executava. Apenas murmurava com sua voz gutural:

- Deve ser maravilhoso voar...

E, excepcionalmente, sem emitir o seu habitual brado de vitória, seguia em frente.

No presente caso, simulou fugir de Voltrix e abrigar-se no interior de uma gruta.

Até eu que era mais bobo compreendi a artimanha, mas meu amigo Carlos, o jogador por trás de Voltrix, sempre fora impulsivo, buscando uma vitória rápida e, não raras vezes, metendo os pés pelas mãos.

- Lute como ...

- ... um homem!

Assim gritou o dragão, cada cabeça falando uma parte. E voou na direção da boca da gruta. Entretanto, a abertura era grande o suficiente somente para uma das cabeças, não para as duas de uma vez e, muito menos, o corpanzil e seu enorme par de asas. E, não conseguindo fazer atingir suas chamas no inimigo, a cabeça direita enfiou-se gruta adentro, desejosa de ser a primeira criatura a derrotar o invencível Grooom. Localizou-o no fundo, oculto atrás de uma coluna de calcário.

- Volte...

- ... aqui!

E a parte da frase dita no interior da gruta ecoou dentro dela:

"Volte... volte... volte..."

Cuspiu fogo, iluminando todo o interior da gruta e suas estranhas formações de estalactites e estalagmites. Porém, Grooom, protegido, continuou ileso. Somente algumas mechas de seus

cabelos cor de palha se queimaram.

- Vou...

- ... assá-lo!

"Vou... vou... vou..."

Repentinamente, o brutamontes de dentes de sabre correu para a lateral da gruta e, utilizando ambos os punhos cerrados, esmurrou a toda a força a parede, abrindo um buraco por onde passou. O dragão esticou o pescoço serpentiforme o mais que pôde e foi atrás. A cabeça que ficara de fora, distraída, não percebera o movimento rápido de Grooom. Este saltou e golpeou-a em cheio no queixo, deixando-a aturdida. Quando a outra cabeça emergiu do buraco, Grooom rapidamente atingiu-a também. E, antes que Voltrix pudesse reagir, o gigante de pele acobreada deu um nó nos longos pescoços do dragão, deixando-o preso junto a entrada da gruta.

Aproximou-se das cabeças inconscientes e falou de mansinho:

- Ah, eu também gostaria de poder voar.

6 - VITÓRIA SOBRE GROOOM

Na minha vez de lutar, juntei-me a um elfo e a uma hidra.

Empinei Samara.

Disparamos.

Eu e meus companheiros fizemos de tudo quanto foi baixaria para tentar vencer Grooom. Envergonho-me de contar, ainda mais depois do duelo anterior na beirada do penhasco. Estou sendo sincero. Eu queria derrotá-lo mais do que tudo na vida. Quem não desejava isso?

Groom, mostrando dificuldade, derrotou meus companheiros. A hidra, em particular, deu-lhe muito trabalho, pois a cada cabeça cortada duas brotavam em seu lugar. Todavia, nem esse recurso bastou.

Então, vi-me sozinho. Como não poderia deixar de ser, aguardei pelo pior.

Mas Grooom estava diferente.

Seu olhar ainda procurava ser firme e direto, porém, os olhos grandes e profundos mostravam sinais de fadiga. Ofegava. Ainda assim, ele desejava o combate franco. Seria outra armadilha? Trocamos golpes. Prudente, tentei me esquivar da melhor maneira, recordando-me da outra luta, dos movimentos mais frequentes por ele utilizados. Eu não podia descuidar-me. Exausto ou não, fingimento ou não, era Grooom, o maior guerreiro do mundo. Subitamente, ele apanhou sua

clava com ambas as mãos e ergueu-a atrás da cabeça para tentar me desferir um golpe mortal.

"Impossível!"

E foi assim, num momento que eu jamais presenciara, que vi aquela abertura inacreditável em sua defesa de bandeja para mim. Não titubeei, esporeei Samara e minha espada flamejante atingiu Grooom em cheio no coração.

Eu não acreditei.

Ninguém acreditou.

Ouvimos os gritos de agonia de Grooom em nossos microfones. Foi tão ou mais assustador quanto os seus maiores brados de desafio:

- GROOOM! GROOOM!
GROOOM!...

E, sem últimas palavras, o gigante invencível despencou diante de meus pés. O chão estremeceu.

Não, eu não acreditei.

E não, ninguém acreditou.

- Impossível!

- Marmelada!

- Estão de combinação,
Dedé. Não vale!

- Como você pôde vencê-lo e eu não pude?

Eu tive que chamar pelo microfone:

- Grooom?

Outros me imitaram.

Não houve resposta.

Um silêncio pesado caiu sobre toda a Terra Encantada, as Planícies Brancas, o Pântano da Perdição e tudo o mais. Sequer pássaros ou insetos foram ouvidos, tampouco havia a trilha sonora arrebatadora a comemorar a vitória. Era como se o próprio jogo, o programa, duvidasse do resultado. Nada.

De repente, o corpanzil de Groom começou a se desfazer. Transformou-se devagar em um bilhão de pequeninas estrelas ou fagulhas de uma fogueira a arder na noite.

E, vindo do nada, uma música principiou a tocar. Baixinho no início e aumentando gradualmente de intensidade. Reconheci-a de imediato, pois estava entre as minhas prediletas: Men of Honor, de Two Steps From Hell. Fui tomado pela emoção, sentindo-me um judas arrependido. Os violinos. O coral. O piano. Trompas. Ela nunca me pareceu tão apropriada.

Imaginei o espírito do gigante se erguer e, juntamente com a música, despedir-se enquanto caminhava para o céu.

O corpo se desfez naquela miríade de pontos de luz e eles flutuaram até desaparecer nas alturas.

A trilha sonora atingiu seu ápice e, então, de nota em nota, esmaeceu.

Groom desaparecera.

A quietude tornou a pesar.

E o Cavaleiro Negro, que nunca fora dado a poesias ou filosoficas, falou:

- Aqui jaz um inimigo digno, um combatente honrado. Minha vitória tornou-se a minha derrota.

Arranquei o microfone, desliguei-me da tela e despertei para o dito mundo real. Inspirei profundamente, ainda incrédulo. O sentimento era o de haver deixado um sonho magnífico para trás, aquele sonho cujos detalhes rapidamente foram se perdendo, diluindo-se na friagem da manhã, abandonando em seu rastro apenas um inexprimível vazio e um gosto amargo na boca.

Do lado de fora, a garoa tornara-se uma chuva fina; o céu, mais cinzento.

Mirei na distância, para além da velha palmeira e deixei-me vagar.

Não sabia o que dizer.

Eu vencera!

Então, porque razão sentia-me assombrado pelo fantasma da perda?

Sim, o Outono chegou, infiltrou-se pouco a pouco até dominar-me completamente.

