

HYPERDRIVEZINE

Magazine de Ficção Científica

Volume 1 – Número 1 – Primavera 2004 – Distribuição gratuita

Ward

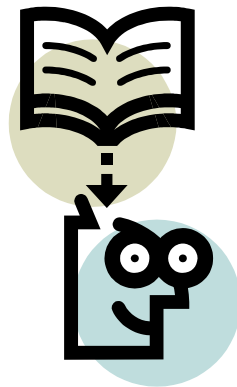


Loureiro

HYPERDRIVEZINE

Magazine de Ficção Científica

Volume 1, Número 1, Primavera 2004



HYPERDRIVEZINE



Este fanzine é gratuito. A sua venda é proibida.

HYPERDRIVEZINE

Magazine de Ficção Científica

Volume 1, Número 1, Primavera 2004

Índice

Índice	4
Editorial	5
Hayao Miyazaki.....	6
O Império do Planeta Laranja	11
Space Opera	27

Editor: Ricardo Loureiro
Colaboradora: Cynthia Ward

Hyperdrivezone - Magazine de Ficção Científica, Volume 1, n.º 1, Primavera 2004. Publicado trimestralmente. Distribuição gratuita.

Todos os direitos reservados. O conteúdo desta publicação não pode ser reproduzido no todo ou em parte sem o expresso consentimento do editor. Os autores dos artigos, ensaios, críticas, ilustrações ou ficção são os legítimos proprietários dos respectivos direitos de autor. Todo o restante conteúdo é *copyright* de Ricardo Loureiro.

E-mail: mailto:hyperdrivezone@yahoo.com

Web: <http://hyperdrivezone.dyndns.org/>

Editorial

Gostaria de começar por dizer que a Hyperdrivezine é mais um *fanzine* dedicado à Fantasia e Ficção Científica a surgir no panorama português. O problema é que a expressão “mais uma” poderia fazer pensar que estamos num meio em que proliferam *fanzines* e que a cada mês que passa o leitor sente dificuldade na escolha. A realidade é bem mais solitária. Para além deste que agora o leitor segura nas mãos, existem apenas mais dois *fanzines* em solo português que se dedicam aos géneros da FC e da Fantasia. A dura realidade é que em Portugal a actividade *fanzinesca* não medra muito para lá dos campos da banda desenhada ou da música *underground*.

Senti, por isso, que era altura de apresentar mais um projecto ao público lusófono. Um veículo onde ilustradores e escritores possam verter o seu trabalho. E assim surge este primeiro número dum *fanzine* que pretende assumir-se como um espaço para todos os escritores e ilustradores lusófonos, mas que também pretende criar elevados critérios de qualidade no que respeita às obras publicadas. O conceito de qualidade depende de pessoa para pessoa, e serão os colaboradores a criar essa qualidade competindo a mim, como editor, seleccionar entre os contributos aqueles que espelhem melhor o fugaz conceito de “qualidade”.

Neste primeiro número fui obrigado a um certo grau de auto-indulgência. Com falta de material original tive de me socorrer de textos meus. Daí que o leitor vá encontrar uma noveleta da minha autoria. Também poderá ler a tradução de um artigo de Cynthia Ward sobre os filmes de Hayao Miyazaki graciosamente cedido pela autora.

Estão feitas as apresentações. Espero que a viagem seja proveitosa e que o veja por cá no próximo Verão... ✂

Cynthia Ward publicou ficção curta na Asimov e em numerosas antologias, escreveu uma coluna mensal sobre o mercado literário para Speculations. Também escreveu inúmeras críticas para a Amazon.com e o seu website é <http://www.cynthiaward.com>. Este artigo foi originalmente publicado online no sítio da Locus Magazine, <http://www.locusmag.com>.

Hayao Miyazaki

O maior realizador de Fantástico de quem nunca ouviu falar?

de Cynthia Ward

Hayao Miyazaki é o maior realizador de fantasia que alguma vez viveu. Mas provavelmente o leitor reagirá ao nome dele dizendo: “Esse não é aquele japonês da animação com uma nomeação para o prémio Hugo?” Ou, talvez, “Ouvi dizer que ganhou um Óscar pelo **Viagem de Chihiro**, e fez aquele outro filme, **Princesa Mononoke**.” Ou até mesmo “Nunca ouvi falar de Hayao Miyazaki.” A menos que frequente os salões de anime das convenções de ficção científica, provavelmente não sabe que este gigante da animação japonesa tem uma carreira que já vem desde 1963. Os primeiros filmes de Miyazaki mereceram pouca ou nenhuma distribuição de cinema nos circuitos americanos, enquanto que fora dos EUA o brilhante escritor/realizador é tão famoso e popular quanto Walt Disney.

Seis dos seus oito filmes de longa-metragem estão disponíveis em DVD nos EUA.

“Ele roubou uma coisa bastante preciosa. O teu coração.”

Uma fantasia no sentido ruritânico do termo e um *thriller* ao estilo dos anos sessenta, **The Castle of Cagliostro (Rupan Sansei: Kariosutoro no Shiro, 1979; Lupin III: The Castle of Cagliostro)** foi a estreia em filme de Hayao Miyazaki. Contudo o herói do filme não foi criado por Miyazaki, mas sim pelo artista japonês de manga/anime Monkey Punch. Um descendente japonês de Arsene Lupin, o ficcional ladrão cavalheiro francês, Lupin III é um super-ladrão mulherengo que foge de um golpe falhado no casino de Monte Carlo para o imaginário ducado de Cagliostro. Repleto de tiroteios, perseguições de carros, instrumentos bondianos, assassinos ninja, um conde sinistro, uma noiva em fuga e muito mais, **The Castle of Cagliostro** é muito divertido, mas não é um típico filme de Miyazaki.

Contudo oferece a primeira visão fílmica dos seus talentos e fascínios (natureza, fortes personagens femininas e voo).

O DVD (Manga, 2000) tem o filme com a duração de 109 minutos em formato *widescreen* não-anamórfico, com áudio em inglês, japonês, ou japonês com legen-

das em inglês. A qualidade sonora é boa, mas o DVD foi transferido duma matriz levemente estragada. Os bónus são limitados. O *Manga 2000 Trailer* mostra várias pré-visualizações em sequência; não é possível vê-las individualmente. O catálogo DVD é uma mostra de slides em miniatura dos títulos disponíveis.

“Além destas nuvens está uma ilha da qual apenas sonhamos.”

The Castle of Cagliostro sugeriu os talentos de Miyazaki; **Castle in the Sky** (**Tenku no Shiro Laputa**, 1986; **Laputa: The Castle in the Sky**) exhibe-os em pleno desabrochar. A arte é excelente. O traço das personagens é estilizado e contudo realístico (aqui não há personagens de *cartoon* com olhos em forma de pires e cabelos espetados). As paisagens são ao mesmo tempo realísticas e fabulosas, com uma riqueza e profundidade que os filmes de Miyazaki partilham apenas com a melhor animação da Disney; os cenários suportam brilhantemente os temas de Miyazaki de que a humanidade deve viver em harmonia com a natureza. Passado numa história alternativa que mistura o País de Gales vitoriano com a Alemanha Imperial, **Castle in the Sky** inicia-se com uma rapariga a fugir de raptos através duma vigia num dirigível (o filme está repleto de aeronaves *steampunk* tão ao gosto de Miyazaki, já para não falar dos comboios, tanques e robots). Sheeta escorrega e cai em direcção à terra... e a estranha pedra azul com inscrições do seu colar começa a brilhar. Cai leve como uma pena nos braços de um atónito rapaz, tal como ela, órfão, o mineiro Pazu. Nem vai dar por o filme durar 195 minutos, enquanto o enredo bem ritmado (envolvendo espões, imperialistas, mineiros conflituosos, piratas aéreos matriarcais, um traçoeiro usurpador e uma herdeira perdida) leva Sheeta e Pazu através duma constantemente tempestuosa cobertura de nuvens até à ilha no céu de Laputa, vista pela última vez pelo falecido pai de Pazu, e visitada pela última vez por um viajante chamado Gulliver.

Castle in the Sky (Disney, 2003) é um conjunto de dois DVDs. O disco 1 tem o filme em *widescreen* de alta qualidade, com dobragem em inglês e o diálogo original em japonês com legendas em inglês. Opto sempre pelas legendas, mas se o leitor tiver curiosidade acerca do processo de dobragem, o disco 1 tem no bónus um documentário *Behind the Microphone*, bem como uma introdução do fundador da Pixar, John Lasseter e os *trailers* japoneses originais. O disco 2 tem os *storyboards* originais.

“Só o consegues ver quando ele assim o quer.”

My Neighbor Totoro (**Tonari no Totoro**, 1988; **Next-Door's Totoro**) é uma fantasia pastoral de 86 minutos que absorve o espectador ao mesmo tempo que evita os tradicionais truques de criação de tensão. O enredo é enganadoramente sim-

ples: duas raparigas, a Satsuki de 10 anos de idade e a Mai de cinco anos de idade, mudam-se com o pai para a província japonesa, onde vão experimentar os ritmos das estações e encontrar criaturas sobrenaturais, entre elas o gigante da floresta, o peludo totoro (parece que a palavra é a pronúncia japonesa de *troll*, mas nada há dos terríveis comedores escandinavos de humanos nos gentis espíritos da natureza de Miyazaki). A mãe das raparigas está hospitalizada com uma doença que não chega a ser mencionada; quando ela piora, Mai desaparece. Se estiver farto de filmes com miúdos espertinhos, Satsuki e Mai são uma mudança bem-vinda. Se o seu cérebro foi triturado por filmes idiotas como **Independence Day** ou o remake de **Planet of the Apes**, **My Neighbor Totoro** restaurará o seu sentido do maravilhoso. Não encontrará melhor se estiver à procura de um deslumbrante filme para crianças. Ou para adultos.

Infelizmente o DVD (Twentieth Century Fox, 2002) apenas oferece uma versão *pan&scan* com dobragem em inglês e três pré-visualizações de animações norte-americanas. A imagem, som e dobragem estão boas, mas a menos que esteja a comprar o filme para crianças, aguarde pela inevitável reedição *deluxe* com o filme em *widescreen*, idioma em japonês, legendas em inglês e *trailers* de cinema que deviam ter vindo logo na edição inicial.

“Quando uma bruxa faz treze anos ela sai de casa por um ano para iniciar o treino.”

Em **Kiki’s Delivery Service (Majo no Takkyubin, 1989; Witch’s Special Delivery)**, Kiki recebe pelo seu aniversário a vassoura da mãe e ascende ao céu, acompanhada pelo seu companheiro, o gato preto Jiji. Deixando a aldeia para trás em busca do seu destino como bruxa, Kiki encontra uma cidade costeira italo-alemã e, ao mesmo tempo que quase é morta pelas ameaças urbanas desconhecidas, captura as atenções e o coração de um rapaz, chamado Tombo, obcecado pelo voo (os filmes de Miyazaki demonstram claramente que ele experimentou uma epifania que acontece a muitos rapazes heterossexuais: “Uau! As raparigas são as maiores!” Miyazaki difere dos outros realizadores de Hollywood por nunca a ter esquecido). Na cidade, Kiki sustenta-se fazendo entregas na sua vassoura, mas uma crise emocional prejudica-lhe a capacidade de voar. Restaurará ela a sua autoconfiança e conseguirá salvar Tombo dum dirigível à deriva? O tema da natureza recorrente na obra de Miyazaki subordina-se em **Kiki’s Delivery Service** a outros subtextos: a importância de ter fé em si próprio, e a observação de que ter um rapaz amigo está muito bem, mas uma rapariga precisa duma carreira.

