

**GABRIELLE ZEVIN**

**MĂINE,**

**MĂINE,**

**POATE**

**MĂINE**

*Traducere din limba engleză și note de  
Andrei Covaciu*

Bookzone  
BUCUREȘTI, 2022



BOOKZONE

# **COPII BOLNAVI**

BOOKZONE

Înainte ca Mazer să se autoinventeze ca Mazer, el fusese Samson Mazer, iar înainte să fie Samson Mazer, fusese Samson Masur – iată cum două litere l-au preschimbat dintr-un băiat drăguț, evreu după toate aparențele, într-un Constructor Profesionist de Lumi –, iar de-a lungul celei mai mari părți a tinereții lui el a fost Sam (S.A.M. în lista de jucători victorioși de pe Donkey Kong-ul<sup>1</sup> care aparținuse bunicului său), dar de obicei doar Sam.

Într-o după-amiază de sfârșit de decembrie, spre asfințitul secolului XX, Sam a ieșit dintr-un vagon de metrou ca să descopere că scara rulantă era blocată de o masă inertă de oameni care se zgâiau la un anunț. Sam se afla deja în întârziere. Trebuia să se întâlnească cu consilierul său pedagogic pe care în ultima lună și ceva îl tot amânase, însă toată lumea era de acord că întâlnirea trebuia neapărat să aibă loc înaintea vacanței de iarnă. De obicei pe Sam nu-l deranjau mulțimile de oameni – să facă parte din ele sau să se bucure de cine știe ce trăsnaie care nu poate fi savurată decât în comun –, însă această mulțime pur și simplu nu putea fi ocolită. Ca să poată ajunge pe tărâmul supratran, ar fi trebuit să-și croiască drum cu forța.

Sam purta un pardesiu bleumarin elefantin pe care îl moștenise de la colegul lui de cameră, Marx, care îl cumpărase pe vremea când încă era boboc de la magazinul de efecte casate ale Marinei Militare din oraș. Marx îl lăsase să se șifoneze într-o pungă din plastic aproape un întreg semestru înainte ca Sam să-l întrebe dacă nu i l-ar putea împrumuta. Fusese o iarnă neobișnuit de aspră și abia *nor'easter*-ul<sup>2</sup> de aprilie (Aprilie! Ce țacăneală iernile astea din Massachusetts!) a erodat mândria lui Sam suficient de mult ca să-l determine să-i amintească lui Marx de pardesiul dat uitării.

---

1 Joc Nintendo din categoria „arcade”, creat de Shigeru Miyamoto în anul 1981. Personajul principal al acestor jocuri este o gorilă pe nume Donkey Kong.

2 Sau *norteaster* – un ciclon extratropical care se formează în vestul Oceanului Atlantic de Nord.

Sam a pretextat că îi plăcea croiala, iar Marx i-a zis că-l poate lua de tot – adică exact ceea ce se așteptase Sam să audă. Ca majoritatea lucrurilor cumpărate de la magazinul Marinei Militare, pardesiul răspânda un iz de mucegai, de praf și de sudoare de tineri morți, însă Sam și-a impus să nu se întrebe din ce motiv fusese scos la vânzare. Pardesiul era însă mult mai călduros decât hanoracul pe care și-l cumpărase din California în primul an de facultate. De asemenea, era incredințat că mărimea celui dintâi îi ascundea dimensiunile reale, pentru că uriașul pardesiu îl făcea să pară mai scund – Sam arăta aproape ca un copil atunci când îl purta.

Cu alte cuvinte, la douăzeci și unu de ani, Sam Masur nu avea constituția necesară să se împingă și să dea la o parte, așa că s-a străduit, după puteri, să se strecoare prin mulțime, simțindu-se întrucâtva asemenea batracianului damnat din jocul video *Frogger*. S-a trezit că rostește mecanic un șir de „Scuzați-mă”. Un lucru magnific, având legătură cu felul în care creierul uman a fost programat – s-a gândit Sam – este faptul că acesta te poate face să rostești „Scuzați-mă” când de fapt tu vrei să spui „Să vă f...”. În afara cazului în care este vorba despre niște țicniți sau de niște ticăloși inveterați, personajele din romane, filme și jocuri trebuie luate ca atare – făcând suma tuturor lucrurilor pe care acestea le-au făcut sau le-au rostit. Însă oamenii – cei obișnuiți, cei decenti și fundamental onești – nu pot trăi o zi de la un capăt la celălalt în lipsa acelui segment al propriei programări care ne permite să spunem una, când de fapt am dori să spunem, să simțim și chiar să facem alta.

