

WWW.REVISTABANG.COM

BANG!

A SUA REVISTA DE FANTASIA, FC E HORROR

BANG! Nº 21 / NOVEMBRO DE 2016

REVISTA
GRÁTIS

PUBLICAÇÃO BIANUAL DA SAÍDA DE EMERGÊNCIA

UM EXCLUSIVO



www.fnac.pt

JARDINS DA LUA, O MUNDO BÉLICO DO IMPÉRIO MALAZANO CHEGA A PORTUGAL

TERRARIUM, O REGRESSO DO CLÁSSICO
PORTUGUÊS DE FICÇÃO CIENTÍFICA

CONSEGUIRÁ HARRY AUGUST SALVAR
O MUNDO SE VIAJAR NO TEMPO?

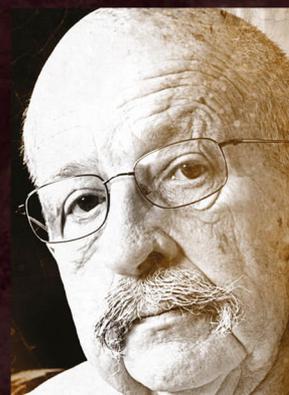
E AINDA:
ENTREVISTAS
BD
CONTOS
ENSAIOS



DUNA:
OS MISTÉRIOS
DO PLANETA
ARRAKIS
POR ROGÉRIO
CASANOVA



MÚSICA E
NOSTALGIA
EM "STRANGER
THINGS"
POR RICARDO
S. AMORIM



À DESCOBERTA
DO GRANDE
MESTRE GENE
WOLFE NO
ANO DO
SEU 85º
ANIVERSÁRIO

ESPECIAL

REVISTA ESTANTE

UTOPIAS

DISSÍDAS

PIAS

Descobre uma seleção de livros sobre sociedades perfeitas ou aterradoras na fnac e em fnac.pt

The logo for fnac, consisting of the lowercase letters 'fnac' in a white, sans-serif font, set against a yellow rectangular background.

TUDO SOBRE LIVROS TAMBÉM EM FNAC.PT

Na literatura fantástica, o tema do Apocalipse exerce um fascínio inegável para muitos autores. Das fantasias tradicionais aos livros de ficção científica mais complexos, o fim do mundo é um tema recorrente, que ecoa em parte os próprios mitos narrados nos grandes livros e epopeias sagrados, desde a Bíblia e Corão ao Mahabharatta ou o Torah.

Robert Jordan escreveu uma série de 14 volumes em torno de Tarmon Gai'don, o evento apocalíptico que confronta as forças do bem contra o Shaitan, tal como profetizado desde o primeiro volume. George R. R. Martin também não fugiu ao tema, sendo que o mote da casa Stark é todo ele um prenúncio apocalíptico, o Inverno está a chegar.

O tempo evolui de forma linear até chegar a um fim. Mas não precisamos de ler as ansiedades e temores sobre o Apocalipse espelhados na ficção, quando, no mundo de hoje, o messianismo e milenarismo estão de mãos dadas e marcam tanto a atualidade. Desde o início da guerra do Iraque e a guerra civil da Síria, o braço de ferro entre as várias correntes ideológicas do Islão, pondo xiitas contra sunitas, mais uma vez se apoderou da religião do Profeta Maomé. Grupos como o Daesh vivem da interpretação fundamentalista do Corão. Síria não é só um palco para as forças das potências mundiais testarem

o seu poder, é também o local em que os combatentes jihadistas acreditam que Jesus Cristo irá regressar à Terra para lançar a batalha apocalíptica contra o Anti-Cristo. Os exércitos serão então liderados por um escolhido, o Mahdi, que irá selar a vitória das forças do Islão.

Não muito diferente das incontáveis sagas de fantasia que já lemos. O que surpreende é ver essas crenças a se tornarem parte da intriga da política internacional e a afetarem as nossas vidas de formas insuspeitas, como refugiados em massa a escaparem de Iraque, Síria e territórios sob jugo do Daesh, condenados a uma vida sem pátria.

E depois temos Aleppo. Aquela que foi outrora a maior cidade síria tornou-se o território simbólico dos choques ideológicos que ameaçam decarrillar a nossa civilização. O Inferno habita na cidade, e só uma réstia de Humanidade sobrevive nela. As potências mundiais estão dispostas a tudo em Aleppo, incluindo aniquilação. Para uma criança que sobrevive a tais atrocidades, que futuro podemos dar-lhe que não seja manchado por hipocrisia?

Na maioria das vezes, insurreições messiânicas partem da iniciativa de líderes oportunistas que se aproveitam das crenças religiosas para pegar fogo ao rastilho da dissidência. A essa luz, conseguimos compreender fenómenos como o Daesh que basearam muita da sua influência e apelo em propaganda radical apocalíptica.

Mas desenganem-se se julgam que é um fenómeno que se limita ao Médio Oriente. O próprio percurso de Donald Trump na campanha para as Presidenciais americanas de 2016 apanhou o Ocidente de surpresa, mas, vistas bem as coisas, o que distingue o novo presidente norte-americano de um auto-proclamado messias que incita os seus seguidores a desafiar a autoridade? Conseguiu incendiar multidões que se reveem no seu discurso radical e xenófobo.

O veneno do messianismo que grassa no Oriente começa a contagiar o Ocidente e ameaça destruir todas as conquistas progressistas alcançadas. Arriscamo-nos a que o nosso futuro seja manchado por leituras fanáticas religiosas que descredibilizam a palavra dos livros sagrados. E se é verdade que nesses livros anunciam que virá um verdadeiro profeta para confrontar os falsos profetas, agarremos nós no nosso presente, sem esperar que a salvação surja dos céus. Pois se há coisa que os livros de literatura fantástica nos ensinaram é que cabe sempre a heróis improváveis salvar o mundo das Trevas.

BANG!



Safaa Dib é coordenadora editorial na Saída de Emergência desde 2008.

ilustrador convidado

Estrela Lourenço



1. Miss S para a revista online *Heróica Zine*

2. Detective para o Character Design Challenge

3. Centauro para o Character Design Challenge

4. Eleven da série de televisão *Stranger Things*

5. Excerto da Banda Desenhada *Night Sky* (revista *H-Alt*)

6. Ilustração *Noite em Barcelona*

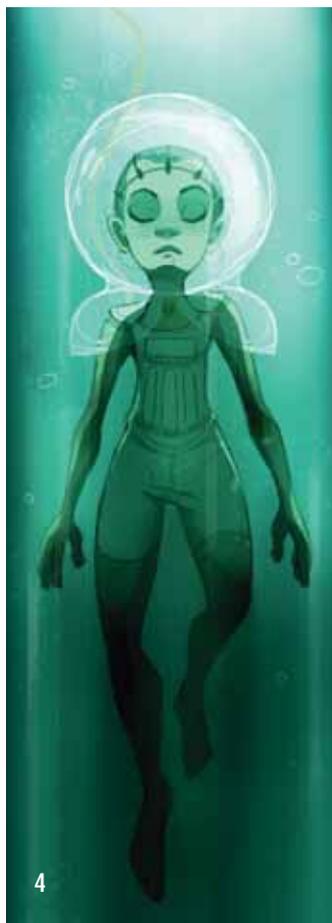
Estrela Lourenço nasceu em 1986 e começou a desenhar Banda-Desenhada e posters para o seu grupo de dança aos sete anos. Poucos anos antes desenhava múltiplas casinhas em folhas de papel, blocos de desenho e mesas de restaurante. Depois de dois anos no Ensino Secundário frequentando o curso de Ciências, tomou conhecimento do curso profissional de Desenho Animado na Escola Técnica de Imagem e Comunicação de Lisboa para onde se dirigiu e frequentou durante três anos. Depois de terminado o curso de Arte e Multimédia na Faculdade de Belas Artes de Lisboa e alguns trabalhos em regime freelance (*Ilha das Cores*, *Animanostra* (RTP), *Saari*, *Sardinha em Lata*) estava montado o Portfólio de Animação para enviar para estúdios europeus. De entre dezenas de emails um estúdio respondeu positivamente, situado na Irlanda, um país que, por coincidência, já tinha visitado com o programa europeu Leonardo DaVinci, onde desenvolveu animação para uma empresa de webdesign. Portanto, o salto para o estúdio BoulderMedia tornou-se numa corrida de produções entre a animação no *Amazing World of Gumball* (Cartoon Network), *Randy Cunningham 9th Grade Ninja* (Disney XD), filme *Fresh Cut Grass*, a louca série *Wander Over Yander* (com um prémio *Annie 2016* para “Best Animated TV/Broadcast Production For Children’s Audience” pelo episódio *The Breakfast* onde foi Supervisora de Animação), *Danger Mouse* (BBC) e agora com animação e realização de episódios em novas produções para a Hasbro. A paixão pelo mundo da animação e ilustração continua em casa com a realização de novos trabalhos em formato Banda-Desenhada e curtas metragens de animação! **BANG!**



2



3



4



5



6

13

31

40

55

27

34

45

78

Não Ficção

- 02** Ilustrador convidado
Estrela Lourenço
- 09** O Futuro que Falhou
Jorge Palinhos
- 11** Metais Pesados: Expedição
Fernando Ribeiro
- 13** O Som de Dunwich: Stranger Things - Da Música e da Nostalgia
Ricardo S. Amorim
- 16** Sistema de Transporte Interplanetário
Joana Neto-Lima
- 18** Aleister Crowley
Júlio Mendes Rodrigo
- 23** Terror Atrás das Grades
António Monteiro
- 27** Nos Trinta Anos de Dylan Dog
João Lameiras
- 31** Duna: O Maior Best-Seller da História da Ficção Científica
Rogério Casanova
- 34** Mathilda
Mara D'Eleán e Ana Aurélio

- 38** À Descoberta do Grande Mestre Gene Wolfe
Nuno Rosalino
- 45** As Primeiras Quinze Vidas de Harry August
Inês Botelho
- 50** Atrás do Ecrã: Os RPG na Televisão e no Cinema
Pedro Lisboa
- 55** O Mundo Bélico do Império Malazano
Safaa Dib
- 63** Terrarium: Entrevista a João Barreiros e Luís Filipe Silva
Safaa Dib
- 76** A Guerra dos Tronos: 20 Anos
Safaa Dib
- 85** E Se...?: Twitter
Randall Munroe

Ficção

- 40** Westwind
Gene Wolfe
- 66** Terrarium: Pré-Publicação
João Barreiros e Luís Filipe Silva
- 78** Androgenotopia
Miguel Montenegro



SAÍDA DE EMERGÊNCIA
livros para fugir da rotina



PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE A COLEÇÃO BANG! OU A EDITORA SAÍDA DE EMERGÊNCIA VISITE-NOS EM: SDE.PT

Revista Bang! 21 / novembro de 2016 Propriedade: Edições Saída de Emergência. Todos os direitos (e mais alguns) reservados. Director e escravo das galés: Luís Corte Real Editora (procurada pela Interpol): Safaa Dib Direcção de arte e catering: Ana Nascimento, Luís Corte Real, Luís Marcela, Maria do Mar Rodrigues Colaboradores explorados nesta edição: Ana Aurélio, António Monteiro, Fernando Ribeiro, Joana Neto Lima, João Lameiras, Jorge Palinhos, Júlio Mendes Rodrigo, Mara D'Eleán, Nuno Rosalino, Pedro Lisboa, Ricardo S. Amorim. Autores e outros convidados sem voto na matéria: Estrela Lourenço, Gene Wolfe, Inês Botelho, João Barreiros, Luís Filipe Silva, Miguel Montenegro, Randall Munroe, Rogério Casanova. Redacção e solário: Taguspark - Rua Prof. Dr. Aníbal Cavaco Silva, Edifício Qualidade - Bloco B3, Piso 0, Porta B 2740-296 Porto Salvo, Portugal Impressão (gralhas incluídas): DPS — Digital Printing Services Tiragem de revirar os olhinhos: 8500 Copyright: Textos e imagens propriedade da editora e/ou dos respectivos autores, etc e tal. Os artigos presentes nesta edição têm ou não as regras do novo Acordo Ortográfico consoante vontade dos seus autores, pelo que não se encontra uniformizada a sua aplicação.

Nota: os preços das lojas Fnac anunciados nesta revista consideram-se correctos salvo erro, gralha tipográfica ou intervenção alienígena.

coleção Bang!

só literatura fantástica

[Resumo das novidades Por Luís Corte Real / editor]



Em agosto deste ano celebrámos os 20 anos da publicação da primeira edição de *Game of Thrones* de George R. R. Martin. A revista Bang! já teve a oportunidade de aprofundar o processo que levou à publicação da saga em Portugal e os passos iniciais que ajudaram esta editora a tornar-se uma referência no género da literatura fantástica. Foi, acima de tudo, um ato de paixão e um tiro no escuro, mas provou ser uma boa decisão.

A coleção Bang! não vive só de George R. R. Martin e vai entrar em força em 2017, com estreias mas também regressos muito aguardados. E é também graças às inúmeras adaptações televisivas e cinematográficas em curso que tem sido possível à Bang! manter a sua vitalidade, sendo já 4 as obras da coleção que irão ser adaptadas para o cinema ou TV — *O Terror* de Dan Simmons, *Aniquilação* de Jeff Vandermeer, *Carbono Alterado* de Richard

Morgan, *Nimona* de Noelle Stevenson (por publicar), sem contar com a já muito aguardada sétima temporada de *A Guerra dos Tronos*.

E por falar em TV, terminamos com a notícia em primeiríssima mão de que a Saída de Emergência irá publicar os primeiros 5 volumes da série *Nine Princes of Amber* de Roger Zelazny, que tem fortes possibilidades de ser adaptada pelo criador de *Walking Dead*, Robert Kirkman, para o canal AMC. Só excelentes notícias!

À Boleia pela Galáxia de Douglas Adams

Um dos maiores clássicos da ficção científica moderna volta a estar disponível numa nova edição no mês de janeiro. O volume que inaugura a série de Douglas Adams narra as aventuras do jovem Arthur Dent que é salvo pelo seu amigo Ford Prefect, um alienígena disfarçado de actor desempregado e que se encontra a trabalhar numa nova edição do



Guia Para Quem Anda à Boleia Pela Galáxia. Juntos, viajam pelo espaço na companhia do presidente da galáxia (ex-hippie, com duas cabeças e três braços), Marvin (robô paranóico com depressão aguda), e Veet Voojagig (antigo estudante obcecado com todas as canetas que comprou ao longo dos anos). Onde estão essas canetas? Porque nascemos? Porque morremos? Porque passamos tanto tempo entre as duas coisas a usar relógios digitais? Se quer obter estas respostas, estique o polegar e apanhe uma boleia pela galáxia.

Autoridade de Jeff Vandermeer

Em Janeiro chega também às livrarias o segundo volume da trilogia da Área X de Jeff Vandermeer, *Autoridade*.

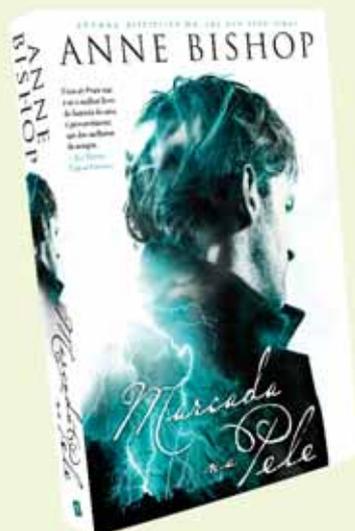
Após 30 anos, os únicos traços humanos detetados na Área X — uma estranha zona contaminada cercada



de uma fronteira invisível e sem traços de civilização — são os que foram deixados por expedições sucessivas sob autoridade de uma agência secreta de nome Extensão Sul. Após a tumultuosa 11.ª expedição narrada em *Aniquilação*, a agência tem um novo diretor nomeado, John Rodrigues, também conhecido por Control. A braços com uma equipa desesperada e frustrada por uma série de incidentes, Control começa a desvendar aos poucos os segredos da Área X, mas a cada descoberta é forçado a confrontar verdades sobre ele próprio e a agência que jurou servir.

Marcada na Pele de Anne Bishop

O 4º volume da série Os Outros de Anne Bishop chega às livrarias em fevereiro.



Desde que os Outros se aliaram às *Cassandra Sangué*, os frágeis mas poderosos profeta humanos que estavam a ser explorados pela sua própria espécie, que tudo mudou. Alguns como Simon Wolfgard, metamorfo e líder, e a profetisa Meg Corbyn, encaram a nova parceria como benéfica.

Mas nem todos estão convencidos. Um grupo de humanos radicais procura usurpar território através de uma série de ataques violentos contra os Outros. Mal sabem eles que existem forças mais perigosas e antigas que vampiros e metamorfos e que estão dispostos a fazer o que for necessário para proteger a sua terra...

Assassin's Creed, o filme e livro

Graças à estreia iminente do filme (janeiro de 2017) com produção e interpretação de Michael Fassbender, o próximo volume da saga será lançado em Abril e constitui uma novelização do próprio filme. Para já, a história mantém-se no segredo dos deuses (já temos





acesso ao guião, mas não podemos revelar!) e sabemos apenas que se centra no protagonista de nome Callum Lynch. Quando Callum explora as memórias do seu antepassado Aguilar e ganha as habilidades de um Mestre assassino, descobre que é um descendente da sociedade secreta de Assassinos.