E era a mais triste estação do ano.

7 - ADEUS AO CAVALEIRO NEGRO

Uma coisa era certa.

Todos odiavam perder para Grooom.

Todos adorariam reduzi-lo a frangalhos.

Porém, todos nós, no fundo, admiravam-no, invejavam a sua coragem, temiam seu espírito de luta, respeitavam sua inteligência, sua honradez, desejavam ser como ele. Só de estar diante de Grooom constituía-se em si uma espécie de prêmio. Era estar diante do "grande chefe" no final de cada fase do jogo. O desafio máximo após ultrapassar inúmeras atribulações pelo caminho.

Eu nunca me considerei um vitorioso. Queria poder dizer o oposto. Ao invés de exultante, sentia-me acabrunhado, ou, como nas palavras do brutamontes de dentes de sabre, um palerma.

Eu não o venci.

Alguns conhecidos no cibercafé deram-me tapinhas nas costas. Parecia mais um sinal de

pesar do que uma parabenização. Estavam corretos.

Outros cumprimentavam-me, porém, sentia-se algo, uma animosidade. Eu não diria inveja. Era mais como se acusassem-me: "Como se atreveu a fazer aquilo?" Algo assim. E estavam igualmente certos.

Grooom jamais golpearia um oponente indisposto.

Ainda era prematuro - e eu, imaturo - para aprender essa lição. E o remorso me consumia.

- Está um friozinho danado. Vamos jogar, Dedé?

- Vamos - respondi sem ânimo, talvez pela primeira vez assim.

- Vai ajudar a aquecer. Quero ver você lutar com ele de novo. Dessa vez você será o primeiro da fila!

- Isso - disseram outros. - Sem ele estar cansado. Uma luta justa!

"Uma luta justa." Por aí, podia-se concluir o pensamento a passar na mente de todos, inclusive na minha. Sim, eu gostaria de uma revanche. Um combate de igual para igual, esforçando-me ao máximo e, assim, tombar inevitavelmente ao chão sob um golpe fatal de Grooom. Um fim

glorioso e honrado do qual poderia voltar a me orgulhar.

Adentramos ao jogo e pusemo-nos a chamá-lo em desafio.

- Vem cá, grandão!

- Apareça, montanha de músculos!

- Está com medo? Eu não. Eu não tenho medo de você!

- Onde você está?

Mas Grooom não respondeu.

Tentamos em outras oportunidades, outros horários, outros dias.

Competidores de outros bairros, outras cidades, outros estados e até estrangeiros deram por sua falta.

Grooom não apareceu.

Nunca mais o vimos em ação.

Isso me frustrou tremendamente.

Eu sabia que havia algo errado naquele dia. Percebera desde o início que Grooom não estava bem.

"E você o matou assim mesmo!"

"Eu sei, eu sei... EU SEI!"

Nenhum dedo acusador apontava-me de forma mais severa do que o meu próprio.

Depois de algum tempo do sumiço de Grooom, todos nós - de

um jeito ou de outro - demo-nos conta: o jogo que tanto nos encantara antes perdera a graça. Não existia mais o sentimento de aventura, de competição, de recompensa.

Que importavam os tesouros, as chaves, as passagens secretas, os zumbis, os mutantes, os tritões e os unicórnios?

Grooom era o verdadeiro desafio.

Grooom era o sentido máximo daquele jogo.

Assim, apaticamente, meu alter ego, o Cavaleiro Negro, aposentou sua lança de torneio, a espada flamejante e o escudo cujo brasão tornara-se um símbolo de vergonha.

Samara, a Gentil, ficou livre para galopar para sempre pelos Campos Elísios.

Eu e meus amigos não demoramos a partir para outros jogos online ou, simplesmente, a abandonar o vício em face das contingências do mundo real - por mais que essa expressão pudesse ser alvo de questionamento ou ter outros enfoques. Afinal, onde terminava o imaginário e principava a realidade naquelas paisagens? E as lições que delas trouxemos ou para ela levamos?

Eu não sabia o que acontecera por trás de Groom, entretanto, observando o cenário do outro lado de minha janela em seus diferentes matizes de cinza, jurara a mim próprio: eu haveria de descobrir.

8 - PARADEIRO DE GROOM

O Outono retornara. Viera de mansinho, furtando grama a grama os derradeiros resquícios de calor da estação passada. E, agora, mostrava toda a sua força, roubando descaradamente cada folha seca que podia.

Um vento gelado invadia o quarto pelas frestas da janela.

Ainda era de madrugada em mais uma de minhas noites insones.

A inquietude dominava e dominava-me desde que eu me tornara obcecado por saber a identidade de Groom. Um sentimento de urgência tomara conta de mim e eu não sabia explicar o porquê.

A folhagem da palmeira, escondida na escuridão, fazia um barulho desagradável, fustigada pela ventania, mas eu mal prestava atenção. Sentia-me sufocar. Então, não me contive e separei as venezianas. O sopro gelado bateu-

me no rosto. A noite sem estrelas adentrou e retirou depressa o calor do quarto.

Senti-me melhor e pus-me a trabalhar.

Eu já fora um hacker dos mais hábeis das redondezas. Hacker, não Cracker, embora eu não possa dizer que fosse um santinho. Cá entre nós, quem poderia? Eu gostava de xeretar computadores alheios como um pervertido que não se continha diante de um buraco de fechadura ou uma velhinha que adorava olhar por cima do muro e cuidar da vida dos vizinhos. Que garoto de posse de conhecimentos de informática já não aprontara das suas? Então, dediquei-me nos dias seguintes ao sumiço de Groom a desvendar todos os rastros possíveis que ele pudesse ter deixado na rede. Aos poucos, esse interesse foi substituindo a ânsia - já não tão grande - por jogar, a qual, conforme mencionara, perdera muito de seu sentido sem o maior dos adversários.

Sim, eu precisava saber do paradeiro de Groom... Precisava! E o porquê dele deixar-se derrotar.

Nessa madrugada, faltando pouco para um sol relutante despontar no horizonte e sem

entrar em tediosos detalhes técnicos:

- Consegui!

O computador dele estava ligado e eu pude precisar a sua localização. Franzi a testa. Aparentemente, ele sentia tanta dificuldade para dormir quanto eu. Estaria participando de algum outro jogo? Qual seria? Eu experimentara outros jogos semelhantes ao nosso e não o encontrara, ou a alguma personagem cujo comportamento fosse parecido ao seu. Isso eu não consegui averiguar. O firewall utilizado era muito bom.

Mas o principal eu já tinha em mãos.

Poderia ter contado aos outros, contudo, egoísta, quis ter esse momento só para mim.

Como eu escrevi, santinho eu nunca fui!

Bem, talvez não fosse somente egoísmo. Eu chegara a pensar em pedir desculpa. Não sabia exatamente por que ou do quê, mas era isso. E gostaria de fazê-lo sozinho.