— N-ai putea să dai ocol?! s-a răstit la Sam un bărbat având pe cap o pălărie de macrameu verde.

— Scuzați-mă, i-a răspuns Sam.

— La naiba, aproape reușisem, a bombănit o mamă purtându-și bebelușul într-un marsupiu de pânză în vreme ce Sam trecea prin fața ei.

— Scuzați-mă, a spus Sam.

Din când în când, câte unul pleca grăbit, formând mici goluri în mulțime. Aceste goluri ar fi trebuit să constituie tot atâtea ocazii de care Sam ar fi trebuit să profite ca să se poată strecura spre ieșire, însă cumva acestea se umpleau imediat cu alți oameni dornici de distracție.

Ajunsese aproape de scările rulante în momentul în care s-a răsucit pe călcâie ca să vadă la ce se uitau toți oamenii aceia. Sam se și vedea povestindu-i lui Marx despre îmbulzeala din stația de

metrou, iar acesta întrebându-l: „N-ai fost nici măcar curios să afli despre ce era vorba? Să știi că, dacă ai înceta măcar pentru o secundă să mai fii un mizantrop, ai descoperi că în jurul tău există o lume plină de oameni și de lucruri.” Lui Sam nu-i plăcea faptul că Marx îl credea mizantrop, chiar dacă de fapt era – așa că s-a răsucit pe călcâie. Acela a fost momentul în care a observat-o pe vechea lui prietenă Sadie Green.

Nu că n-ar fi văzut-o deloc de-a lungul anilor care trecuseră. Amândoi erau niște obișnuiți ai târgurilor științifice, ai jocurilor academice, ai evenimentelor și concursurilor (oratorie, robotică, scriere creativă, programare), ai banchetelor pentru studenții de top. Pentru că, indiferent dacă ai absolvit un liceu mediocru de pe Coasta de Est (Sam) sau o școală privată de fițe de pe Coasta de Vest (Sadie), mediile prin care se învâрте un copil isteț ajuns în Los Angeles sunt cam aceleași. Uneori făceau câte un schimb de priviri într-o încăpere plină de tocilari – uneori ea chiar îi zâmbea, ca și cum ar fi vrut să-și confirme cât de cool erau amândoi, după care era înghițită de cercul hrăpăreț al acelor copii atrăgători și inteligenți de care era mereu înconjurată. Băieți și fete asemenea ei, însă mai bogați, mai albi și având niște ochelari și niște dinți mai buni. Iar el nu voia să fie încă unul dintre tocilarii aceia urâtei care roiau în jurul lui Sadie Green. Uneori vedea în ea o ticăloasă, imaginându-și cum Sadie îl disprețuiește: atunci când s-a întors cu spatele la el; atunci când i-a evitat privirea. Doar că ea nu făcuse niciunul dintre aceste lucruri – aproape că ar fi fost mai bine dacă le-ar fi făcut.

Sam știa despre ea că ajunsese la MIT și se întrebese dacă nu o va întâlni atunci când el va ajunge la Harvard. Vreme de doi ani și jumătate, el nu făcuse absolut nimic ca să înlesnească o asemenea întâlnire – și nici ea.

Dar acum, iat-o: Sadie Green în carne și oase. Faptul că o vedea aproape că-l făcea să-și dorească să izbucnească în lacrimi. De parcă Sadie ar fi fost demonstrația matematică pe care nu reușise să o deslușească vreme de mai mulți ani, dar care, dintr-odată, la o privire proaspătă, odihnită, își dezvăluie soluția cu maximă evidență. „Asta e Sadie”, și-a spus el în gând. „Da.”