Poder e Vingança, 1.º volume do Império das Tormentas

Estreia absoluta no mês de março de um novo autor na coleção Bang!, Jon Skovron, que apresenta como



primeiro volume do Império das Tormentas o seu livro *Poder e Vingança*.

Num império fraturado, dois jovens de culturas diferentes encontram um objetivo em comum. Uma rapariga sem nome é a única sobrevivente quando a sua aldeia é massacrada por servos místicos do imperador. Após receber o nome da sua aldeia devastada, Esperança Negra é treinada pelo mestre Vinchen como uma guerreira e instrumento de vingança. Um rapaz torna-se um órfão na cidade e é adoptado por uma das criminosas mais afamadas do submundo. Recebe o nome de Ruivo e é treinado como ladrão. Os mundos de Esperança e Ruivo acabam por se cruzar, formando uma aliança inevitável...

Forças do Mercado de Richard Morgan (nova edição)

Em fevereiro é lançada uma nova edição de um dos maiores clássicos distópicos de ficção científica, *Forças do Mercado*. Richard Morgan convida-nos a mergulhar num futuro tão horrendo quão certo de estar já ao virar da esquina. Com o povo definitivamente afastado dos centros de decisão e as grandes corporações a controlar o mundo, a globalização é brutal e não há separação entre as salas de reunião e o sangue nas ruas.

Chris Faulkner é um executivo em ascensão no negócio dos Investimentos em Conflitos, onde as decisões são tomadas com duelos até à morte. A ação dá-se nas autoestradas (vazias pois a população não tem dinheiro para gasolina), e os executivos, ao volante de carros artilhados, tentam atirar os rivais para fora da estrada.

Prestígio de Christopher Priest (nova edição)

Também em fevereiro, uma nova edição de uma das obras mais aclamadas da coleção Bang!,



O Prestígio de Christopher Priest. Londres, 1878. Dois jovens mágicos cruzam caminhos enquanto actuam em luxuosas salas de espectáculo vitorianas. E cedo nasce um feudo cruel que irá assombrar as suas vidas, levadas ao extremo pelo mistério de uma espantosa ilusão que ambos fazem em palco.

A rivalidade instiga-os a atingir o pico das respectivas carreiras, mas com consequências terríveis. Na busca de um truque que conduza à ruína do rival, escolhem o caminho da ciência mais negra.

O sangue será derramado, mas não será suficiente. No fim, o legado dos mágicos irá passar para as futuras gerações e serão os descendentes a ter de desvendar a teia de loucura que envolve estranhos actos de magia...

BANG!



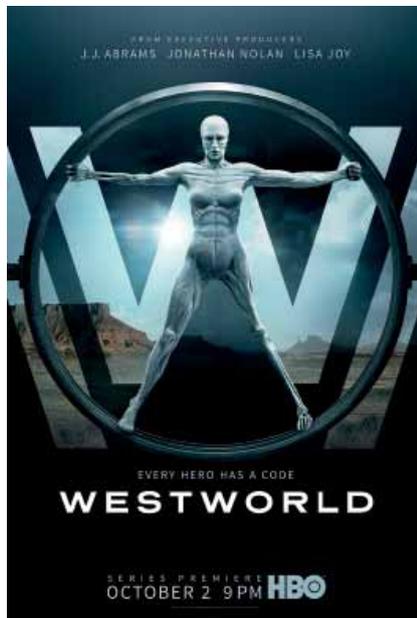
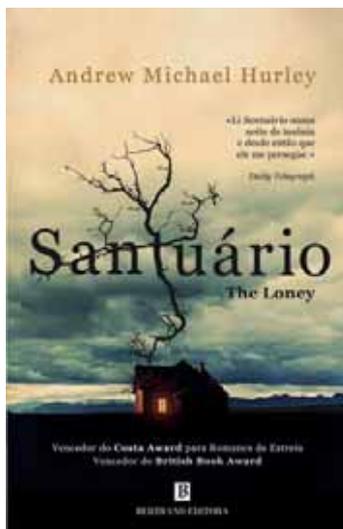
Bang! recomenda...

O Santuário

Andrew Michael Hurley

(Bertrand)

Lançado este ano pela editora Bertrand, Andrew Michael Hurley revela-se com uma das vozes literárias no género do horror mais interessantes a surgir em anos recentes com a publicação de *O Santuário*. Imersos num ambiente conservador religioso, dois irmãos, sendo um deles mudo, são levados numa viagem pelos pais a um local isolado na costa que se julga capaz de curar todos os males. A devoção religiosa da mãe torna-a implacável na sua crença de que o seu filho mais novo pode ser curado, mas está cega para o estranho mal que povoa o local e que os irmãos irão enfrentar da forma mais agreste possível. Num estilo apuradíssimo, bastante atmosférico, e evocativo da melhor tradição literária do género de horror, Andrew Michael Hurley revela os segredos do Santuário numa tensão crescente até ao desfecho.



Westworld

(HBO)

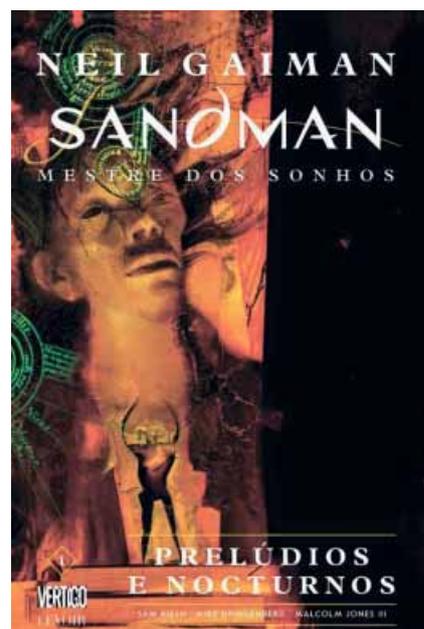
Inspirado no argumento de Michael Crichton desenvolvido para o filme de ficção científica de 1973 com Yul Brynner, a HBO e Jonathan Nolan regressam ao mundo de *Westworld* adaptado ao público do séc. XXI. Num parque temático povoado por inteligência artificial que recria o mundo do velho faroeste, os humanos são convidados a entrar no parque e a interagir, dando rédea livre às suas ambições e caprichos. Mas elementos subversivos plantados pelos criadores da IA começam a ganhar forma e não tarda muito até que os anfitriões andróides ganhem consciência da farsa em que vivem. A ficção científica ganha em *Westworld* uma produção de luxo da HBO com um elenco formidável composto por Evan Rachel Wood, Anthony Hopkins, Jeffrey Wright e Thandi Newton.

Sandman: Prelúdios e Nocturnos

Neil Gaiman

(Levoir)

A editora Levoir, em colaboração com o jornal Público, está a lançar em Portugal a série completa de um dos maiores clássicos de BD norte-americana, *Sandman* de Neil Gaiman, que iniciou a sua publicação em 1989. Morfeu é o rei dos sonhos e, após estar aprisionado por mais de 70 anos, vinga-se dos seus captores e prepara-se para recuperar poder a todo o custo e reconstruir o seu reino que caiu em ruína durante a sua ausência. Explorando um mundo mágico e perturbante povoado de seres imortais e excêntricos, Morfeu terá de embarcar numa busca pelos objectos que o simbolizam, cujo rasto, ao fim dessas décadas, será difícil de seguir, e que o levarão a encontrar *Lúcifer*, o *Senhor dos Infernos*, *John Constantine* e a *própria loucura*. Incorporando elementos de mitologia clássica e contemporânea, fantasia negra e horror, *Sandman* tornou-se uma das obras mais aclamadas do autor e abriu o caminho para a sua carreira como romancista.



o futuro que falhou

por Jorge Palinhos

É seguro que H.G. Wells terá sido o primeiro a escrever sobre a bomba atômica, ou que Roger Zelazny terá pensado num carro que se conduzisse a si próprio, muito antes de a Google o ter posto na estrada. Sabemos também que James Hogan terá imaginado um computador portátil ainda no tempo em que o computador mais pequeno ocupava sensivelmente o mesmo espaço que um guarda-fatos de uma família numerosa.

Sendo também cientista, Isaac Asimov sabia da utilidade que teria uma máquina de calcular eletrónica antes de elas se terem tornado ferramenta banal de qualquer estudante de matemática, e Frederick Pohl, pagante de contas como a maioria de nós, deu um curioso salto criativo ao imaginar um telefone portátil que também funcionasse como cartão de crédito, numa altura em que os telefones eram tudo menos portáteis. E se William Gibson imaginou a internet enquanto alucinação coletiva e campo de batalha eletrónica, Philip K. Dick imaginou os pássaros-robôs de ataque a que hoje chamamos drones, e Murray Leinster escreveu sobre algo que rondava a impressora 3D muito antes de hoje elas serem uma curiosidade e uma ferramenta de empresas e instituições.

Todavia, por muito que gostássemos, hoje ainda não temos os carros voadores imaginados pela Ficção Científica do século XIX, nem a triagem inteligente do lixo que parecia tão óbvia a Harry Harrison, e os robôs de Isaac Asimov, ainda que existam, são muito diferentes das entidades robóticas que habitam as nossas casas. E quão útil não seria o raio detetor de objetos perdidos de L.F. Stone a todos nós que temos dificuldades em encontrar a carteira quando temos de sair de casa para um encontro importante, se se desse o feliz acaso de ele existir realmente no nosso mundo.

Estas e muitas outras das tecnologias que só se encontram nas páginas dos romances e contos da Ficção Científica não existem no mundo de hoje porque a tecnologia não evoluiu o suficiente, ou porque não há infraestruturas ou sequer interesse generalizado suficiente para que se proceda à sua produção em



massa. É o caso dos robots, que, embora viáveis e existentes em alguns laboratórios, não têm ainda um custo e uma utilidade suficientes para que possam ser produzidos em quantidades que permitam a sua compra pela maioria – mesmo que a maioria dos ocidentais possa comprar numerosos eletrodomésticos – como torradeiras, máquinas de lavar e outras – que incorporam tecnologias e mecanismos robóticos. Mas convenhamos que uma revolta de chaleiras elétricas parece muito menos apocalíptica do que pareceria uma hipotética revolta de cyborgs.

No entanto há muitas outras tecnologias que parece estranho não terem sido desenvolvidas, apesar da sua evidente utilidade, e a exploração espacial, que era tão urgente e incontornável nos anos 70, assemelha-se a exibições de marketing de duas superpotências, que hoje foi reduzida a mera curiosidade noticiosa.

O que aconteceu?

Segundo o antropólogo David Graeber, o ritmo de avanços tecnológicos tem vindo a decair desde os anos 70. Entre o século XVII e 1970, o número de patentes de novas invenções costumava duplicar todos os 15 anos, mas desde essa altura que tal número está em queda constante.

Houve, é certo, o embaratecimento e massificação de algumas tecnologias – como a comunicação sem fios que, por muito impressionante que pareça, não serve para muito mais do que reduzir o número de cabos em nossa casa onde podemos tropeçar, e a internet é apenas a versão massificada de misto de sistema de troca de mensagens com catálogo de vendas incorporado, estando muito longe da realidade paralela do ciberespaço que William Gibson imaginou.

Se Graeber tiver razão, encontramos-nos num ponto curioso da história: a primeira fase de desaceleração tecnológica, após os 300 anos de maior progresso científico da história da humanidade.

Para o antropólogo norte-americano este abrandamento deve-se à crescente centralização de conhecimento e tecnologia, que implica que são cada vez menos os indivíduos capazes de conceber autonomamente os seus saberes e técnicas, estando os avanços cada vez mais nas mãos de megacorporações capazes de as controlarem e repararem à distância (através das comunicações sem fios e a internet) se for preciso.

Ou seja, a inovação já não está num inventor solitário que cria a seu bel-prazer no seu laboratório doméstico, mas está nos grandes *open spaces* das multinacionais, geridos por managers, fiscalizados por estratégias de marketing e dirigidos por CEOs. Estas multinacionais que são suficientemente espertas para darem tempo livre aos seus funcionários para testarem ideias próprias, desde que depois essas ideias possam ser comercializadas pela própria empresa. Tal leva a que as ideias prioritárias não sejam as que teriam maior impacto na vida da humanidade, mas aquelas que são potencialmente mais lucrativas. E daí ter havido tantos avanços tecnológicos no domínio da publicidade e da análise dos gostos e interesses dos consumidores, como é o caso do Facebook ou do Google, que simplificam a vida do indivíduo comum em troca deste fornecer a sua informação pessoal que o possa tornar mais rentável enquanto consumidor. Deste modo a vida individual ganha mais oferta comercial, mas torna-se também mais controlada e menos desafiante, seja através de carros que se guiam a si

próprios ou de casas que acendem as luzes quando alguém se aproxima.

E, creio, essa mudança na evolução tecnológica já estava inscrita na própria Ficção Científica. Este género literário que sempre assentou na ideia de que os humanos são seres infinitamente flexíveis, que podem ser transformados pelos objetos e aparelhos que os rodeiam, a partir dos anos 70 começou a acreditar cada vez menos no potencial dos equipamentos para nos melhorarem, e começou a inquietar-se antes com os limites do humano – desde o significado de ser humano, como fazia Philip K. Dick, até à forma como o humano pode ser moldado e dominado por forças sociais e económicas que o ultrapassam, como China Miéville e muitos outros.

Por outras palavras, a própria FC antecipou o limite da inovação tecnológica e descobriu que a inovação está dentro das nossas cabeças e dos pensamentos que somos capazes de pensar ou que somos levados a pensar: as estruturas mentais e sociais que nos regem e que precisamos, ou não precisamos, de raios detetores de objetos perdidos, de carros voadores ou de robots sexuais.

Deste modo, o futuro que parecia tão presente nos anos 60 – ao ponto de se poder acreditar que ele já existiria nos anos 2000, como tantos livros e filmes imaginaram – foi-se afastando de nós. Pode ser que um dia venha a existir, mas não o sabemos. Só sabemos que esse futuro – de naves, robots, alienígenas – ainda persiste no tempo presente nas páginas da Ficção Científica que, por mais científica que tenha sido, não deixou até agora de ser ficção. **BANG!**



Jorge Palinhos nasceu em 1977, em Leiria. Tem escrito, dado aulas no ensino superior e escrito artigos, contos e peças de teatro premiados ou publicados em revistas e coletâneas nacionais e estrangeiras. Escreveu ainda guiões para filmes e séries de internet.

metais pesados

Expedição

por Fernando Ribeiro

Quando praticamente toda a Terra foi mapeada, explorada, descoberta, numa luta desigual a favor do espírito científico, da curiosidade humana; contra os elementos, a ignorância, a política e a religião (que mesmo assim se apresentou em todos os lugares próximos ou remotos), resta-nos direccionar o nosso esforço e o nosso ímpeto para outras paragens. Marte, Lua, o Sistema Solar que nos é possível, os mares, o interior da Terra. Em todas estas tentativas de conquista encontro um elo comum. Um escritor que imaginou muita coisa que se tornou real (mesmo sem a elegância da sua narrativa), paisagens que se descobriram graças ao instinto da sua pena. Um legado que cobre céu, terra, mares, espíritos.

Farto das novas conspirações sobre o Vaticano, cansado de dragões já quase hollywoodescos e de sagas que só terminarão quando o *budget* se esgotar, viro-me para Júlio Verne. Para os livros “secundários” (já que os outros comecei desde miúdo a devorar), editados por pequenas editoras, de amigos, de escolas, de institutos, que compro, com alguma dificuldade e procura, nos sites de livros usados e raros da Internet por bons preços. Não são capas duras, nem lombadas douradas, são uma porcaria zita de papel, com capas brilhantes e não mate (a fazer lembrar as edições das editoras de Faculdade). Mas lá dentro: as expedições.

São estes os livros que leio e que faço coincidir com o período em que exploro também, com a minha expedição musical e espiritual com os Moonspell.

Enquanto me aventurava pelos Balcãs, Grécia, Israel, levava comigo Sven Hedin e as suas explorações no deserto, no Tibete proibido, na Ásia profunda de gelos e desertos escaldantes. Uma vez nas treze datas que fizemos na Rússia, Sibéria incluída, recuperei o clássico *Miguel Strogoff*, o Correio do Czar de Verne e encantei-me com o seu percurso parecido ao meu, Nizhny Novogorod até Irkutsk. Hoje já em casa sigo os ingleses até ao Pólo Norte, por mar, revelando e justificando passagens impossíveis.

Verdade que nunca matei um urso com uma navalha, nem sorteámos qual de nós ia ser comido nem chupei gelo sujo directamente de uma fonte. Mas também não vi o céu estrelado dos desertos antes de o Sol queimar, não dormi numa tenda em cima de um barco deslizando por águas suaves, desenhando e documentando o que via e talvez nunca irei ao Pólo Norte. Não me sinto um explorador, mas gosto de ler sobre eles e de aprender engenhos, rotinas, truques, exemplos que à minha maneira me têm servido para aguentar uma vida passada na estrada. São exemplos diferentes separados no tempo, indirectos, e possuídos de um espírito que quase morreu à mercê da velocidade das redes sociais e de outro tipo de experiência indirecta que pouco nos enriquece a não ser se gostarmos de ver pessoas a dar erros ortográficos quando reclamam o seu pedaço de atenção. Antes beber o sangue de um camelo!