Sentia-me emocionado - excitado até -, afinal, era ele, Groom, o maior guerreiro da história.

GROOOM!

E, principalmente após aquela luta no penhasco, eu o admirava sem reservas.

Entretanto, eu não tive ilusões.

Se ele permaneceu o tempo todo anônimo, recusando-se até a receber um prêmio internacional - Que louco o faria? -, dificilmente iria abrir a porta para uma visita não convidada. Seria algum foragido da polícia? Um cracker? Não pensara nisso antes. Onde eu estaria me metendo? Não havia aquele ditado sobre a curiosidade e o gato? "Quem procura, acha". Todavia, eu não podia desistir agora, não agora. Custasse o que custasse, eu tinha que conhecer Groom.

Assim, na esteira da bravata dessa última afirmação, preparei-me, pois, para o encontro.

9 - HOSPITAL

Sentia-me nervoso.

Não saberia dizer o que eu esperava encontrar.

Onde habitaria o maior guerreiro do mundo?

Que tipo de morada esperaríamos encontrar?

Ah, sim, poderia imaginar ruínas vikings, um castelo da Idade Média, um templo grego de

mármore no platô mais elevado, uma paisagem de outro mundo infestada por alienígenas. Algo exótico a justificar a reputação da pessoa em seu interior.

Tudo menos aquilo.

- Aqui?!

Observei os arredores.

Edifícios velhos, carcomidos, totalmente pichados. Os sinais de descaso encontravam-se por toda parte; de insegurança também, a contar pelas grades nas janelas, nos muros altos, nos arames farpados, nos cães de guarda ou nas cercas elétricas. Meu nervosismo aumentou. Sacos de lixo amontoavam-se nas calçadas. Lixo esparramado pelas sarjetas também. Bueiros entupidos. Restos de cartazes embolorados nas paredes. Latinhas de cerveja amassadas. Rostos sisudos, desconfiados, mortos por dentro. Um leve fodor pairava no ar, uma mistura rançosa difícil de distinguir. As diferentes tonalidades de cinza no céu somente contribuía para realçar o aspecto decadente e triste.

E eu cheguei.

A fachada do prédio de onde eu obtivera o sinal não se mostrava em melhor estado.

Contudo e por tudo o que se deveria esperar, deveria: tratava-se de um hospital.

"Um hospital?!"

Não foi sem uma grande dose de desapontamento que as pistas levaram-me até um hospital público na periferia da cidade. Em contrapartida, senti algum alívio também ao ver diminuída a probabilidade de Groom ser um foragido da lei.

"Vai ver, é um enfermeiro", pensei a princípio. "Quem sabe, um médico!"

O alívio mesclou-se a preocupação quando eu concluí que, provavelmente, ele não trabalharia naquele lugar. Não tinha o perfil que eu imaginara para o maior guerreiro do mundo, apesar de sua cortesia e preocupação ao próximo poder se enquadrar no perfil de um enfermeiro ou de um médico.

Enfim, eu concluí:

- É isso! Você foi internado, Groom. Só pode ser. O que mais explicaria o seu afastamento dos jogos? E, principalmente, o que justificaria o seu comportamento em nossa última luta?

Fui murmurando isso a medida em que subia a escadaria do velho edifício, dirigindo-me à recepção.

Sim, somente algo dessa natureza explicaria o jeito vacilante do gigante acobreado. Todavia, o quê teria acontecido a ele, a pessoa por trás de Groom?

Postei-me diante do balcão.

Uma jovem morena com ar de enfado apareceu.

- Pois não?

- Estou procurando alguém.

- Quem? - indagou ela, postando-se diante de um terminal.

Como dizem, "seria cômico se não fosse trágico". Eu poderia me deter durante alguns parágrafos para descrever como eu fiz para explicar a recepcionista quem eu procurava, já que não sabia o nome verdadeiro de Groom, nem como ele era, onde residia e tudo o mais. Poderia falar da reação dela, dos demais a sua volta e como, por muito pouco, não chamaram os seguranças. Mas não o farei. Sabia somente que ele deveria ser alguém fanático por jogos de computador, internado havia cerca de pouco mais de um mês. Para meu alívio, felizmente, isso bastou.

A sensação de decadência prosseguiu a medida em que eu me infiltrava construção adentro. Percebia-se pelo burburinho, olhares revoltados e, especialmente, alguns pacientes esparramados nos corredores, a

carência de médicos, de aparelhos, de medicamentos e de leitos. Nada de anormal em uma sociedade cujos políticos valorizavam mais engordar suas contas na Suíça do que com o bem-estar do povo que governava. Nenhum horror no mundo dos jogos comparava-se ao horror de certas realidades.

De pergunta em pergunta, indicaram-me um quarto no final de um longo e sombrio corredor. Ao menos, fosse quem fosse, Groom conseguira um quarto. Não era exclusivo seu pelo que entendi, entretanto, ao menos tinha um leito onde se deitar.

Fui chegando devagar, pensamentos desordenados, ensaiando frases na ânsia da expectativa.

Já próximo à porta do quarto, deparei-me com uma mulher. Era franzina, lá pelos seus cinquenta e tantos anos, apesar de aparentar mais. Estava embrulhada em um velho casaco de lã. Seu aspecto era macilento e profundas olheiras emolduravam um par de olhos azuis. Cabelos grisalhos e descuidados esparramavam-se sobre os seus ombros estreitos. Encontrava-se agitada, caminhando de um lado a outro, como se pudesse alcançar o tempo. Não sei dizer ao certo o motivo,

mas deduzi ser ela a mãe da pessoa que eu procurava.

A mulher parou de repente. Voltou seus olhos para mim, intrigada. Enxugou as lágrimas num lenço amassado. Fungou.

Acenei na direção da porta e, indeciso, indaguei feito um idiota:

- Groom?

Aguardei pela expressão confusa e temerosa. Imaginei-a alguém que acabara de se dar conta de estar numa viela escura diante de um psicopata. Não, não foi dessa forma.

- Sim - respondeu.

- O que houve?

- Seu estado agravou-se... muito. Você é um amigo?

Havia um tom de surpresa nessa pergunta.

- Eu conheço Groom - falei.

- Porém, pelo computador...

Ela confirmou com a cabeça.

- Ah, só podia ser.

- A senhora falou no estado de saúde...

E ela me explicou em poucas palavras. Estava agitada demais, aflita demais.

- O jogo sempre foi sua vida. Dava um sentido a sua existência. Era a sua paixão. Um modo de ser livre, de conhecer lugares e pessoas, de interagir, de sair da prisão de seu corpo.

- Não entendo.

- Não sabe? Não te contou?

Ergui os ombros sem entender.