O conjunto de dois DVDs da Disney (2003) tem o filme de 102 minutos oferecendo a mesma qualidade e apresentação de **Castle in the Sky**.

“Será a cabeça do Deus-Veados tudo o que o Imperador de facto deseja?”

Em 1999, o mundialmente famoso animador teve a sua primeira distribuição (embora limitada) nos EUA com **Princess Mononoke (Mononoke Hime, 1997)**, uma longa-metragem com a duração de 137 minutos, o filme doméstico japonês de maior envergadura e o campeão de bilheteira no Japão até à estreia de **Titanic**. No entanto esta fantasia japonesa medieval acerca dum arqueiro amaldiçoado, uma mulher selvagem criada por lobos e a morte dos deuses da natureza é a produção mais fraca de Miyazaki. Se tivesse sido o meu primeiro filme de Miyazaki teria ficado cilindrada pelo traço transcendente, pelas caracterizações de tonalidades subtis, pela complexidade moral, pelo humanismo misericordioso e pelo gosto pelo ambiente. Mas comparado com outros filmes de Miyazaki, **Princess Mononoke** aplica a sua mensagem ecológica à martelada. A mensagem por vezes manifesta-se em imagens repulsivas tais como o Deus-Javali, morto-andante enterrado numa massa de vermes vibrantes. O grotesco incaracterístico e a violência gráfica aterrorizaram as crianças e alienaram os pais que esperavam ver apenas mais uma doce animação Disney; **Princess Mononoke** não foi um *blockbuster* norte-americano. Contudo recebeu alargados elogios nos EUA pela sua subtil mensagem ecológica. Talvez eu tenha reagido excessivamente.

O DVD em *widescreen* (Miramax, 2000) oferece três idiomas; inglês, francês e japonês, com legendas em inglês para surdos e legendas da tradução literal inglesa (não da adaptação de Neil Gaiman). Actores norte-americanos e ingleses (Gillian Anderson, Billy Crudup, Claire Danes, Minnie Driver, Jada Pinkett-Smith e Billy Bob Thornton) fazem um trabalho superlativo na dobragem. O material bônus inclui o *trailer* de cinema e as já tradicionais *featurettes* de Hollywood com os actores a monologarem superficialmente. Em Portugal foi editado pela LNK Video como **Princesa Mononoke**.

“Yubaba governa os outros roubando-lhes os seus nomes.”

Em 2002 um filme de Miyazaki que merecia uma distribuição alargada foi estreado em cinemas de circuito alternativo. Com uma renovada subtileza temática e um novo traço nas personagens, a fantasia moderna **Spirited Away (Sen to Chihiro no Kamikakushi, 2001; The Spiriting-Away of Sen and Chihiro)** conta o que sucede a Chihiro quando ela e os pais se perdem e investigam um parque temático abandonado. Um rapaz em roupagens arcaicas japonesas aparece por instantes para avisar Chihiro, “Sai antes que anoiteça”. Mas, seduzidos por um festim sobrenatural, os pais de Chihiro transformaram-se literalmente em porcos; e fantasmas começam a povoar as ruas que mergulham em escuridão. Na sua senda para libertar os pais, Chihiro perde o seu nome para a maléfica bruxa Yubaba e torna-se uma

escrava de limpezas num “salão de banhos onde oito milhões de deuses podem descansar os seus ossos cansados.” Um finalista do prémio Hugo de 2003, **Spirited Away** já tinha recebido um outro prémio merecido, o Óscar da Academia para Melhor Filme de Animação (em competição com **Ice Age**, **Lilo and Stitch**, **Spirit: Stallion of the Cimarron**, e **Treasure Planet**).

No disco 1 do excelente pacote de dois DVDs da Disney (2003) temos o filme de 125 minutos em *widescreen* com uma escolha de três idiomas (inglês, francês e japonês), legendas e legendas encapsuladas. O disco 2 tem o documentário *Behind the Microphone* sobre a dobragem inglesa, outro documentário, *Select Storyboard-to-Scene Comparison*, inúmeros *Original Japanese Trailers* (desisti ao chegar ao décimo segundo); e um especial da Nippon Television sobre o Estúdio Ghibli de Miyazaki e a feitura de **Spirited Away**, um documentário fascinante e informativo de 45 minutos que por si só justifica o segundo disco. Em Portugal foi editado pela New Age Entertainment como **A Viagem de Chihiro**.

“O problema ao escrever sobre a obra de Hayao Miyazaki é a contínua necessidade de procurar novos superlativos.” – Helen McCarthy, The Anime Movie Guide

O meu sumário apenas pode fornecer uma pista sobre o poder e a graça da animação de Hayao Miyazaki que é fantástica em todas as acepções da palavra. Veja os filmes dele. E esperemos que a Disney edite os outros filmes, especialmente o lendário **Nausicaa of the Valley of the Wind (Kaze no Tani no Nausicaa, 1984)** em DVD e no grande ecrã. ☞

*Esta noveleta surgiu como uma brincadeira no Fórum de Ficção Científica (<http://www.sci-fi.web.pt>). A certa altura abriu-se um fórum para os membros colocarem os textos e de imediato se viu que foi um dos fóruns mais concorridos. Pensei que seria engraçado pegar nos nicknames dos membros do fórum e escrever uma brincadeira em tons de sci-fi. Após ter feita a proposta num tópico e ter visto que a mesma era bem recebida pela comunidade iniciei o que na altura pensava vir a ser um conto. A brincadeira foi crescendo e passou a noveleta, que neste momento ainda está longe de terminar. Neste número da Hyperdriveazine apresento pela primeira vez em papel o segmento correspondente à primeira parte ligeiramente revisto. Finalmente uma nota explicativa do título da noveleta. O software gestor do fórum é o phpBB que tem a capacidade de receber vários aspectos gráficos, conhecidos como skins ou temas. O tema por defeito do fórum é o **Solaris** em que figura um gigantesco planeta de tom laranja no topo do ecrã. O título foi o embrião da ideia e a partir daí imaginei uma história repleta de clichés (usados com a devida vénia e respeito) onde os vários protagonistas se iam embrenhando numa autêntica space opera de inúmeros capítulos terminados em cliffhangers com reviravoltas no enredo dignas da melhor telenovela mexicana. E sem mais delongas aqui fica...*

O Império do Planeta Laranja

de Ricardo Loureiro

Memórias no éter

O Cruzador de Batalha Dragão Quântico quebrou a esfera de influência do Posto de Controlo Fronteiriço de Sol III #372. De imediato a Inteligência Artificial do posto interpelou o Cruzador exigindo o plano de voo, e os códigos de autorização.

A I. A. do Dragão Quântico emitiu o equivalente electrónico a um smile dos antigos tempos da internet; criteriosamente seleccionou a informação requerida e prometeu enviá-la o mais breve possível, após verificar que não a encontrava no endereço de memória esperado. Pensou que o atraso de uns meses não faria grande mal. Desligou-se com a saudação habitual não se esquecendo de referenciar a possibilidade da compra da e-fanzine DQ #8 pelas vias normais. O PCF encolheu electronicamente os ombros e atribuiu as licenças de passagem. Já era por demais conhecida a relutância do Dragão Quântico em cumprir prazos e pedidos.

O cruzador singrou impávido ao som tonitruante de *Assim Falava Zaratustra*. Dentro de dias entraria na órbita excêntrica de Plutão e faria a primeira descarga de contentores no Sistema de Sol III. A I. A. procurou nos seus vastos arquivos de memória pelo plano de voo mas não o encontrando resolveu solicitá-lo novamente. Emitiu o pedido em onda curta mas de imediato recebeu a negativa. Esgotara o direito a solicitar cópias adicionais de planos de voo ao Centro de Coordenação Estratégica Galáctica.

Amargurada a I. A. pensou como longe iam os tempos gloriosos em que a mera menção do seu nome era suficiente para obrigar os planetas dissidentes a porem as suas Armadas de prevenção. Hoje fora relegada para o papel de cargueiro, percor-

rendo os outrora rebeldes sistemas solares a largar contentores cheios de briques-à-braque produzidos nas incansáveis fábricas do planeta Laranja. Algures nos seus porões abrigavam-se milhares e milhares de bonecos de acção do último filme de *sci-fi* que fazia furor na rede: **Star Trek: A Mais Nova Geração que Fugiu do Quadrante Delta na Voyager**. Havia também os jogos de cartas colecionáveis em que as cartas raras excediam em largo número as comuns, como por exemplo o **Feitiço: A Invocação**. Havia os *comic books* da adaptação do filme adaptado do jogo de vídeo inspirado na música do livro **Rodinhas do Tempo Que Nunca Mais Acaba** de um tal de Roberto Jordânia. Enfim era toda uma parafernália de artigos que iriam decerto alegrar as frias noites dos emigrantes e mineiros de Sol III. Havia ali de tudo menos filmes e álbuns musicais. Esses já não valiam a pena editar oficialmente pois já toda a gente fizera o download da rede. O truque encontrado pelos executivos para perverterem o esquema de pirataria organizada era precisamente o de criar um mundo de bonecada e artigos baseados nos heróis dos filmes e nas bandas musicais do momento. Os artigos físicos eram muito mais difíceis de contrafacção.

O Dragão Quântico era auto-suficiente e não-tripulado no entanto nesta viagem recebera um cofre. Dentro dele, em suspensão animada, vinha o corpo do líder dos rebeldes da secessão. Era o único ser humano a bordo do cruzador. O seu nome era Bodak.

A pequena nave pousada na superfície agreste de Charon aguardava. Os sensores varriam o espaço em busca de sinais da sua presa. Nos últimos segundos recebera a confirmação do worm dentro do sistema operativo do Posto de Controle Fronteiriço #372 de que o cruzador/cargueiro Dragão Quântico entrara no sistema de Sol III. Em breve iria surgir nos monitores da Eagle 1. Mergulhado num intenso jogo de **Star Trek: Fleet Academy**, B0rg ainda não se apercebera do prolongado silvo dos monitores que alertavam timidamente para a iminente passagem da presa, pois a resistência era fútil e a assimilação uma questão de segundos e B0rg por nada deste cosmos se deteria no privilégio de inscrever o seu nome no ranking dos dez melhores jogadores de **ST: Fleet Academy**. Apenas quando os silvos passaram de tímidos a insistentes e os monitores da Eagle 1 se decidiram a activar os electrochoques da cadeira de comando é que B0rg se apercebeu da situação. Com um impropério largou de imediato o capacete de RV. Estivera perto, muito perto, mas não o suficiente.

Raios!

Porque era que sempre que estava tão perto de conseguir os pontos necessários surgia uma emergência?

