



[Primeira Parte]

1

Era uma vez um rapaz que gostava da guerra. É claro que ele gostava da guerra porque não conhecia guerras a sério. Era novo demais para ser soldado, e vivia com os pais, a avó e o gato numa bela casa com jardim e piscina, num país bem tranquilo. A guerra de que este rapaz gostava era a dos jogos de vídeo. Uma guerra em que se perdem pontos, mas não um braço ou uma perna, e muito menos a vida.

Milred, o nosso rapaz, adorava esta guerra. Era aquilo a que se chama um vencedor nato. Queria ser o primeiro em tudo e conseguia-o, quase sempre, o que enchia de orgulho o pai. Na escola, era o melhor em Matemática e Francês, e também o era a Educação Física. Pertencia ao clube de basquete e, segundo o treinador, era o motor da equipa, apesar da sua baixa estatura. Quando faltava aos jogos, a equipa sentia-se frágil e desanimada, pronta a aceitar qualquer derrota. Quando Milred estava presente, era sempre o capitão.

Milred já tinha experimentado todos os jogos de vídeo. Tinha testado os combates de rua, os jogos de futebol e as caçadas ao tigre na selva. No entanto, só gostava de jogos de guerra. Não que gostasse de todos. Os duelos com espada eléctrica aborreciam-no depressa e as lutas pré-históricas à cacetada faziam-no rir. Os únicos

que nunca o cansavam eram os jogos de guerra com bombas e balas, napalm e granadas, minas e rockets.

A sua arma favorita era a aviação. Era capaz de entrar pela noite dentro a pilotar um caça. A mãe, inquieta com a saúde do filho, vinha muitas vezes mandá-lo deitar. Milred protestava, mas acabava sempre por obedecer. Era um rapaz respeitador. Era. Até começar a jogar o *Fighting Night*, que um tio lhe oferecera pelo Natal. Este jogo fazia-o desobedecer a toda a gente.

Sempre que a mãe lhe pedia para se deitar, Milred fazia de conta que obedecia. Uma vez na cama, esperava até que a casa estivesse mergulhada num profundo silêncio. Então, levantava-se de novo e ligava a televisão. Sem som. O barulho surdo do aparelho lembrava-lhe a cabina pressurizada dos aviões de combate. Deitado no tapete de lã fofa, com os dedos suaves a dedilharem a consola, o rapaz sentia-se um herói. A sua missão consistia em atingir um alvo marcado com uma cruz, situado no coração de uma cidade adormecida.



Uma cidade em estado de alerta, com todas as luzes apagadas, na qual era necessário voar a muito baixa altitude por causa dos radares. Uma cidade a sério, selvaticamente defendida pelos disparos incessantes da defesa anti-aérea. Milred deslizava por entre os obstáculos, tentando desencorajar os mísseis tele-comandados que o perseguiam. Largava as bombas sempre em cima do alvo e sempre no último minuto. Tinha direito a duas tentativas falhadas por jogo, com a condição de acertar à terceira; caso contrário, não regressaria incólume. Aliás, nem sequer regressaria.

Só estava há um mês com este jogo, mas já tinha atingido o nível 5. Neste nível, o jogador dispõe de menos tempo, os edifícios são mais altos e mais próximos, o alvo só é conhecido no último segundo, e o fogo da artilharia anti-aérea é imparável. Até agora, nunca regressara à base incólume e nunca vencera uma missão. Conseguiu-o nessa noite, exactamente às 3 h 25 da manhã, como indicava o rádio-despertador. Milred quase gritou de alegria.

Nessa altura, ainda sob o choque da emoção, viu aparecer no ecrã uma indicação rara na conclusão deste tipo de jogos. O texto começava por “Bravo! Ganhaste!” Até aqui tudo bem. “És o melhor, o mais forte, o campeão!” Também era normal. Estranhas eram as letrinhas na parte inferior do ecrã, que piscavam sem cessar: “Se te sentes com coragem para atingir um nível de jogo mais elevado, vai à loja do velho chinês.” Milred desligou tudo e deitou-se na cama. Teve muita dificuldade em adormecer, pois a

indicação continuou a aparecer nas paredes do seu quarto, mesmo depois de o rapaz ter cerrado as pálpebras.

2

Milred conhecia muito bem a loja do velho chinês, como aliás todas as crianças do bairro, e não acreditava que a pista do jogo se referisse à loja que ele conhecia. Esta era tão antiquada e os jogos eram tão modernos... Mas, como não tinha aulas, decidiu ir ver o que se passava. Disse em casa que tinha de ir à cidade fazer uma compra e saiu.