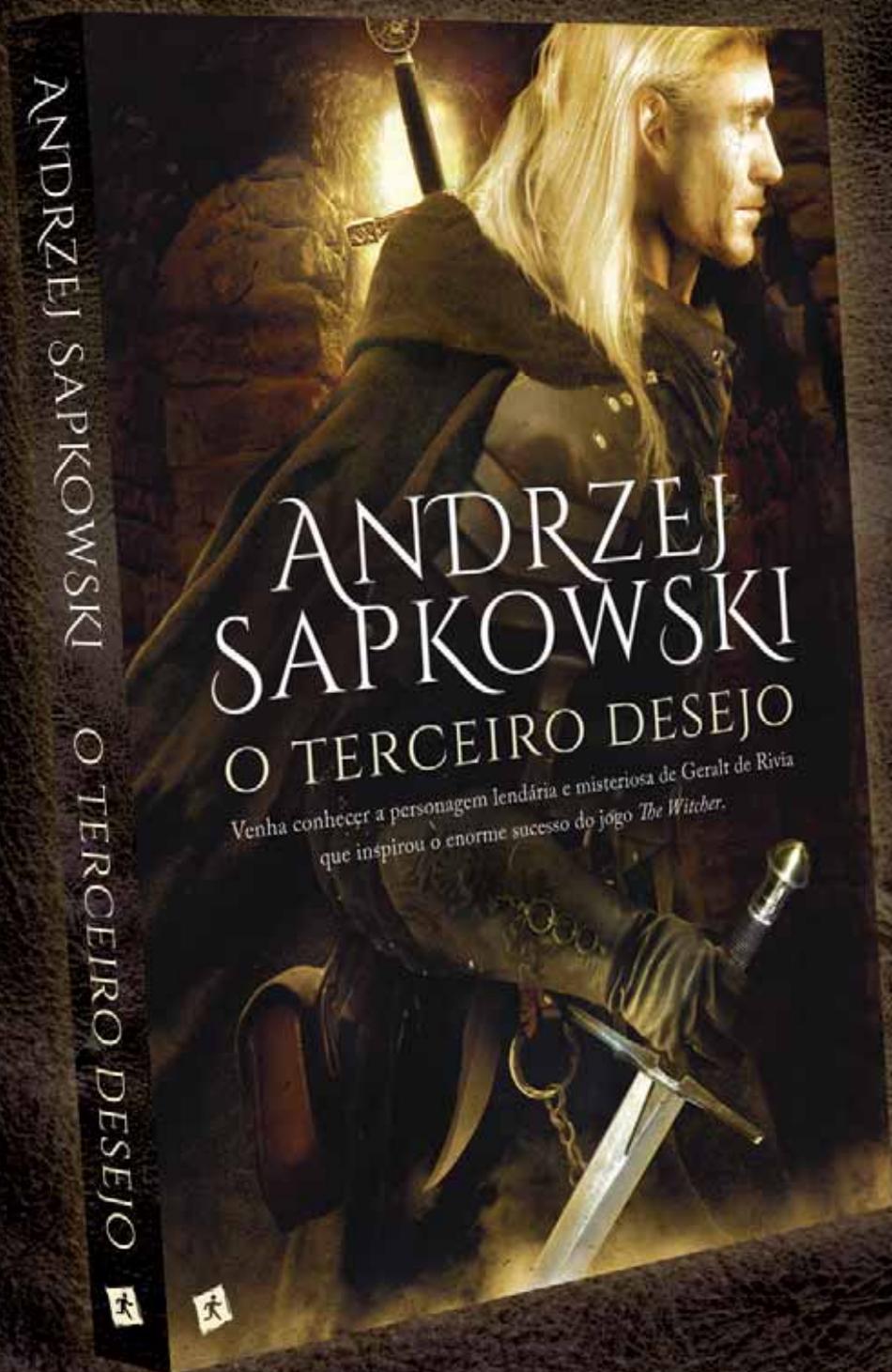
Esta é a boa ficção. A que nos faz viajar e sentir vivos ao ler tudo

o quanto se descobriu com *glamour*, morte e esperança a rodos. Lá em cima, no autocarro da *tour*, um torneio de Need for Speed ocorre. É brutal, quase real, viciante. Sinto-me um *alien* quando entro de livro debaixo do braço a desejar boas-noites. Troco o Lamborghini veloz pelo *sprint* de três dias dos camelos selvagens quando farejam homens. Troco o comando pelo marcador de livros que avança aos poucos. Por fim deito-me e deixo o meu transporte engolir os quilómetros de História, Tempos, e vidas que a seu tempo descobrirei num bom livro, num bom autor, como que numa magnífica prequela da vida que ainda tenho para viver. Sem saltar de pára-quadras, sem me levantar de madrugada para correr sem destino, sem as luzes fluorescentes do ginásio, apenas com o preto e branco das letras que adentram a aventura e explicam o verdadeiro sentido do que é estar vivo. **BANG!**



Fernando Ribeiro é vocalista e letrista da banda Moonspell, com a qual já lançou vários discos, e em 2009 participou no projecto Amália. Tem três livros de poesia publicados e, no universo lovecraftiano, traduziu para português a biografia em banda desenhada intitulada “Lovecraft”, assinou as introduções das antologias “Os Melhores contos de H. P. Lovecraft” e participou nas antologias “As Sombras Sobre Lisboa” e “Contos de Terror do Homem-Peixe”. Em 2011, publicou ficção na colecção *Mitos Urbanos* da editora Gailivro.

Venha conhecer a personagem lendária e misteriosa de Geralt de Rívia que inspirou o enorme sucesso do jogo *The Witcher*



Tal como China Miéville e Neil Gaiman, Sapkowski pega em velhos clichés e dá-lhes nova vida, oferecendo-nos uma perspetiva refrescante no género da fantasia.

FOUNDATION



O som de dunwich

Stranger Things Da música e da nostalgia

por Ricardo S. Amorim

Uma das grandes sensações televisivas do último defeso, «Stranger Things» constitui uma homenagem ao cine-

ma de horror e ficção-científica dos anos 80, mas o seu sentido de reverência e compromisso pelos cânones do género é de tal ordem que chega a confundir-se com as obras originais. A série da Netflix, realizada pelos irmãos Duffer, é propensa ao *binge watching* e leva-nos a identificar referências em diversos momentos. Embora não seja um argumento marcado pela imprevisibilidade e originalidade, e não obstante todas as óbvias citações a alguns clássicos de época, estas não são feitas por preguiçosa cópia mas sim por tributo a um imaginário muito caro aos nascidos nas décadas de 70 e 80, para quem alguns filmes tiveram um papel formador. Tudo nesta série remete para essa época: o vestuário, os penteados, as personagens estereotipadas, idiosincrasias estéticas, a arquitectura, a tecnologia, a linguagem dos diálogos e as referências directas a vários filmes. A distância de 30 anos permite aos Duffer

melhor moldarem a sua produção, enaltecendo a homenagem estética e evitando as armadilhas da mera réplica, e se na narrativa e ambiente geral estão ao nível dos melhores clássicos do género, nas escolhas musicais estão muito à frente.

ma de horror e ficção-científica dos anos 80, mas o seu sentido de reverência e compromisso pelos cânones do género é de tal ordem que chega a confundir-se com as obras originais. A série da Netflix, realizada pelos irmãos Duffer, é propensa ao *binge watching* e leva-nos a identificar referências em diversos momentos. Embora não seja um argumento marcado pela imprevisibilidade e originalidade, e não obstante todas as óbvias citações a alguns clássicos de época, estas não são feitas por preguiçosa cópia mas sim por tributo a um imaginário muito caro aos nascidos nas décadas de 70 e 80, para quem alguns filmes tiveram um papel formador. Tudo nesta série remete para essa época: o vestuário, os penteados, as personagens estereotipadas, idiosincrasias estéticas, a arquitectura, a tecnologia, a linguagem dos diálogos e as referências directas a vários filmes. A distância de 30 anos permite aos Duffer

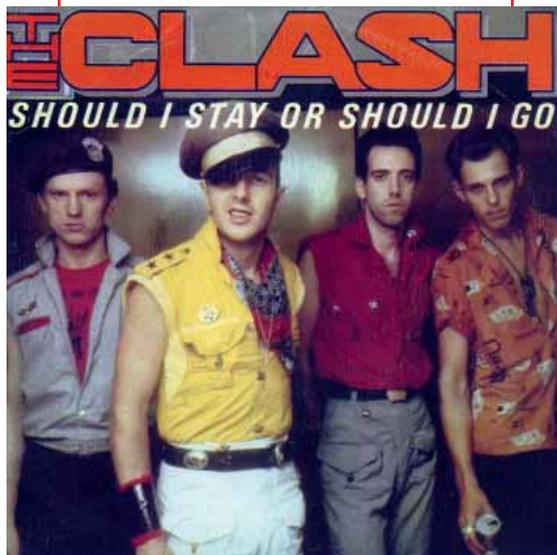


Antes de irmos à música, que é sempre o nosso foco n'O Som de Dunwich, e para quem ainda não viu «Stranger Things», é sobre um grupo de quatro rapazes em que um deles, Will Byers, desaparece misteriosamente, levando a uma mãe desesperada (brilantemente interpretada por Winona Ryder) a tudo fazer para encontrar o filho, contando apenas com a ajuda do xerife local. Porém, os outros três encontram uma rapariga, a Eleven, que tem poderes telecinéticos e foi sujeita a experiências secretas do governo, e que sabe onde está Will. «ET», de Steven Spielberg é uma assumida influência e tem momentos em que tal é bastante óbvio: a cena em que a Eleven experimenta roupas, a sua obsessão por *snacks* ou a cena da bicicleta a voar, mas também há diversas referências ao imaginário de

Stephen King, como «Carrie» (poderes telecinéticos), «Firestarter» (a miúda sujeita a experiências secretas), «Stand By Me» (o grupo de crianças que se vêm obrigadas a crescer devido a um acontecimento traumático) ou também «IT», que conhecerá nova versão em 2017 e que os irmãos Duffer tentaram realizar. Poderíamos continuar, citando «Alien», a comunicação pelas luzes que remete para «Encontros Imediatos do Terceiro Grau» ou até «Pesadelo Em Elm Street», com monstros a sair das paredes e crianças a deixar-lhe armadilhas, mas concentremo-nos também em John Carpenter, não só pelo mesmo tipo de referências – «The Fog» ou «The Thing» são filmes cuja atmosfera está muito presente em «Stranger Things» (deste último, até se vê um poster na parede e o professor está a ver o filme numa cena) – mas essencialmente pela música. John Carpenter sempre foi um mestre da banda-sonora de sintetizador e a gerir o poder que a mesma pode dar a cada cena ou filme, e foi ele próprio o compositor da música dos seus filmes, sendo ainda hoje inesquecível o tema de «Halloween».

Féris a esse legado, Matt e Ross Duffer desafiaram os Survive, banda electrónica composta por Michael Stein e Kyle Dixon, para compor a banda-sonora da série, tarefa que desempenham de forma exemplar, originando trilhas sonoras que criam a atmosfera indicada. Em entrevista ao site Indiewire, Stein revela: “*discutimos que queríamos ter um tom e sentimento clássico na música da série mas que fosse reservado o suficiente para não ser azeite dos 80's, e dando-lhe uma qualidade refrescante para que soasse moderno também. Ter uma familiaridade com a forma como os sintetizadores clássicos funcionam mas com uma abordagem geral moderna e que pensa mais à frente.*” Mas aquilo que mais retemos de «Stranger Things» são as escolhas musicais tomadas, especialmente nas *mixtapes* do Jonathan Byers, o irmão mais velho de Will, um adolescente inadapado que encontra o seu escape na fotografia e na música, não se contentando com o que passaria na rádio no Indiana em 1983, mas procurando alimento para a alma na cena post-punk. «Should I Stay Or Should I Go», dos The Clash, desempenha um papel recorrente e que irá carregar em todos os botões de quem foi

jovem nos anos 80, bem como «Hazy Shade of Winter» das Bangles, «Elegia» dos New Order, «Atmosphere» dos incontornáveis Joy Division ou os re-



gressos ao passado ao som de «White Rabbit» e «She Has Funny Cars» dos Jefferson Airplane.

Embora se possa discutir a eficácia da utilização de canções, e não apenas o tipo de bandas-sonoras mais clássicas, como de Goblin ou Tangerine Dream para vários filmes no género, isso foi uma marca dos anos 80 e que perdeu o seu total controlo nessa e na década seguinte. As canções alusivas ao filme também foram uma cena dos anos 80, que tanto passam pelo embaço de «Dream Warriors», com os Dokken a entrarem num dos mais lucrativos *franchises* do horror, «Pesadelo Em Elm Street» (é ir ao YouTube para sentir a vergonha alheia), mas também por «Hellraiser», no terceiro capítulo da adaptação da obra de Clive Barker por intermédio dos Motörhead, com o saudoso Lemmy Kilmister a jogar uma cartada com o Pinhead, interpretado por Doug Bradley. Na realidade, foi uma canção composta por Lemmy com Ozzy Osbourne e Zakk Wylde, que saiu originalmente no disco «No More Tears», do Ozzy, e depois também em «March Or Die» dos Motörhead.

Por um lado, os sets dos filmes pas-

saram a albergar também bandas como também passaram a editar-se bandas-sonoras completamente formadas por canções do género, e com resultados raramente positivos. Os AC/DC também entraram nessa indústria, precisamente após o seu mais bem-sucedido disco, «Back In Black», a que se seguiu uma década de desinspiração da qual pouco recuperaram e que fica bem evidente na xaropada «Who Made Who», um misto de compilação com banda-sonora de «Maximum Overdrive», a estreia de Stephen King como realizador. Bem melhor foi a adaptação de Mary Lambert de uma das obras mais aterrorizantes de King, «Pet Sematary», na qual nada tem a dizer da participação dos Ramones. «Sheena Is A Punk Rocker» tanto fica bem num casamento como num funeral e a canção com o mesmo título escrita de propósito para o filme, com o inesquecível refrão “*I don't wanna be buried in a pet sematary*”, pode não ter a energia dos primórdios dos Ramones mas valeu-lhes a posição mais alta de sempre nos tops.

Seguindo uma tendência que teve o seu auge com «You Could Be Mine», dos Guns N' Roses, que se tornou o *theme song* de «Exterminador Implacável 2» e primeiro vislumbre dos dois volumes de «Use Your Illusion» que se preparavam para lançar, nos anos 90 começaram a proliferar as bandas-sonoras mal-amanhadas procurando associar



um filme a um género musical. No meio disso, é justo referir «The Crow» como um exemplo positivo de diversidade estilística e de formato, tanto com

originais como com versões (Nine Inch Nails fazem uma excelente de «Dead Souls», dos Joy Division), ou até «Demon Knight», com Machine Head, Ministry, Biohazard, Sepultura ou Melvins.

Em suma, foram mais os tiros ao lado que os certos e por isso é que «Stranger Things» nos diz tanto. Homageia uma época do cinema de género, captando na perfeição todas as suas idiossincrasias, mas evitando os excessos que banalizaram muitos filmes, que foram directos para o VHS, e a música tem, nesse aspecto, uma importância fulcral. A série, que já tem confirmada uma segunda temporada, é bem-sucedida nos dois aspectos da banda-sonora. Por um lado, temos a vertente do ambiente narrativo, na tradição Carpenter, criado pelos sintetizadores dos Survive, conferindo a atmosfera certa e não a deixando resvalar para a cópia descarada ou para o exagero que caracterizou tantos filmes da época de Reagan, mantendo um sentido de actualidade, como por outro lado há o recurso à utilização da canção. Estas, que não surgem por imposição de um estúdio ou editora, mas para criar emoções reais, transmitidas pelos personagens que vibram da mesma forma que nós quando ouvíamos os The Clash e fazíamos *mixtapes* para escutar noites dentro e, na manhã seguinte, no *walkman* a caminho da escola. Aqui n'O Som de Dunwich procuramos ligações entre a música e o fantástico, que podem não ser as mais óbvias como foram nas edições anteriores, com a inspiração dos Iron Maiden no fantástico e a influência de H.P. Lovecraft no metal, mas não há como negar que a música marca «Stranger Things» de forma indelével e – *spoiler alert!* – o hino da indecisão cantado por Mick Jones, «Should I Stay Or Should I Go», serve de chave à trama, como tantas vezes também terá servido nas nossas próprias vidas. **BANG!**



De ascendência minhota, Ricardo S. Amorim nasceu em 1980 em Lisboa, cidade onde reside. Cedo revelou um horror doentio a falar sobre si próprio, condição que se agravou desde que coagido a escrever estas linhas. Tem presença assídua na revista LOUD! desde 2012 e um gato chamado Scum.

GOSTOU DESTA ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:
WWW.REVISTABANG.COM



sistema de transporte interplanetário

por Joana Neto-Lima



“If you want to make an apple pie from scratch, you must first create the Universe” – CARL SAGAN, COSMOS 1980

Em 2001, Elon Musk (o criador da Paypal) concebeu a Mars Oasis, uma pequena estufa com sementes que, depois de enviadas para Marte, iriam germinar em condições controladas. Dessa forma se poderia observar e compreender o comportamento de um biosistema em Marte, após a arriscada viagem espacial. Após analisar as opções disponíveis, e o preço exorbitante que tanto americanos como russos pediam por lançamento, rapidamente percebeu que a NASA (aliás ninguém no planeta) não tinha qualquer plano, ambi-

ção, nem capacidade económica de enviar nada vivo (muito menos humanos) a Marte.