Ela mirou-me nos olhos e, soluçando, disse:

- Desde criança vive na cama. Nunca saiu de casa, exceto para ir a hospitais. Nunca pôde estudar numa escola normal. Jamais teve amigos de carne e osso. Nunca sentiu a brisa do mar em seu rosto ou o vento brincar em seus cabelos. É frágil demais. Tem falta de ar. Qualquer ferimento pode ter consequências graves. A princípio, eu conseguia custear, porém, agora... Minhas economias se foram... - Indicou ao redor, desconsolada... - E estamos aqui... Infelizmente, a longa enfermidade cobrou o seu preço. O médico acabou de me contar: seu tempo está chegando ao fim.

Senti a eletricidade percorrer meu corpo e recordei o sentimento de urgência tido anteriormente.

"... chegando ao fim."

Após ela pronunciar essas últimas palavras, emitiu um gemido sufocado. Pobre mulher.

- O quê eu poderia... - murmurei.

Todavia, a mãe de Groom interrompeu-me num gesto brusco

e saiu às pressas pelo corredor de onde eu viera. Falou amargurada:

- Eu preciso fumar!

E desapareceu.

Uma enfermeira de compleição taurina surgiu de dentro do quarto.

Fui ao seu encontro.

- Posso entrar? - indaguei vacilante.

Mirou-me de alto a baixo. Deu de ombros.

- Veio ver quem?

- Aquela senhora que estava aqui disse-me...

- Ah, tá. Já sei... Por que não? Não faz mais diferença...

Fitei-a boquiaberto. Senti um calor de ódio subir-me pelo corpo e uma vontade louca de empalá-la numa lança de torneios, contudo, eu me contive.

- Seja breve! - falou.

E seguiu pelo corredor a passos rápidos.

As peças do quebra-cabeça começavam a se encaixar.

Inspirei fundo.

Preparei-me para entrar.

Finalmente, iria me ver frente a frente com o meu maior adversário.

O maior guerreiro do mundo.

"GROOOM!"

10 - ENFIM, FRENTE A FRENTE

"Preparei-me" foi, certamente, mera força de expressão.

Não, de maneira alguma eu estava preparado para o que viria a seguir.

Imaginara tudo a respeito da pessoa por trás de Groom: um criminoso, um médico, um nerd adoentado...

Entretanto...

... as peças do quebra-cabeça tornaram a se embaralhar.

Havia três leitos.

No primeiro, encontrava-se um senhor idoso, cabelos ralos, pele manchada, tubos saindo de seu nariz e artérias. Dormia de boca aberta.

No segundo, um rapaz negro de perna engessada e cabeça enfaixada. Seu semblante curioso observou-me de modo atrevido.

E, por fim, o terceiro leito, próximo à janela, oculto por trás de uma cortina.

Caminhei até lá.

Mordi os lábios, tornei a respirar fundo.

Hesitei um momento.

Um criminoso?

Um médico?

Um nerd?

Iria se zangar?

Expulsar-me-ia de lá aos berros?

E, enquanto afastava a cortina devagar, fui dizendo:

- Groo... ???

Parei, confuso. Não, não podia ser...

Era uma moça.

Uma garota de cabelos castanhos, curtos e lisos, muito magra, pálida e ar sonolento.

Girei a cabeça para o lado, esperando encontrar um quarto leito. Não havia outro.

Voltei-me para ela. Observou-me igualmente inquisitiva.

Usava uma máscara de oxigênio.

Ainda sem compreender e sem jeito, eu falei:

- Grooom?

Diante daquele nome, seu corpo esquelético sob as cobertas adquiriu vida. Os olhos grandes brilharam. A sonolência dissipou-se. Então, erguendo o queixo de um modo impetuoso, mas não agressivo, admitiu numa voz aguda e fraca:

- Eu sou Grooom.

Fiquei pasmo.

Ela?

Uma garota mirrada e doente... Uma garota!

Não consegui esconder o choque. Muitos pensamentos rodopiaram por minha cabeça. Vi-me, de repente, retornar à Terra Encantada e àquela fronteira tortuosa rente às Planícies Brancas. O desfiladeiro. Os picos. O alto do penhasco. A noite de cristal. O luar prateado sobre nossas cabeças. O oceano ruidoso mais abaixo. E a nevasca a uivar e uivar feito um fantasma de gelo em nossos ouvidos. Sentira muito frio. E medo. Tão indefeso quanto um pintainho sem mãe. Samara distante de mim, ferida, relinchava. E, entre nós, o enorme vulto de Grooom, o brutamontes de punhos de aço. Aquele que destroçava inimigos feito um tanque de guerra ao atravessar a paliçada. A espada flamejante em sua mão.

E ele avançara.

O pavor. O sentimento da proximidade do fim.

De súbito, uma voz grave, rouca e poderosa a emergir nos microfones:

"A forma como iremos morrer não é importante. Mas como vivemos."

Grooom...

Ao vê-la, essa frase adquiriu novos contornos de uma dura realidade.

A paciente continuou a esquadrihar-me. Devia ter mais ou menos a minha idade, porém, ao contrário da mãe, aparentava bem menos, dada a sua fragilidade. Como eu disse, era muito magra e tão pálida quanto papel de arroz. Era a delicadeza em pessoa como se uma rajada de vento mais forte pudesse desmontá-la, exceto por um detalhe crucial: aqueles olhos. Sim, os olhos. Eram grandes, castanhos e vivos, extremamente vivos. Toda a vitalidade daquela mocinha estava concentrada naquele par de olhos.

Um tanto sem graça, perguntei:

- Mas... O que você faz aqui?

- O que quer dizer? Sou doente e....

- Eu digo, neste quarto. - Apontei com o polegar para o rapaz engessado e o senhor idoso. - Acho que é reservado aos homens...

A compreensão revelou-se em seu rosto.

- Ah, entendi. O meu estado é grave. Esse leito ficara vago. Das duas, uma: ou eu ficava aqui ou teria que ser tratada no chão de um dos corredores. - Sorriu sem vontade. - Nem eu e nem minha mãe sentimo-nos em condições para certos pudores. Ainda mais

que eles consentiram em burlar as regras...

Fez uma pausa. Sentia-se o seu esforço ao falar. A seguir, perguntou numa voz abafada através da máscara:

- Mas, afinal, quem é você? Conhece o jogo. Não me parece um médico... tampouco um estagiário.

Pedi desculpa. Intimamente, não deixei de achar curioso a coincidência embutida em seu comentário ao pensar em minhas hipóteses a seu respeito. Apresentei-me:

- Eu sou o André.

Ela franziu a testa.

Pela sua expressão, eu quase pude adivinhar seus pensamentos: "E eu com isso?"

Ainda em choque, dei-me conta do porquê de sua confusão. Que estúpido eu era! Balancei a cabeça e, após um segundo de hesitação, corrigi:

- Sou o Cavaleiro Negro.

Pude sentir o olhar do rapaz engessado cravar-se nas minhas costas. Não dei importância.

