

HISTÓRIA POLÍTICA João Gomes
Empresário

25 de Abril de 1974

Os mitos da aventura

1. Fim do Estado Novo

O Estado Novo identifica-se com Salazar!

E Este, deu-lhe início em 27 de Julho de 1928, quando aceitou a pasta da Finanças, reforçou-o em 5 de Maio de 1932, quando assumiu os destinos da Nação, confirmou-o em 19 de Março de 1933, com a entrada em vigor da Constituição que poria fim à ditadura militar. Em 3 de Agosto de 1968, havíamos dele conhecer o fim.

O Estado Novo tivera início com o seu mentor, e com Ele terminaria. A partir daquela data, desvanecia-se a vontade de “querer”, liberaliza-se a autoridade e determina-se a liquidação daquele período.

De 1974 em diante, assistimos ao desmoronar do Edifício Nacional, por passagem do testemunho, cuja fragilidade seria responsável pela maior crise identitária, promovida e consentida por aquela Comissão Liquidatária.

O exposto, configura a inverdade *abrilista* relativamente à vitória sobre o Estado Novo. A mentira apresenta-se como verdade ... e revela o equívoco!

O fenómeno *abrilista*, resulta da ambivalência dos valores;



não se deduz dele próprio, e nasce de uma dúbia pluralidade de expedientes que haviam de conduzir progressivamente à ruína económica, social e moral da Nação. Foi o expoente máximo entre duas realidades: a irracionalidade e a mentira!

Como acontecimento, foi uma aventura inconsequente; uma levandade paga com milhares de vidas humanas.

Temos portanto que o 25 de Abril foi a vitória sobre a frag-

ilidade e a credulidade dos seis anos anteriores, e nunca a derrota do Estado de Direito, autoritário e patriótico, vivido até 1968 – o Estado Novo; foi também o início de uma cultura do pensamento, à luz de uma pretensa bandeira, também ela pretensiosamente heróica, que dotaria a Nação de uma cultura iníqua e tão sinistra quanto a acção.

2. Restituição da Liberdade

Liberdade e liberdades ... duas verdades!

O Homem move-se na busca do bem-estar, fá-lo de forma espontânea, por livre iniciativa, e dignifica-se pelas fórmulas encontradas, essenciais à sua vida pessoal e alheia. Constrói a ordem social.

A criatividade do Homem, não está limitada pela Liberdade nem colide com a evolução do conjunto. Move-se nos limites do bem e do mal, obrigando-se naturalmente à lei moral, a fim de garantir a sua própria Liberdade com a verdade. Para o promover, apela às suas capacidades espirituais e morais, interioriza-as e pratica-as. Consciente das injustiças que adviriam do contrário, aplica este conhecimento às áreas económica, social, política e cultural.

A isto se chama Liberdade! O oposto, são *liberdades*.

Com o 25 de Abril, manobrados os espíritos menos avisados, desorganiza-se a Nação, a política substitui a governação, e os anteriores valores, reais, desejados, são adulterados, pervertidos, conhecendo como limite, a inversão dos mesmos e como meta a mobilização do pensamento.

Em ambiente de *grandes liberdades*, a política ultrapassa a fronteira do razoável, e alimenta-se do possível; opõe-se à moral, subverte a consciência; impõe-se à razão; favorece a anarquia, o desequilíbrio e a instabilidade.

Em Liberdade, a moral, transcende a política e apela às consciências; significa razão, ordem, disciplina e justiça. Esta dualidade de valores, representa o *antes* e o *depois*. A edificação e a destruição!

São conceitos diametralmente opostos. A *Liberdade* conhece *deveres*, o *respeito* e os limites impostos à boa convivência, enquanto que *liberdades*, só no infinito reconhece os direitos colectivos, e apenas conhece direitos individuais; convive unicamente com o verbo *encher* (mais concretamente *encher-se*)!

Liberdade significa *SERVIR*; *liberdades ...* significa *SERVIR-SE*.

Pelo que está dito, se verifica, que 25 de Abril e *liberdades ...* são o mito da *Liberdade*!

3. Democracia

Não sei o que isso é!

acção virtual

INFAMOUS – PS3

Numa altura em que os super heróis estão em grande nas consolas, como por exemplo X-Men origins, surge um jogo com um argumento bastante original que se chama Infamous. Em Infamous vamos vestir a pele de vigilante, num jogo com bastante acção que se joga na terceira pessoa e com uma vertente de plataformas.

Em Infamous, nós somos Cole o protagonista deste empolgante jogo, que tem a capacidade de manipular electricidade mas já lá vamos. Antes de Cole adquirir esta capacidade de manipular electricidade, cole vivia o dia-a-dia com a namorada Trish e Jake seu amigo. Cole que era um estafeta em Empire City, a metrópole que serve de cenário do jogo. Certo dia Cole encarregue de entregar uma encomenda, um pacote que este não sabia o que era, este provoca inocentemente uma explosão devastadora, que acaba por fazer milhares de mortos, e o que causa um grande caos em Empire City.

A cidade fica sob quarentena, os tumultos entre a população começam, o crime organizado toma conta de Empire City, e é aí que Cole começa a



perceber o que fazer com as suas novas habilidades. Infamous é uma das grandes apostas da editora Sony, um exclusivo PS3, com excelente argumento, porque as decisões que tomamos ao longo do jogo vai mudar o desenrolar da história, o que torna maior a longvidade do jogo.

Com uma excelente qualidade gráfica e sonora e também com uma boa jogabilidade, é fácil executar os golpes e as habilidades de Cole, como subir a edifícios. Este é certamente uma das grandes apostas da editora Sony, para os amantes de jogos do género, um jogo a ter na colecção.



Luís Rafael Carlota

Analista de jogos de consola e pc