No ano seguinte, nasce a SpaceX com o propósito de revolucionar a exploração espacial. Até este momento tem cumprido o prometido e superado expectativas. Devido a uma nova forma de encarar a exploração espacial, ousando correr riscos e desafiar barreiras, conseguiu rejuvenescer a indústria aeroespacial, sendo sem dúvida uma das principais culpadas da nova Corrida Espacial a que podemos hoje assistir. Em apenas 14 anos, esta empresa é já detentora de muitas iniciativas pioneiras: foi a primeira empresa privada a transportar

carga para a Estação Espacial Internacional e a trazer carga de volta para a Terra, foi também a primeira (de sempre) a conseguir aterrar um foguetão espacial orbital tanto em terra como em alto mar, e no próximo mês de Novembro, será também a primeira a reutilizar um foguetão espacial orbital, apenas para nomear as proezas mais emblemáticas.

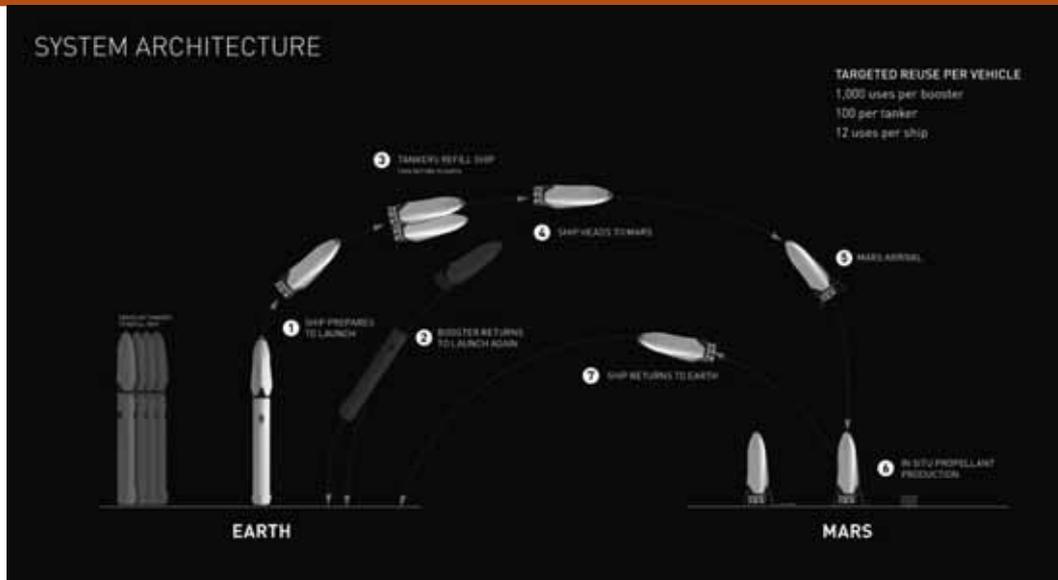
No passado dia 27 de Setembro, durante o 67.º Congresso Internacional de Astronomia (IAC) em Guadalajara (México), Elon Musk (Presidente da SpaceX) revelou pela primeira vez o plano que criou e em que a SpaceX tem estado a trabalhar desde a sua fundação, plano esse que promete tornar a Humanidade numa espécie verdadeiramente multiplanetária, estabelecendo uma colónia permanente e auto-sustentável em Marte.

A proposta de Elon Musk pode parecer apenas um sonho para a maioria, e muitas pessoas que não conhecem o trabalho da SpaceX reagiram mesmo com desconfiança e indiferença perante a apresentação na IAC, mas olhando para a curta história desta empresa e para o impulso que um sonhador como Musk deu à exploração espacial, se há alguém que nos vai proporcionar a capacidade de nos estabelecermos em Marte serão eles.

O Sistema de Transporte Interplanetário (ITS) apresentado por Musk é nada mais nada menos do que a forma de transporte que nos levará a Marte. A chave de todo este sistema foca-se em dois elementos chave: o motor “Raptor”, que no dia anterior à apresentação era testado com sucesso, sendo divulgado um vídeo e fotos nas redes sociais, e a reutilização dos foguetões espaciais. Até este momento, só falta mesmo demonstrar em Novembro próximo a viabilidade da reutilização de um foguetão orbital Falcon 9 que aterrou em alto mar, em Abril passado.

A reutilização dos foguetões irá ajudar a baixar os custos do transporte e permitir que mais pessoas possam ter a possibilidade de fazer a viagem Terra-Marte. Para podermos ter um meio de comparação, se fôssemos a Marte utilizando tecnologia semelhante à das missões Apollo, cada viajante custaria cerca de 10 mil milhões de dólares. Musk propôs baixar esse valor para o custo médio de uma casa nos EUA, cerca de 200.000 dólares. Isto constitui a chave para conseguir criar uma futura colónia com habitantes e recursos suficientes, de modo a se tornar verdadeiramente independente de abastecimentos periódicos da Terra (à semelhança do que acontece actualmente com as Estações Espaciais).

O esquema apresentado no IAC é transporto aqui para que se possa perceber as fases que irão compor cada viagem: primeiro a tripulação é enviada para a Órbita Terrestre Baixa, depois o foguete recuperado levará um tanque de combustível que irá proceder ao abastecimento em órbita da nave (este passo, além de baixar o custo de transporte por pessoa, também baixa substancialmente os riscos para a tripulação). Nas primeiras viagens o número de passageiros



rondará uma centena, podendo chegar ao dobro mais tarde; numa segunda fase, já em pleno trânsito para Marte e dependendo do ano de lançamento, a viagem pode demorar entre 80 dias (em 2035) e 150 dias (em 2027); chegando a Marte, a nave será reabastecida por combustível criado *in situ* e regressará à Terra com tripulação e material, estabelecendo-se assim uma ponte verdadeira interplanetária.

Poucos dias após a apresentação do ITS, outras companhias privadas manifestaram o seu interesse em entrar na corrida a Marte, e no passado dia 11 de Outubro tanto o Presidente dos Estados Unidos, Barack Obama, como o Director da NASA, Charles Bolden, comunicaram que o futuro da agência espacial e do programa “Road to Mars” passará pela colaboração com entidades privadas que irão fazer com que em menos de uma década possamos ver os primeiros resultados de uma Corrida Espacial.

E desta vez o elemento impulsor não será uma Guerra, mas sim o espírito humano e a nossa ânsia de explorar o Universo. **BANG!**



Joana Neto-Lima, apesar de ter nascido quando a Corrida Espacial estava mesmo a terminar, desde sempre sonhou em um dia poder conhecer melhor as estrelas e poder passar umas férias na Lua. Como só existe uma pequena Estação Espacial, contenta-se por ser Cientista Planetária no Departamento de Planetologia e Habitabilidade do Centro de Astrobiologia — CSIC/INTA, o primeiro centro de investigação fora do território americano a fazer parte do NASA Astrobiology Institute. Mais informação: www.astrobiologiaPT.wordpress.com

GOSTOU DESTA ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:
WWW.REVISTABANG.COM





“Of course in my conscious self I am always stupid, but the Magus who uses me knows his job”, escrevia Aleister Crowley no seu livro. Perante esta afirmação somos levados a deduzir que Crowley estaria ciente de que iria permanecer uma figura influente depois da sua morte. Volvidas sete décadas após a mesma constata-se que a escolha do seu “magical motto” (nome místico), *Frater Perdurabo*, conteve um certo grau de presciência, ou então pelo menos uma intuição bastante aguçada à qual se aliava um ego desmesurado.



ALEISTER CROWLEY

POR JÚLIO MENDES RODRIGO

A frase “Don’t blame me, I voted for Aleister Crowley”, consistiu no mote da plataforma ac2012.com, uma iniciativa dedicada à promoção da candidatura de Aleister Crowley para Presidente dos Estados Unidos da América aquando das eleições disputadas em 2012. Crowley, que se autoproclamava como a Grande Besta 666, para além da sua nacionalidade inglesa, faleceu em 1947. Porque teriam então os mentores desta iniciativa pautada por um sentido de humor mordaz escolhido o mestre Thérion como ícone de uma anti-campanha paralela? A resposta encontra-se no axioma “Fazei como de vossa vontade deverá ser o todo da Lei”, uma das premissas centrais do seu *LIBER AL vel LEGIS*, vulgarmente designado como *Livro da Lei*, um poema em três capítulos supostamente ditado por uma entidade não-corpórea denominada Aiwass nos dias 8, 9 e 10 de Abril de 1904, e que é a base da sua religião, Thelema, (termo grego para Vontade que Crowley tomou de empréstimo a François Rabelais).

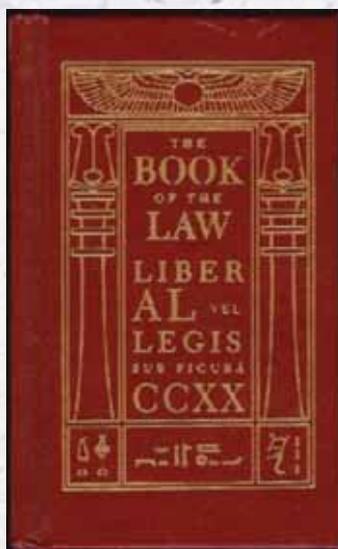
A irreverência e o tom jocoso desta acção, Aleister Crowley 2012, contrasta no entanto com a atitude de enlramento — o voltar-se para si mesmo (a postura típica do indivíduo que se reclama de Thelema), numa recusa de conflitos com o exterior e com os outros. Ou seja, a consciência da impossibilidade numa mudança política do mundo é contraposta pelo desejo de mudar-lhe a percepção magicamente.

Em 1951 o Parlamento Inglês anulou o Witchcraft Act, uma lei promulgada em 1542 (sucessivamente actualizada até 1735) que criminalizava a prática da Magia. Esta decisão despoletou um revivalismo Ocultista, cuja explosão se efectuou nos finais da década seguinte,

atraíndo muitos indivíduos para a Wicca, o movimento religioso neopagão alicerçado nos sistemas de crença pré-cristãos, introduzido por Gerald Gardner no Reino Unido em 1954. Gardner era, pelo menos desde a década de 1940, membro da O.T.O (Ordo Templi Orientis, uma estrutura ocultista fundada no início do século XX, reformulada por Crowley em 1925, e que se tornou uma organização de cariz internacional votada à promoção da Lei de Thelema). Em 1943 Gardner solicitou a Aleister Crowley que lhe redigisse alguns rituais de Feitiçaria, os quais resultaram no *The Book of Shadows*, atribuído a uma feiticeira do século XVI, mas cujo estilo, alguns anacronismos, e parágrafos inteiros retirados do *Livro da Lei* e rituais da Golden Dawn (A Ordem Hermética da Aurora Dourada, sociedade secreta fundada em Inglaterra no ano de 1888, à qual pertenceu o mago até à sua expulsão em 1925) traem o *pastiche* do inglês isabelino e da pena de Crowley.

Apesar de só recentemente o seu pensamento ter saído do circuito dos conventículos ocultistas, a obra do mago britânico afirmou-se na Contracultura da década de 1960, graças à força do seu carisma intelectual e à sua imagem de místico errante, aliados ao seu espírito anárquico e contestatário. Artista *outsider* e poeta de versos por vezes esplêndidos, Crowley seduziu algumas das mentes inquietas dessa época, ainda que a sua fama tenha sido sedimentada através de um fenómeno de moda e não como mestre espiritual, como teria sido de sua vontade.

Nos vinte anos que se seguiram à sua morte, a reputação de Aleister Crowley ficou adormecida, tendo sido revitalizada apenas no final da década de 1960 pelos famosos quatro rapazes de Liverpool, os Beatles. “Those gifted young men, the Beatles,



have added him to their escutcheon”, escreveu John Symonds¹.

Nos inícios de 1967, Paul McCartney brincava com algumas ideias para a capa do *Sgt. Pepper's* até que a arte gráfica tivesse sido finalmente comissionada a Peter Blake. McCartney solicitou aos restantes companheiros que fornecessem a sua lista de heróis pessoais. George Harrison elencou os seus gurus indianos, enquanto o próprio Paul listava, entre outros, nomes como: William S. Burroughs, H.G. Wells, Jung e Karl Marx. Ringo Star, por sua vez, optou pela divisa “Go with the flow”, deixando a responsabilidade das escolhas para os seus companheiros. Lennon nomeou Adolf Hitler (que esteve mesmo para ser incluído até ao próprio dia da sessão fotográfica), o Marquês de Sade, Nietzsche, Dylan Thomas, James Joyce, Oscar Wilde e Crowley — o mago auto-estilizado, proponente seminal do amor livre e da indulgência narcótica. O resultado foi incrível. Lançado na Primavera de 1967, *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* tornou-se o disco mais influente da década. Os trinta milhões de pessoas que a partir de 1967 adquiriram o oitavo álbum dos Beatles,



muito provavelmente nunca tinham ouvido falar anteriormente de Crowley até visionarem o seu rosto transformado em ícone Pop na capa deste disco lendário. Os seus inúmeros fãs sentiram a necessidade de conhecer cada uma das figuras presentes no panteão criado pelos seus ídolos. É fácil imaginar o deleite de muitos admiradores ao descobrirem que aquela figura calva e ameaçadora, desmedido consumidor

de drogas, advogava o mantra “Do what thou wilt shall be the whole of the law”. Uma exortação que assentava que nem uma luva no espírito dos anos sessenta, com uma parte da população determinada a criar uma nova civilização cujos alicerces basilares se encontravam no tom prosaico do lema “faz a tua própria cena”.

A 15 de Junho de 1969, o *Sunday Times Magazine* dedicava um dossiê aos *1000 makers of the 20th century*. A foto de Aleister Crowley figurava à direita da de Lenine, entre muitos outros notáveis. Desde essa época é recorrente a sua presença na memória colectiva do Ocidente, sempre com um magnetismo recrudescido, ao qual é quase impossível escapar: a geração Beat, a dos Hippies, a dos Rockers, e posteriormente a geração Pós-punk, principalmente na sua ramificação Industrial, não lhe ficaram imunes. Dos Beatles a David Bowie, dos Rolling Stones aos Led Zeppelin, dos Doors a Sting, de Marilyn Manson a Ozzy Osbourne, passando pelos Throbbing Gristle até aos Coil, todos eles foram continuamente seduzidos pela sua figura lendária. Significativo é ainda

o facto da cena Pós-punk — principalmente nas vertentes Electrónica e Industrial — desde a década de 1970 até à actualidade, ter elevado Crowley ao estatuto de mentor.

**

Crowley foi um homem fora do comum. Mago e grande sedutor de homens e mulheres, poeta e alpinista de renome, cocainómano e escritor prolífico². Figura maldita no seu próprio país e *persona non grata* na Itália de Mussolini, Crowley, ainda assim, deixou uma marca indelével em artistas e escritores como Somerset Maugham, Auguste Rodin, Man Ray, Jacob Epstein, Fernando Pessoa³, Henry Miller, Ernest Hemingway e Anaïs Nin. Como se pode facilmente constatar, a sua influência no âmbito cultural não é negligenciável, seja por

intermédio do cineasta Keneth Anger, do vulgarizador do LSD Timothy Leary⁴, ou através da área que aqui nos ocupa — a Música.

Em 1969, o realizador Kenneth Anger (um devoto Crowleyano) alugou a Boleskine House, uma antiga propriedade de Crowley situada junto ao Loch Ness. No ano seguinte Jimmy Page, membro dos Led Zeppelin, foi informado por Anger de que a propriedade se encontrava para venda. A sua compra foi imediata, consagrando Page como um dos maiores colecionadores de crowleyana, faceta reflectida na iconografia da sua própria banda. O renascimento de Aleister Crowley estava em curso. Desde Graham Bond (organista e discípulo de Crowley, que se considerava seu filho), em 1970, com «Holy Magick», passando pelos Chakra (um exemplo inspirador do rock de contornos ocultistas, integrado por Kennet Grant, secretário de Crowley e fundador da Typhonian Ordo templi Orientis) em 1976, com o seu 7" *Scarlet Woman*, e culminando em John Zorn, com os álbuns *IAO: Music in Sacred Light*, de 2002, e *Moonchild: Songs Without Words*, de 2006, é possível encontrar uma miríade de grupos e individualidades que reclamam a sua inspiração.

Importa no entanto proceder à distinção dos três tipos de atitudes por parte dos artistas que se reivindicam influenciados pela Grande Besta: para alguns, trata-se apenas de não ignorar um efeito de moda (David Bowie, Sting, entre outros, podem ser alguns dos nomes aqui apontados), para outros, reclamarem-se do mestre Laird of Boleskine consiste apenas numa estratégia de provocação em várias direcções, totalmente desprovida de qualquer carga espiritual (Ozzy Osbourne ou os Ministry, por exemplo), contudo para uma pequena minoria tal atitude encontra-se ligada a um compromisso existencial real (refira-se a título de exemplo a maior parte dos artistas mapeados no livro *England's Hidden Reverse — A Secret History of the Esoteric Underground* de David Keenan [Coil, Current 93 e Nurse With Wound]), ou então White Stains [o

título de um poema pornográfico de Crowley publicado em 1998], projecto musical dos suecos Carl Abrahamsson e Thomas Tibert, cuja actividade se desenvolveu entre 1987 e 1994).