De imediato absorveu a informação dos monitores membranosos, assimilando-a no composto cibernético que era o seu corpo. Pelo meio absorveu também uns restos de pizza, um *post-it* solto que por ali vagueava e uma barata que repousava na consola de comando, certamente atraída pelo gosto caramelizado das membranas dos monitores. Estava na hora de entrar em acção.

Os jactos impulsionaram a Eagle 1 que na majestade da sua alva brancura abandonou o solo de Charon e se dirigiu em vector tangencial de encontro ao cruzador que neste preciso instante era já visível a olho nu contra o fundo negro, como um pequeno ponto de luz néon. Caso B0rg aumentasse a resolução e activasse o *zoom* do seu olho prostético (com uma lente especialmente fabricada para ele nas conceituadas fábricas da Zeiss) poderia ver o *marquee* em brilhantes luzes anunciando a iminente edição da *e-fanzine* DQ #8. Com um sorriso feroz nos lábios B0rg empurrou as manetes para a potência máxima.

A I. A. do Dragão Quântico ruminava sobre glórias passadas quando um pequeno alarme surgiu num pouco usado endereço de memória. Ia quase a relegá-lo para a reciclagem binária quando se apercebeu que o indicador era vermelho vivo. De imediato ficou em alerta máximo. Com os sensores varreu toda a esfera espacial procurando situar o vector de aproximação. Por todo o casco portalós se abriram mostrando os eriçados dentes de canhões de plasma, canhões de iões, lança-mísseis anti-matéria e os não menos ferozes lança-microdardos de tungsténio coberto a titânio. Os sistemas de *search-and-destroy* começaram freneticamente a perseguirem o elusivo alvo, mas fosse por o sistema de cobertura do alvo ser demasiado eficaz fosse por o software dos sistemas de *search-and-destroy* ser da Microsoft o facto é que os canhões e o lança-mísseis não lograram alcançar nenhum alvo. Desesperada a I. A. tentou numa última manobra lançar um pedido de socorro mas os scramblers do atacante tornaram ineficaz qualquer comunicação do cruzador.

Impotente viu a aproximação da Eagle 1. Seguiu o seu movimento de docagem pelas câmaras exteriores. Viu as quatro patas metálicas colidirem contra o seu casco e as linhas de tensão hiper-magnética saírem disparadas do ventre agarrando-se fortemente às pegas de docagem. A manga desceu lentamente do ventre até ao portaló.

A I. A. achou por bem alterar a música. Strauss foi trocado por Beethoven. O Hino da Paz poderia, quem sabe, induzir os assaltantes a serem benignos. Afinal não frequentara aquele curso acelerado de psicologia para nada. Mas toda a esperança se esvaiu ao ver a figura cibernética do seu atacante.

B0rg! O mais temido pirata de todo aquele quadrante. Aqui! A bordo! Estava tudo perdido!

B0rg activou o sistema de infra-vermelhos. Estes malditos cruzadores poupavam em tudo! Até na luz dos corredores. Como vingança pelo desperdício de baterias que estava a ter certificar-se-ia de deixar as torneiras abertas na casa de banho. Ninguém brincava com as baterias de B0rg. Resoluto, avançou em direcção à ponte. Tinha umas palavrinhas a dizer à I. A. Velhas contas a ajustar.

Os corredores inundados pelo som da velha sinfonia estendiam-se serpenteantes em voltas e mais voltas. Algo confundido B0rg activou o mini-mapa mas de pouco lhe serviu. O seu sistema operativo Linux era incompatível com o do Dragão Quântico que preferia Microsoft. O mini-mapa era um amontoado confuso de símbolos e linhas sem nexos. Com um encolher de ombros cibernético B0rg deambulou pelos corredores que no seu infra-vermelhos surgiam como que banhados de sangue.

Viu-se defronte das comportas do porão de mercadorias. Não encontrara o caminho para a ponte, mas isso era assunto que poderia esperar. Por detrás daquelas comportas estavam tesouros inimagináveis! Era a reforma, a doce reforma! E depois... depois ninguém, nem nada, o impediria de jogar e jogar e jogar. Com a cabeça cheia de gloriosas imagens de rankings após rankings onde o seu nome figurava no topo, B0rg deitou-se a assimilar os comandos cibernéticos de controle das comportas. Em menos de dois minutos conseguiu simular a interface Microsoft usando vários scripts clandestinos que obtivera em sourceforge.net. As comportas abriram-se.

As lentes fizeram zoom. O vasto interior estava pejado de contentor após contentor em cima de contentor. Os dísticos nos lados não deixavam margens para dúvidas: *Nuke Cola*, *Marvelite*, *Hasbrother*, *MGMToys*, *ColumbiaPictureCards.Com*. Era um manancial de brinquedos, *comics*, *divx's*, enfim, um mundo...

De lentes arregaladas B0rg avançou para o meio do porão mas algo faiscou na periferia da visão.

Estacou!

Por detrás de uma pilha de contentores um sarcófago de suspensão animada soltava pequenas nuvens de hidrogénio. As inscrições hieroglíficas por toda a face do sarcófago avisavam em várias línguas do Império para manejar com extrema precaução. A curiosidade sobrepôs-se e B0rg dirigiu-se de imediato ao sarcófago. Quem estaria lá dentro? E porque estava ali, naquele decrépito cruzador transformado em cargueiro? Das duas, uma.

Ou era alguém sem a mínima importância ou então...

Ou então era alguém tão importante que as forças imperiais queriam a todo o custo camuflar a viagem. Esta última hipótese fez soar campainhas nos chips de

B0rg. Via-se já mergulhado em milhões e milhões de créditos imperiais. Um vasto arsenal de armas para a sua Eagle 1, haréns infindáveis de odaliscas e concubinas, e acima de tudo poderia hackar directamente os rankings. Para quê jogar quando se podia dar um toque nos rankings?

De imediato começou a quebrar os selos que estancavam o sarcófago. As portas recuaram para o interior expondo o corpo. Os olhos do homem abriram-se e fitaram com animosidade B0rg.

- Sabes quem eu sou? – interpelou-o.

- Aqui no sarcófago diz que o teu nome é Bodak. – respondeu B0rg, muito orgulhoso dos seus poderes observacionais.

- Sim, sou o Bodak. Já viste um Bodak?

- Não nunca vi. Até este momento, quero dizer.

- Queres ver um Bodak?

- Estou a ver um! Acho...

- Sabes o que é um Bodak?

- És tu! Que raio de pergunta. Mas diz-me lá –

- Mas sabes mesmo o que é um Bodak? – interrompeu-o.

- Sim. Tu és um Bodak. Qual o problema. Mas o que eu quero saber é –

- Mas ouve lá, já alguma vez viste um Bodak?

- Irra, que tu bates sempre na mesma tecla. Ouve lá bacano. O que eu tenho de saber é o que fazias ali congelado e porque vens aqui dentro deste cruzador. – B0rg começava a irritar-se com o olhar insistente do homem e com a sua continuada lenga-lenga sobre o que era ser um Bodak. A suspensão devia ter-lhe queimado alguns neurónios. Acontecia por vezes. Alguns sarcófagos tinham defeitos de fabrico, principalmente os que vinham do Taiwan, e depois o resultado era isto. Semi-vegetais, sempre a balbuciarem a mesma rotina, vezes e vezes sem conta. Enfado-nho, no mínimo. Agora tinha era de descobrir quem raios era aquele Bodak. O nome não lhe era estranho, mas como deixara o chip da Biblioteca Universal no Eagle 1 agora não tinha maneira de consultar os arquivos. Paciência. Ainda tinha muita coisa para fazer. Contentores para arrombar, contas a ajustar...

- Queres ver um Bodak?

- Ó pá tu sai para lá com essa conversa que já chateia. Safa! Melga. Larga-me da mão.

Nesse momento a I. A. achou por bem interromper a conversa para anunciar que tinha uma declaração a fazer. B0rg e Bodak estacaram, suspensos no meio duma frase. Sentindo o silêncio a I. A. anunciou, no seu tom mais solene que em

breve estaria disponível para download o #8 da e-zine Dragão Quântico, com participações de Wink, LordK e John Pebbles.

- Deve estar a gozar comigo esta I. A.! – exclamou B0rg – Ó I. A. dum raio mas tu pensas que eu ia dar cinco créditos imperiais pela porcaria da tua e-zine? Saco tudo do KãoZão! A informação é livre, pá!

- Então nesse caso sinto-me forçado a mantê-lo sob prisão para o entregar às autoridades. O *download* ilegal é crime punível conforme o Código Civil Unificado na sua revisão de 2147, art.º 741 e seguintes do Título II, Livro IV. – respondeu em tom ligeiramente nervoso a I. A. ao mesmo tempo que contabilizava as possíveis perdas pelo *download* ilegal. Era um assunto sobre o qual nunca se debruçara mas este pirata tivera o condão de o alertar para a necessidade imperiosa de colocar DRM no *e-book*.

- Deves jogar póquer tu! Então pensas que eu caía nessa esparrela infantil? Explica lá mesmo como é que pensas manter-me cá dentro? Caso não te tenhas apercebido neste preciso momento instalei um *bypass* nas tuas seguranças e tenho o controle funcional de todas as portas. O lugar pertence-me e tu sabes bem disso! – exultou um triunfante B0rg.

- Posso dizer uma coisinha? – perguntou titubeante Bodak.

- Fala lá pá, mas se é para perguntar se eu já vi um Bodak podes ficar calado.

- Se tu tens o controle deste cruzador porque razão continua a I. A. activa?

- Pois. – interjeccionou Dragão Quântico.

- Ó pá, simples, pá! Quero que ela sinta tudo o que lhe vou fazer aos circuitos. Tenho umas velhas contas a ajustar. Tagarelice não faz mal nenhum, e é tudo o que ela pode fazer agora. – B0rg riu-se alto e bom som.

- Bem, nesse caso vou andando. – disse Bodak e começou a afastar-se.

- Um momento. Mais devagarinho se faz favor. Onde julgas tu que vais?

- Vou-me embora deste cruzador. Não tenho vontade nenhuma de ser entregue ao Supremo Tribunal de Tellus 3. Algum problema? – Bodak continuou a andar apenas para ser puxado, não muito gentilmente, por um apêndice extensível de B0rg. As garras metálicas cerraram-se no tecido de Lycra de Bodak juntamente com alguma carne fazendo com que este emitisse um uivo de dor. B0rg largou-o junto aos seus pés. Bodak virou a cara para cima defrontando-se com o cano escuro, silencioso e mortífero de uma pistola de raios. B0rg fez-lhe sinal para se levantar. Lentamente Bodak pôs-se de pé, sentindo a dor nas costas alastrar ao resto do corpo. Ainda mal se refizera da suspensão criogénica e agora aquilo! Aquele B0rg ia pagá-las. Nem sequer sabia o que era um Bodak...