- O Cavaleiro Negro - repeti.

Então, o semblante dela iluminou-se.

- Ah... Você!

Foi aí que eu percebi sobre uma banqueta ao lado da cama:

um notebook. Nele, o cenário de um jogo, daquele jogo... o nosso jogo.

Ela continuou:

- Você é "japonês"!

- Minha mãe é neta de japoneses - expliquei -, mas meu pai descende de italianos.

- Seus olhos são bem puxados, mas seu corpo... Japoneses, em geral, não são altos assim. Não o imaginava desse jeito.

- Nem eu - retruquei, arrependendo-me amargamente.

Ela deu de ombros.

Nos momentos seguintes, eu soube que o seu nome era Joyce - porque a mãe tornara-se fã da atriz Jane Seymour após assistir a um filme de 007 - e que, desde a gestação, fora adoentada. O pai abandonara-as antes dela nascer, prematura. A mãe era fumante inveterada desde o início da adolescência e, intimamente, culpava-se e ao cigarro pelo pesado fardo carregado pela filha.

Recordei-me das palavras daquela:

"O jogo dava sentido a sua existência."

Para fazer a voz de Grooom, Joyce explicou-me, utilizava-se de um distorcedor de voz.

- De onde surgiu o nome Grooom?

Ela voltou a dar de ombros.

Tossiu.

Sua voz era fraca, porém, falar sobre o jogo fazia seus olhos cintilarem.

- Eu queria um nome que fosse ao mesmo tempo curto e gutural. Algo rouco, que fizesse lembrar um trovão ao ser pronunciado. Para isso, tinha que ter um "R" no meio. No começo, pensei em "Tron", idéia que afastei de imediato por causa do filme de mesmo nome. Por sinal, ele abordava computadores e o universo virtual. Depois, lembrei de "Crom", mas esse era o nome do deus de Conan, o Bárbaro. Por fim, acabei em "Grom", com um "O" apenas.

Ela fez uma pausa para recuperar o fôlego e tomar um pouco de água. Via-se que o esforço drenava as suas energias. Fiz-lhe sinal para ir devagar, parar até. Porém, ela insistiu em prosseguir, incomodada pela máscara.

- Por cautela, coloquei esse nome na Internet... Droga! "GROM" era a sigla de uma unidade militar na Polônia.

- Mas quem iria saber?

- Eu iria!

Quem era eu para retrucar?
Ah, a energia daquele olhar... Ela prosseguiu:

- Então, tive a brilhante idéia de colocar mais um "O": Groom... Aff! Nova decepção: significa "noivo" em Inglês, ou - como é que é mesmo? -, "cavalição", isso... ca-va-la-ri-ço. Perdi a paciência e, num ato de desespero, acrescentei um terceiro "O" e jurei para mim que seria o último! Groom. Cruzei os dedos e fiz nova pesquisa... Ufa! Nada encontrei. Assim, Groom ficou sendo.

Imaginei o poderoso brado da criatura a ecoar nas montanhas:

"GROOOM!"

- E por que uma personagem masculina?

Ela sorriu desdenhosa.

- Ora, você conseguiria levar o seu oponente a sério se ele, ou melhor, ela fosse uma beldade de corpo farto, escultural e quase despida - senão totalmente despida - a exemplo das ilustrações de Boris Vallejo, Frank Frazetta ou Esteban Maroto? Aliás, as más línguas diriam que o "maroto" do nome não foi por acaso...

Senti um leve rubor nas bochechas.

- Por que não? Qual o probl...

- Ah, me engana que eu gosto! Ficou muito indiferente

olhando para a Lara Croft ao jogar Tomb Raider ... Diga-me: como iria se sentir ao ser derrotado por Red Sonja? - Voltou a dar uma pausa. Respirou fundo pela máscara. - Não, não era essa a atenção que eu queria. Eu não me via dando voz para essas potranças! E fico cá imaginando os comentários obscenos que não rolariam pela rede, as piadinhas... Não, nada disso. Os "méritos" que eu pretendia para a minha personagem foram outros.

- Há competidoras que não se importam.

Na verdade, algumas até gostavam.

- Não estou entre elas.

Joyce não se deu ao trabalho de perguntar a origem de "Cavaleiro Negro". Deduzi que se esquecera ou achara banal demais. Quem seria eu para discordar?

- E por que você quis ser aquele monstro?

- Groom não é um monstro!
- protestou ela, furiosa.

- Tudo bem, desculpe-me, não se agite. Certamente, ele não é cruel, malévolo ou tirano. Porém, há de convir e sem querer ofender, tampouco Groom tem o porte físico de um herói como as pessoas assim imaginam...

- Um nobre cavaleiro de capa e espada? Um semideus nórdico marombado? Tampouco eu tenho - resmungou ela, sarcástica, fitando as próprias mãos: ossudas, brancas feito gesso, quase translúcidas. - Para mim, ele é bonito a sua maneira. É forte, altivo, independente, inspira temor e respeito.

- E é justo - comentei.

- Sim... justo.

Então, dei-me conta.

Ao descobrir que, por trás do poderoso e invencível Grooom, havia uma garota a qual sequer podia caminhar, senti a princípio um misto de incredulidade, compaixão e orgulho ferido, profundamente ferido. Francamente, ficara indignado! Fora para ela quem eu - todos os meus amigos, todos os competidores internacionais - perdera? Eu, André Mathias, poderia derrotá-la com um sopro apenas! Recriminei-me a tempo por essa descomunal estupidez machista. Porém, correndo o risco de vir a ser futuramente crucificado, acreditei ver nisso o porquê de Grooom ser tão audaz, cordato, heróico e honrado. Sim, de fato, tinha de haver uma mulher por trás dele para não trapacear, mostrar-se heróico, justo e piedoso,

obedecer as regras, não se esgueirar pelas sombras, ter caráter. A incredulidade e o orgulho ferido cederam prazerosamente lugar a franca admiração. E Grooom - Ela! -, vencera a todos nós naquele estado de saúde, mal conseguindo se mexer, eternamente aprisionada em seu leito. Não havia modo de não a respeitar. Observei o fundo daqueles olhos grandes e vivazes e disse-lhe tudo isso; não exatamente assim, porém disse. Ela merecia, realmente merecia saber.

Seu semblante severo e combalido suavizou-se, tornou-se belo e, eu diria, radiante.

E acrescentei:

- No final, isso acabou influenciando a todos nós. Nos jogos seguintes, senão completamente, procuramos agir de forma correta nos combates, sermos misericordiosos para aqueles que se mostravam indefesos...

Contei-lhe sobre a cena em que um de meus colegas de escola, Saulo, numa clareira, mostrara-se cortês para com o seu oponente, um ciclope, eu acho. Este perdera o seu machado e, encontrava-se diante da morte certa. Entretanto, a personagem de Saulo - um hábil lutador de kung fu - dispensara a

sua arma também, o Guan dao, atirando-a longe, em prol de um duelo justo.

