

TUDO QUE UM GEEK DEVE SABER

ETHAN GILSDORF

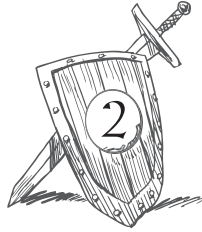
Tradução:

Ivar Panazzolo Júnior





Ilustração: cortesia do autor



A JORNADA COMEÇA

Mais ou menos um ano depois de redescobrir a caixa térmica azul, resolvi encarar a chamada “idade adulta”. Havia chegado a hora.

Em primeiro lugar, eu tinha um novo amor que ficava cada vez mais sério. Mas nós dois tínhamos dúvidas. Eu: Será que eu estava preparado para assumir um compromisso sério, para morar junto com alguém e para a paternidade? Ela: Quem era esse cara que às vezes parecia estar somente meio presente? Metade homem e metade garoto. Os seus devaneios mentais — sem mencionar sua hesitação em relação a ter seu próprio carro, conseguir um emprego das nove da manhã às cinco da tarde, ganhar um bom dinheiro e ter filhos — seriam sintomas maiores que indicariam uma recusa em crescer?

Lembro de um momento que foi um divisor de águas. Nessa lembrança, minha namorada e eu estamos juntos. E eu estou usando uma armadura de malha de aço. Minha espada longa +2 está batendo contra a lateral do corpo. Estou correndo no meio do mato alto, com a capa esvoaçante por trás de mim, trombetas e tambores marcando o ritmo dos meus passos. Dum... duh-duh-dum... duh-da-da!

“Querido?” Ela ergue uma sobrancelha. “Teve sorte?”

Isso não é hora para perguntas! Eu desembainho a espada. “Ninguém simplesmente entra em Mordor”, eu anuncio. “Seus Portões Negros são vigiados por mais do que apenas orcs. Lá existe um mal que nunca dorme, e o Grande Olho está sempre atento.”

Ela revira os olhos.

“Ethan, por favor... ache logo o carro, está bem?”

Continuo a marchar. Estou caçando orcs. Estou caçando... espere. Estou no estacionamento. Estou caçando... o carro dela. Tudo na minha imaginação. Meu devaneio se evapora e se transforma em asfalto, ondas de calor e filas e mais filas de criaturas metálicas.

Mais tarde, seis meses depois que o nosso romance se iniciou, completei quarenta anos. Bebi cinco doses de tequila além do que devia e passei a primeira noite da meia-idade com as mãos apertando a barriga e gemendo no banheiro da casa dos pais da minha namorada. Idade Média? Não, é a Meia-Idade. Ha ha.

De repente, quarenta anos não era algo fácil de aceitar. As sementes da dúvida foram plantadas no nosso relacionamento. No caso dela: Será que Ethan mora no Planeta Adulto? No meu caso: Será que eu continuaria a escapar desse jeito? Eu percebi que, agora, era mais velho do que a minha mãe na época quando o aneurisma a destruiu. E havia também a caixa térmica azul — eu juro que a ouvia chamar o meu nome, até que eu não consegui mais ignorá-la. A sensação apareceu exatamente quando a crise da meia-idade começou a me afetar. Eu tinha a sensação de que o material do D&D, de algum modo, acabaria por resolver o enigma de quem eu era, de onde eu vim e por que eu ainda precisava de reinos imaginários. E aquilo talvez pudesse me ajudar a entender o que eu ainda tinha para conquistar.

O conteúdo da caixa térmica azul me salvou uma vez. Será que poderia me salvar novamente?

UM MOTIVO PARA PERMANECER LONGE

Arrastei a caixa térmica para fora do armário. Ali estava ela, no chão, ao lado da escrivaninha. Respirei fundo e abri a tampa.

Dentro dela havia o tesouro de um dragão. Revirei as pilhas. Centenas de páginas escritas a mão que descreviam lugares, tramas e personagens que eu criei, nomeei e que, antigamente, conhecia muito bem. Cadernos cheios de desenhos de dragões e guerreiros. Jogos cujas caixas frágeis de papelão haviam cedido ao peso e ao tempo.