A loja era mesmo propriedade de um senhor chinês, muito velho, que vendia bombons, só bombons. Era um verdadeiro chinês, com uma trança comprida e um chapéuzinho redondo na cabeça. Tinha sempre as mãos entrelaçadas sobre o peito e cumprimentava as pessoas inclinando o corpo várias vezes, sem falar. Servia ele próprio os clientes, enfiando os seus dedos longos nos bocais de vidro que enchiam o balcão. Era simpático e sorria constantemente. Pelo menos, assim parecia.

Por detrás da porta da loja, estava pendurada uma campainha que tocava suavemente sempre que um cliente entrava ou saía. Nada de misterioso, portanto. Milred conhecia a loja muito bem porque adorava bombons, quase tanto quanto adorava jogos de guerra. Quando chegou perto da loja, deu algumas voltas antes de entrar. Queria ver se havia algo de diferente, mas a loja estava igual. As janelas continuavam sujas, cobertas de caganitas de moscas e de decalcomanias publicitárias.

Por cima da porta, em letras que faziam lembrar as iluminuras de um pergaminho, havia uma inscrição: DOÇURAS E GULOSEIMAS. Nada que tivesse a ver com jogos de vídeo. Quando o rapaz decidiu finalmente entrar, fê-lo movido pela semelhança entre a decoração da loja e os cenários dos jogos de vídeo, que também são exóticos e parecem pertencer a um outro tempo. Era como se, desta vez, o jogo tivesse saído dos limites do ecrã e passado para o quotidiano. Ver este jogo era um prazer que Milred não podia dispensar.

Empurrou a porta da loja e entrou. Soube logo que não se tinha enganado. Mal tinha fechado a porta e ouvido o som discreto da campainha, deparou com prateleiras cheias de jogos de vídeo. Nunca tinha visto tantos. Estavam cuidadosamente colocados em prateleiras metálicas e as luzes fluorescentes da loja faziam ressaltar as cores das caixas. As prateleiras de madeira poeirentas tinham desaparecido. Surpreendido, Milred dirigiu-se ao dono da loja:

— Bom-dia, Sr. Chow-Low! Já não vende bombons?

O chinês sorriu, ou fez de conta, e o rapaz viu que também ele tinha mudado. Tinha cortado a trança comprida e mudado de roupa. Já não trazia chapéu e vestia calças de ganga e uma camisa de manga curta. Parecia ter rejuvenescido vinte anos.

— Já não vendo bombons há muito tempo, jovem.

Falava sem sotaque, e não inclinava o corpo mecanicamente nem tinha as mãos colocados diante do peito. Era em tudo um comerciante vulgar.

— Há muito tempo? — admirou-se Milred, que ainda lá tinha estado na semana passada a comprar guloseimas.

Mas não adiantou mais nada, porque o conteúdo das prateleiras era algo de extraordinário. O chinês foi sensível à admiração do rapaz e disse, usando as técnicas de venda mais modernas:

— Vê à vontade. Se precisares de alguma informação, dispõe.

O dono da loja foi sentar-se a um computador e Milred sentiu vontade de mexer em tudo. No entanto, lembrou-se da razão concreta que o fizera ir ali.

— Muito obrigado, Sr. Chow-Low, mas hoje venho buscar o *Fighting Night*, nível 6. Ganhei o jogo e lá dizia que devia vir à sua loja.

— Ah, o *Fighting Night*! Venceste um jogo muito duro. Agora queres o *Fighting Night II*. Muito bem, vou buscá-lo.

Deixou o computador e foi à parte de trás da loja. Apesar do aspecto diferente, conservava o mesmo andar. Enquanto andava, dizia:

— Este jogo é um produto muito especial. Como não é como os outros, não posso expô-lo da mesma forma.

Desapareceu por instantes e regressou pouco depois:

— Ei-lo! Vais ver que não ficas desiludido.

— Muito obrigado, Sr. Chow-Low. Quanto é?

— Não é nada. Ganhaste o jogo, mereces esta recompensa.

Milred murmurou um agradecimento e dispôs-se a sair. Só que a porta tinha desaparecido. Melhor, tinha sido substituída por uma porta de vidro deslizante.

— Não compreendo. Quando entrei ainda há pouco...

— Já me esquecia de te dar um saco — disse o homem, sem mostrar ter ouvido as objecções de Milred.

Meteu o jogo num saco plástico de cores berrantes e disse de novo:

— Vais ver que não ficas desiludido. Até breve. Vai dando notícias.

O rapaz, continuando a agradecer por murmúrios, saiu para o passeio com o novo tesouro na mão. Caminhou até ao fim da rua e, antes de virar de direcção, não resistiu

a olhar para trás. A loja tinha sido rebaptizada JOGOS DE VÍDEO e o dono acenava-lhe gentilmente com a mão, enquanto acendia um cigarro, sem dúvida americano.