A dat s-o strige pe nume, însă apoi s-a răzgândit. Se simțea pur și simplu copleșit de timpul care se scursese de când fuseseră ultima dată singuri împreună. Oare cum este cu putință ca o persoană să fie în continuare atât de tânără (Sam nu punea deloc la îndoială obiectivitatea acestei autopercepții) și totuși să poată scruta atâta timp trecut? Și de ce îi venea dintr-odată atât de ușor să uite că mai

demult o disprețuise? Timpul, s-a gândit Sam, este un mister. Nu i-a trebuit însă să cugete mai mult de o secundă ca să-și revizuiască acest sentiment. Timpul este explicabil matematic; inima însă – zona creierului reprezentată de inimă – constituia misterul.

Sadie și-a desprins privirea de pe anunțul la care se uita mulțimea și s-a îndreptat către metroul care circula pe Linia Roșie și care tocmai sosea în stație.

Sam i-a strigat numele: „SADIE!” În afara zgomotului făcut de trenul care oprea în dreptul peronului, stația fremăta de rumoarea obișnuită a călătorilor. O adolescentă cânta la violoncel piese din repertoriul celor de la Penguin Cafe Orchestra, sperând să facă niște bani. Un bărbat purtând o vestă decorată cu linii șerpuite îi întreba pe trecători, pe un ton politicos, dacă nu cumva și-ar putea sacrifica câteva clipe din viață pentru cauza musulmanilor din Srebrenița. Lângă Sadie se afla o tonetă unde se vindeau shake-uri de fructe la șase dolari paharul. Blenderul a început să zumzăie, răspândind prin aerul stătut, subteran, miros de citrice și căpșuni chiar în clipa în care Sam o striga prima oară pe nume. „Sadie Green!”, a repetat el, doar că nici de data aceasta nu a reușit să se facă auzit. A grăbit pasul cât de mult îi permitea înghesuiala în care era prins. Ori de câte ori mergea repede avea, în chip bizar, senzația că ar fi participat la o cursă în trei picioare<sup>3</sup>.

— Sadie! SADIE!

Se simțea ridicol.

— SADIE MIRANDA GREEN! AI MURIT DE DIZENTERIE!

În sfârșit, Sadie s-a întors. A cercetat fără grabă cu privirea mulțimea din jurul ei, iar în clipa în care l-a descoperit pe Sam, un zâmbet i s-a lățit pe chip ca în clipul video filmat secvențial pe care îl urmărise cândva în timpul liceului, la ora de fizică, și care înfățișa un trandafir desfăcându-și petalele. „Ce zâmbet frumos”, s-a gândit Sam, „și poate ușor fals”, a continuat el vag îngrijorat. Sadie a făcut câțiva pași spre el, continuând să zâmbească – o gropiță pe obrazul drept, o strungăreață aproape imperceptibilă între incisivii de sus –, iar lui i s-a părut că mulțimea se dă la o parte să-i facă loc într-un fel în care lumea nu se mișcase niciodată pentru el.

— *Sora mea* a murit de dizenterie, Sam Masur, a spus Sadie. Eu am murit de epuizare, după ce m-a mușcat un șarpe.

— Și pentru că nu ai vrut să împuști bizonul, a spus Sam.

<sup>3</sup> A *three-legged race* (în engl. în original) – cursă între echipe formate din câte două persoane care își leagă între ele câte un picior.

— Păi, era o risipă! a răspuns Sadie. Toată carnea aia e lăsată pur și simplu să putrezească.

Sadie și-a desfăcut brațele, cuprinzându-l pe Sam.

— Sam Masur, i-a repetat ea numele. Mi-am tot făcut speranțe că voi da cândva nas în nas cu tine.

— Mă puteai găsi în cartea de telefon, a răspuns Sam.

— Păi, poate că îmi doream să fie ceva firesc, a spus Sadie. Iar acum este.

— Cu ce treburi prin Harvard Square? a întrebat-o Sam.

— Păi, pentru Ochiul Magic, evident, a răspuns ea pe un ton vag glumeț, arătând cu un gest larg spre reclama din fața ei.