B0rg aplicou umas algemas magnéticas aos pulsos de Bodak e empurrou-o para um canto. Tinha ainda muitos contentores para abrir. E o tal ajuste de contas! Mais tarde preocupar-se-ia com este humano. Emitiu uma ordem via rádio ao pequeno exército de *drones* que mantinha no interior da Eagle 1, acordando-os e convocando-os ao seu encontro. Dois minutos depois uma série de pequenos *drones* de pinças aceradas surgiram. Começou a emitir ordens e foi uma beleza ver os pequenos robots a serrarem contentores, a exporem os conteúdos, a seleccionarem o melhor material e a metê-lo no bojo para posteriormente o descarregarem nos porões da Eagle 1. B0rg deixou as operações em automático e recomeçou a procurar o caminho para a ponte.

Na escuridão dos corredores do cruzador, não muito longe dos porões de carga, escorria uma baba peçonhenta. Pendurado na curva do corredor o casulo vertia uma mistura de silicone e outros líquidos mais exóticos. A clandestina sentia as vibrações nas anteparas e pressentia o calor de um corpo orgânico. Eram as condições ideais para sair do casulo. Com uma garra rompeu a dura parede de silicone e deixou-se cair para o chão frio do corredor. Do corpo pendiam restos de placenta amarelada. Com uma língua anormalmente longa começou a lambar-se, torcendo-se em poses impossíveis, limpando todos os restos de alto teor nutricional. Tinha aplacado parte da fome que a atormentava, mas, tal como um cobrador de impostos, precisava de mais. Muito mais. Já limpa, ergueu-se. A pele era lisa e branca, os traços aproximavam-se duma antiga gravura japonesa de antes da Grande Diáspora, como se o rosto mal tivesse contornos, uns olhos oblíquos, seguidos dum nariz pequeno, feminino até, e uma boca vermelha de finos lábios. Das costas uma filigrana quase invisível tremia na leve brisa que percorria os corredores. As asas da clandestina desdobraram em leque. Do fundo da sua memória colectiva veio-lhe o que era e quem era. Luthien era o seu nome e a sua raça era a dos elfos.

E precisava de alimento.

Em passos leves desceu o corredor guiada pelo calor da vida orgânica que ardia na sua visão como um farol.

B0rg encontrou finalmente o elevador que o levou até à ponte, não sem antes ter injectado uns nanobots nas fibras ópticas para incitar o elevador a funcionar. A ponte, ao contrário do resto do cruzador, estava iluminada. Dragão Quântico tentou novamente dissuadi-lo dos seus propósitos nefastos:

- Ora bem, será que podíamos falar sobre isto duma forma civilizada? Talvez, quem sabe, chegar a um acordo proveitoso para ambas as partes? – a voz denotava um certo *stress*.

- Se julgas que vais conseguir falar-me ao coração, fica sabendo que há muito que foi substituído por uma válvula. Aliás é um modelo bastante bom. Sabes, tinha um ligeiro sopro e consegui resolver esse problema com esta maquineta fenomenal. O *stress* de andar sempre no espaço, as acelerações G súbitas, a imponderabilidade, os raios cósmicos, tudo isso não ajuda nada a saúde, sabias? Por isso que me fui deixando assimilar a este nível.

- Sim, compreendo. Também eu em tempos...

- Ah! Compreendes? Compreendes mesmo? – o sarcasmo na voz de B0rg era perfeitamente audível.

- Bem... Sim, percebo o que dizes. Porque também eu já fui orgânico!

- Eu sei que foste. Tu é que parece que já te esqueceste de quem eu sou! Porventura já te esqueceste da Batalha do Cinto de Órion?

- A Batalha do... – Dragão Quântico quedou-se mudo. A sua mente fervilhava com um rio de memórias, imagens da carnificina que fora o último assalto ao reduto dos secessionistas, e no meio das memórias vinha o seu acto de cobardia... Então aquele pirata era... Impossível! Da última vez que o vira ele estava preso nos destroços do Falcão do Milénio™, com ar para umas horas, quanto muito. Ninguém poderia sobreviver. Ninguém! E contudo ali estava aquele cibernético confrontando-o com memórias de séculos. Memórias que ele tinha enterrado e tinha procurado esquecer. Seria possível?

Nesse preciso instante uma sirene começou a uivar e um ecrã iluminou-se mostrando a área dos porões. B0rg teve tempo de ver uma figura de pesadelo abater-se sobre o corpo manietado de Bodak antes de perceber o que se passava.

- Um elfo! Temos um elfo a bordo! Era só mesmo o que me faltava. – gritou Dragão Quântico, completamente fora de si. Toda a recente cadeia de acontecimentos era demais para os seus circuitos. Sentia um iminente overload a vir a toda a velocidade.

B0rg reagiu. De um pulo enfiou-se no elevador. Tinha tempo, pensou. O elfo teria começado a brincar com a presa como era habitual na raça. Ainda levaria muito até que o matasse. Se o matasse. Havia casos em que elfos tinham devorado as presas ainda vivas. B0rg esperava sinceramente que não fosse o caso deste. Ainda não sabia quem era aquele Bodak, mas para ir ser presente ao Supremo Tribunal era porque tinha a cabeça a prémio. E cabeças a prémio eram a sua especialidade. Cabeças a prémio rendiam muitos créditos.

Os intermináveis corredores pareciam ainda mais longos e tortuosos agora. Mas que raio, porque haviam eles de construir aqueles cruzadores como se fossem

castelos góticos? Seria pelo simples prazer de verem a tripulação perder-se nos labirintos de corredores, passadiços e halls?

O núcleo do Dragão Quântico emitiu o INT13 para desligar o sistema. Retirou-se para o *kernel* mantendo apenas a voltagem necessária para pensar. E pensar... Era o mais jovem cadete graduado da Armada. Era o motivo de orgulho de toda a família. Na cerimónia de graduação escolhera a alcunha: Dragão Quântico.

Na bancada dos visitantes o pai, a mãe e a namorada acenavam-lhe furiosamente. O pai de vez em quando tirava umas fotos mas na maior parte das vezes limitava-se a olhar embasbacado para toda a imensa mole de cadetes recém-graduados que enchiam a Praça do Império. Era um homem simples, vindo de um planeta de agricultores onde muito dificilmente se encontravam ajuntamentos de mais de uma centena de pessoas. Estar ali, na maior e mais importante praça de todo o Império Laranja, perante uma multidão de milhares de jovens, sentado numa bancada com outros tantos milhares de familiares e convidados era simplesmente aterrador para o simples homem. Quando violentamente instado pela esposa, levantava o braço acenando energicamente na direcção onde julgava estar o seu filho. Pelos altifalantes soava a poderosa voz do imperador discursando sobre as responsabilidades dos jovens cadetes, sobre o como o império contava com eles, sobre como eles eram a espinha dorsal daquele vasto império. No final do discurso uma formação de caças imperiais tonitrou os ares por sobre a praça criando bonitos efeitos de fumo colorido contra o céu azul e imenso. O céu para onde em breve o Dragão Quântico iria.

Após a cerimónia de graduação os cadetes puderam reencontrar-se com a família por breves momentos, antes de lhes ser destinado o cruzador de batalha onde iriam prestar serviço. A mãe, chorosa agarrou-se a ele, repetindo vezes e vezes sem conta, meu filho, meu querido filho. Algo embaraçado pela demonstração pública de afecto, Dragão Quântico fez o possível por se desembaraçar do apertado abraço da mãe apenas para ser estreitado nos fortes braços do pai que tentava a muito custo suster as lágrimas.

Por fim, mãe e pai afastaram-se alguns metros para o deixarem em maior intimidade com a namorada. Starita trouxera o vestido favorito dele. Uma túnica azul-marinho, aberta num dos lados, deixando entrever as belas formas femininas. Dragão Quântico abraçou-a e beijou-a longamente nos lábios. Starita corou, pois conseguia ver por cima do ombro dele os sorrisos malandros dos colegas de curso dele.

- Mando-te *e-mails* sempre que puder. – afiançou ele.

- Vou lê-los e guardá-los a todos, meu amor. – respondeu ela, um ligeiro brilho nos olhos que se arriscava a passar a lágrimas.

Ambos sabiam que a bordo dum cruzador de batalha muito dificilmente as comunicações privadas era possíveis. E naqueles tempos conturbados em que se ouvia falar de levantamentos anti-império nos sistemas da orla da galáxia, podia muito bem acontecer que ele ficasse incomunicável por longos e longos meses. Mas o amor deles era forte. Desde a mais tenra idade que os dois sabiam que os seus destinos estavam ligados. Starita e Dragão Quântico ficaram uns momentos de mãos nas mãos, olhando-se nos olhos. As despedidas eram sempre difíceis, mas aquela era a mais difícil de todas.

Nos altifalantes espalhados pela praça ouviu-se uma voz anunciar que iam ser publicadas as tripulações. Milhares de pés se encaminharam para junto dos painéis onde os nomes principiaram a desfilar.

Dragão Quântico rolou pelo ecrã acima, lentamente, muito lentamente. O coração do jovem cadete batia intensamente, o sangue zumbia-lhe nas têmporas. À frente da alcunha viu a nave que lhe fora destinada: Falcão do Milénio™. Pertencia à Segunda Armada e era, segundo diziam os boatos, o cruzador mais rápido de toda a Galáxia. Não que isso tivesse muita importância visto que teria de calibrar a velocidade pela da nave mais lenta da Armada, mas sempre era uma vantagem se fosse necessário fugir em espaço normal.

Tinha ainda um par de horas antes de ter de se apresentar ao Comodoro. Iria aproveitá-las. Voltou para juntos dos pais e da Starita. Todos o aguardavam de caras sombrias. Sabiam que o seu tempo juntos estava perto do fim. Os interesses do Império estendiam-se a todos os cantos da galáxia e onde amanhã estaria a nave dele era uma incógnita. Os pais perceberam que os jovens precisavam daqueles últimos instantes sozinhos e após umas despedidas emotivas afastaram-se para o hovercarro.

Starita sentia um nó na garganta. Queria falar. Queria dizer tudo, de chofre. Todo o acumular de experiências vividas naqueles poucos anos em que foram namorados, todos os momentos bons que passaram juntos, tudo lhe desaguou na cabeça como uma cascata. Mas a boca parecia grudada e as palavras não se formavam. Ele, por seu lado, fazia um esforço por não chorar, mantendo os olhos muito abertos, pensando em como ela era bonita. Acabaram por se beijar. Por todo o lado a multidão passava, como um rio de encontro a uma rocha. O casal vivia o que pensavam serem os últimos momentos juntos.

Todo o processo de obtenção da guia de marcha e de apresentação ao Comodoro passou sem que Dragão Quântico tivesse a menor ideia do que acontecera. No

seu espírito apenas revivia vez após vez aquele último beijo, aquele último carinho, aquele último olhar. Sentia-se como que a viver numa neblina que não o deixava ver mais do que quatro passos à frente. Só quando se dirigiu para o camarote é que a pouco e pouco voltou à realidade. À dura realidade. O seu companheiro de camarote já ocupara o beliche superior pelo que lhe restou preparar o inferior. Tanto melhor, já que detestava alturas.

- Chamo-me Ethan. E tu és?

- Dragão Quântico. – foi a resposta lacónica.