Tabelas oficiais do D&D, listas e outros acessórios. Livros de regras cuidadosamente cobertos e protegidos, como todos os tomos preciosos, com sacos de papel pardo. Pastas e fichários, alguns cheios de fichas de personagens, outros com meus próprios rascunhos datilografados de histórias que imitavam *O Senhor dos Anéis*⁵. Uma pequena bolsa cinza cheia de dados. E uma boa quantidade de mapas desenhados a mão de terras distantes e masmorras, o suficiente para compor um atlas.

Diante de mim, depois de todos esses longos anos, o pano de fundo para as minhas histórias heroicas e aventuras imaginárias: As Colinas Escarpadas, as Terras Intocadas, as Planícies de Lorsearch. Observei cuidadosamente as montanhas chamadas de Ramen-Nashew, que eu havia desenhado cuidadosamente, e Elfwood, a floresta que plantei com a ponta do meu lápis. Aqui, o covil de um feiticeiro

⁵ Fragmento real do texto: “Era um tempo de desespero nas terras de Rothian. Os aldeões estavam se revoltando e os homens de Orean invadiam pelo norte, em direção à Terra Esquecida...”.



O equipamento de D&D pertencente ao autor: dados, livros de regras e outros papéis, com a caixa térmica azul ao fundo. Foto: cortesia do autor.

maligno. Lá, um labirinto subterrâneo protegido por armadilhas e monstros, com salas numeradas de 1 a 37, que eu havia desenhado em papel quadriculado. E Ello-ron, meu velho amigo, meu velho alter ego, que agora era apenas uma folha de papel dourado. Esses cenários de jogos e terras imaginárias voltavam para mim. Todo esse material de D&D, antigamente, representou mais do que um simples passatempo adolescente. Aquele havia sido o meu mundo.

Num primeiro momento eu senti apenas uma onda de nostalgia em relação aos meus dias de jogo. Fiquei empolgado em lembrar aquela época, mesmo que sentisse uma pontada familiar no estômago. Um coquetel de sentimentos. O material parecia ser uma caixa cheia de provas do crime, apresentadas no meu próprio julgamento. O que encontrei não era apenas um mapa que me levaria de volta aos meus devaneios adolescentes, de 1978 a 1984; era um arquivo pessoal de escapismo. As folhas escritas a mão revelavam um adolescente inseguro que tentava prognosticar algo melhor. Um garoto desesperado. Quanto mais eu refletia, mais eu me preocupava com os danos residuais. Seria saudável ter dedicado tanta energia mental a um mundo que não existia? Será que a fantasia e o escapismo explicavam por que a

pessoa que me tornei aos quarenta anos agora parecia ser insatisfatória e estar insatisfeita?

Quando conto a história da minha vida, eu frequentemente digo (e isso pode até parecer ser um discurso ensaiado) que o D&D ampliou o meu vocabulário e melhorou a minha habilidade verbal, juntamente com a matemática, a estatística e a interpretação de mapas; desenvolveu meu interesse por história, estimulou minha imaginação e me ensinou a trabalhar em equipe, a me expressar pessoalmente e a interagir. Eu sempre dizia: “Sim, eu era um geek, mas, considerando toda a situação, o D&D era algo bom.” Além disso, eu dizia a mim mesmo que não teria vergonha de ensinar meus próprios filhos (se algum dia eu viesse a tê-los) a jogar. Mas eu realmente acreditava nisso? O jogo e outros mundos de fantasia tolkieniana haviam me encantado em momentos de fraqueza. Eles consumiram os anos da minha adolescência. Meus amigos e eu ficamos obcecados pelo drama e fomos atraídos pelo poder. Examinar o conteúdo da caixa térmica azul fez com que outros medos surgissem. Se o adulto que havia em mim houvesse realmente “superado tudo aquilo”, por que eu ainda sentia vontade de reler *O Hobbit* e *As Crônicas de Nárnia*? Por que eu havia me matriculado recentemente em uma oficina de “construção de mundos”, promovida por um escritor de ficção científica que morava nas proximidades? Por que, quando um jogo de videogame chamado *Lord of the Rings: Conquest* prometeu que eu poderia “viver todas as [minhas] fantasias” na Terra-média — permitindo que eu assumisse a forma de um temível Balrog e brandisse uma espada de fogo, saqueasse o Condado e destruísse Val-fenda —, eu fiquei tão animado para jogar? Fiquei muito atormentado por essas dúvidas. O interesse ainda existia. O que havia de errado comigo?