Acela a fost momentul în care Sam a observat pentru prima oară afișul de un metru și jumătate pe un metru care îi preschimbăse pe navetiști într-o adunătură de zombi.

#### VEZI LUMEA ÎNTR-UN FEL CU TOTUL NOU.

DE CRĂCIUN, CADOUL PE CARE TOATĂ LUMEA ȘI-L DOREȘTE  
ESTE OCHIUL MAGIC.

Grafica afișului era compusă dintr-un tipar psihedelic în nuanțe sărbătorești de arămiu-smarald, rubiniu și auriu. Dacă te uitai la tipar suficient de mult, propriul creier te păcălea făcându-te să zărești o imagine tridimensională ascunsă. Astfel de imagini purtau numele de autostereograme și erau ușor de făcut dacă erai un programator cât de cât iscusit. „Asta?”, s-a mirat Sam. „Ca să vezi ce-i amuză pe oamenii din ziua de azi”, a oftat el.

— Nu ești de acord? l-a întrebat Sadie.

— Chestii din astea găsești prin toate dormitoarele din campus.

— Nu și pe asta, Sam. Cea de aici este unică...

— O găsești în fiecare stație de metrou din Boston.

— Poate din Statele Unite? a izbucnit Sadie în râs. Așadar, Sam, tu nu-ți dorești să privești lumea cu niște ochi magici?

— Eu întotdeauna privesc lumea cu niște ochi magici. Pur și simplu debordez de-atâta curiozitate copilărească!

Sadie i-a arătat un băiețel de vreo șase ani:

— Uită-te la el cât este de fericit! Tocmai s-a prins! Bravo!

— Tu ai descoperit imaginea ascunsă? s-a interesat Sam.

— Încă nu, a recunoscut Sadie. Iar acum chiar că trebuie să prind următorul metrou, altfel voi întârzia la ore.

— Sunt sigur că mai poți sacrifica cinci minute ca să privești lumea cu niște ochi magici, a spus Sam.

— Poate data viitoare, a răspuns Sadie.

— Haide, Sadie. Doar n-au intrat orele de școală-n sac. De câte ori ai ocazia să te uiți la ceva și toată lumea din jurul tău să vadă același lucru, sau cel puțin creierile sau ochii lor să răspundă la același fenomen? De ce altă dovadă ai nevoie ca să înțelegi că trăim cu toții în aceeași lume?

Sadie a zâmbit abătută, dându-i lui Sam un pumn ușor în umăr.

— Cred că ăsta a fost cel mai sameiesc<sup>4</sup> lucru pe care l-ai fi putut spune.

— Un nume am și-acesta este Sam.

Sadie a oftat auzind duruitul trenului care tocmai pleca din stație.

— Dacă pic la examenul de Grafică computerizată avansată, va fi numai vina ta, a spus ea schimbându-și poziția ca să poată privi din nou afișul. Uită-te împreună cu mine, Sam.

— Da, doamnă, a răspuns Sam pe un ton supus.

Și-a îndreptat umerii și s-a uitat drept în fața lui. Trecuseră câțiva ani de când nu mai stătuse atât de aproape de Sadie.

Legenda afișului te sfătuia să-ți relaxezi ochii și să te concentrezi asupra unui singur punct până când imaginea secretă se releva de la sine. Dacă nu-ți reușea din prima, erai sfătuit să te apropii de afiș și apoi să te îndepărtezi de el încetșor, însă în stația aceea de metrou nu aveai loc pentru așa ceva. În tot cazul, lui Sam nu-i păsa nici cât negru sub unghie ce anume reprezenta imaginea secretă. Bănuia că era un brad de Crăciun, un înger, o stea, deși probabil nu steaua lui David – ceva de sezon, banal și pe placul mulțimii, ceva menit să vândă cât mai multe autostereograme. Sam nu reușise niciodată să zărească imaginile tridimensionale. Bănuia că de vină trebuiau să fie ochelarii lui care îi corectau o miopie severă și care nu permiteau ochilor săi să se relaxeze suficient astfel încât creierul lui să poată percepe iluzia. Așa că, după destul de mult timp (cincisprezece secunde), Sam a încetat să mai încerce să zărească imaginea secretă, preferând s-o cerceteze cu privirea pe Sadie.