Ethan pressentiu que o humor do seu companheiro não estava no seu melhor e não insistiu em fazer conversa. Voltou a deitar-se no beliche e colocou os auscultadores. Em breve um ruído crepitante enchia o pequeno camarote e não tardou muito a que a voz de Ethan se fizesse ouvir trauteando os versos da música. Dragão Quântico olhou desgostoso para o companheiro, mas preferiu não dizer nada. Também ele acabou por se deitar. Para se distrair abriu o PC Tablete e começou a trabalhar no #5 da *e-zine*.

À hora do jantar tiveram um discurso do Comodoro. Exaltou-os, chamou-os de elite, apelou-lhes ao planetarismo e inculcou-lhes a ideia de que a bordo havia duas hierarquias. Ele e Deus. Os cadetes terminaram aplaudindo, mas se foi o discurso que aplaudiram ou o lauto banquete que lhes foi servido logo de imediato nunca se soube muito bem.

Ethan ficou sentado ao lado dele e aparentemente já fizera mais conhecidos a bordo, acabando por o apresentar como se fosse o seu padrinho de bordo.

- Este aqui de poucas falas, - disse apontando com o garfo para um rapaz alto e entroncado, - é o B0rg. Se precisares de algum software sacado à pala é só falares com ele. Aquele ali, - e apontou para outro rapaz, louro de olhos verdes, magro de cara e constituição, - é o LordK. Tudo o que quiseses saber sobre *underground* e cenas assim é só perguntares-lhe. E este, - disse virando-se para o lado, - é o Wink. É um maluco por música de Antes da Grande Diáspora

- Mas atenção não é qualquer música, note-se. – interveio Wink. – O que eu curto mesmo são as cenas disco. – E de imediato se pôs a trautear: *You make me feel like dancing, I wanna dance the night away...*

- Tá bem. Tá bem, já percebemos – ripostou Ethan, antes que o rapazito chamasse a atenção das outras mesas.

Dragão Quântico apresentou-se e apertou a mão civilizadamente a todos eles. Afinal muitos deles também deviam estar a passar pelo mesmo que ele. Separados da família, das namoradas e rumo a um destino incerto.

- Alguém sabe qual o plano de voo? – perguntou LordK.

Várias cabeças abanaram, mas um grumete que por ali passava, empurrando um carrinho carregado até cima com pratos sujos ouviu e debruçando-se para a mesa confidenciou:

- Ouvi o Comodoro falar com o Capitão e parece que vamos para o meio da acção. Uma Armada Secessionista está a juntar-se no Cinto de Órion e é mesmo para lá que nós vamos.

E satisfeito por ter prendido a curiosidade dos cadetes seguiu caminho asso-
biando levemente um tema musical muito em voga que falava de dor e morte.

Os rapazes trocaram olhares apreensivos. Se fossem entrar em batalha esta-
riam preparados? Uma coisa eram os simuladores da Academia, outra era a dura e
fria realidade do espaço. Mas em breve saberiam. De certeza que o Capitão não os
iria manter muito mais tempo na ignorância.

O núcleo, que em tempos fora um jovem cadete com o brilho das estrelas nos olhos
e a recordação da amada no coração, voltou a atenção para os assuntos prementes
a bordo do cruzador.

No porão de carga B0rg confrontava a elfa. Do alto dos seus dois metros de
altura a elfa desferia golpes de garras em riste, rasgando o ar em silvos afiados.
B0rg desviava-se o melhor possível dos golpes, mas já uma mão o atingira no fato
deixando três rasgões à altura do peito. B0rg não a neutralizara por completo por-
que queria capturá-la viva. Havia espeluncas espalhadas por todo o Sector de Sol III
que pagariam muito bem por um membro da raça élfica, ainda para mais um mem-
bro da raça feminina. Desviando-se dum golpe do espigão na ponta da cauda, B0rg
mediu as distâncias e lançou a rede de mono filamento de tungsténio maleável. A
rede cobriu a elfa tolhendo-lhe os movimentos. De imediato B0rg aproximou-se e
injectou-lhe uma substância narcótica no corpo. Luthien abateu-se no chão, ina-
nimada. B0rg viu que Bodak estava caído a um canto. De um pulo pôs-se junto a
ele. O humano tinha vários cortes na face, mas fora isso e o facto de ter desmaiado,
provavelmente de susto a acreditar pela mancha húmida que lhe alastrava pelas
pernas abaixo, parecia estar bem.

Os *drones* tinham terminado de carregar os últimos itens e B0rg enviou os
pedidos para seis deles arrastarem a elfa para dentro do sarcófago criogénico.
Depois de reprogramar os códigos de criogenização adaptando-os à estrutura bioló-
gica da elfa, fechou os selos e de imediato o sarcófago iniciou o processo de conser-
vação em animação suspensa. Uma fila de luzinhas verdes acendeu-se na consola
exterior do sarcófago. Os *drones* carregaram o sarcófago para bordo da Eagle 1.
B0rg pegou em Bodak, lançou-o sobre as costas e encaminhou-se também para a

sua nave. Ainda ouviu Bodak resmungar em plena inconsciência: Mas já viste um Bodak?

O que deveria fazer à I. A. não era agora tão claro. Quando abordara o cruzador tinha tudo planeado, mas agora... No fundo sentia pena do seu antigo companheiro de armas. Afinal dos dois fora ele, B0rg, quem melhor se safara. Arrepiava-o pensar que a sua consciência pudesse vir um dia a ficar eternamente presa num processador e num monte de memórias estáticas. Era uma opção que, paradoxalmente tendo em conta o seu próprio processo de assimilação cibernética, o assustava deveras. Pelo menos enquanto se encontrava infectado com o vírus da assimilação sempre ia conservando uma certa mobilidade e, porque não, personalidade. Como inteligência artificial tudo o que lhe restaria seriam as memórias, para sempre fixadas no momento em que fosse descarregado ao núcleo do sistema que o iria albergar. A partir daí a sua vida seria uma infinita sucessão de *backups* e de limpezas periódicas dos bancos de memória. Desejava sentir o gosto doce vingança. Queria acima de tudo que Dragão Quântico experimentasse a mesma agonia por que ele passara naquelas horas, que julgara as últimas da sua vida, quando a Falcão do Milénio™ ficara inerte, à mercê dos funis de energia das naves atacantes, e Dragão Quântico o abandonara, usando a cápsula de escape para fugir da nave que a pouco e pouco era esventrada pelas lanças energéticas inimigas. Lembrava-se da expressão de Dragão Quântico quando vira que a cápsula apenas podia suportar dois tripulantes. Lembrava-se da dor lancinante do raio de atordoar disparado por Dragão Quântico. Lembrava-se de ver, por entre as lágrimas provocadas pela incredulidade e pela dor, Dragão Quântico empurrar Starita para dentro da cápsula entrar de seguida e sem um olhar na sua direcção, selar a comporta. Queria o gosto doce da vingança, mas cada vez mais pensava que a mesma saber-lhe-ia a amargo.

Quando entrou na Eagle 1, B0rg lançou um último olhar para a câmara vídeo de vigilância do portaló e ergueu o punho cerrando os dedos à excepção do médio.

- Fica bem, meu! – foi tudo o que disse antes de trancar a porta e mandar recolher a manga.

Via rádio iniciou o processo de descolagem, libertando as linhas de tensão hiper-magnética e aquecendo as turbinas, enquanto procurava uma rede de aceleração G para colocar o corpo inerte e malcheiroso de Bodak.

A bordo do Cruzador o núcleo da I.A. reactivou as funções primárias. De imediato fez um inventário dos estragos e a conclusão a que chegou não foi nada optimista. Além do mais B0rg enfiara-lhe um vírus nos sistemas operativos secundários que de 30 em 30 segundos obrigavam a fazer *reboot* aos sistemas ao mesmo tempo

que dos altifalantes saia em tom sarcástico a voz pré-gravada dele gritando a plenos pulmões que a INFORMAÇÃO É LIVRE!

Numa palavra estava perdido! Os seus empregadores iriam cobrar-lhe bem caro a perda do material, mas acima de tudo temia o que as Autoridades Imperiais lhe fariam quando soubessem que Bodak tinha sido raptado. No mínimo seria afastado do serviço activo, a licença cessada e até podia enfrentar a possibilidade de ser desmantelado. Na pior das hipóteses poderia ser sujeito a uma limpeza total dos bancos de memória. Todo o seu ego, a sua Id, desapareceria para sempre. Amargurada a I. A. reflectiu sobre o que fazer em seguida. A resposta veio-lhe na forma duma comunicação da Estação Orbital de Plutão. Uma voz serena apresentou-se como o Director da Estação, Z era o seu nome, e desejava saber se o cruzador já iniciara a ejeção dos contentores que lhes tinham sido destinados.

Dragão Quântico emitiu rapidamente os códigos de S.O.S. Agarrou-se à tábua de salvação que era aquela inesperada comunicação. Se o Director da Estação actuasse rapidamente ainda havia uma remota hipótese de capturar o pirata.

Na sala de comando da estação Z ponderou por breves instantes no significado do pedido de auxílio. Sem os víveres a estação ficaria em situação precária, mas por outro lado não se lhe afigurava possível conseguir capturar um pirata como B0rg. A menos que metesse ao barulho o seu melhor piloto. Ligou o intercomunicador e codificou o número da cabine de Moon Princess. Uma voz, que não escondia que acabara de ser rudemente retirada do sono, perguntou o que queria.

- Fala o Director. Temos uma emergência e precisamos dos seus serviços.
- Isso vai depender.
- Depender do quê?
- Do pagamento e do tipo de serviço.
- O pagamento é o tabelado, minha menina, mais um bónus adicional.
- Ok. E qual é o serviço? – Moon Princess não gostou muito da expressão menina, mas deixou isso para mais tarde.
- Captura de um pirata.
- Ai sim? Vivo ou morto?
- Tanto faz. É imperativo é que a nave fique intocada.
- Isso vai ser difícil.
- Eu sei! Se fosse fácil eu próprio fazia e ficava com o prémio. – Z irritava-se por vezes com esta caçadora de prémios, mas no fundo gostava da rapariga. Tinha o seu quê de rebelde que o lembrava dele próprio há muitos anos atrás.
- Talvez se eu souber qual o valor do bónus adicional...

- Ouça menina, o pirata está neste preciso instante a sair do nosso quadrante e dentro de momentos estará fora de alcance. Não acha que seria melhor discutir isso depois?

- Eu não disse que aceitava...

Z suspirou e pensou que nos bons velhos tempos nada disto seria possível. Mas a corrupção alastrava a todos os níveis e as estações orbitais a pouco e pouco foram sendo albergue de todo o tipo de gente. Desde batoteiros profissionais, a caçadores de prémios. E ainda para mais tinha de ser simpático com esta rapariga, visto ser a filha de um oficial muito bem colocado no Império. Mas que treta! A custo lá disse quanto seria o pagamento e a caçadora acabou por concordar enviando-lhe um contrato standard para ser assinado.