Eu sabia que, desde os anos de minha adolescência, havia me distanciado dos RPGs e atividades similares por um motivo, mas não sabia ao certo qual era esse motivo.

Aquelas miniaturas do Kinder Ovo foram o primeiro tiro de advertência. Foi quando comecei a sentir a tentação de me jogar de volta, de corpo e alma, nos mundos de fantasia. Mas eu mantinha esse desejo afastado devido ao medo de acabar gostando demais da perda de identidade e de responsabilidade; de o mundo irreal ficar mais envolvente do que o real; e de a minha esquisitice dormente — expressada por meio de um jargão geek frívolo e desinibido sobre sabres de luz ou pontos de vida — chegar à superfície e explodir a qualquer momento — em uma entrevista de emprego, uma festa ou um encontro romântico. Talvez eu não fosse capaz de admitir para mim mesmo que ainda precisava da muleta escapista de uma vida de fantasias para conseguir me arrastar pelo mundo real. Ou que eu viesse a permitir que os RPGs consumissem minha vida de novo, de maneira intencional ou inconscientemente em um ato silencioso de autossabotagem, de modo que não restasse tempo, energia ou disponibilidade mental para resolver os problemas da vida real. Ou será que tudo isso era simplesmente um pavor sem qualquer nome específico de me perder para sempre na Geeklândia?

Qualquer que fosse a explicação, folhear meu velho *Guia do Mestre* do D&D — suas listas e tabelas para os “Talentos de Ladrão”, “Afastar Mortos-Vivos” e “Falhas em Testes de Moral” — subitamente não parecia ser apenas algo perigoso, mas também uma espécie de presságio. Ali estava eu, mais de duas décadas após parar de jogar D&D e me transformar em um homem, mas ainda vulnerável ao vírus da fantasia. Não imune.

Restavam muitas perguntas, e eu comecei a procurar respostas. Havia uma missão começando a se formar.

SER UM GEEK NO SÉCULO 21

Eu sabia que a percepção geral sobre hobbies inspirados em fantasia havia mudado desde que eu era membro de carteirinha da tribo do D&D. Hoje em dia, geek não é mais um termo pejorativo. Subculturas compostas por entusiastas da fantasia saíram da marginalidade e passaram a ser consideradas interessantes e atraentes, e sua terminologia e referências culturais — Gandalf, subir de nível, trollagem — foram absorvidas pela linguagem do dia a dia. Jogos de fantasia, livros de fantasia e filmes de fantasia são infinitamente mais permissíveis hoje em dia do que quando eu explorava masmorras no interior de New Hampshire. Onze milhões e meio (e esse número não para de crescer) de jogadores pagantes de *World of Warcraft* (WoW), juntamente suas esposas ou maridos, comprovam o fato, assim como o fenômeno literário internacional chamado Harry Potter. Homens e mulheres adultos possuem consoles Xbox e PlayStation e colocam embalagens de doce com o formato de Yoda e R2-D2 sobre os monitores dos seus computadores. Mundos virtuais como Second Life fizeram o ato de interpretar personagens ser assimilado com muito mais facilidade e se tornar um comportamento amplamente aceitável. Até mesmo os “Troxas” o entendem.

Suspiro aliviado. Pelo menos eu estou bem acompanhado. Milhões de pessoas agora dão as costas ao mundo real para habitar outros. Mas o simples fato de, aparentemente, todo mundo ir a feiras renascentistas ou jogar sem parar o Nintendo Wii ou

jogos de tabuleiro como *Warhammer* não significa que todas essas opções neomedievais ou com temática mística fossem necessariamente *boas* para você. A fantasia como fenômeno cultural ainda me causava uma espécie de incômodo, mesmo que vagamente. Perguntei a mim mesmo se esse escapismo generalizado poderia ter infantilizado uma geração inteira. A fantasia, em todas as suas formas, seria algo bom ou ruim? Seria possível que algumas das subculturas estivessem mais condenadas do que outras? Pensamentos bem profundos.