---

<sup>4</sup> *Sammest* (în engl. în orig.) – cu sensul de „tipic pentru Sam”.



Părul ei era acum mai scurt și avea o tunsoare ceva mai modernă, din câte își putea da el seama, însă pletele acelea ondulate, de culoarea mahonului, rămăseseră la fel. Puținii pistrii de pe nas nu plecaseră nicăieri, iar pielea îi rămăsese la fel de măslinie, deși Sadie era mult mai palidă față de cum fusese pe vremea când amândoi copilăriseră în California. În plus, acum avea buzele crăpate. Ochi ei păstraseră aceeași pigmentație maronie-cu-pete-aurii. Anna, mama lui, avusese niște ochi asemănători și îi spusese lui Sam că un astfel de colorit poartă numele de heterocromie. Lui i s-a părut că acel cuvânt ciudat suna ca un nume de boală – una de pe urma căreia mama lui ar fi putut să moară. Sub pupile, Sadie avea niște conusuri miopice abia observabile, însă pe acelea le avusese dintotdeauna, chiar și în copilărie. Cu toate acestea, i se părea că arăta obosită. În vreme ce o cerceta pe Sadie cu privirea, Sam se gândea: „Prin urmare, așa arată o călătorie în timp”. Te uiți la o persoană și o vezi, în același timp, și în prezent, și în trecut. Acest tip de călătorie nu funcționează însă decât în cazul oamenilor care se cunosc de o grămadă de vreme.

— Gata, am văzut! a zis ea deodată.

Ochii îi străluceau și îi conturau pe chip o expresie pe care Sam și-o amintea de pe vremea când Sadie avea unsprezece ani.

Sam s-a grăbit să-și îndrepte din nou privirea spre afiș.

— Ai văzut și tu? a întrebat ea.

— Da, a răspuns el. Am văzut.

Sadie s-a uitat la el:

— Ce ai văzut? l-a iscodit ea.

— Păi..., a răspuns Sam. Ceva minunat. Foarte festiv.

— Tu chiar ai văzut? a întrebat ea încă o dată, un surâs conturându-i-se în colțul buzelor.

Ochii ei heterocromatici îl priveau veseli.

— Da, dar nu vreau să stric surpriza nimănui, în caz că în jurul nostru se află persoane care vor să descopere singure ce se ascunde acolo, a spus el arătând către mulțimea bulucită în fața posterului.

— Bine, Sam, a spus Sadie. Foarte frumos din partea ta.

Sam știa că ea știa că el nu văzuse nimic, așa că i-a zâmbit, iar ea s-a grăbit să-i întoarcă zâmbetul.

— Nu-i ciudat? a urmat Sadie. Am impresia că nu am încetat niciodată să te văd – că am venit în fiecare zi în stația asta de metrou ca să ne uităm la poster.

— Păi, noi doi grocăm<sup>5</sup>, a răspuns Sam.

— Chiar că grocăm. Iar eu îmi retrag cuvintele spuse mai devreme. Că a fost cel mai sameiesc lucru pe care l-ai fi putut spune.

— Sameiesc mă numesc. Iar tu...

Deodată, blenderul a început din nou să zumzăie.

— Ce? și-a dus ea o mână la ureche.

— Te afli în piața greșită, a urmat el.

— Cum adică „piața greșită”?

— Aici e Harvard Square, iar tu ar trebui să fii la Central Square sau Kendall Square. Auzisem că te-ai fi înscris la MIT, a răspuns Sam.

— Prietenul meu locuiește prin zonă, a spus Sadie într-un fel care dădea de înțeles că nu era dispusă să mai adauge ceva pe marginea acestui subiect. Mă întreb de ce poartă numele de „piețe”. Pentru că de fapt nu sunt niște piețe, nu-i așa?

Chiar în momentul acela s-a auzit cum se apropie următoarea garnitură de metrou.

— Ăsta e trenul meu. Din nou.