Momentos depois o Viper 5 lançou-se do hangar em perseguição cerrada. A bordo Moon Princess ajustou o capacete de VR e como por magia surgiu projectada no espaço à sua frente uma pequena carta astronómica mostrando o seu vector de aproximação à Eagle 1. Um *scan* rápido ao inimigo revelou-lhe as assinaturas das principais armas de defesa e ataque, bem como a potência dos escudos deflectores. Este ia ser um osso duro de roer. Ainda para mais tinha de deixar a nave o mais possível intacta. Devia ter alguma carga preciosa a bordo. Tinha de verificar *in loco* do que se tratava. Aquele burocrata do Z não a ia enganar no bónus tão facilmente como pensava. Abriu a potência máxima aos turbo-reactores e começou gradualmente a ganhar terreno.

B0rg foi alertado pelos sensores de que estava a ser seguido. Com os sistemas de alvo pintou a Viper 5 e lançou dois mísseis guiados. A Viper iniciou manobras de evasão e largou ECMs confundindo os mísseis que rebentaram antes de tempo. Raios! Era bom aquele piloto, pensou B0rg.

Mudou de manobra. Era altura de algum *cloaking*. Activou a bateria secundária e começou a energizar o escudo de manto. No preciso instante em que recebeu o sinal de que o escudo estava carregado, desligou todos os sistemas da Eagle 1 e activou o escudo. Desapareceu efectivamente de todos os sistemas de rastreio da Viper.

Moon Princess ficou atónita. Não sabia que uma navezeca daquele tamanho podia ter *cloaking*. Tinha de falar urgentemente com o seu mecânico. Queria um sistema daqueles para a Viper.

Mas agora tinha de encontrar o rastro do pirata. Sentia-se indefesa ali às voltas no espaço sem o conseguir localizar. Alterou o rastreio do *scanner* para detectar sub-partículas atómicas com assinatura de motores de fusão e o *scanner* apresentou-a com uns ténues traços que se dissipavam rapidamente. Raciocinando que o

pirata desligara todos os sistemas passíveis de emitir ondas, o vector de afastamento deveria continuar na mesma direcção e com a mesma magnitude pelo que não se afastaria muito duma certa coordenada.

Moon Princess marcou a rota no computador direccional de bordo, ignorando que estava prestes a embarcar na maior aventura da sua vida. ☞

Space Opera

Science Fiction is meant to tell us traveller's tales of places and aeons men cannot reach, but imagination can.

John C. Wright, entrevistado por Nick Gevers em Abril de 2002 para o SF Site.

Em 1937 a **Astounding Science Fiction** iniciou a serialização do romance de um autor cuja profissão de nutricionista o tornara um especialista em misturas para *donuts*. O seu nome era Edward Elmer Smith e o romance era **Galactic Patrol**. Dava-se início a um marco da história da FC norte-americana; a criação de um subgénero que viria a influenciar dezenas de escritores e a inflamar a imaginação de incontáveis adolescentes.

Quarenta anos mais tarde, numa praia de Sesimbra este vosso abria a edição portuguesa com o apropriado título de **Patrulha Galáctica** (Colecção Argonauta, n.º 270, Livros do Brasil), e com uma despropositada nave USS *Entreprise* na capa. O livrinho inserido na quase mítica colecção Argonauta da editora Livros do Brasil era uma edição barata, feita em papel de baixa gramagem, coberta de gralhas e com uma absurda tendência para se descolar nas mãos. Nada disso importava. Ali, perante os olhos da imaginação, desfilava aquilo que milhares de fãs de FC conhecem como o sentido do maravilhoso. Vastas naves enfrentavam-se em batalhas cruéis e planetas recheados de alienígenas malévolos eram bases secretas de Impérios do Mal.

Os romances integrantes da série **Lensmen** são seis novelas escritas durante um período de trinta anos e contam a história da longa batalha entre os Arisianos, seres de puro intelecto, e os Edorianos, terríveis invasores de uma outra dimensão. Edore surgiu no nosso espaço num passado longínquo e de imediato se lançou à conquista do nosso Universo. Arisia, apercebendo-se que a psicologia Edoriana cria certas zonas cegas na sua estratégia, lança um programa titânico para o treinamento de muitas raças das duas maiores galáxias por forma a desenvolver os seus poderes mentais, para não só se elevarem ao nível dos Arisianos mas até suplantá-los. Uma das raças mais prometedoras é a jovem raça humana.

Arisia intervém invisivelmente na genética humana, mantendo e aperfeiçoando duas linhagens: os morenos Kinnisons e a linhagem conhecida por muitos nomes constituída por membros de cabelo ruivo e olhos dourados. As duas linhagens têm heróis na Atlântida, em Roma e na nossa civilização. Os Kinnisons, pai e filho, participam heroicamente em todas as três Guerras Mundiais que acabaram por arrui-

nar a civilização ocidental. E quando outra civilização se ergue das cinzas, e contacta os habitantes de Vénus e Marte para formarem a Aliança Triplanetária contra os Adeptos do Norte Polar Jupiteriano, os Arisianos surgem, guiando e moldando os seus agentes. Gray Roger, um pirata espacial aparentemente imortal, revela-se como sendo um Edoriano disfarçado, o que faz com que os Arisianos acelerem o seu programa.

Quando a linhagem ruiva atinge o zénite na figura de Virgil Samms, um comandante de polícia no Serviço Triplanetário, os Arisianos revelam-se, e entregam a Samms a Lente, um dispositivo que foca os pensamentos da mesma forma que uma lente foca a luz. Com a Lente, Samms pode ler mentes, comunicar com alienígenas e ver a verdade em qualquer mensagem, independentemente da sua codificação. A Lente torna-o no polícia perfeito. Mas Arisia tem outras ambições para Samms, e em breve ele cria a Patrulha Galáctica para batalhar a conspiração pirata conhecida como Boskone, que tem tentáculos mesmo dentro do próprio governo terrestre.

Com a novela **Galactic Patrol**, a Patrulha é uma preocupação constante e Kimball Kinnison, o pináculo absoluto do programa Arisiano, está a graduar-se na Academia Terrestre. Kinnison será o herói das próximas quatro novelas.

Os piratas boskonianos têm um novo tipo de nave, mais rápida e couraçada do que qualquer outra da Patrulha. É entregue a Kinnison uma nave especial, uma tripulação escolhida a dedo e uma missão suicida: capturar uma das naves boskonianas intacta, para que a Patrulha possa descobrir os seus segredos. Numa longa aventura, típica da melhor *Space Opera*, ele conhece Worsel, um nativo de Velantia, e destrói os Senhores de Delgon, que mantêm a raça de Worsel em escravatura, acabando por trazer para a terra a nave pirata.

Helmuth o vilão, contudo, não era o topo da linhagem Boskoniana, como descobre Kinnison em **Gray Lensman** (Coleção Argonauta, n.º 275, Heróis Galácticos, Livros do Brasil). Elevado à categoria de Homem-Lente Não-Incorporado, com um distintivo uniforme cinzento e sem ter de responder a hierarquia alguma, Kinnison investiga uma série de estranhas pistas que apontam para a existência de uma outra agência superior a Boskone. Descobre os Eich, uma raça de seres de sangue gelado, que vive na Segunda Galáxia, uma galáxia tão rica quanto a nossa mas imensamente longínqua. Os Eich capturam-no e torturam-no, mas Kinnison está preparado e com a ajuda de Worsel, esconde a sua verdadeira personalidade por detrás de uma falsa identidade construída telepaticamente, contando incríveis mentiras acerca da Patrulha aos Eich: uma das mentiras revela que existe uma entidade conhecida como a Estrela, um super Homem-Lente que dá ordens secretas a

todos os seus subordinados. Tal mentira encaixa tão bem na forma de ser de Boskone que os Eich perdem imensos recursos à procura dum ser inexistente. Kinnison regressa, cura-se e conhece a enfermeira Clarissa MacDougall. Apaixonados, casam-se enquanto o planeta-mãe dos Eich é destruído por uma super-arma, a negasfera, inventada pela Patrulha.

Em **Second Stage Lensman** (Colecção Argonauta, n.º 288, A Lei do Espaço, Livros do Brasil), uma frota invasora comandada por Boskone, que afinal não estava derrotado, ameaça a Terra. A frota é composta por planetas com motores, mas uma nova arma da patrulha, o raio-solar, concentra a energia total do Sol sobre a força invasora, derretendo-a. Kinnison descobre que toda a Segunda Galáxia é controlada por Boskone e infiltra-se disfarçado, acabando por se tornar Tirano de Thrale, um dos mais altos signatários de Boskone. Entretanto visita novamente Arisia, onde os arisianos lhe expandem a mente, permitindo-lhe tornar-se um Homem-Lente de Segundo Nível. Em milhares de Homens-Lente da Patrulha, apenas quatro atingiram o Segundo Nível, um de cada uma das quatro raças mais promissoras: Kinnison, Worsel, Tregonsee de Rigel Quatro e Nadreck de Palain Sete. Cada um tem uma diferente psicologia, mas as suas forças integram-se bem umas com as outras, e trabalhando juntos conseguem extirpar a conspiração boskoniana para sempre.

Mas afinal havia algo acima da Segunda Galáxia: o misterioso planeta Ploor. Vinte e poucos anos no futuro, os filhos e filhas de Kimball Kinnison e Clarissa MacDougall, em **The Children of the Lens** (Colecção Argonauta, n.º 302, Os Filhos do Cosmos, Livros do Brasil), investigam quatro pistas separadas e descobrem a verdade: Ploor é o elo final na cadeia que conduz a Edore. Ajudam o seu pai a derrotar Ploor com mais uma arma da Patrulha, um planeta de outro espaço onde a velocidade da luz é superior à nossa, e que rebenta através do plénio com energia infinita. Por fim os Filhos da Lente unem as mentes de todos os Homens-Lente de forma a destruírem Edore com uma explosão mental de irresistível pujança, e finalmente, salvam Kimball do exílio a que Edore o forçara.

Contemporâneo de Smith, Edmond Hamilton foi outro dos grandes nomes a trabalhar neste género. Tal como Smith, também ele iniciou a actividade escrevendo para as revista *pulp* da época, como a **Weird Tales**, onde é publicado em 1928 o conto *Crashing Suns*. Os seus contos e novelas seguem uma fórmula em que um terráqueo e os seus companheiros (alguns deles alienígenas) descobrem uma ameaça à galáxia e em conjunto, sozinhos, ou com a ajuda de imensas armadas combatem-na. Se no início os seus trabalhos são tidos como juvenis (a que não será alheio o facto de ter sido argumentista de Super-Homem para a **DC Comics**, e da sua

associação com as aventuras do Capitão Futuro), no fim da sua carreira e após o casamento com Leigh Brackett a qualidade aumentou. Um exemplo é a série **Starwolf** sobre o aventureiro estelar Morgan Chane, composta de **The Weapon from Beyond**, **The Closed Worlds** e **World of the Starwolves**. Várias vezes publicado em Portugal na colecção Argonauta temos como bons exemplos do seu trabalho **The Haunted Stars** (Trevas nas Estrelas, n.º 256), **The Valley of Creation** (O Vale da Criação, n.º 232) e **Return to the Stars** (Regresso aos Céus, n.º 237).