Milred não perdeu tempo com perguntas sem resposta. O Sr. Chow-Low tinha-lhe dado um jogo novo, o *Fighting Night II*, e a única coisa que ele queria era começar a jogar logo que pudesse. Desatou a correr para casa mas, não querendo levantar suspeitas, abrandou quando chegou perto da esquina. Não pôde começar logo a jogar porque, primeiro, teve de percorrer de novo os níveis inferiores do jogo. Quando chegou ao nível 6, porém, o jogo obrigava-o a esperar pela noite para poder começar. No ecrã estava escrito PARA MISSÃO NÍVEL 6, IMPERATIVO ESPERAR NOITE. MISSÃO IMPOSSÍVEL DE DIA. O que podia ele fazer? Ter paciência, claro, e jogar outros jogos antes de começar esse. Até que a mãe lhe disse para se deitar. Então, no silêncio total da casa, Milred levantou-se e dispôs-se a iniciar a sua aventura.

Depois de introduzido o código inicial, o jogo de nível 6 desenrolou-se da mesma forma que o de nível 5 até ao primeiro disparo da artilharia anti-aérea e até ao primeiro *rocket* tele-comandado. De repente, tudo se intensificou: os disparos tornaram-se mais brutais, rápidos e inesperados, e o tapete debaixo do corpo de Milred começou a agitar-se a cada deflagração.

— Esta agora! — sorriu Milred, que não parava de carregar nos botões da consola, fosse para se esgueirar de algum tiro mortal, mergulhando ou subindo o avião, fosse para desferir as suas bombas sobre o inimigo.

O rapaz falhou o primeiro alvo. Apareceu tão de repente, mascarado pelo nevoeiro nocturno, que o avião já se tinha desviado quando o botão foi accionado. Foi atingido um imóvel civil, por engano. Um imóvel que se incendiou antes de desaparecer por completo. Embora tudo tenha sido muito rápido, Milred achou que tinha visto uma mulher com o filho por entre o clarão das chamas, com os cabelos eriçados pelo sopro da explosão... ou pelo medo da morte. Viu ou pareceu-lhe ver. “O que é isto?” pensou. Teve vontade de parar, mas o avião não deixava. O rapaz começou a suar. Não estava calor, mas ele suava. Largou os comandos para enxugar a testa por instantes. Desta vez, o míssil atingiu-o na retaguarda. Sentiu uma queimadura na ponta dos pés. Virou-se instintivamente e viu um buraco enorme na parede do quarto.

— Deixa! Avança e concentra-te.

Então, sem que pudesse sequer fazer um gesto, o segundo míssil atingiu-o. Não só atingiu o avião como fez explodir a televisão. Milred sentiu o ar frio da noite no rosto. Quando abriu de novo os olhos que fechara por instinto, viu que estava em pleno ar,

agarrado a um pára-quadras. Sem saber porquê nem como, descia lentamente em direcção à terra, envolto em nevoeiro e escuridão. O sistema de segurança do avião tinha-o ejectado e Milred via a sua casa a flutuar no céu. A casa onde deviam estar a mãe, o pai, a avó e o gato, e que acabou por ser pulverizada. Milred continuava a descer e, pela primeira vez, desde que começara a jogar às guerras, teve medo.

3

E tinha razões para ter medo, pois nada sabia do mundo onde agora entrava. O mundo do outro lado do ecrã. Não aquele onde as bombas são activadas pela simples pressão de um dedo nervoso ou negligente sobre um teclado, mas aquele no qual as bombas aterram de verdade, causando destruição. Durante bastante tempo, nada pôde descortinar. As nuvens baixas que pairavam sobre a terra, aquelas mesmas que tinham tornado a sua missão tão difícil, mascaravam a paisagem e serviam-lhe de amortecedor. Quando enfim saiu das nuvens, dobrou as pernas instintivamente, porque sentia estar perto do solo. Estava tão perto que podia ver os pormenores do mundo que, em breve, seria o seu. Diante dele, erguia-se uma cidade cujos edifícios conhecia bem. Alguns ardiam e o fumo negro dos incêndios desaparecia no céu.

A seus pés, surgia um imenso terreno vazio, semeado de construções diversas, de barracas com telhados de chapa, barracas baixas e frágeis, tão repugnantes como pústulas num rosto. Entre as barracas, havia ruelas cheias de imundícies. E, por todo o lado, na soleira de casas que outrora tinham portas, com os pés enfiados na lama ou em cima de montes de entulho, estavam pessoas: homens, mulheres e crianças. Imóveis e mudos, olhando o céu, esperaram que Milred descesse.