— Așa merg trenurile, a răspuns Sam.

— E adevărat. După un tren vine un alt tren și apoi încă un tren, a comentat ea.

— Caz în care ar trebui să vii să bei o cafea împreună cu mine, a spus Sam. Sau ce obișnuiești tu să bei, dacă „o cafea” ți se pare a fi un clișeu prea răsuflat. Ceai indian. Un smoothie. Kombucha. Dr Pepper. Șampanie. Dacă nu știai, chiar deasupra capetelor noastre există o lume în care se pot cumpăra băuturi cu nemiluita. Tot ce trebuie să facem este să urcăm pe scările astea rulante și să le comandăm.

— Mi-aș dori să pot veni, dar trebuie să ajung la școală. Nu cred că am studiat mai mult de jumătate din curs și singurele lucruri prin care m-am făcut până acum remarcată au fost punctualitatea și prezența la ore.

— Mă cam îndoiesc, a spus Sam, convins fiind că Sadie era una dintre cele mai sclipitoare persoane din câte cunoștea.

Sadie l-a îmbrățișat încă o dată, grăbită:

---

<sup>5</sup> *we grock* (în engl. în orig.) - un cuvânt inventat, lansat de scriitorul american Robert A. Heinlein (1907-1988) în romanul SF *Străin într-o lume străină*. Verbul „to grock” înseamnă „a înțelege sau a stabili o relație intuitiv sau prin empatie”. În limba marțiană inventată de autor, „to grok” înseamnă, literal, „a bea”, iar la figurat, „a înțelege”, „a iubi” sau „a fi unul/una cu”.

— Mi-a făcut plăcere să te întâlnesc.

Spunând aceasta, a început să se îndrepte spre peron, în vreme ce Sam se străduia să născocască o metodă prin care ar fi putut s-o oprească. Dacă ar fi fost vorba despre un joc video, ar fi apăsat pe butonul de pauză. Apoi ar fi dat *restart*, spunând altceva – iar de data aceasta și-ar fi găsit cuvintele potrivite. Ar fi avut vreme să scoțoască prin inventarul de lucruri capabile s-o determine pe Sadie să nu plece.

Nici măcar nu făcuseră schimb de numere de telefon, s-a gândit el descumpănit. În mintea lui erau trecute acum în revistă căile prin care o persoană poate să dea de o altă persoană – în 1995. Pe vremuri, în copilăria lui Sam, oamenii se puteau rătăci unii de alții pentru totdeauna, însă nu se pierdeau chiar atât de ușor. În ultima vreme devenise ceva tot mai obișnuit să-ți dorești să convertești o persoană dintr-o ipostază digitală într-una întrupată, adică în carne și oase. Drept care Sam s-a consolată cu gândul că, deși silueta vechii lui prietene devenea tot mai mică în stația de metrou, lumea se îndrepta în acea direcție – cu toată această globalizare, cu toate aceste autostrăzi informatice și așa mai departe. Îi va fi ușor să dea de urma lui Sadie Green. I-ar putea ghici adresa de e-mail, pentru că adresele de la MIT urmează un singur tipar. Ar putea să consulte indexul online al Institutului. Ar putea să sune la Departamentul de Informatică – bănuia că acolo se înscrișese Sadie. Ar putea să-i sune părinții – Steven Green și Sharyn Friedman-Green – în California.

Cu toate acestea, Sam se cunoștea bine și știa că era genul de persoană care nu suna pe nimeni dacă nu era absolut convins că telefonul lui va fi bine primit. Adesea creierul lui dădea dovadă de o negativitate perfidă. Sam își imagina că ea se purtase cu răceală, că de fapt nici nu avea ore în ziua aceea și că pur și simplu voise să scape de el. Atunci creierul lui îi spunea că, dacă ea chiar și-ar fi dorit să-l mai întâlnească, i-ar fi sugerat o metodă de contact, iar el trăgea de aici concluzia că, pentru Sadie, el reprezenta o perioadă dureroasă din viața ei, așa că, evident, nu voia să mai dea ochii cu el. Sau poate că, așa cum Sam adesea bănuise, el nu însemna nimic pentru ea – iar el fusese pur și simplu fapta bună a unei fete bogate. Avea să se gândească îndelung la faptul că ea ținuse să-i spună că avea un iubit în Harvard Square. Avea să-i găsească numărul de telefon, e-mailul, adresa la care locuia – dar fără să le folosească vreodată. Așa că, simțind apăsarea unei poveri fenomenologice, Sam și-a dat seama că era foarte probabil ca aceea să fi fost ultima dată când o văzuse pe Sadie Green, așa că s-a străduit să țină minte detaliile felului în care prietena lui arăta în clipa aceea, îndepărtându-se pe peronul