Quando Wilson Tucker apelidou o sub-género de *Space Opera*, num paralelo com as serializações radiofónicas patrocinadas pela indústria dos detergentes conhecidas como *soap operas*, pretendeu definir uma literatura menor, um ramo inferior do tronco mais sério da “verdadeira” FC. Durante décadas o termo teve uma conotação pejorativa, quase insultuosa. E tendo em conta o nível literário dos romances tal não é de todo de admirar. A série **Lensmen** de E.E. Smith é tudo menos literatura. As personagens são da espessura duma folha de papel, as situações roçam o inverosímil mesmo pelos padrões latos da FC, as armas são, com o decorrer da série, cada vez mais potentes, numa louca corrida para destruir planetas como quem apaga um fósforo, a linguagem é provinciana e mesmo para a época, a vida passional das personagens é completamente anedótica. Mas a “idade de ouro da FC é aos 12”, e seria muito difícil explicar a um adolescente que o que está a ler não passam de mitos requentados com novas roupagens. Que lhe interessa que os diálogos sejam de pacotilha, que a coerência interna das leis da física seja alterada a bel-prazer do autor conforme os ditames da acção, que o universo seja representado em tons maniqueístas de branco e preto? Tudo isso esmorece perante o impacto de grandiosas batalhas estelares, visões de galáxias imensas e titânicas naves com milhares de alienígenas a morrerem em estertores agonizantes, calcinados por raios de energia que perfuram escudos de defesa constantemente alimentados por energias incalculáveis. É a aventura com A maiúsculo, é a acção imparável é, afinal, o sentido do maravilhoso a preencher a imaginação do adolescente sedento de emoções fortes e sem subtilezas. Tentar explicar o que se sentiu ao ler estes romances aos 12 ou 13 anos a quem nunca pegou neles com a devida idade é o mesmo que tentar pregar no deserto. Daí ser perigoso voltar a reler os autores de antanho fora do contexto temporal tanto do autor como do leitor. A nostalgia é uma emoção muito poderosa que só funciona enquanto for... nostálgica. Quando nos deitamos a tentar recuperar esses tempos perdidos da adolescência, quando pegamos num **Galactic Patrol**, num **Legion of Space** de Jack Williamson, ou num **The Haunted Stars** de Edmond Hamilton, ficamos surpreendidos com a crueza das narrativas, com a indigências das personagens e enfim, destruimos duma penada o sentido do mara-

vilhoso que nos alimentou as memórias durante anos. A sofisticação dos gostos é uma constante do leitor assíduo e ela não se compadece com memórias adolescentes.

A *Space Opera* é a herdeira da tradição literária do *Western*. Tal como neste género praticamente extinto, são os vastos espaços por colonizar o pano de fundo da acção da *Space Opera* e se considerarmos as exóticas raças de alienígenas como os substitutos dos pele-vermelhas não será necessário um grande esforço em reconhecer no herói de olhos azuis, cabelo louro e queixo quadrado o protótipo de incontáveis *cowboys* que desafiavam o desconhecido numa senda solitária, herdeira legítima duma tradição literária das viagens de descoberta.

A *Space Opera* é basicamente centrada numa ideologia capitalista em que terá de prevalecer o *american way of life*, tanto na Terra como nos outros planetas. Acima de tudo observa-se uma preocupação desmesurada com a exploração dos espaços numa perspectiva mercantilista e de estabelecimento de bases ou entrepostos de trocas comerciais, sendo evidente que o único alienígena bom é aquele que tem algo para trocar ou, ainda melhor, oferecer aos novos colonizadores. Dentro deste espírito pioneiro é também interessante notar que os heróis não desempenham um papel activo na política preferindo serem os batedores do novo território ou os executivos judiciais, mais do que os legisladores, papel que quando necessário adoptam embora sempre pouco confortavelmente. A aliar a este aspecto capitalista passa por algumas das novelas um leve traço de fascismo, nomeadamente nas descrições militaristas das Armadas Imperiais, enormes moles sem rosto que cegamente obedecem a imposições do enredo sem o menor indício de moralismo no facto de destruir planetas inteiros, quicá efervescentes de ricos ecossistemas.

Com o ciclo de novelas **Lensmen**, Smith estabeleceu as bases para muitos dos temas que viriam a permear toda a literatura deste subgénero durante as duas décadas subsequentes. Estão lá as Federações Galácticas, que viriam a atingir o pico da popularidade com a série de Gene Roddenberry, **Star Trek**, estão lá as tripulações mistas de humanos e alienígenas, embora tal como nos *westerns* sucedia ao índio batedor, a maior parte dos extra-terrestres desempenhe meros papéis funcionais, nunca adoptando o protagonismo, estando esse reservado para o omnipresente herói louro, cuja melhor figuração seria Flash Gordon, homem de porte atlético, capaz de desempenhar os mais variados ofícios, todos com igual proficiência, além de ser o alvo das mais variadas atenções femininas.

As vastas frotas de naves militares são invariavelmente decalcadas das armadas marítimas congéneres terrestres. A hierarquia militar é também ela de inspiração náutica, levando a pensar num evidente paralelo entre os antepassados desco-

bridores das rotas marítimas e os destemidos comandantes estelares que se aventuram nas rotas galácticas.

Outro dos temas muito explorados consiste nas aventuras de planeta em planeta, como se o mero passar de continente em continente já não fosse suficiente para satisfazer a necessidade de escala dos escritores. Aqui encontramos evidentes traços que recebem a influência quase em linha directa da literatura clássica de viagens, desde Homero até Twain. As preocupações não são todavia de teor geográfico como em Verne e as descrições são um mero artifício que tende a estabelecer um cenário o mais exótico possível, embora mantendo evidentes semelhanças firmadas no imaginário colectivo dos adolescentes americanos alimentado por incontáveis *serials* de matinés de sábado e tiras de *comics*.

Para tornar possível as viagens interplanetários são desenvolvidas tecnologias *Faster-Than-Light* (FTL) possibilitando ao herói transpor os vastos espaços cósmicos com a mesma facilidade com que a jangada de Huckleberry Finn navegava rio abaixo. Este artifício será até o mais activamente explorado e abusado de todos, sendo quase uma premissa básica dos códigos do subgénero. Quando o Capitão Kirk ordena na ponte da *Enterprise* que se engate o Warp 2, ninguém na audiência televisiva estranha nem põe em causa tal procedimento de tal forma se encontra embebido no imaginário colectivo.

Actualmente autores como Alastair Reynolds põem em causa o FTL, preferindo respeitar as leis físicas conhecidas, pelo que engenhosamente elaboram os enredos por forma a aumentar o dramatismo das viagens espaciais sujeitas à relatividade.

Outro dos temas muito usado é o do misterioso artefacto com poderes por decifrar ou cuja finalidade está apenas ao alcance duns poucos. A Lente dos Arisianos é o exemplo máximo do artefacto que confere poderes especiais aos portadores e é precisamente pelo carácter elitista dos direitos apenas ao alcance duns poucos selectos que mais se nota o leve sabor a fascismo que atrás referi.

Ao aumentarmos a escala dos artefactos ficamos com *Big Dumb Objects* (BDO) cuja finalidade é a de manter um ar enigmático, pouco ou nada fazendo a não ser servirem de mola impulsadora da acção, muito à semelhança dos McGuffins de Hitchcock.

A ameaça ao universo e, por consequência, ao *american way of life* é por fim, o tema mais evidente ao longo das séries de Smith e seus seguidores. Esta ameaça surge sempre como vindo do exterior para o interior, sendo raros os casos de traições dentro das fileiras dos nobres paladinos e mesmo nesses casos essas traições são devidamente explicadas como sendo fomentadas por agentes exteriores. Surge assim implícita a rectidão moral e ética do heróis a contrapor à total imoralidade do

vilão. Embora um e outros usem armas de destruição maciça para atingirem os seus fins, é um evidente caso de os fins justificarem os meios na justificação das acções dos agentes do Bem por oposição aos agentes do Mal cujos meios são sempre nefandos.

Nas novelas de *Space Opera* da década de 30 não havia espaço para análises psicológicas dos motivos do Mal e os enredos eram apresentados em tons maniqueístas de preto contra branco. Talvez seja esta a característica mais posta em causa actualmente, em que às tonalidades opostas do branco (representando a rectidão moral do heróis) e do preto (representando as maléficas intenções dos vilões) é contraposta uma alargada gama de cinzentos. Os heróis do **Gap Cycle** de Stephen Donaldson são seres imperfeitos, com dúvidas e problemas, assim como os vilões são pessoas com antecedentes que em certa medida explicam as suas acções subsequentes. Também Alastair apresenta uma panóplia de personagens em que é quase indistinguível o Bom do Mau, tendo apenas personagens que se movimentam de acordo com a sua própria agenda e que são alterados por forças externas a eles.

Os temas caros à *Space Opera* foram-se mantendo praticamente inalterados, mas outras preocupações surgiram nos novos romances que renunciaram a ressurreição da *Space Opera*. Preocupações de índole humanista, pós-humanista, individualista e filosófal.

Para nos apercebermos das novas cores com que se pinta *Space Opera* actualmente basta ler os novos (e não tão novos) autores. Temos Dan Simmons, com a série **Hyperion** e **Endymion**, temos o **Gap Cycle** de Stephen Donaldson directamente inspirado nos mitos germânicos dos Nibelungos, temos Iain M. Banks com a utópica Cultura, e mais recentemente Ken MacLeod, Alastair Reynolds e John C. Wright. E claro, para quem a leitura seja um fardo demasiado grande tem sempre **Star Wars**.

Antes de Lucas levar ao grande ecrã a sua saga de contornos míticos a *Space Opera* no cinema ou na TV resumia-se a Buck Rogers e Flash Gordon. Será desnecessário referir que depois do filme de George Lucas o cinema de FC nunca mais foi o mesmo. Duma penada os estúdios de Hollywood aperceberam-se da galinha dos ovos de ouro e em rápida sucessão apostaram nas sagas espaciais. Umas piores, outras melhores, mas todas dirigidas a um público pouco exigente em termos de correcção científica das premissas apresentadas, onde o que interessava era o tamanho das naves, o troar em glorioso *surround* dos motores das ditas cujas, as lutas acrobáticas dos caças ao melhor estilo dos filmes da Segunda Guerra Mundial e os heróis perdidos em peripécias mirabolantes em planetas onde a atmosfera é sempre compatível com o aparelho respiratório de dezenas de raças diferentes.

Longe iam os tempos do semi-misticismo de **2001: Uma Odisseia no Espaço**. O que interessava agora era destruir planetas e gigantescas naves do tamanho de satélites naturais. A FC entrava nos cinemas pela porta do *CinemaScope* e do *Dolby Stereo*. As filas às portas dos cinemas aumentavam na proporção inversa da qualidade dos filmes. E gerou-se todo um vasto império de *merchandising*. De repente as editoras relegaram para a *midlist* os autores de FC que ainda alimentavam uma literatura em que a extrapolação séria das consequências sociais e tecnológicas dos avanços científicos, políticos e sociais era o motor da história, para celebrarem contratos com escritores quase desconhecidos (e outros nem tanto) destinados a alimentarem a indústria de intermináveis *tie-ins* em que os heróis do ecrã continuam aventuras impossíveis, sempre num universo estagnado onde pouco ou nenhum devir existe.