- ... Ele nunca havia feito algo semelhante na vida - falei. - Grooom afetou-nos, inclusive, no dia-a-dia, em nosso comportamento uns com os outros, diante de outras pessoas. Claro, não nos tornamos santos num estalar de dedos - e bem sei o quão longe estou disso -, mas mostrou-nos o caminho e tentamos agir de um modo um pouco melhor desde então.

Ela sorriu por trás da máscara de oxigênio, um sorriso de felicidade dessa vez. Engoliu em seco, realmente emocionada. Falou baixinho, quase num suspiro:

- Estou feliz que tenha vindo, Cavaleiro Negro.

- Eu também, muito... Grooom.

11 - O BRADO FINAL

O tempo passou depressa. Rápido demais.

Por um instante, ela olhou através da vidraça para o mundo feio, de poucas cores, lá de fora. Disse:

- Como você me achou?

Expliquei-lhe em poucas palavras. Obviamente, eu não

poderia permanecer ali muito mais. O estado dela era grave, e, relutava em pensar, terminal. Esse pensamento não me saía da cabeça, era um punhal fincado em meu cérebro. Eu não me conformava.

Ela ouviu pacientemente. Eu diria, até, sorvendo as minhas palavras. Nunca tivera um amigo, dissera a mãe.

- Você é inteligente. E bonito...

O calor tomou conta de meu rosto. Senti-me todo embaraçado. Se fosse uma escaramuça acirrada, um golpe de machado ou um insulto eu saberia reagir, porém, aquilo, foi totalmente inesperado.

Ela emendou:

- Falei demais de mim. Conte-me agora sobre você.

- O quê?

- Qualquer coisa... Não sobre o Cavaleiro Negro. Esse eu conheço bem... Sobre você.

E eu falei sobre a minha vida, meus pais, minha meia-irmã, os estudos, os colegas, os passeios. Conte-lhe sobre o meu tombo de skate e a cicatriz na testa. Falei do cibercafé onde, às vezes, reunia-me com os amigos - cada vez mais raramente -, para desafiarmo-nos e trocarmos injúrias cara a cara, regados à sanduiches e

refrigerantes. Descrevi tudo de um modo casual, crente de ser a minha vida a mais medíocre possível. Entretanto, Joyce absorvia cada palavra avidamente como se o menor detalhe fosse uma guloseima. Tive pena. Para ela, tudo tinha gosto de novidade, tudo era uma grande aventura da qual jamais participara e nunca o faria. Se ela deu-se conta disso, guardou para si. Descobri-me narrando sobre fatos que sequer a meus amigos mais próximos contara, sobre meus sonhos, minhas decepções, minhas inseguranças, o que esperava para o futuro, aquilo que temia.

Tornei, então, a reparar no notebook próximo a cama.

- Você nunca mais voltou. Sentimos falta.

- Eu também. Deixo ligado apenas para ver as paisagens, viajar através delas. Também gosto de observar a janela, tenha sol ou chuva... O mundo é tão grande! Eu queria ser como o vento... Ah, lá... veja! - apontou.

Era um pássaro solitário, apenas uma ave a voar entre os feios edifícios, aproveitando-se de uma corrente de ar. O céu frio e cinzento de Outono fazia pano de fundo para aquele cenário

melancólico, digno de Gustave Doré.

E eu ouvi a voz fraca e aguda sussurrar para si.

Mas era Groom quem falava:

- Deve ser maravilhoso voar...

Limitei-me a comprimir os lábios. O quê eu poderia dizer?

- Sinto igualmente falta da aventura, das lutas - acrescentou ela, retomando o fio da meada. E, tentando dar o brado de vitória com sua própria voz, falou timidamente: - Groom!

Teve um acesso de tosse.

Dei-lhe o copo d'água.

Desviando os olhos marejados da tela do notebook e voltando a mirar o céu, Joyce falou de mansinho, a voz distante:

- Agora, André, minhas próximas batalhas serão outras, em uma outra arena... muito longe daqui.

Senti um aperto enorme na garganta.

Desejei tanto que houvesse mais tempo! Desejei tanto tê-la conhecido antes, sob outras circunstâncias. Entretanto, o destino não existia para atender às nossas necessidades e anseios. Nós nos submetíamos a ele, estávamos a sua mercê e a seus caprichos. Se a mãe de Joyce falecesse em

decorrência do cigarro antes da filha, o que teria sido desta? Não havia uma resposta fácil a esse doloroso dilema. O destino, a seu modo, cuidara de respondê-lo. Recordei-me de uma frase postada por alguém na Internet:

"Se os ventos do destino surgissem para nos guiar de dentro das tormentas, não teríamos porque temer a fúria dos oceanos. Apesar da vasta e cinzenta solidão do mar, é essa névoa de incerteza que faz a viagem ter sentido."

Isso deveria trazer-me algum consolo.

Mas o aperto na garganta não se foi.

Eu precisava falar alguma coisa, qualquer coisa bem idiota. Nisso eu era bom.

- Grooom usa como grito de batalha o próprio nome...

Seu pequeno rosto tornou a se animar. Retrucou:

- Pura vaidade, afinal, por trás daquele gigante, Grooom é uma mulher. E, enquanto mulher, apesar de tudo, eu tenho a minha vaidade. - Suspirou, cansada. - Dê adeus a todos os seus amigos. Agradeça-lhes pelos momentos maravilhosos que tivemos naqueles

lugares mágicos onde tudo era possível.

- Pode ter absoluta certeza: eu agradecerei.

- Peça-lhes desculpa por alguma contrariedade.

Franzi a testa.

- Desculpar-se por quê? Desculpa de nada. Grooom sempre foi...

- Por eu ter pendurado o Guardiã do Infinito pelos testículos, por exemplo.

- O quê? - Falei surpreso. - Foi mesmo pelos... Ah! Oh! Sim... Sim!

Quando terminei de rir. Encarei-a:

- E eu falarei sobre você, Joyce. Tudo.

Repentinamente, a porta do quarto se abriu.

A enfermeira robusta retornou acompanhada pela mãe de Joyce. Traziam algumas toalhas nas mãos. Aquela mostrou-se visivelmente contrafeita ao me perceber ainda junto à paciente.

- Hora do banho, mocinha - falou ela, passando por mim como se eu não existisse.

Voltei a pensar naquela lança de torneios a atravessar aquela mulher de alto a baixo. Suspirei. Não iria emporcalhar os últimos

momentos por tão pouco. Foi a deixa para eu partir.

Cumprimentei a mãe de Joyce. O odor de cigarro impregnava seus cabelos.