unei stații de metrou, într-o zi rece de decembrie. O pălărie bej de cașmir, mănuși cu un singur deget și fular. Un pardesiu trei-sferturi de culoarea pielii de cămilă, cu siguranță cumpărat dintr-un magazin adevărat, nu de la depozitul Marinei Militare. Niște blugi destul de roși, ușor evazați și franjurați inegal în partea de jos. Adidași negridecorați cu câte o dungă albă. O geantă messenger din piele, de culoarea coniacului, lată cât ea și umplută până la refuz, purtată în bandulieră, mâneca unui tricou ecru ieșind la iveală într-o parte. Părul ei – lucios, ușor umed, trecându-i cu un deget-două de omoplați. „Asta nu este Sadie cea autentică”, a hotărât el. Nici măcar nu o puteai deosebi de celelalte studente, îmbrăcate șic și părând într-o bună formă fizică, ce mișunau prin stația de metrou.

Chiar în clipa în care era pe cale să se facă nevăzută, s-a răsucit pe călcâie și a început să alerge spre el.

— Sam! a spus ea. Tu te mai joci?

— Da, a răspuns Sam cu un entuziasm exagerat. Absolut. Tot timpul.

— Uite, a spus ea punându-i în palmă o dischetă. Țasta e jocul meu. Probabil că ești superocupat, însă dacă ai puțin timp, joacă-te o dată. Mi-ar plăcea mult de tot să aflu ce părere ai.

Spunând aceasta, a fugit să prindă metrourul, Sam luându-se imediat pe urmele ei.

— Așteaptă! Sadie! Cum voi putea să iau legătura cu tine?

— Găsești e-mailul meu pe dischetă, a răspuns Sadie. În fișierul „Readme”.

În clipa următoare ușile metrourului s-au închis, iar trenul a pornit, trimitând-o pe Sadie către o altă piață. Sam s-a uitat la discheta pe care o ținea în mână. Numele jocului era *Soluția*. Îl scrisese chiar ea pe eticheta floppy-ului. Sam i-ar fi recunoscut scrisul dintr-o mie.

În seara aceleiași zile, când a ajuns acasă, Sam nu a instalat imediat *Soluția*, dar a lăsat discheta lângă drive-ul computerului. Își dăduse seama că a *nu* juca jocul creat de Sadie constituia pentru el un puternic imbold motivațional, așa că s-a pus să lucreze la disertația pe care o amânase deja vreme de o lună și care, altminteri, ar fi așteptat să fie scrisă cândva după vacanța de iarnă. Tema, aleasă după ce-și frământase îndelung degetele, era „Abordări alternative ale paradoxului Banach-Tarski, în absența axiomei alegerii”, iar dacă atunci când pusese propunerea pe hârtie simțise cum îl potopește

plictisul, ulterior îl înspăimântase volumul de muncă pe care compunerea propriu-zisă a disertației l-ar fi presupus. Începuse să aibă bănuiala că, deși dovedea o evidentă înclinație spre matematică, nu se simțea prea inspirat de aceasta. În timpul întrevederii din dimineața aceea, consilierul lui de la Facultatea de Matematică, Anders Larsson, despre care se spunea că avea să câștige cândva o Medalie Fields<sup>6</sup>, îi spusese la plecare: „Ești incredibil de talentat, Sam, însă trebuie să-ți spună cineva că a fi bun într-un domeniu nu este același lucru cu a iubi acel domeniu”.