Talvez ninguém mais perdesse tempo ponderando sobre questões como estas. Ou talvez eu quisesse apenas tranquilizar a mim mesmo com a ideia de que eu não era mais esquisito do que qualquer outra pessoa.

Fosse qual fosse a razão, como ex-jogador de D&D que interpretava o papel de um suposto escritor “adulto” especializado em artes e viagens para jornais e revistas de alcance nacional, comecei a aceitar qualquer projeto que me desse a oportunidade de escrever profissionalmente sobre Tolkien, jogos ou fantasia. Embarquei em uma odisseia não linear e não contígua de autorreflexão, análises culturais e hidromel grátis. Eu precisava encarar esses hábitos escapistas. Antigamente, quando era mais novo, minha obsessão pelo D&D era uma consequência sem qualquer tipo de organização, um sintoma de estar perdido na vida. Eu não tinha a menor noção disso. Desta vez eu me perderia de propósito. Não iria escapar outra vez: eu escavaria. Examinar o que não havia sido examinado em um esforço para descobrir o que a fantasia significava para mim, para todos nós. Eu conseguiria fazer essa viagem como um observador que se mantém a distância? Eu realmente *queria* observar tudo aquilo a distância? A minha jornada acabaria se transformando neste livro.

Meu plano evoluiu. Eu pretendia atravessar todos os cantos do país, o mundo inteiro e outros mundos, de Somerville, em Massachusetts, até Lake Geneva, em Wisconsin; da França à Nova Zelândia; do planeta Terra ao reino de Aggramar. Perguntaria aos entusiastas de jogos e de fantasia como eles encontraram o equilíbrio entre seus desejos escapistas e o mundo adulto. Questionaria estudiosos da obra de Tolkien e medievalistas. Conversaria com homens adultos que construíram tocas de hobbit e aprenderam a falar Quenya e Sindarin, e mulheres adultas que envergavam alter egos digitais para explorar os mundos de *Warcraft* e *EverQuest*. Procuraria aqueles que sonhavam com elfos, espadas longas e proezas heroicas, e que habitavam mentalmente terras mágicas muito distantes. Velhos, jovens, homens, mulheres, vigorosos e deficientes — eu queria ouvir, em suas próprias palavras, o que os atraía e por quais motivos, fosse algo saudável, mórbido ou se estivesse em algum ponto entre esses dois extremos. E, dada a precariedade da minha própria vida afetiva, eu já estava curioso para saber se havia garotas bonitas e entusiastas de jogos em algum lugar por aí, nas sombras, esperando por mim.

Agora que eu havia aberto a caixa térmica azul, lentamente, e talvez até mesmo insidiosamente, jurei a mim mesmo que me tornaria um participante mais ativo da subcultura. Simultaneamente fascinado e com repulsa, iria assistir a filmes de fantasia e ler livros. Iria até mesmo tentar alguns jogos outra vez. Quando os jogos interativos para múltiplos jogadores (os MMOs, ou *Massively Multiplayer Online games*), como *D&D Online* e *Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, fossem lançados, eu escreveria artigos sobre eles. Isso, é claro, significava que eu teria de fazer um bom *test drive* nesses jogos, para “fins de pesquisa”. Esquematizei meu tempo para jogar WoW por várias

semanas. Planejei viagens para lugares visitados por peregrinos: a cidade natal de Tolkien, locais utilizados em filmes, castelos e arquivos. Decidi fazer amizade com bandas que faziam tributos a Harry Potter. Em um LARP (*Live-Action Role-Playing game*), eu passaria um fim de semana inteiro vestido como um monge pacifista. Participaria de convenções de fãs e torneios de jogos. Passaria uma semana acampando com entusiastas de reencenações medievais — 12 mil deles. Costuraria a minha própria túnica. Estava determinado até mesmo a jogar D&D outra vez.

Nível de Ameaça Geek: Alto.