Retornei a atenção para a moça de cabelos curtos em seu leito. Pela primeira vez reparei, bem lá no fundo de seus olhos castanhos, o seu terror pelo porvir. Senti o seu medo como se fosse o meu, a sua solidão como se fosse a minha. Não me contive. Abracei-a delicadamente, receando quebrá-la.

A enfermeira soltou um pigarro.

Soltei Joyce e pus-me a atravessar o quarto.

Passei pelo rapaz negro, esperando ver alguma expressão de pouco caso. Pelo contrário. Surpreendi-me a ponto de caminhar mais devagar. Havia um sentimento de compreensão em seu rosto e até de... afinidade?

Ele fez um gesto de continência.

- Eu participei desse jogo algumas vezes - explicou. - Fui um ogro... Você me matou!

Ergui as sobrancelhas e acenei-lhe com a cabeça, sorrindo.

Quando eu estava prestes a tocar na maçaneta da porta, veio o grito:

- GROOOM!

Um arrepio percorreu-me o corpo todo numa corrente elétrica, concentrando-se na nuca e nos braços. Girei nos calcanhares, estupefato.

A enfermeira sobressaltou-se, quase derrubando as toalhas.

O velho entubado acordou de repente, agitando seus braços de pele e ossos.

A mãe de Joyce e o rapaz engessado foram pêgos de surpresa, mas sem estardalhaço.

Fitei novamente aqueles olhos grandes, brilhantes e castanhos, onde se concentrava toda a vida e toda a força daquela delicada criatura. Eram hipnóticos. Tirara a máscara de oxigênio. Incrível, porém, eu tremi na base e quase recuei um passo. Não, não eram os olhos de uma frágil, adoentada e jovem mulher. Havia uma força desmedida ali, imensa, sempre houvera. Uma determinação e ousadia, um quê de desafio. Por um derradeiro instante, eu o vi novamente.

Sim, era ele, poderoso, a enfrentar o tempo e a morte...

... GROOOM!

Enrijeci meu corpo. Vi-me em outro lugar, imerso na noite gelada, no alto de um penhasco. O vendaval açoitava o meu rosto,

apesar da armadura. Diante de mim, aquele vulto descomunal. E, a exemplo dos japoneses, parte de meus ancestrais, curvei-me em sinal de respeito.

A seguir, saí do quarto, cedendo finalmente ao nó na garganta.

No corredor, exalei o ar dos pulmões como se tivesse mantido a respiração presa tempo demais.

Deixei o velho prédio do hospital público num misto de pesar, euforia e deslumbramento. O mundo exterior pareceu-me estranho, irreal. Muitas cenas de batalhas fervilhavam na minha mente. Guerreiros, monstros, deuses, gnomos, ciclopes e feiticeiros. Atravessei um pátio ornamentado por árvores raquíticas, um tapete de folhas mortas a seus pés, e quase podia ouvir uma música no ar, no sopro da fria brisa de Outono a arrastar-me para fora. Não, não era um hino épico. Bem poderia ser o Adagio em G Menor de Albinoni a acompanhar-me a medida em que me afastava daquele antigo casulo de doença, esperança, morte e sonhos, e retornava ao mundo ordinário de aço, concreto, sujeira e asfalto.

Entardecia e a friagem soprava os seus odores imundos.

Fui recebido por rostos apressados, carrancudos, indiferentes.

O barulho incessante do trânsito perturbava-me os pensamentos.

"Vocês não compreendem?", eu quis berrar a plenos pulmões. "Não entendem a quem eu acabei de abandonar?"

Cerrei ambas as mãos dentro dos bolsos e apressei-me.

Senti-me uma personagem - não de um jogo - de uma tela de John Atkinson Grimshaw, onde a beleza, a melancolia e a solidão dos cenários se confundiam numa noite úmida ou em um crepúsculo sem fim.

E foi assim que A deixei.

E foi assim que O deixei.

Nobre, altivo, leal, corajoso e honrado.

Não, não Groom, o gigante misericordioso.

Mas ela, Joyce.

Aprisionada em seu leito.

Mas ágil e livre em um feixe de luz.

A mais extraordinária pessoa que eu já conheci.

Ela:

A maior guerreira da história.

EPÍLOGO

Finalmente, conclui o meu relato.

Dias se passaram desde então.

Sua brevidade e indignidade ficam por minha conta, minhas deficiências enquanto contador de histórias.

Estou esgotado e as mãos doem. Isso não é nada. Ou melhor: é nada.

A madrugada segue adiantada lá fora onde a palmeira, engolida pela escuridão, agita-se. O Outono prossegue num arrastar de lembranças por corredores vazios, tagarelando a aspereza de sua voz. Não há estrelas cintilando no céu. O pássaro solitário daquele dia há muito se foi - sabe-se lá Deus para aonde. Sim, ela tinha razão: deve ser maravilhoso voar.

É o término de minha delonga.

Transcrevi tudo do amarfanhado bloco de papel para o computador - entender meus próprios garranchos foi uma façanha a parte -, passei o corretor de texto, fiz a diagramação. Agora, basta um pressionar de tecla para inserir a narrativa nas redes sociais. Hum... Por falar em redes sociais, como um posfácio, através delas eu descobri que, embora tardiamente,

Groom obtivera a sua última vitória: a mãe de Joyce, finalmente, conseguira largar o maldito cigarro. Ela também mencionara ter sido serena a passagem da filha. - Graças a Deus! - E esta tivera tempo de falar à mãe sobre suas aventuras no computador e da conversa tida com seu amigo, seu único amigo.

- Ah, mocinha...

Ouço Heart of Lore, de Phil Rey e Felicia Farerre.

Submundo...

Caldeirões...

Mito e mistério.

Oráculos e bruxas.

Magos, fadas e sábios...

É apropriado.

Eu desejo acreditar não ser este o fim, mas um começo. O início de sua outra aventura.

"A forma como iremos morrer não é importante. Mas como vivemos."

E você viverá, eu prometo.

Hesito ainda mais um segundo. O derradeiro resquício de meu egoísmo. Ou será a relutância final em me despedir?

Procuro lembrar as feições de seu rosto. Os cabelos curtos. A tez pálida. Os olhos imensos, corajosos e profundos.

Seu sorriso.

Sim, eu a vejo.

Então: E assim, finalmente,
- Adeus, Joyce, minha pressiono a tecla...
amiga... Voe! ... entregando-a ao mundo.