Apoi Sam și Marx au comandat niște mâncare italiană. Marx comandase prea mult, așa că lui Sam îi rămăseseră niște resturi pe care le-ar fi putut mânca în timp ce Marx mai zăbovea prin oraș. Marx îi repetase invitația de a merge cu el în vacanță, să schieze împreună pe pârtia din Telluride:

— Pe bune că ar trebui să vii, iar dacă îți faci probleme din pricina schiatului, află că toată lumea își petrece cea mai mare parte a timpului în salonul hotelului.

Sam rareori dispunea de bani suficienți ca să-și permită o excursie în timpul vacanțelor, așa că astfel de invitații erau făcute și respinse la intervale regulate. După cină, Sam a început să citească materialele pentru cursul de Rațiune morală (în cadrul căruia se studia filosofia tânărului Wittgenstein, din perioada în care acesta încă nu se hotărâse că se înșelase cu privire la tot și la toate), în vreme ce Marx făcea pregătiri pentru vacanță. De cum a terminat cu împachetatul, i-a scris lui Sam o felicitare de sărbători, lăsându-i-o pe birou împreună cu un bon valoric în valoare de cincizeci de dolari, emis de o berărie. Acela a fost momentul în care Marx a observat discheta.

— Ce-i aia *Soluția*? a întrebat el luând în mână discheta verde și arătându-i-o lui Sam.

— E jocul unei prietene, a răspuns Sam.

— Ce prietenă? s-a mirat Marx.

Locuiseră împreună vreme de trei ani, iar Marx îl surprinsese foarte rar pe colegul lui menționând vreo prietenă.

— Prietena mea din California.

— Și ai de gând să-l joci? a întrebat Marx.

---

<sup>6</sup> Medalia Fields reprezintă cel mai prestigios premiu internațional pentru excelență în cercetarea matematică, fiind echivalentul Premiului Nobel. Medalia poartă numele matematicianului canadian John Charles Fields, cel care l-a inițiat.

— La un moment dat, da. Probabil că e de tot rahatul. O să arunc o privire, ca să-i fac fetei o favoare.

Sam simțea că o trădase pe Sadie rostind aceste cuvinte, însă probabil jocul ei chiar era de tot rahatul.

— Despre ce e vorba? a întrebat Marx.

— Habar n-am.

— Mișto titlu totuși, a urmat Marx așezându-se la computerul lui Sam. Hai că mai am vreo două minute. Ce zici, îi dăm drumul?

— De ce nu? a răspuns Sam.

Plănuise să-l joace singur, însă el și Marx jucau în mod regulat împreună diverse jocuri pe calculator. Preferau jocurile video cu arte marțiale: *Mortal Kombat*, *Tekken* ori *Street Fighter*. Mai aveau și o campanie *Dungeons & Dragons*, pe care din când în când o continuau. În aceasta, Sam era stăpânul temniței, iar campania începuse cu mai bine de doi ani în urmă. A juca *Dungeons & Dragons* în doi reprezintă o experiență specială, intimă, iar campania lor rămăsese în tot acest timp un secret neîmpărtășit cu nimeni altcineva.

Marx a introdus discheta în fantă, iar Sam a instalat jocul pe hard drive.

Câteva ore mai târziu, Sam și Marx jucaseră deja *Soluția* până la capăt.

— Ce naiba a fost *asta*?! a exclamat Marx. Trebuia să fiu de mult la Ajda acasă. O să măucidă.

Ajda era ultima gagică a lui Marx – o turcoaică jucătoare de squash, care se înțolea de la cinci-unșpe<sup>7</sup> și care din când în când mai făcea un ban ca fotomodel. O epitomă a interesului erotic al lui Marx.

— Eu chiar crezusem că ne vom juca vreo cinci minute și gata.

Marx și-a pus haina de culoarea pielii de cămilă, precum pardesiul lui Sadie.

— Prietena ta e cam dusă. Și poate... e un geniu. Îmi mai spui o dată cum ai cunoscut-o?

---

<sup>7</sup> Magazine de haine produse de firma 5.11 Tactical, specializată în confecții pentru armată, poliție, firme de pază etc.