Ao longo de toda a vida Crowley nunca descurou a sua autopromoção. De maneira a disseminar as suas ideias junto de uma maior audiência, em 1910 (ou em 1920 de acordo com outros autores) gravou-se a si próprio a discorrer sobre temáticas variadas. Nesses registos, Crowley recita textos de magia cerimonial do mago isabelino John Dee, mas também lê de forma entusiasta diversos poemas da sua lavra como *The Poet*, *La Gitana*, *One sovereign for the woman*, *At Sea*, *The Fingernails*, *The Titanic*, aos quais adiciona a leitura dos exuberantes *Hymn to the American People*, *Excerpts from the Gnostic Mass*, e *Vive la French Republic*. A sua voz, registada em cilindro fonográfico (de cera), tornou-se um artefacto cultural de indiscutível valor na medida em que transportou o bramido da Grande Besta até ao século XXI, armazenando e propagando simultaneamente o germe da sua perenidade.



Ao longo desta exposição aprouve-me delinear aqui não um estudo, nem mesmo um modesto ensaio, sobre a influência de Crowley junto de alguns criadores fulcrais das últimas décadas (aspecto que na minha perspectiva se encontra relativamente bem estudado por musicólogos e jornalistas musicais, mas cujo enquadramento não mereceu a melhor atenção por parte da História da Cultura e das Mentalidades nem da História das Ideias), mas tão-somente fornecer uma vista de passagem sobre o legado desta figura ímpar da História do século XX, e que apesar de já ter morrido há setenta anos ainda se revela uma figura inspiradora, quer na Cultura Popular (por via da Música), mas também a nível social, enquanto avatar libertário, como se pode comprovar pela campanha Aleister Crowley 2012. **BANG!**

PARTA À DESCOBERTA DE DUAS OBRAS PROVOCANTES NO IMAGINÁRIO PORTUGUÊS.



Uma viagem por um mundo imaginário, mas bem real, de miragens míticas e fantásticas que vão desde cidades misteriosas até livros e velhos manuscritos que nunca existiram mas são mais reais do que se fossem autênticos.

Luis Filipe Silva tece um dos mais arrebatadores romances de toda a literatura portuguesa do género. O leitor é conduzido numa viagem alucinante ao nível do melhor que se faz no resto do mundo.

— RICARDO LOUREIRO, TECNOFANTASIA.COM



NOTAS

¹ Paradoxalmente o biógrafo mais hostil à figura da Grande Besta, na medida que foi o seu executor literário. Em conjunto com Kenneth Grant — a dada altura secretário pessoal de Crowley —, Symonds, foi também o responsável pela edição e republicação da sua autobiografia, assim como de várias outras obras do mago inglês nas duas décadas seguintes ao seu desaparecimento. Sem o trabalho sistemático de ambos, Symonds e Grant, dificilmente os Beatles e outros músicos da sua geração teriam tido acesso às suas obras, com a provável impossibilidade de o adicionarem aos seus “brasões de armas”.

² Crowley cultivou inclusivamente vários géneros literários, desde os contos de contornos sobrenaturais, à novela fantástica, cujo exemplo mais acabado pode ser encontrado em *Moonchild* — obra subordinada ao tema do Homúnculo. A maior parte das incursões de Crowley no domínio do Fantástico encontram-se compiladas no volume *The Drug & Other Stories*, numa edição da Wordsworth.

³ Como se pode comprovar através da leitura do artigo *September 1930, Lisbon: Aleister Crowley's lost diary of his Portuguese trip*, da autoria do académico italiano Marco Pasi.

⁴ Leary reivindicava publicamente a sua filiação thelemita, por exemplo no seu artigo *The Principle and Practice of Hedonic Psychology*, publicado em *Psychology Today* em Janeiro de 1973.

BIBLIOGRAFIA

BEBERGAL, Peter — *Season of the Witch: How the Occult Saved Rock and Roll*, Penguin, New York: 2014.

BOUCHET, Christian — *Aleister Crowley*, Hugin, Lisboa: 2000.

CROWLEY, Aleister — *O Livro da Lei*, Hugin, Lisboa: 1999.

CROWLEY, Aleister — *O Livro da Lei*, Oficinas TK, Porto: 2015.

CROWLEY, Aleister — *The Drug & Other Stories*, Wordsworth, Ware: 2015.

DELL'AIRA, Alessandro — *O Mocho e o Mago*, Edições Afrontamento, Porto: 1993.

HUTCHINSON, Roger — *Aleister Crowley: The Beast Demystified*, Mainstream Publishing, Edinburgh: 1999.

PASI, Marco (ed.) — *Peintures Inconnues d'Aleister Crowley*, Arché, Milano: 2008.

PASI, Marco — *September 1930, Lisbon: Aleister Crowley's lost diary of his Portuguese trip*, *Pessoa Plural*, 253-282, 2012.

PILKINGTON, Mark — *Sounds Of Blakeness*, *Fortean Times*. 2001.

POUNCEY, Edwin — *An Initiation into Occult Rock*, *The Wire*, 390, 32-37, 1999.

TIBET, David — *Return of the Beast*, Flexipop, 666, sem paginação, 1983.

WILSON, Colin — *The Occult: A History*, Random House, New York: 1971.



JÚLIO MENDES RODRIGO

possui formação nas áreas de História, Museologia e Arte Multimédia. É autor e apresentador d'O Arranca Corações, um programa radiofónico transmitido semanalmente na Rádio NFM. Tem inúmeros textos dispersos por várias publicações. Em 2010 editou o seu primeiro livro de ensaios intitulado *Summa Techno(i)logicae*. Escreve regularmente no blogue *Die Elektrischen Vorspiele*. (<https://dieelektrischenvorspiele.wordpress.com/>)



DISPONÍVEIS EM:

www.sde.pt

GOSTOU DESTE ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:
WWW.REVISTABANG.COM



TERROUR

ATRÁS

POR ANTONIO MONTEIRO DAS

GRADES

Como se pode calcular, cada escritor terá os seus hábitos peculiares quando se trata de conceber as suas obras. Uns, profissionais da escrita, ocuparão a maior parte dos seus dias na pesquisa dos elementos de que necessitam e depois na construção pormenorizada e sucessiva revisão dos seus textos; outros, escrevendo nas horas vagas, estarão habituados a determinadas rotinas com que estruturam os respectivos tempos. Certos costumes poderão mesmo parecer um pouco fora do comum.

Alguns conhecidos escritores, por exemplo, tinham o hábito de escrever em pé! Entre eles contam-se Charles Dickens, Ernest Hemingway, Virginia Woolf, Winston Churchill, etc.; já Agatha Christie era conhecida por, durante um certo período da sua vida, congeminar os seus intrincados argumentos dentro de uma banheira com água tépida e comendo maçãs! Por sua vez, escritores como Mark Twain, George Orwell ou Marcel Proust, entre outros, gostavam de escrever deitados nas suas camas; Vladimir Nabokov escrevia os seus trabalhos nuns pequenos cartões, redigindo as diversas cenas

separadamente e ordenando-as depois como melhor lhe parecia; Alexandre Dumas gostava de utilizar cores diferentes consoante o tipo de texto que estava a escrever (azul para os romances, cor de rosa para artigos ou outras peças não ficcionais, amarelo para a poesia...); conta-se que, para terminar o romance *Notre-Dame de Paris*, no prazo que lhe era imposto, Victor Hugo terá dado instruções para que lhe escondessem as vestimentas, de forma a não ser tentado a sair de casa, escrevendo então embrulhado num cobertor. Os exemplos de tais peculiaridades poderiam multiplicar-se...

No que se refere aos autores de histórias fantasmagóricas, a mesma variedade se poderá, evidentemente, encontrar, começando desde logo por observar que enquanto alguns redigem os seus contos como mero exercício intelectual, outros tem havido ao longo dos tempos que acreditam de facto na existência de almas do outro mundo e demais seres sobrenaturais.

No entanto, se pensarmos nas circunstâncias em que cada autor exerce a sua actividade e dá asas à sua imaginação, na confecção de histórias de terror, talvez não imaginemos imediatamente a possibilidade de a inspiração poder ocorrer a alguns enquanto detidos em cadeias, por diversos motivos. No entanto, podemos referir alguns exemplos interessantes.

o primeiro deles é o escritor belga Jean Ray (pseudónimo literário de Raymond Jean Marie de Kremer, também conhecido como John Flanders). Nascido na cidade belga de Gante, em 1887, foi um prolífico escritor, tendo escrito romances de aventuras para jovens, histórias policiais e uma grande variedade de textos sobre os mais diversos assuntos e até letras de canções, sob uma grande variedade de pseudónimos; no entanto, o seu nome ficou indelevelmente ligado à literatura fantástica, de que é considerado um dos mestres, com obras como *Malpertuis*, *La Cité de l'Indicible Peur*, *Les Contes du Whisky*, *Le Grand Nocturne*,

etc. Ao mesmo autor se deve a série das aventuras de Harry Dickson, em que o fantástico se mistura com o estilo policial.

Contudo, em 1926, Raymond de Kremer foi acusado de um desfalque numa firma para a qual trabalhava, julgado e condenado a seis anos e seis meses de prisão, embora acabasse por ser libertado em 1929. Estando o seu nome manchado por tão infeliz ocorrência, foi justamente durante o período de encarceramento que começou a usar o pseudónimo John Flanders, entre diversos outros, para os escritos que continuava a publicar. É de admitir, em face das datas de publicação original, que contos importantes da bibliografia de Jean Ray, como “La Ruelle Ténébreuse” ou “Le Psautier de Mayence”, possam ter sido compostos ainda atrás de grades.

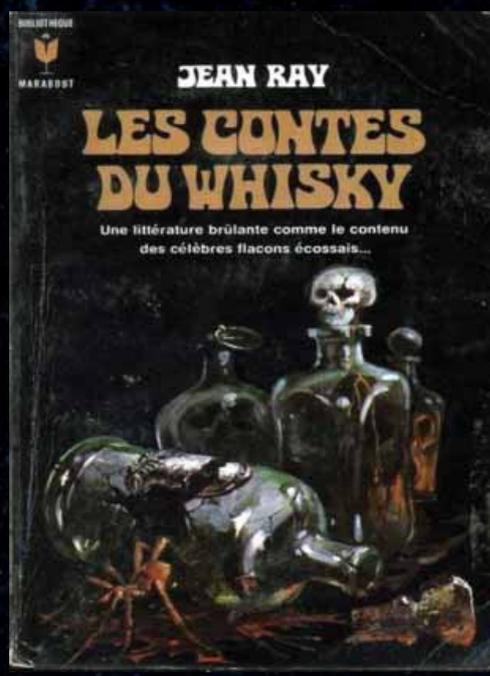
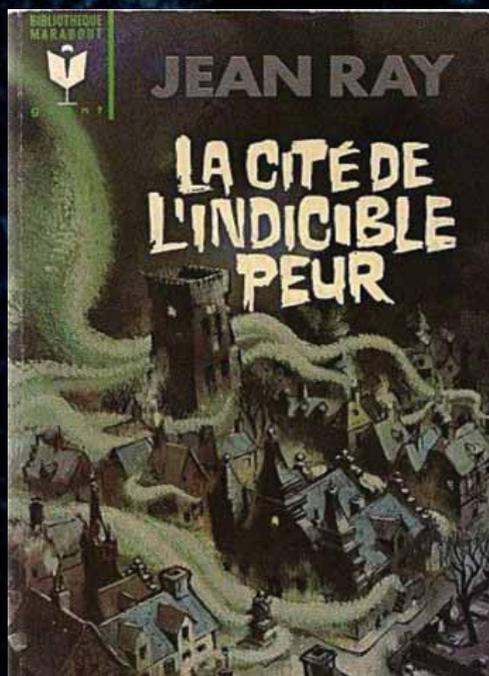
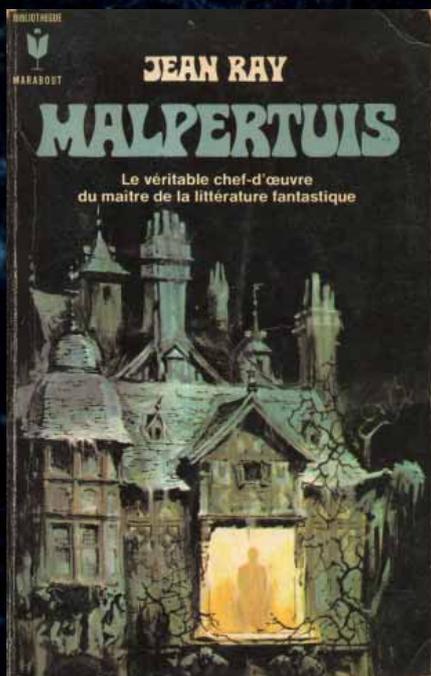
Nunca é demais sublinhar a importância da obra fantástica de Jean Ray, objecto, de resto, de um grande número de estudos e artigos. Foi sem dúvida a mais importante figura na escola belga do fantástico, que inclui outros nomes de relevo, como Thomas Owen, Franz Hellens, Michel de Ghelderode, Jacques Sterneberg, etc. Oscilando frequentemente entre o terror sobrenatural e a ficção científica, passando pelo surrealismo, os contos de Jean Ray constituem um contributo ímpar para a literatura fantástica europeia.

Como segundo exemplo, encontramos Alan Noel Latimer Munby, escritor inglês nascido

em Hampstead no dia de Natal de 1913 e educado no Clifton College e no King's College, em Cambridge. Começou a sua vida profissional como livreiro antiquário, actividade que o ocupou de 1935 a 1947, embora interrompida durante a Segunda Guerra Mundial. Toda a sua vida foi passada entre livros e em bibliotecas, tendo sido nomeado bibliotecário do King's College em 1947. Foi também eleito Presidente da Bibliographical Society de Londres, em 1974, ano em que, porém, acabaria por falecer.

Ao longo da sua carreira publicou mais de uma dúzia de obras de referência, tais como *Phillipps Studies* (cinco volumes, 1951-1960), *The Cult of the Autograph Letter in England* (1962), *The Libraries of English Men of Letters* (1964) e *Connoisseurs and Medieval Miniatures, 1750-1850* (1972).

Apesar dos seus méritos e múltiplos trabalhos, nos nossos dias A. N. L. Munby é principalmente conhecido como autor de uma colecção de histórias sobrenaturais, reunidas no volume *The Alabaster Hand*, inicialmente publicado em 1949. Ora o que nos importa aqui salientar é que as catorze histórias fantasmagóricas ali incluídas foram escritas, de acordo com o próprio autor, “entre 1943 e 1945 num campo-prisão nos arredores da antiga cidade fortificada de Eichstätt na Alta Francónia [estado federal da Bavária, Alemanha]”. Na realidade, três das histórias – “The Four-Poster”, “The White Sack” e “The Topley Place Sale” – foram inicialmente publicadas numa revista



do próprio campo prisional, intitulada *Touchstone*. Quando as histórias foram finalmente reunidas em livro, Munby acrescentou-lhes uma dedicatória a M. R. James, a quem designa como um “ímpar criador de histórias do género”.

Embora um campo prisional seja sem dúvida um ambiente estranho para a concepção de histórias fantasmagóricas, a grande erudição do autor terá compensado a necessidade de alguma pesquisa. Deve dizer-se, de resto, que o Oflag VIIIB Offizierlager beneficiava de uma vida cultural intensa entre os detidos, que incluía música, palestras literárias e outros eventos.

A escrita de Munby era, tal como a de M. R. James, meticulosa, misturando diversos pormenores plausíveis com os enredos sobrenaturais e conferindo assim às histórias o sentimento de autenticidade necessário ao respectivo êxito. A estrutura das catorze histórias é relativamente constante em diversos aspectos. Cada uma tem um narrador anónimo, usualmente um erudito, figura claramente autobiográfica; por exemplo, o conto “The Tudor Chimney” começa com a frase “Sou um incansável colecionador de apontamentos. Uma vida de estudos antiquários conduziu a uma formidável acumulação de material”. Por sua vez, vários desses narradores confessam ter interesse no sobrenatural e no oculto; por exemplo, em “Herodes Redivivus”, o narrador, depois de visitar um certo Charles Auckland e de examinar a sua vasta biblioteca, comenta: “um simples olhar revelou-me que [os livros] eram todos do género que os alfarrabistas classificam genericamente dentro do género ‘Oculto’”; e em “The Alabaster Hand”, Cecil Travers, que chama o narrador a sua casa, justifica o convite dizendo “Espero que não pense que o trouxe aqui em vão, mas sabendo do seu interesse em [...], bom, naquilo que se poderá chamar o sobrenatural...”

A panóplia de criaturas sobrenaturais nas histórias de Munby é variada, transcendendo largamente os fantasmas, em sentido estrito, apesar de o subtítulo do livro anunciar “and other ghost stories”. De resto, também M. R. James não restringia as suas aparições às típicas almas penadas, que estão mesmo em minoria nas suas histórias. Os seres invocados por Munby incluem a reencarnação de Gilles de Retz (“Herodes Redivivus”), guardiões demoníacos (“The Inscription”), a mão de um

morto (“The Alabaster Hand”), um retrato animado (“The Topley Place Sale”), abutres espectrais (“The Lectern”) e o próprio Diabo (“The Devil’s Autograph”), para além de um sortido de fantasmas propriamente ditos nos restantes contos.

Tal como as histórias de M. R. James, as de A. N. L. Munby são tipicamente britânicas, descrevendo um modo de vida próprio das classes mais elevadas, quer do ponto de vista económico, quer do ponto de vista académico, com professores, grandes proprietários ou eclesiásticos a desempenharem papéis principais. Ambos os autores dominam uma prosa elegante e convidativa, se bem que diversos traços de humor frequentemente apontados nos textos do primeiro se encontrem ausentes dos do segundo. Outra diferença interessante é que enquanto James considerava que as aparições sobrenaturais, para serem eficazes, deveriam forçosamente ser maléficas, Munby apresenta numa das suas histórias um fantasma benévolo! Com efeito, a aparição em “An Encounter in the Mist” tenta auxiliar o alpinista perdido, ainda que a sua falta de conhecimento das condições modernas da região quase provoque um desastre.