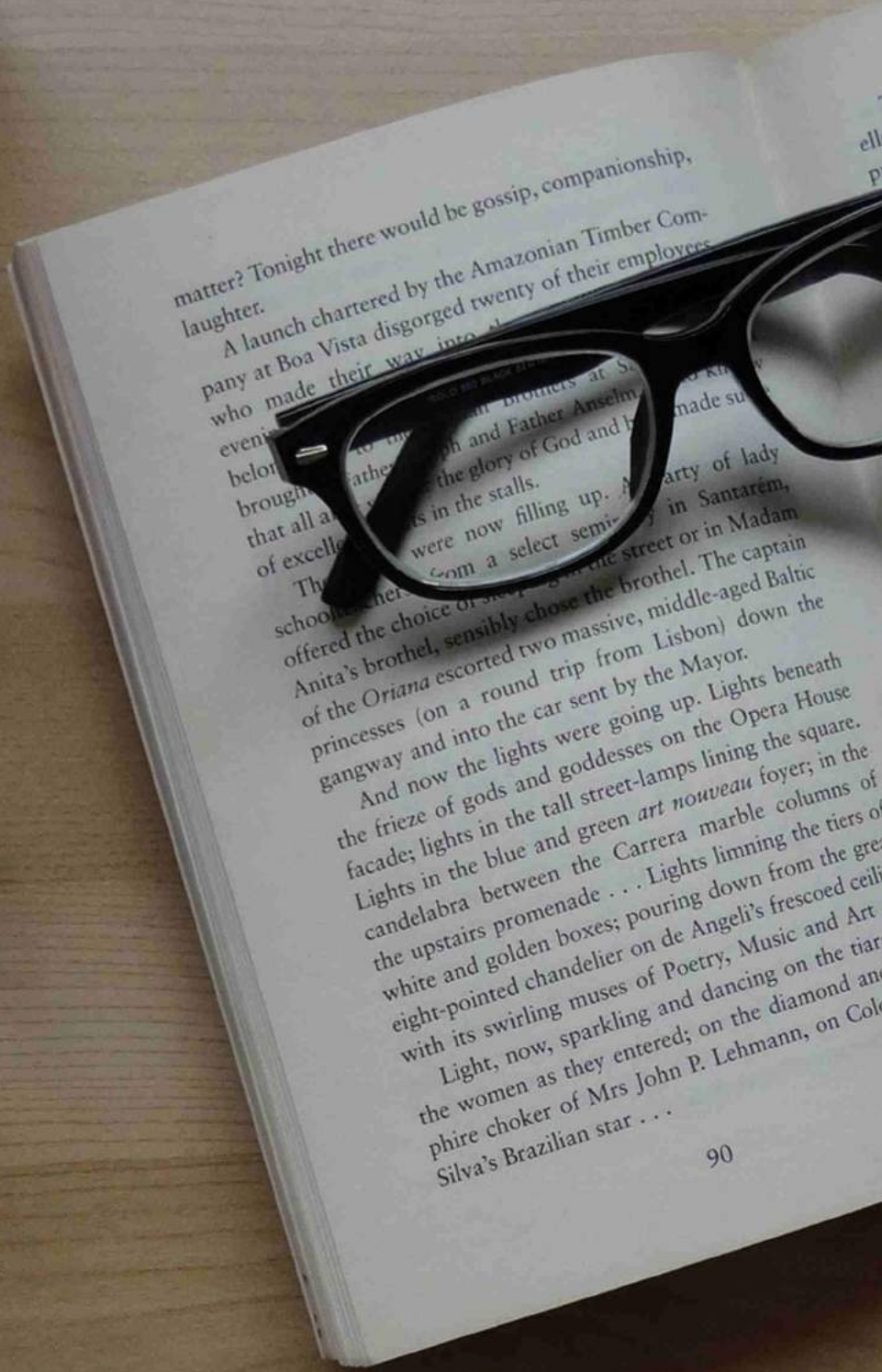
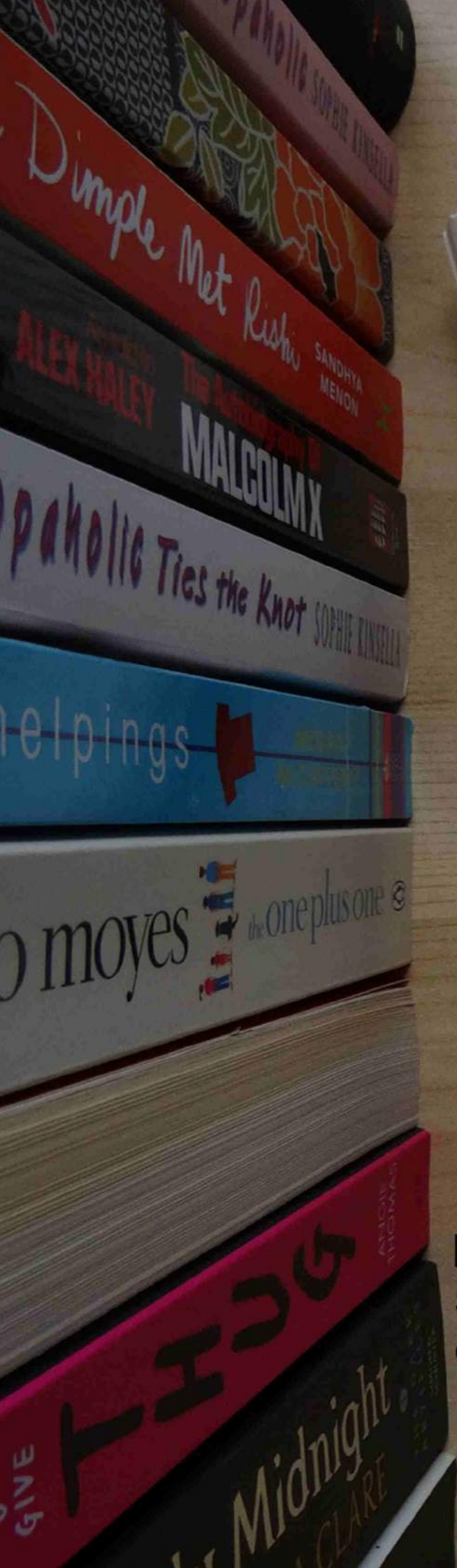
NOTA DO AUTOR:

Dedico esta história ao meu aventureiro sobrinho, André Schima Mathias.

Que ela o faça recordar-se de suas próprias batalhas.

E que o espírito de Grooom oriente o seu caminho.

Roberto Schima nasceu na cidade de São Paulo/SP. Faz ilustrações, escreve contos, poesias e, ocasionalmente, crônicas. Vencedor do "Prêmio Jerônimo Monteiro" ("Isaac Asimov Magazine", Ed. Record), com a história "Como a Neve de Maio". Escreveu os livros "Limbographia" (contos), "O Olhar de Hirosaki" (romance), "A Voz do Oceano" (noveleta), entre outros. Autor do conto "Abismo do Tempo", um dos vencedores do concurso "Os Viajantes do Tempo", promovido pela revista Conexão Literatura e publicado em sua edição nº 37. Informações: Google. Contato: rschima@bol.com.br ou rschima@ig.com.br.



NÃO FIQUE DE FORA

Saiba como anunciar ou publicar em nosso site ou próxima edição:

CLIQUE AQUI