FALE, AMIGO, E ENTRE

Eu estava determinado a explorar o meu passado de fantasia. Mas, antes de começar essas aventuras, tive de abrir o jogo com os meus amigos. Se eu não pudesse admitir que era um geek para aqueles que me conheciam (ou que pensavam que me conheciam), então eu simplesmente seria um fã fajuto. Chegou a hora de eu me expor ao público. Para testar minha coragem, dei uma festa. Um “Fim de Semana Geek” para me lançar em minha missão na vida real. O que os meus amigos pensariam sobre mim?

Vedei as janelas do meu apartamento com cobertores grossos para impedir a entrada de luz. Transformei o hall de entrada em uma floresta élfica, com galhos de árvores, luzes piscantes e uma música etérea de fundo, composta por Howard Shore. Fiz uma versão em papelão das Portas de Durin, o portal mágico para as Minas de Moria, e pintei sobre o arco, em élfico, as palavras “Fale, amigo, e entre”. Em uma manhã de inverno, um grupo de

amigos e familiares veio me prestigiar, cada um deles entrando pelo portão para embarcar na jornada do meu “Fim de Semana Geek” pelas terras dos hobbits, magos, Anéis do Poder e erva-de-fumo. Uma vez na Terra-média, nós nos reunimos para as “onze horas” dos hobbits (a refeição que vem logo depois do “segundo café da manhã”), composta por ovos, salsichas e *lembas* élficas. Bebemos cervejas artesanais com rótulos de aparência medieval. Discutimos a estratificação entre os atletas e os geeks no ensino médio, e lembramos das nossas próprias adolescências complicadas. Busquei a caixa térmica azul e mostrei aos amigos os meus dados de D&D e os manuais de regras. Em seguida, assistimos à trilogia de doze horas de Peter Jackson, *O Senhor dos Anéis*. Por volta de 1 hora da manhã, uma hora depois do início do terceiro filme, *O Retorno do Rei*, nosso alegre bando de aventureiros caiu no sono. E sonhou com outro mundo, possivelmente melhor, que gostaríamos de explorar com nossos pezinhos peludos.

Era tarde demais para voltar: o portão mágico estava escancarado. E eu era um geek confesso. Não sabia exatamente o que iria descobrir, e não sabia exatamente o quanto eu queria voltar a mergulhar no universo geek. Formulei testes na minha mente pelos quais eu teria de passar — ou nos quais teria que deixar-me reprovar intencionalmente. Será que eu precisaria deixar os cabelos crescerem para usar um rabo de cavalo, e conhecer os pormenores e as minúcias de *Battlestar Galactica*? Será que eu fugiria daquilo tudo horrorizado ou me apaixonaria por aqueles jogos novamente? Eu não sabia nem mesmo se conseguiria me encaixar naquele universo outra vez.

Mas havia algo que eu sabia: a caixa térmica azul abriu novamente um mundo — um mundo que se multiplicou exponencialmente desde que eu era um jovem artista do escape. Os

meios para nos perdermos na fantasia cresceram de maneira quase infinita. Em minha busca de alcance planetário, disposto até mesmo a explorar masmorras novamente para encontrar outros companheiros entusiastas da fantasia, o meu povo, a minha raça, eles teriam as respostas que eu procurava. Pelo menos era isso que eu esperava.

A primeira parada da minha missão parecia óbvia: a Inglaterra. Que lugar melhor serviria para explorar esses desejos escapistas do que a terra do pai da fantasia moderna, J. R. R. Tolkien, também conhecido como “O Professor”? Eu esperava descobrir o que significava ser um fã de Tolkien nos anos recentes. Além disso, eu queria conhecer outras pessoas como eu — gente que conseguiu cruzar o abismo entre o imaginário e o real, e que, como eu, ocasionalmente acabava caindo nesse mesmo abismo. Assim, com a minha espada longa +2 novamente presa ao cinto, os olhos treinados para detectar a presença do inimigo e a capa esvoaçante às minhas costas outra vez, eu me embrenhei na floresta e rumei para lugares profundos e sombrios do mundo uma vez mais. E de outros mundos também.