Se bem que a comparação entre as obras dos dois autores se justifique pela apreciação que Munby tinha pela obra de James, seria injusto limitar os comentários ao seu único livro de histórias fantasmagóricas a esse confronto. Na verdade, as histórias de Munby têm mérito próprio, são muitíssimo bem

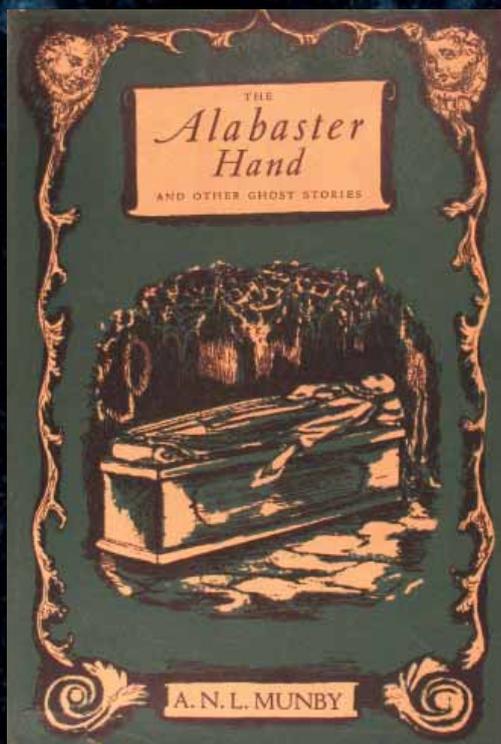
escritas e frequentemente de grande originalidade. É portanto uma obra que se recomenda vivamente aos apreciadores do género. Se bem que a edição original seja difícil de encontrar e dispendiosa, foram publicadas edições mais recentes, a última das quais pela Sundial Press, de Dorset, na Inglaterra.

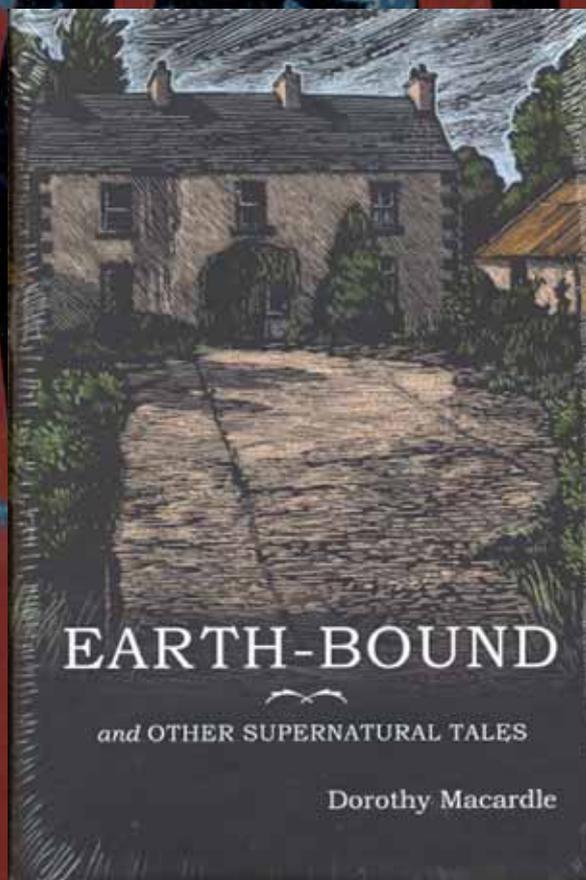
Mas dentro do tema que nos leva a reunir estas variadas obras de tão diferentes autores, cabe ainda uma palavra para a escritora irlandesa Dorothy Macardle (1889-1958). Romancista, dramaturga e historiadora, professora diplomada de Inglês, teve participação política activa. Em 1937, publicou a importante obra histórica *The Irish Republic: A Documented Chronicle of the Anglo-Irish Conflict and the Partitioning of Ireland with a Detailed Account of the Period 1916-1923*. A sua produção literária iniciara-se muito antes, quando era professora no Alexandra College, com a publicação de diversos poemas e artigos, textos escolares e peças de teatro que foram levadas à cena, inclusivamente em Dublin.

Dorothy nasceu em Dundalk, no condado de Louth, situado no nordeste da República da Irlanda. O seu pai, Thomas Callan Macardle, era um empresário bem-sucedido, proprietário da cervejaria Macardle, Moore & Co., em Dundalk. Inicialmente apoiante das posições britânicas, como os demais elementos da sua família, mudou radicalmente as suas posições políticas em 1916, no seguimento do esmagar da insurreição de Dublin, juntando-se ao Sinn Féin.

Quando rebentou a Guerra Civil, em 1922, altura em que Dorothy Macardle gozava já de uma certa reputação como escritora, empenhou-se seriamente no lado republicano anti-tratado anglo-irlandês, envolvendo-se ao mesmo tempo na Women’s Defence League, editando o jornal *Irish Freedom*. No início de Novembro de 1922, Dorothy foi presa na sede do Sinn Féin em Dublin e encerrada na cadeia de Mountjoy, de onde viria depois a ser transferida para a de Kilmainham. Nos seus escritos encontram-se pungentes relatos dos maus tratos infligidos às prisioneiras.

Apesar de vários pedidos efectuados pelos pais junto de pessoas influentes com quem tinham contactos, Dorothy Macardle permaneceu





na prisão até Maio de 1923. Quando foi finalmente libertada, trazia consigo uma coleção de contos sobrenaturais, que tinha escrito para passar mais facilmente o tempo de encarceramento, graças a fornecimentos de papel e canetas feitos por uma das suas ex-alunas.

Não deverá constituir surpresa que as histórias escritas durante o cativeiro tenham todas como pano de fundo o conflito que grassava na Irlanda, incorporando mitos e lendas locais e tratando de aparições fantasmagóricas, sonhos e premonições, clarividência e outras intervenções de um Outro Mundo paralelo ao nosso. Quase todos os contos, que acabariam por ser reunidos num volume sob o título *Earth-Bound*, são dedicadas a outras prisioneiras, identificadas por meras iniciais, salvo duas que são dedicadas a escritoras que influenciaram o estilo e as posições de Dorothy Macardle.

A primeira edição do livro apareceu em 1924, tendo uma nova edição, ampliada com algumas histórias não incluídas na primeira, sido recentemente publicada pela Swan River Press, de Dublin. Há que reconhecer, porém, que os contos que se encontram em *Earth-Bound* têm mais interesse histórico, dadas as circunstâncias em que foram redigidos e todo o envolvimento histórico, social e político que lhes serve de base, do que propriamente valor literário, aspecto em que não atinge particular brilhantismo.

A partir da década de 1930, a produção literária de Macardle foi abundante e variada, incluindo alguns romances de temática sobrenatural. Hoje em dia, é principalmente recordada como autora de *Uneasy Freehold* (1941), romance adaptado ao cinema em 1944, num filme que contou com interpretações de Ray Milland e Ruth Hussey e teve o título *The Uninvited*.

BANG!



Nascido em Lisboa em 1951, casado, com duas filhas e três netos. É professor universitário de Matemática e tem múltiplos interesses, entre os quais a Malacologia, sendo editor da revista electrónica "The Cone Collector" (www.theconecollector.com). Na área da literatura fantástica, especialmente da literatura de terror, para além de pertencer a diversos clubes, é autor de diversos contos publicados em revistas.

GOSTOU DESTA ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:
WWW.REVISTABANG.COM



NOS TRINTA ANOS DE

DYLAN DOG

POR JOÃO LAMEIRAS

PERSONAGEM MAIOR DOS FUMETTI (NOME DADO À BANDA-DESENHADA EM ITÁLIA) DYLAN DOG, O INVESTIGADOR DO OCULTO CRIADO POR TIZIANO SCLAVI PARA A EDITORA BONELLI, FEZ TRINTA ANOS EM OUTUBRO DE 2016. UM BOM PRETEXTO PARA EVOCAR NESTE ESPAÇO UMA PERSONAGEM POUCO CONHECIDA EM PORTUGAL, ONDE APENAS CHEGOU VIA BRASIL, MAS CUJA INFLUÊNCIA ASSUMIDA É BEM VISÍVEL (E ASSUMIDA) NO DOG MENDONÇA, DE FILIPE MELO E JUAN CAVIA.



Publicado pela primeira vez em Itália em Outubro de 1986, na história *L'Alba dei Morti Viventi*, uma história de zombies onde o terror se misturava com o humor, Dylan Dog cedo se tornou uma personagem de culto, capaz de conquistar tanto as leitoras, com a sua aura romântica, como os apreciadores dos filmes de terror, que não ficavam indiferentes ao lado *gore* da série. E a época de ouro do cinema de terror italiano, representado por nomes como Dario Argento, Mário e Lamberto Bava e Michele Soavi, é uma das grandes referências de Scavi, que leva mesmo o seu herói ao cinema para ver *Dawn of the Dead*, de George Romero, um filme de zombies cujo título Scavi vai pedir emprestado para a primeira aventura de Dylan Dog. Do mesmo modo, o inspector da Scotland Yard, a quem Dylan Dog ajuda nas suas investigações, chama-se Bloch, como o escritor de *Psycho* e o apartamento e escritório do herói fica em Londres, no nº 7 da Craven Road, uma morada no bairro londrino de Paddington que, apesar de remeter para o cineasta Wes Craven, existe mesmo e onde está instalado um café que, a partir de 2013, mudou de nome para *Café Dylan Dog*.

Nesta primeira aventura de Dylan Dog, já estão presentes todos os elementos que contribuíram para o sucesso da série, desde o humor (irónico no caso de Dylan e delirante no do seu criado Groucho que, mais do que inspirado no actor, é o próprio Groucho Marx, ou melhor, um doente mental que acha que é Groucho Marx); o erotismo (há sempre uma bela cliente por quem Dylan se apaixona); uma angústia existencial e uma sensação de claustrofobia que o humor não consegue apagar; e o uso desenfreado das mais variadas citações e homenagens, do ci-

nema à BD e à literatura, que Scavi faz questão de assumir e integrar de forma harmoniosa nas suas histórias, fazendo sua a máxima de Totó, o grande actor e comediante italiano que dizia: “todos são capazes de criar, copiar bem é que é mais difícil”.

Quanto à origem do estranho nome do herói, o próprio Scavi explica como surgiu: “Dylan vem do poeta Dylan Thomas. Quanto a Dog, o nome vem do título de um romance de Mickey Spillane que vi na montra de uma livraria. Mas Dylan Dog sempre foi o nome provisório que dei às minhas personagens (a prova é que escrevi uma história curta desenhada por Lorenzo Mattotti nos anos 70, com esse mesmo título). É o caso típico do nome de trabalho, em que pensamos “por enquanto, vamos chamar-lhe assim, até encontrarmos um nome melhor”. A diferença entre Dylan Dog e as minhas personagens precedentes é que desta vez o nome manteve-se.” E, curiosamente, Mattotti, que desenhou esse primeiro Dylan Dog em 1977, num Western que nunca chegou a ser publicado, só voltaria a desenhar o detective do oculto em 2015, na capa da edição especial do *Dylan Dog* nº 350, distribuído na edição desse ano do Festival de Lucca.

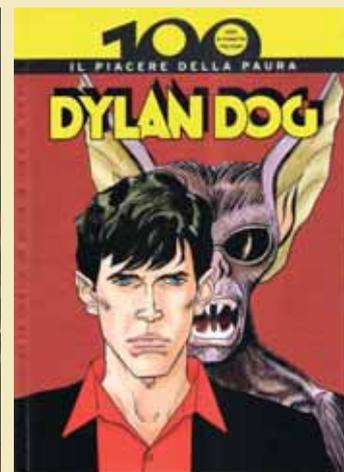
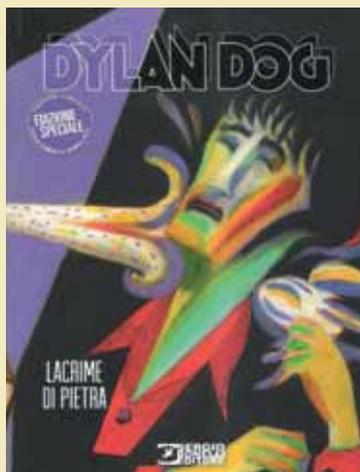
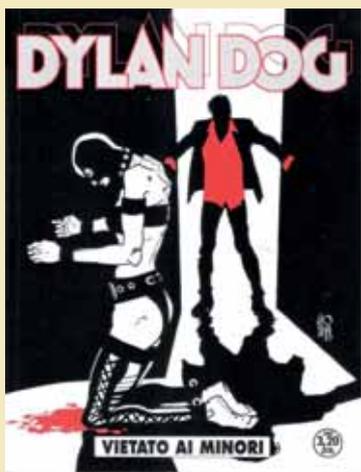
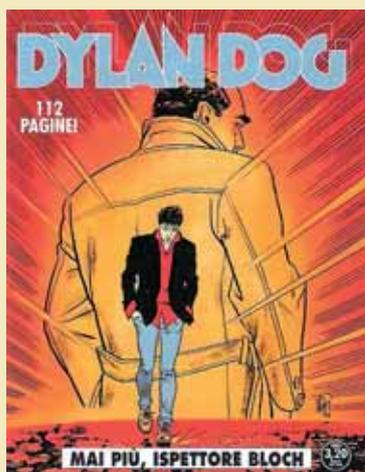
Se Dylan Dog é um herói fascinante, Tiziano Scavi, o seu criador não o é menos. Personagem torturada, afectada por várias depressões e bloqueios criativos que o levaram mesmo a tentar o suicídio, Scavi é uma figura envolta numa aura de mistério. Mistério para o qual muito contribuiu o facto de quase não aparecer em público, raramente dar entrevistas e muito menos se deixar fotografar. Numa dessas raras entrevistas, ficou célebre a resposta que deu quando lhe perguntaram se se identificava com Dylan Dog: “Nem com Dylan, nem

com Groucho” disse. “Eu sou os monstros.”

Tendo ganho um prémio literário aos dezanove anos, o reconhecimento precoce do seu talento não lhe serviu de muito em termos de carreira pois, como refere “o público recebeu os seus livros com uma indiferença entusiástica”, o que o obrigou a trabalhar como jornalista, revisor e argumentista de BD para poder sobreviver, enquanto os seus romances aguardavam por um editor disposto a publicá-los.

É precisamente enquanto argumentista de BD que Scavi vai iniciar uma colaboração com a editora Bonelli cujos *fumetti* são um verdadeiro fenómeno editorial e sociológico. Assim, além de criar *Gli Aristocratici*, com Alfredo Castelli (o criador de *Martin Mystere*, outra das mais interessantes séries da Bonelli) Scavi vai assinar argumentos para outras séries da editora, antes de criar finalmente *Dylan Dog* abrindo assim as portas do sucesso com o carismático detective do paranormal, cujas virtudes são gabadas até por Umberto Eco, que não tem pejo em colocar *Dylan Dog* a par da Bíblia e dos poemas de Homero, no topo das suas leituras favoritas.

Curiosamente, antes de criar *Dylan Dog*, Scavi tinha proposto a Bonelli recuperar os personagens de um dos seus primeiros romances, *Dellamorte Dellamore* e transformá-los em heróis de uma série de BD, sendo Francesco Dellamorte uma espécie de estudo preparatório para Dylan Dog, com quem compartilha o aspecto físico e a forma de vestir. Essa ideia acabou por não se concretizar no papel, mas aconteceu de forma indirecta no cinema, graças ao filme de Michele Soavi a partir do citado romance. Depois de ter servido de modelo para Dylan Dog, o actor inglês Rupert Everett acabou por ser o prota-





gonista de *Dellamorte Dellamore*, o filme que consegue transpor com sucesso o universo único de Tiziano Sclavi para o grande ecrã e que o próprio Sclavi considera mesmo “muito melhor do que o livro”.

Confirmando as ligações de Dylan Dog e do seu criador com o cinema, o herói emprestou o nome ao *Dylan Dog Horror Fest*, um festival de cinema de terror, que teve quatro edições, entre 1987 e 1993, onde os desenhadores de *Dylan Dog* partilhavam o protagonismo com grandes nomes do cinema de terror, como Dario Argento, Clive Barker, Lamberto Bava, Herschell Gordon Lewis, Sergio Stivaletti, Robert Englund (o actor que faz de Freddy Krueger na série *Nightmare in Elm Street*) e Jeffrey Combs.

Essa ligação entre Dylan Dog e o cinema acabaria por dar origem, em 2007, a um filme realizado por Kevin Munroe, que já tinha dirigido o 4.º e último filme das Tartarugas Ninja. Um filme que passou despercebido do público, apesar de contar com Brandon Routh no principal papel e Sam Huntington no do seu assistente Marcus. Um elenco muito habituado aos filmes inspirados na BD, pois Routh participou no divertidíssimo *Scott Pilgrim Vs the World*, foi o Super-Homem em *Superman Returns* de Bryan Singer, para além de participar actualmente nas séries televisivas *Arrow* e *Legends of Tomorrow*, como Ray Palmer, o Átomo da DC. Apesar da reconhecida experiência do elenco na transposição de BDs para o cinema, esta adaptação não prima pela fidelidade à BD original, bem pelo contrário, pois a acção foi transposta de Londres para New Orleans e, por questões de direitos, o ajudante de Dylan Dog na BD, inspirado no actor Groucho

Marx, teve que ser substituído por Marcus, o personagem de Huntington no filme, responsável pelos momentos mais divertidos, quando é transformado num zombie e tem que aprender a adaptar-se à sua nova condição de morto-vivo.

