



O ESCULTOR DE PLANETAS NUNO R.

O ESCULTOR DE PLANETAS

Texto de Nuno R.

vaalb.org

[Perfil no Goodreads](#)

Capa de Nuno R.

a partir de imagem de uso livre de: [Gabriel Dizzi](#)

Microconto originalmente publicado no [Instagram](#).

Série: Microcontos da Via Láctea.

#1

Os escultores de planetas têm um apetite artístico voraz. Ao longo de milénios, estabeleceram a Guilda mais poderosa da Via Láctea. Quando escolhem um planeta, pertence-lhes. Ninguém se atreve a querer habitá-lo. Esculpir um planeta, diga-se, geralmente torna-o belo mas inóspito.

Há sistemas estelares inteiros que foram reclamados pela arte de grande escala dos escultores. O poder da Guilda não vem da arte. Há mais de meio milhão de anos, o fundador descobriu um cristal orgânico que aumenta a longevidade. O segredo da origem do cristal mantém-se até hoje.

A ingestão desta misteriosa substância, manawa, tem uma terrível consequência. Ao ser consumida apenas uma vez, transforma irremediavelmente quem a ingeriu. O corpo que a absorveu só consegue sobreviver pouco menos de um mês sem nova dose. Com doses sucessivas, várias centenas de anos. Os poderosos da Galáxia são clientes fiéis.

Viciados em vida longa, pagam o preço de ter sempre a morte a pairar. Os poucos que tentam enfrentar a Guilda, deixam de receber a sua dose. São deixados a morrer numa metamorfose que os cristaliza. Um destes cristais de forma humana é visão que costuma evitar possíveis rebeliões.

#2

Eskul é um dos aristas mais respeitados em toda a Guilda. Na última intervenção, passou 50 anos a esculpir as três maiores luas de um gigante gasoso. Uma delas foi arrefecida para se tornar uma esfera de gelo. Uma complexa filigrana foi gravada no gelo de metano de toda a superfície.

Mudou a composição do núcleo. Geisers com centenas de metros de altura lançam vapor que congela com rápida espetacularidade. No equador, alguma lava emerge derretendo gelo que corre em rios de metano que a seguir congelam de novo. Eskul junto da Guilda chamou à peça Pérola de Gelo.

Noutra lua, o enorme deserto foi todo derretido, por forma a criar dunas de vidro. Vistas do espaço, cintilam com cores irreais. As montanhas foram escavadas de alto a baixo, formando labirintos gigantescos, num jogo de erosão imaginado por Eskul. Tornados imensos ali são gerados.

Em órbita, esta movimentação de pó é visível. Alguns dos sulcos ganham sedimentação. Outros alargam-se. Caos controlado. A atividade vulcânica foi aumentada. E a lava avança mar adentro. Este vigor caótico é a marca de Eskul. Esta peça recebeu o nome de Fogo e Vento.

A terceira lua foi onde quase toda a energia do escultor se concentrou. Nunca tinha sido tão ambicioso e dedicado. Durante 30 anos Eskul bombardeou o astro com asteroides. A atmosfera ficou opaca de detritos e gás. A superfície coberta de crateras. Para o resto usou o melhor computador da Guilda.

Conseguiu fazer com que a polaridade do planeta se invertesse rapidamente em ciclos irregulares de alguns dias. Isto faz com que o clima da lua seja extremo e se altere com constante e extrema rapidez. As luzes boreais mais impressionantes do sector têm um nome bizarro e frio: Vector.

#3

Hoje Eskul começa a estudar um planeta muito disputado. Garantir os direitos de escultura deste astro reforçou, mais que toda a sua obra, o seu estatuto na Guilda. Este planeta estava reservado há séculos para um artista de renome. Por causa dele uma civilização inteira foi dizimada.

Hidri é o planeta mais próximo de todos os habitáveis. Fica a cerca de 1 ano-luz do sistema Aske. A Guilda reclamou Hidri quando os Askerris já tinham enviado os primeiros colonos. Como sempre, não foi admitida discussão. A Guilda simplesmente usou o castigo para resolver o castigo.

Foi imediata a interrupção do cristal. E um povo inteiro, que habitava já dois planetas, morreu. Milhões petrificados, transformados em estátuas de cristal. Os askerris tinham começado a consumir o cristal, que passara a ser gratuito nos dois planetas. Eram os maiores clientes.

A Guilda preferiu manter-se implacável, para que o seu poder não mais fosse posto em causa. Sem o maior cliente de sempre, esmagado para dar o exemplo e espalhar o medo. O planeta, parte do imaginário artístico dos escultores planetários, passou a ser desejado como matéria-prima. Eis o seu escultor designado.

#4

Eskul sobrevoa Hidri. O piloto-automático liberta-lhe o olhar e as mãos. Faz esboços e vai estudando os materiais, a geografia, a actividade tectónica, a atmosfera, o campo magnético, o clima. Mas há vida. Enquanto se concentrava na matéria inanimada disponível, algo o distrai.

Perto da costa, um cetáceo enorme está em pleno ar, o seu corpo fazendo um arco, as barbatanas como minúsculas asas de um animal gigante. O grande estrondo na água parece, ao escultor, a própria definição de beleza. Aterra. Consegue respirar. O vento sabe a sal. O planeta está vivo.

Eskul não consegue imaginar-se a alterar esta beleza, esta liberdade que o rodeia. Muito menos a inviabilizar a vida pelo capricho da sua vaidade. Como todos os escultores da Guilda, está proibido de tomar o cristal. O que estes artistas fazem, secretamente, é viajar no tempo.

Os clientes da Guilda não suspeitam que os escultores viajam num loop temporal fechado, de 50 anos, para trás e para a frente. Os planetas, como por magia, aparecem esculpidos. Eskul decide morrer. Por outras palavras, decide viver. Não mais viajará. Viverá em Hidri até ao fim.

E na última comunicação com a Guilda, a obra ficou já com o nome registado: Readymade.