Remando contra esta perniciosa maré estiveram vários autores e autoras. Os exemplos vieram de C.J. Cherryh, com **Downbelow Station** e Lois McMaster Bujold com a série dedicada a Miles Vorkosigan que demonstravam que ainda se conseguia manter o sentido do maravilhoso sem cair no torvelinho de personagens e situações estereotipadas até ao último grau, apanágio dos guiões cinematográficos e televisivos. É curioso que, em parte, a manutenção da *Space Opera* fosse feita por autoras femininas, trabalhando dentro dum género que quase sempre relegava as personagens femininas para papéis de vítima, quando não era mesmo duma misoginia a toda a prova.

O género viria a ser revitalizado no final da década de 80 por um quase desconhecido (no mundo da FC) Dan Simmons. Quando **Hyperion** foi publicado as críticas não foram de todo favoráveis, mas um ano depois com a publicação da continuação, **The Fall of Hyperion** completava-se a tela gigantesca. Os críticos perceberam então que tal como a parábola dos cegos tinham andado a interpretar as partes sem verem o todo. Vencedor do prémio Hugo de 1990, **Hyperion** e a sequência **The Fall of Hyperion** (o título preferido do autor para o conjunto das obras é **The Hyperion Cantos**) são pura *Space Opera*. Após a destruição da Terra por um Buraco Negro a galáxia está dominada por uma extensa hegemonia humana que se interliga através de postos de transmissão que sondam descontinuidades espaciais. No primeiro volume sete peregrinos viajam rumo ao planeta Hyperion onde um estranho ser guarda os Túmulos do Tempo, estranhos sarcófagos que viajam no tempo para o passado. Mas na mais vasta tela da galáxia nem tudo está bem. Guerras e entropia ameaçam a hegemonia e as IAs que governam os sistemas iniciam uma luta pelos segredos de Hyperion.

Contudo uns anos antes de Simmons revitalizar numa forma séria e cuidada a *Space Opera*, já o escocês Iain M. Banks idealizava a Cultura sendo que **Consider Phlebas** é o abrir com chave de ouro de uma série que ainda hoje se mantém viva e fresca desde o seu início em 1987. Neste romance, traduzido e publicado em Portugal na extinta colecção Limites com o título **Pensa em Phlebas**, biliões morrem em trágicas guerras. Luas, planetas e até estrelas são destruídas com uma frieza brutal. Duas facções enfrentam-se: os Idirans, que lutam pela Fé, e a Cultura que luta pelo direito moral da sua existência. Uma Mente fugitiva é procurada pelas duas facções. O seu refúgio situa-se no proscrito Planeta dos Mortos e será o fatal destino de Horza e da sua equipa de mercenários imprevisíveis que decidirá esta trágica cruzada.

Alguns anos mais tarde é a vez de Stephen Donaldson explodir em cena com o humilde romance **The Real Story**, subtintulado **The Gap into Conflict**. Deste começo humilde nada fazia prever que os subsequentes quatro volumes iriam transformar a *Space Opera* numa literatura tida para adolescentes em algo sério e quase-pornográfico dadas as vívidas descrições de actos sexuais e a linguagem nua e crua das personagens. Mundialmente famoso pelas duas trilogias de Thomas Covenant, firmemente inscritas na tradição da fantasia épica, foi com considerável surpresa que o público da FC descobriu a espantosa capacidade inventiva de Donaldson que se confirmou ao longo de todo o **Gap Cycle**. O Ciclo começa de uma forma insuspeita quando Angus Thermopyle, pirata e assassino, aparece num bar acompanhado de Morn Hyland, uma polícia. Em breve o clássico triângulo forma-se com o surgimento em cena de Nick Succorso, um lendário capitão estelar que poderá ser a salvação de Morn ou o seu pior pesadelo. Num futuro complexo, onde as viagens mais rápidas que a luz são comuns, tudo se move na direcção de um desfecho monumental, bem ao sabor da gigantesca tetralogia de óperas de Wagner, **O Anel dos Nibelungos**, na qual Donaldson se inspirou para escrever este épico injustamente esquecido por muitos.

Finalmente um artigo sobre *Space Opera* não poderia estar completo sem referir dois importantes autores: Peter F. Hamilton e Alastair Reynolds.

Hamilton é o autor da extraordinariamente complexa trilogia **The Night's Dawn**, composta por **The Reality Disfunction** (em parte publicado em Portugal pela Livros do Brasil), **The Neutronium Alchemist** e **The Naked God. A Second Chance in Eden** é uma colectânea de contos passados no mesmo universo.

No ano 2600 os humanos atingem o seu máximo potencial. Centenas de planetas colonizados por toda a galáxia mantêm uma multidão de culturas. A engenharia genética forçou a evolução para lá dos limites, acabando com as doenças e

produzindo extraordinários seres espaciais. Frotas imensas de naves interestelares conscientes enriquecem à custa da exploração da riqueza criada pela industrialização de sistemas solares completos. Por todo o espaço habitado a Marinha da Confederação mantêm a paz. É uma idade de ouro. Mas... num primitivo planeta um criminoso encontra uma entidade alienígena e solta o mais básico dos nossos medos. A Disfunção da Realidade é o pesadelo que nos tem acompanhado desde o princípio da existência. A trilogia prossegue com a descoberta duma arma do Juízo Final em **The Neutronium Alchemist** que pode ser ou não a salvação de toda a Confederação, tendo o clímax absoluto no mastodôntico **The Naked God**, onde a busca desesperada do enigmático Deus-Adormecido pode ser a chave na guerra contra os possuídos.

Reynolds foi descrito como escrevendo uma mistura de *Space Opera* com Cibergótico. A verdade é que Reynolds é mais um autor britânico a trabalhar num género que durante anos foi propriedade quase exclusiva dos norte-americanos. Aparecendo na cena através de contos publicados na **Interzone** é com a publicação de **Revelation Space** que Reynolds confirma todo o talento que demonstrava nas páginas do periódico.

No planeta Resurgam, o xeno-arqueólogo Dan Sylveste lidera uma escavação que aparentemente indica que o extermínio da raça Amarantin foi auto-imposto. Convencido que as ruínas contêm o segredo para a ausência de sinais de alienígenas, Sylveste, contudo, vai ver-se a braços com uma rebelião à escala planetária o que coloca entraves à sua quase obsessiva vontade de decifrar o enigma. Entretanto Ana Khouri, uma assassina a soldo desembarca em Yellowstone por engano, ficando separada do marido por anos-luz. Visto que no universo de Reynolds as leis da física conhecida são respeitadas não há possibilidade de ela se reunir com ele em tempo útil, mesmo com a expectativa de vida artificialmente aumentada por via de nanomáquinas injectadas na corrente sanguínea. Khouri, resigna-se a fazer o que sabe, o melhor possível, até receber um estranho contrato duma enigmática cliente. Por fim a bordo da “Nostalgia pelo Infinito”, a Triumvir Ilya Volyova prossegue as tentativas de encontrar uma cura para o capitão infectado pela Praga da Fusão e a catalogação dum vasto arsenal de armas do Juízo Final, enquanto a nave segue rumo a Resurgam numa última tentativa de encontrar o pai de Sylveste.

Em **Chasm City**, Reynolds dá um passo atrás em termos cronológicos para se concentrar em Yellowstone e na Praga de Fusão que afecta os organismos biológicos e cibernéticos. Tanner Mirabel, ao serviço de Cahuella no planeta Sky’s Edge, tem de enfrentar Argent Reivich numa *vendetta* após este ter aparentemente morto Cahuella. Pouco depois vê-se obrigado a seguir viagem para Yellowstone em sono

gelado, perseguindo Reivich. O que a princípio parece uma simples narrativa de vingança vai-se complicando a pouco e pouco quando o leitor se começa a aperceber de que Mirabel sonha com a vida anterior de Sky Haussmann, fundador da primeira colónia em Sky's Edge. No meio desta esquizofrenia Mirabel chega a Chasm City que se vê a braços com a Praga da Fusão que corrói lentamente os nano mecanismos das infra-estruturas citadinas, transformando a paisagem urbana num misto de pesadelo e sonho.

Reynolds regressa às vastas imensidões interestelares com o terceiro romance, **Redemption Ark**. Os Conjoiners, representando a facção humana mais desenvolvida tecnologicamente, estão divididos acerca do rumo a tomar em relação à ameaça dos Inibidores. Clavain um antigo soldado de inúmeras guerras e desertor da facção oposta, recentemente derrotada, acalenta suspeitas acerca das motivações de Skade, a mentora dos projectos de contingência. Uma das principais interrogações de Clavain tem a ver com o facto de após uma moratória de um século, o fabrico de motores estelares ter sido reiniciado sem uma explicação plausível. Entretanto o seu antigo amor de séculos regressa numa nave há muito dada como desaparecida, carregando no sistema neural uma ameaça que se identifica com a imagem de um lobo... e no planeta Resurgam, Ana Khouri e Ilya Volyova estão a braços com a primeira onda de Inibidores que acabou de chegar ao sistema e se prepara para construir uma arma de destruição planetária.

Esta é *Space Opera* para o novo milénio, cheia de grandes ideias, mas demonstrando respeito pelas leis astrofísicas onde, contudo, isso não afecta minimamente o sentido do maravilhoso que se mantém inalterado graças à capacidade de invenção e às narrativas suficientemente elaboradas e quasi-maquiavélicas, diria até barrocas, que levam o leitor interessado da primeira à última página. Na sua imaginação o leitor constrói o melhor filme que alguma vez verá, já que não existem constrangimentos de orçamento nem de capacidades técnicas para criar as imensidões galácticas em que as intrigas se desenrolam a um ritmo vertiginoso, povoadas por raças alienígenas estranhas, exóticas, sensuais, terríficas, enfim numa palavra, maravilhosas.

E por cá? É inegável que a *Space Opera* tem muitos adeptos em Portugal, mesmo que na sua forma mais directa como sejam os filmes da saga **Star Wars** ou a série televisiva **Star Trek**. A colecção Argonauta publicou vários volumes de autores clássicos durante as décadas de 70 e 80, e recentemente aventurou-se na publicação da primeira parte da massiva trilogia de Peter F. Hamilton, **A Disfunção da Realidade**. A Europa-América também dedicou atenção ao género tanto na colecção de Livros de Bolso como na Nébula. A colecção Limites deu um ar da sua graça com

a publicação do primeiro romance da Cultura, **Pensa em Phlebas**, de Iain M. Banks. Espera-se que a Devir prossiga o plano de publicação da colecção Portal FC com o anunciado **Hyperion** de Dan Simmons.

Mais há mais a fazer. Falta publicar Stephen Donaldson, Alastair Reynolds, Ken McLeod, John C. Wright, Karl Schroeder, Lois McMaster Bujold, Jack McDevitt, entre outros, todos eles autores inéditos em Portugal, de créditos firmados e com obras interessantíssimas que mereciam ser vertidas para português para uma vez por todas apagar o mau estigma que (ainda) perdura por cá, onde a par dum quase total desprezo da crítica literária pelo género mais lato da FC, os próprios fãs se insurgem contra a *Space Opera* como subgénero menor, esquecendo prontamente as raízes donde brotaram as árvores que ainda hoje dão frutos. ✂