Mas o humor da personagem de Marcus e de alguns bons diálogos não salvam um filme com um argumento cheio de buracos, uma direcção pouco criativa, efeitos especiais bastante fracos e que não consegue preservar a originalidade de *Dylan Dog*, que distinguia a série de outras abordagens ao género do terror, ficando bem longe dos filmes de fã escritos, dirigidos e realizados por Roberto D'Antona com meios infinitamente inferiores.

A pesar do resultado estar muito longe de ser brilhante, iniciativas como o filme ajudaram à popularidade da série, que do estatuto inicial de série de culto com vendas não especialmente entusiasmantes, rapidamente evoluiu para um verdadeiro fenómeno de massas, aspecto a que não será estranho a grande qualidade dos seus principais desenhadores, como Angelo Stano, Bruno Brindisi e Corrado Roi. O sucesso de *Dylan Dog* foi tal, que chegou mesmo a ultrapassar *Tex* como o título mais vendido da casa Bonelli, ao mesmo tempo que a personagem, para além de ver as suas aventuras reeditadas nos mais variados formatos, era adaptada a outros meios de comunicação, desde os jogos de computador ao teatro radiofónico. Nesse campo, o mérito vai para o realizador Armando Traverso que, depois do sucesso das versões radiofónicas de outros clássicos dos *fumetti* como *Tex*, *Lupo Alberto* e *Diabolik*, decidiu adaptar

algumas das mais famosas aventuras de Dylan Dog à rádio, numa série de 25 programas, emitidos em 2002 pela cadeia *Radio Due*.

Apesar do sucesso da série, que conseguiu conciliar a crítica com o grande público, aliando o sucesso comercial ao prestígio cultural, traduzido numa série de artigos nos mais prestigiados jornais e revistas italianas e não só, e em várias Teses de Mestrado e Doutoramento, Sclavi acabaria por se afastar gradualmente da escrita das aventuras de Dylan Dog. Mais do que o cansaço em relação à personagem, o afastamento foi motivado pela dificuldade cada vez maior em escrever novas aventuras para o (anti) herói que criou. Conforme confessou a Umberto Eco: “a força de *Tex* provém do carácter repetitivo das histórias: duas ou três tramas e algumas variações sobre esses temas. Isso nunca funcionaria com *Dylan Dog* porque o leitor quer ser surpreendido. E asseguro-lhe que ao fim de 140 números é muito difícil continuar a surpreender os leitores.”

Por isso, Sclavi abandonou o seu herói, regressando apenas por ocasião do vigésimo aniversário, em 2006, no *Dylan Dog* nº 240, assinando o argumento de *Ucronia*, uma história ilustrada por Franco Saudeli, desenhador que, depois de nos anos 80 e 90 se ter dedicado à BD erótica, trabalha actualmente para a editora Bonelli. Um regresso que se revelou temporário, pois, depois de escrever também as histórias dos n.ºs 243 e 244, o escritor voltaria a afastar-se da escrita da série que criou.

Embara continuasse a ser a segunda mais popular série da Bonelli, logo a seguir ao cowboy *Tex*, a popularidade

de do detetive do oculto foi caindo e a própria editora apercebeu-se de uma certa estagnação criativa, que levou a uma remodelação da série coordenada por Roberto Recchioni, com a bênção do próprio Scavi. Os leitores italianos puderam ver os resultados dessa remodelação em finais de Outubro de 2013, a partir do n.º 338, em que o inspector Bloch finalmente se reforma e vai viver para Wickedford, uma pequena e pacata cidade de província que, como seria de esperar nesta série, esconde terríveis segredos. A substituir Bloch na Scotland Yard temos o inspector Tyron Carpenter, que para além de ser contra a colaboração informal de Dog com a polícia, o que vem introduzir um elemento de tensão novo na série, conta com uma assistente paquistanesa, Rania Rakim que usa véu, dando um toque mais multicultural a uma série em que as novas tecnologias têm uma presença cada vez mais visível, sendo evidente a preocupação dos escritores em adaptarem o mais possível as aventuras de Dylan Dog à realidade do mundo contemporâneo.

Também é visível uma evolução a nível dos argumentistas, com mais mulheres a juntarem-se a Paola Barbato, que se vai afirmando como a principal

escritora da série. É o caso de Sílvia Mericone e Rita Poretto, duas fãs da série, que cresceram a ler Dylan Dog e que agora escrevem as suas aventuras.

Outra das características da série agora que chega aos 30 anos de publicação, é o multiplicar de títulos que fazem com que todos os meses haja dois ou mais títulos novos de Dylan Dog à venda nos quiosques italianos. Assim, além da série mensal e das suas reedições, os fãs da fase anterior à actual remodelação têm a revista *Maxi Dylan Dog Old Boy*, um título quadrimestral de quase 300 páginas, com histórias passadas na época em que Bloch ainda estava no activo. Outro título interessante é o trimestral *Dylan Dog Color Fest*, uma edição temática a cores, geralmente composta por histórias curtas, normalmente desenhadas por artistas pouco habituais na série, como o argentino Enrique Breccia, ou o italiano Giuseppe Camuncoli, que trabalha para a Marvel. Outro título que foi reformulado, foi o clássico *Almanaque della Paura*, uma publicação anual que foi substituída pelo *Dylan Dog Magazine*. Também um dos títulos mais antigos, o *Dylan Dog Speciale*, publicado anualmente, abrigou nos últimos dois anos a história *Pianeta dei Morti*, uma saga escrita por Alessandro Bilotta, cuja acção se passa vinte anos no futuro,

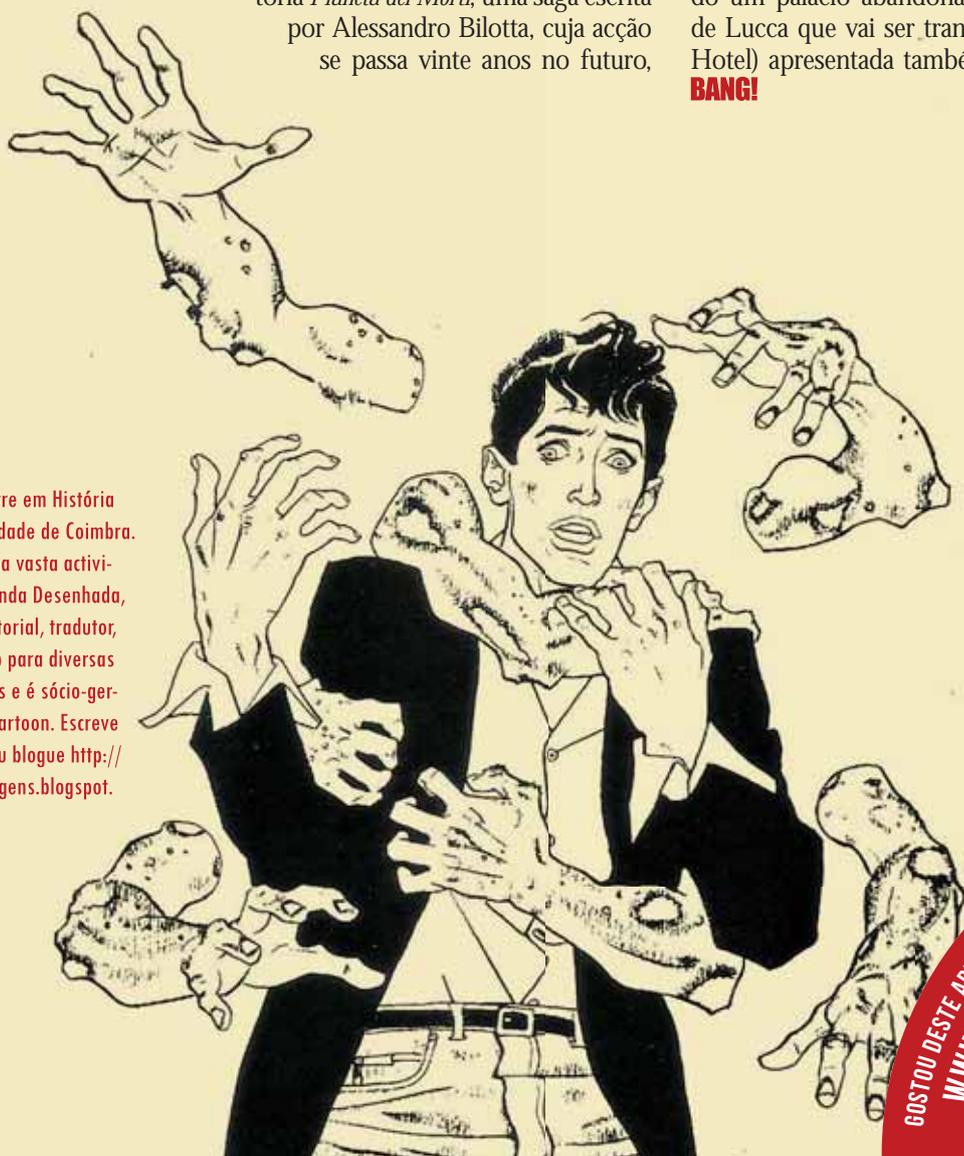
num planeta ameaçado por uma grande invasão de zombies, de que Groucho, que Dylan Dog não teve coragem de matar, foi o paciente zero.

Ou seja, trinta anos depois da sua primeira aventura, Dylan Dog está mais vivo do que nunca, estando presente em força nos quiosques, nas livrarias e nas colecções dos jornais e até o seu criador Tiziano Scavi voltou a escrever duas ou três histórias novas do detetive do oculto, a primeira das quais, *Dopo un Longo Silenzio*, foi lançada em finais de Outubro durante o Festival de BD de Lucca. E a editora Bonelli não deixou de comemorar devidamente a ocasião, através de uma série de iniciativas, como *Dylan Dog Presenta*, um ciclo de cinema em articulação com a Universal Itália, que culmina com a exibição de *30 Anni di Incubi*, um documentário sobre a série, na noite de Halloween, uma nova adaptação radiofónica das aventuras de Dylan Dog, que incluirá também a mais recente história escrita por Scavi e uma *Dylan Dog Experience*, (que mais do que uma exposição promete ser uma experiência sensorial irrepetível, aproveitando um palácio abandonado no centro de Lucca que vai ser transformado em Hotel) apresentada também em Lucca.

BANG!



João Lameiras é Mestre em História da Arte pela Universidade de Coimbra. Tem desenvolvido uma vasta actividade no campo da Banda Desenhada, como conselheiro editorial, tradutor, argumentista e crítico para diversas editoras e publicações e é sócio-gerente da Livraria Dr. Kartoon. Escreve com frequência no seu blogue <http://porumpunhadodeimagens.blogspot.com>



DUNA

O MAIOR
BEST-SELLER
DA HISTÓRIA
DA FICÇÃO
CIENTÍFICA

POR
ROGÉRIO
CASANOVA

Uma das características par-tilhadas por quase todos os clássicos de culto é a qualidade dos seus mitos de origem: C. S. Lewis a improvisar Nárnia para entreter as crianças desalojadas que acolheu em sua casa durante a II Guerra Mundial; Tolkien, enquanto corrigia exames, a anotar distraidamente a que viria a ser a primeira frase de *O Hobbit*.

Poucas gêneses, no entanto, serão tão apropriadas como a de *Duna*. A inspiração imediata para o livro surgiu em 1957, durante uma viagem do então jovem repórter *freelancer* Frank Herbert ao estado do Oregon para investigar um projeto-piloto do governo local destinado a estabilizar a expansão descontrolada de dunas costeiras, que ameaçavam engolir bosques, auto-estradas e povoações inteiras. Em vez dos métodos tradicionais — construir paredões — a ideia passava por introduzir uma espécie não-autóctone de erva daninha que pudesse, a longo prazo, conter organicamente o movimento das areias. Os leitores de *Duna* identificarão com facilidade os rudimentos, não só da ecologia de Kynes,

como da semente narrativa do livro: em vez de modificar os ritmos naturais, fazer com que esses ritmos contribuam para o objectivo pretendido; adaptação às circunstâncias substituindo a mera subjugação tecnológica; e a importação de um elemento exterior para cumprir um propósito salvífico.

A reportagem nunca viria a ser publicada, mas o esquema inflamou a imaginação de Herbert — que já antes fervilhava com ideias soltas sobre uma história (ainda de contornos indefinidos) sobre as “convulsões messiânicas” que periodicamente assolam a humanidade.

Além da tendência dos desertos para atrair místicos e profetas, para produzir religiões de antecipação, e para incutir nos seus habitantes uma receptividade intensificada a narrativas teleológicas, Herbert viu também o cenário ideal para aplicar um dos métodos imaginativos centrais da literatura fantástica: construir um mundo, e deduzir as consequências de o habitar. Ao contrário das vastidões nevadas dos Pólos terrestres, que inspiraram, desde Poe e Lovecraft, diversas expedições canónicas da ficção especu-

lativa, os desertos eram ainda, no duplo sentido da expressão, *tabula rasa*.

A emancipação inscrita nas profecias dos Fremen, o povo indígena do planeta deserto que dá título ao romance, é simultaneamente metafísica e materialista. Anseia pelo Messias, mas também pela paciente terraformação que faça o Paraíso florescer.

Ecologia e Religião — à escala planetária. As melhores premissas são aquelas que parecem óbvias *a posteriori*.

Embora os doze milhões de exemplares vendidos em meio século sirvam para o apresentar como o maior *best-seller* da história da ficção científica, será legítimo questionar exactamente quão “científica” é a ficção que Herbert nos apresenta. E quanto mais estrita for a definição operativa, maiores serão as dificuldades de encaixe.

Duna terá sido um dos textos pioneiros em alargar o leque de recursos da FC, saindo do terreno seguro das chamadas ciências duras e transformando

ecologia, antropologia e até psicologia em objectos legítimos de extrapolação. Os poucos elementos tecnológicos que Herbert adopta são prontamente subvertidos ou reduzidos a processos quase sobrenaturais: as viagens interplanetárias, que dependem do uso prolongado de um fármaco poderoso, são explicadas como algo a meio caminho entre a alucinação e a magia; e o armamento militar é tão avançado que acaba por se cancelar mutuamente, fazendo com que qualquer escaramuça — de qualquer dimensão — reverta ao combate corpo a corpo.

Ao abdicar adicionalmente de dois dos tropos centrais da FC de pura extrapolação técnica (computadores e robots), Herbert reduziu o esqueleto narrativo aos elementos básicos de uma fantasia arturiana. É, aliás, difícil não suspeitar que o curioso retrocesso tecnológico do universo de *Duna* obedece menos a uma rigorosa extrapolação sociopolítica do que a meros expedientes narrativos: o sempre louvável desejo, por exemplo, de incluir duelos de espadas numa história.

O verniz futurista é aplicado a uma estrutura quase medieval. Um sistema feudal em que um Imperador concede planetas inteiros a famílias nobres (chefiadas por Duques, Barões, etc.); em que confrarias detêm os monopólios mais importantes; em que os membros de ordens iniciáticas esotéricas cumprem funções específicas, quer como conselheiros da corte (caso dos Mentats, que substituem os Merlins), quer como contrapoder matriarcal (caso das Bene Gesserit, que substituem, por assim dizer, as bruxas). Até os dragões que protegem a caverna do tesouro são alvo de uma glosa inspirada na imagem dos colossais vermes de areia. Tal como a saga *Star Wars* (que usou, e usa, métodos muito semelhantes), *Duna* é um tecido de absorção de arquétipos, mitos e precursores *mainstream*. Termina, como *Hamlet*, com um duelo pela honra de um pai assassinado. A atmosfera, bem como uma parte substancial da carga temática, são tributárias tanto do *Nostramo*, de Conrad, como da história de Lawrence da Arábia. E até as maquinações genéticas das Bene Gesserit se assemelham a uma versão psicadélica dos estratagemas matrimoniais de Jane Austen.

O estilo é tão anacrónico e aparentemente pedestre que pode representar

um obstáculo inicial para os leitores neófitos. Os primeiros capítulos reproduzem os procedimentos típicos de uma telenovela: várias personagens vão chegando a um conjunto reduzido de cenários (os aposentos de Paul Atreides, ou do Barão Harkonnen) para irem cumprindo as suas funções expositórias, por vezes em fogachos de *voz off*. A gestão do ponto de vista é particularmente atordoante para o leitor de hábitos contemporâneos. Na mesma sequência, a perspectiva pode saltitar de personagem em personagem, por vezes em parágrafos sucessivos.

Sobre tudo isto, o melhor que se pode dizer é que, por mais desestabilizadores que os efeitos sejam à partida, quase tudo é uma escolha deliberada, e quase tudo tem um propósito. Como George R. R. Martin, Herbert exhibe uma notória apetência para se desembaraçar subitamente de personagens importantes. O objectivo, no entanto, não é o pequeno sobressalto do

desobriga o autor de estabelecer uma continuidade legível com o presente. O nosso tempo é usado apenas como fundo de maneio, e saqueado para fornecer todo o tipo de artefactos: culturais, sociais, intelectuais — e até fonéticos.