Milred percebeu que ia aterrar nos bairros de lata dos subúrbios e o pânico tomou conta dele. Tudo nele se recusava a entrar naquele mundo hostil, embora não estivesse em condições de recusar. Por muito que puxasse pelas cordas do pára-quadras, o vento não soprava de molde a afastá-lo do local. Quando aterrou, a multidão cercou-o, em silêncio, tão devagar que pareciam estátuas.

Milred reparou sobretudo nas crianças e nos seus olhos de mortos-vivos. Olhos vazios, sem amor ou ódio. Olhos cravados nele e esgazeados.



O rapaz quis pôr-se de pé, mas nem sequer teve tempo para esboçar o gesto. Sentiu-se erguido no ar e viu a lâmina de uma faca a cortar as correias do pára-quadras. Os braços não o largaram mais. Avançava sem que os pés tocassem o solo. Não conseguiria andar, de qualquer maneira. O círculo transformara-se numa coluna de gente que o seguia mas, em breve, a estranha procissão parou. Diante deles estava uma cidade em escombros. Milred foi bruscamente largado e quase caiu. A população fez semi-círculo e o seu olhar acusador obrigou o rapaz a defender-se:

— Não fui eu que fiz isto! Aquilo não passava de um jogo!

No edifício mais próximo, Milred reconheceu aquele onde vira a mulher e a criança. Só que isto não era um jogo. Tentou, em vão, convencê-los da sua inocência, mas os rostos continuavam impassíveis.

Não compreendiam o sentido das suas palavras. O rapaz sentiu que algo de terrível estava iminente, que esta espécie de recolhimento das pessoas não duraria para sempre. Ouvia uma sirene de alarme e viu o nervosismo que sacudiu a multidão, pronta a dispersar. Uma dezena de jipes militares aproximava-se. Os soldados vinham de certeza buscá-lo, libertá-lo, salvá-lo. Seria feito refém, claro, mas era preferível. Os soldados pegaram nele e levaram-no.

Começou a partilhar o horror da sua vida quotidiana, durante tantos dias e noites que lhes perdeu a conta. Seguia-os de esconderijo em esconderijo, de abrigo em abrigo, sob nuvens de pó e barulho de obuses. Às vezes, os



disparos dos *rockets* enfiavam-nos em buracos tão fundos e sombrios como túmulos. Outras vezes, eram obrigados a abandonar os jipes e a caminhar durante horas a fio sob um sol abrasador ou numa noite gelada. Milred já não sentia os pés. Estavam demasiado inchados para pertencerem ao seu corpo. Já não conseguia erguê-los. E, contudo, continuava a erguê-los, porque era preciso caminhar.

Tinha a sensação de viver num mundo louco ou de ter ele mesmo enlouquecido. Fazia perguntas, mas não obtinha respostas, porque aqueles homens não falavam a sua língua. Não eram particularmente maus e davam-lhe de comer e beber com frequência, sempre que lho pedia por gestos. Mas eram soldados, eram guerreiros. Tinham uma missão a executar e faziam-no sem hesitações.

Quando a errância chegou ao fim, quando esta fuga sem motivo aparente terminou, Milred achou que tinha chegado a algum lado. A um lado onde pudesse enfim repousar, recuperar forças, conhecer um pouco de calma, por frágil que fosse.

Encontrava-se agora numa casa a sério. Já não se tratava de um abrigo. Os soldados partiram de novo, para aqueles lugares atormentados onde o soldo os obrigava a ir. Aqui Milred estava a salvo, mas também não podia escapar. Eles saberiam onde encontrá-lo. Era uma casa a sério, mas diferente de todas as que conhecera.

A fachada estava enterrada numa falésia e tinha duas janelas e uma porta rodeadas por uma moldura de cal. O resto da casa prolongava-se para dentro da montanha, sob a rocha. Apesar da terra batida e das paredes húmidas, Milred soube que estava numa verdadeira casa porque uma família a habitava. Uma família parecida com a sua, com pai, mãe, uma filha, um gato e uma avó velhíssima.

Não olhavam o rapaz com maldade: apesar de não ignorarem a guerra, esta era demasiado longínqua para que sentissem hostilidade em relação a ele. Como era seu convidado, ofereceram-lhe de comer e beber e mostraram-lhe onde dormir: um colchão de palha num canto sombrio. Tudo aqui era sombrio, aliás. Mas não era a altura de fazer perguntas. Era altura de repousar e de dormir sem medo. Bebeu leite coalhado, que achou delicioso, comeu pão mergulhado num caldo de legumes, deitou-se e dormiu. Dormiu como nunca pensara um dia dormir.

[Continua...]

Jacques Vénuleth
La boutique du vieux chinois
Paris, Hachette Jeunesse, 2003
(Tradução e adaptação)