A paisagem onomástica e toponímica de *Duna* é um dos triunfos tangenciais do romance e revela um talento para nomear que não depende do potencial alusivo de cada palavra. Harkonnen, de Vries, Duncan Idaho, Atreides, Caladan, Muad'dib: são nomes cuja ressonância é mais fonética do que cultural. Essas escolhas vocabulares, de certa forma, reforçam a plausibilidade da exorbitante escala temporal: remetem para um futuro tão distante que a Antiguidade Clássica, o Islão ou os Estados Unidos são apenas memórias difusas, e em que os seus resquícios diluídos e misturados já perderam significados específicos, preservando apenas uma sonoridade eloquente. Tudo o que hoje nos é familiar é despromovido à condição de *vintage*.

Mas *Duna* é também um produto do seu tempo. Herbert é difícil de classificar politicamente e há elementos contraditórios na sua biografia: primo afastado do caça-comunistas Joseph McCarthy, chegou a escrever discursos para um Senador Republicano, mas também fez as obrigatórias experiências alucinogénias, converteu-se ao budismo, etc. Apesar de tudo, não é um percurso invulgar nos anos 60 — especialmente na peculiar contracultura libertária da Califórnia.

Duna — juntamente com *Stranger in a Strange Land*, de Robert Heinlein — inaugura o período em que a ficção científica deixa de ser um zeloso interesse minoritário e passa a genuíno fenómeno de massas, e parte do sucesso deveu-se ao fanático evangelismo dos *baby boomers* adolescentes. Os estudantes universitários que transformaram *Duna* num *best-seller* fizeram o mesmo com Tolkien, Heinlein e Vonnegut — mas também com *Catch-22* e *Voando Sobre Um Ninho de Cucos*.

Ao puro nível formal, e com a óbvia excepção da trilogia de Tolkien, *Duna* será uma obra mais conservadora que todas as mencionadas. Mas exhibe algumas correspondências temáticas e a mesma atenção ao *zeitgeist* formado pela *détente* nuclear e por conflitos periféricos (como o do Vietname): a preocupação



plot twist — até porque cada morte é anunciada previamente.

(A estratégia retórica predominante, aliás, é o *spoiler*. Nas primeiras sessenta ou oitenta páginas, todos os desenvolvimentos narrativos mais importantes são antecipados). O resultado cumulativo destes escândalos com aviso de recepção é o reforço formal de um mundo predestinado: um mundo onde a onisciência é um facto, mesmo que não sirva como defesa.

A acção do livro passa-se 21 mil anos no futuro (um período que as posteriores sequelas prolongam por mais alguns incalculáveis milénios). Além do impacto de desfamiliarização, o expediente

com a possibilidade de a tecnologia poder finalmente cumprir os receios apocalípticos de gerações anteriores; e a ideia de “ciclos” históricos, em que poderes hegemónicos podiam entrar em períodos de declínio às mãos de insurreições coloniais.

A maior proeza de inventividade de Herbert terá sido unir uma série de pontas soltas num único tropo — a “especiaria” (que é ao mesmo tempo fármaco psicotrópico, recurso económico vital e droga geriátrica). O que outros livros talvez tratassem como *macguffin*, *Duna* transforma na mercadoria mais potente e determinante do Universo, colocando-a num relativamente plausível contexto geopolítico. Traduzido em referências contemporâneas, este é o Universo de *Duna*: uma realidade em que LSD, petróleo e o elixir da juventude são a mesma substância — e em que o controlo dos meios de produção é subitamente uma incógnita.

A ficção científica, sendo quase sempre uma reflexão distorcida do período que a produz, só raramente demonstra real presciência. E alguns dos aparentes *jack-pots* de Herbert são menos profecia do que ricochetes acidentais (o facto, por exemplo, de termos como *jihad*, *bourka* ou *sharia*, todos usados no livro, terem hoje uma ressonância no Ocidente que não tinham em 1965). Mas não deixa de ser curioso compará-lo com clássicos como a saga *Foundation*, de Asimov, ou mesmo *1984*, com as suas extrapolações tão presas aos contextos específicos da Guerra Fria, quer pela divisão do mundo em blocos geopolíticos controlados por potências rivais, quer pela irrelevância da religião. Acidentalmente ou não, *Duna* mostra-nos um universo determinado pela ressurgência de fundamentalismos religiosos e pela circunscrição geográfica do recurso económico mais valioso do planeta.

Mas um dos objectivos do livro é interrogar o próprio conceito de profecia, e ilustrar os seus alçapões teóricos e práticos. Em contraponto à saga de Asimov, com o seu techno-optimismo sobre a possibilidade quimérica de uma ciência num estágio tão avançado que se torna capaz de descobrir as “leis naturais” da História, e assim prever o futuro, *Duna* argumenta que se a História é governada por leis, as mesmas são irracionais ou, pelo menos inacessíveis à racionalidade humana (e até sobre-humana):

“Ao agarrar-se ao presente, sentiu pela primeira vez a massiva firmeza dos movimentos do tempo, complicada por todo o lado por correntes inconstantes, por vagas, por afluxos e refluxos, como ondas a rebentar contra falésias rochosas. Isso deu-lhe um novo entendimento da sua presciência, e viu a fonte do tempo cego, a fonte de erro que nele havia, com uma sensação imediata de medo. Compreendeu que a presciência era uma iluminação que incorporava os limites daquilo que revelava — simultaneamente uma fonte de exactidão e de erro significativo. Intervinha uma espécie de indeterminação de Heisenberg: o gasto de energia que revelava o que ele via, mudava o que ele via.”

Os dons proféticos de Paul Atreides não o emancipam em relação ao futuro; pelo contrário: tornam-no escravo efectivo de acções predeterminadas:

“A raça conhece a sua própria mortalidade e teme a estagnação da sua hereditariedade. A ânsia por fundir sem plano linhagens genéticas encontra-se no sangue. O Império, a Companhia CHOAM, todas as Grandes Casas, não passam todos de bocados de destroços no caminho da inundação.”

Esta “inundação” é um dos passos da alegoria anti-imperialista e pós-colonial que as múltiplas sequelas (cuja leitura é tudo menos obrigatória) foram refinando: a guerra santa — com sessenta mil milhões de vítimas — que varre o Universo, sublimando uma reacção cega contra a estagnação imperial e racial, num turbilhão incontrolável mesmo pela figura messiânica que não a desejava.

Nas acções de Paul Atreides nos últimos capítulos, e na sua atitude perante tudo aquilo que consegue adivinhar sem conseguir impedir, a mensagem ecológica funde-se com a mensagem política: as tentativas de subjugação política e tecnológica, seja de um ecossistema, seja de uma determinada ordem social, acabam por gerar complacência sob a máscara de uma falsa estabilidade, deixando-nos impreparados para súbitas anomalias e singularidades. Em *Duna*, “ganha” sempre quem se mostra mais adaptável — mesmo que as vitórias sejam de Pirro, e não sirvam para mais do que tornar os vencedores um mero instrumento de execução de superstições fictícias e utilitárias, que acabam por se cumprir sem que ninguém tire proveito.

Uma heurística tentadora para interpretar obras de ficção especulativa é interrogar a fantasia específica que está a ser lisonjeada ou subvertida. As viagens no tempo, por exemplo, dão forma a um desejo pueril de omnisciência e onnipotência (o desejo de corrigir erros passados ou aproveitar oportunidades perdidas) que pode ser reduzida à fantasia de nunca ter de aprender nada.

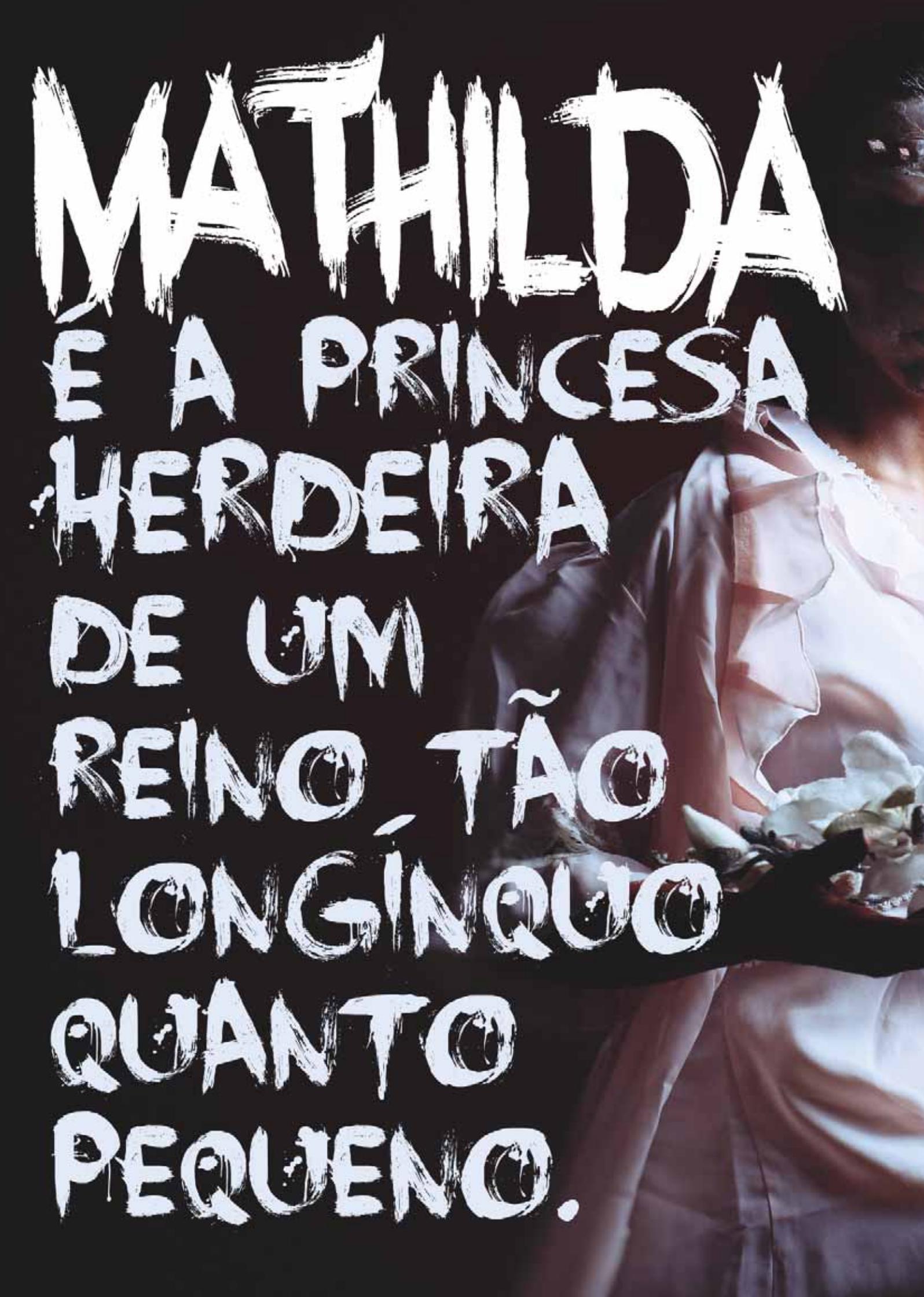
No caso de *Duna*, o espaço disponível entre a intenção expressa do autor (que sempre disse querer denunciar principalmente o fascínio com líderes carismáticos) e a margem interpretativa do texto (não é que o problema sejam os falsos messias; é que mesmo os *verdadeiros* messias podem não ser a solução) acaba por funcionar a favor do livro. Tal como as dunas do Oregon que lhe deram origem, o romance respira melhor se não o tentarmos subjugar com espartilhos interpretativos e demonstrarmos, enquanto leitores, a mesma capacidade de adaptação ao estranho ecossistema que encontramos — com os seus ecos míticos, Navegadores mutantes e criaturas gigantescas.

Como outros fenómenos de popularidade e saturação cultural equivalentes, *Duna* é menos veículo didáctico ou enredo temporal do que localização geográfica — com regras próprias, coerência interna e um exotismo embutido. Como os melhores mundos secundários, a sua maior virtude é a durabilidade das imagens que cria, que continuam a deslumbrar e inquietar muito depois da nossa breve passagem. **BANG!**

Rogério Casanova nasceu em Lisboa em 1980. Passou depois por outros sítios, mas teve sempre o cuidado de não fazer barulho nem incomodar as pessoas. Já fez muito na vida, mas arrepende-se de quase tudo e pede imensa desculpa. Tem uma vasta obra, nomeadamente. Colaborava com o semanário *Expresso*; colaborava com a revista *Ler*; colaborava lá em casa, no âmbito da louça e da roupa. Diga-se o que se disser sobre o Rogério Casanova, a verdade é que ele gosta muito de si.

GOSTOU DESTE ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:
WWW.REVISTABANG.COM



A woman in a white wedding dress is shown from the chest up, holding a bouquet of white flowers. The background is dark, and the text is overlaid on the left side of the image.

MATHILDA
É A PRINCESA
HERDEIRA
DE UM
REINO, TÃO
LONGÍNQUO
QUANTO
PEQUENO.



**DISTANTE,
MANTINHA-SE RESERVADA
DOS OLHARES DO POVO.**

POUCOS SÃO AQUELES QUE LHE VIRAM
O SORRISO. OS DIAS ERAM LONGOS,
MATHILDA PASSAVA-OS DEAMBULANDO
PELOS LONGOS ÁTRIOS DO CASTELO.
AS NOITES ERAM VELOZES, IMPOSSÍVEIS
DE CONTROLAR. DURANTE O DIA OUVIA
NA SUA MENTE OS GRITOS DE HORROR
DAQUELES QUE LHE PEDIRAM CLEMÊNCIA.
DE NOITE, MATAVA A FOME PERSEGUINDO
HOMENS, NUMA FEROCIDADE MONSTRUOSA.
A PRINCESA HERDARA A MALDIÇÃO DOS
SEUS ANTEPASSADOS, QUE A TRANSFORMAVA
TODAS AS NOITES NUM MONSTRO
SANGUINÁRIO, TENTANDO SACIAR

**UMA FOME
VIOLENTA.**

SOBRE A SESSÃO:

EM VÉSPERAS DE HALLOWEEN, DECIDIMOS QUE A PRÓXIMA COLABORAÇÃO COM A BANG! TERIA DE TER ALGO MAIS ... MONSTRUOSO! FUGIMOS COMPLETAMENTE AO REGISTO QUE NORMALMENTE PROCURAMOS, QUE ESTÁ HABITUALMENTE LIGADO À FANTASIA E AO ETÉREO, DANDO PORÉM UM TOQUE PESSOAL. EU E A ANA JUNTÁMO-NOS NUMA PRODUÇÃO ONDE PROCURÁMOS EXPLORAR A DELICADEZA POR TRÁS DA MONSTRUOSIDADE. PARA ISSO, INSPIRÁMO-NOS NAS PINTURAS DE RETRATOS CLÁSSICOS DE MODO A CAPTAR O LADO DA MALDIÇÃO DESTA PRINCESA A QUE APELIDÁMOS DE MATHILDA. TENTÁMOS EXPLORAR A UNIÃO DE DUAS FORÇAS OPOSTAS, TENTANDO CAPTAR UMA CERTA VULNERABILIDADE.

BANG!





MARA D'ELEÁN

FOTOGRAFIA E EDIÇÃO

É formada em Design, Makeup e em Arte Multimédia, pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Tem experiência como Fotógrafa, Designer, Realizadora e Maquilhadora e actua nessas áreas enquanto profissional. Em 2016 participou na primeira edição da Nyx Face Awards Portugal, chegando à final.

Todas estas vertentes dão-lhe a capacidade de construção, experiência e concepção de produção em todas as sessões fotográficas que realiza. É em temas como a Fantasia e o Etéreo onde encontra a sua maior inspiração e onde sente uma maior liberdade criativa, com a construção de outros mundos e personagens. Conta já com algumas exposições e publicações internacionais do seu trabalho. Poderão ver mais do seu trabalho em:

FACEBOOK — <https://www.facebook.com/EleanArt>

YOUTUBE — <https://www.youtube.com/c/MaraEleán>

INSTAGRAM — [mara.delean.art](https://www.instagram.com/mara.delean.art)



ANA AURÉLIO

CARACTERIZAÇÃO

Maquilhadora profissional. Apaixonada pelas pessoas e pela arte. As cores, texturas desafiam-na e está sempre em busca de novas tendências e concepções. Certificou-se internacionalmente em Professional Makeup Artistry e em 2014 certificou-se em *Maquilhagem de Efeitos Especiais*. Actualmente trabalha com algumas das marcas de maior influência no nosso país em televisão, editoriais de moda e desenvolve vários trabalhos com artistas musicais. A sua grande paixão é sem dúvida a maquilhagem de efeitos especiais, cinema e fantasia.

Poderão ver mais do seu trabalho em:

FACEBOOK — <https://www.facebook.com/anaaureliomakeup>

YOUTUBE — <https://www.youtube.com/user/pmaquilhadasbeauty>

INSTAGRAM — [anasofia73](https://www.instagram.com/anasofia73)

O VÍDEO DO PROCESSO DESTA CARACTERIZAÇÃO ENCONTRA-SE DISPONÍVEL NA PÁGINA:
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/USER/PMAQUILHADASBEAUTY](https://www.youtube.com/user/pmaquilhadasbeauty)

GOSTOU DESTA ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:
WWW.REVISTABANG.COM

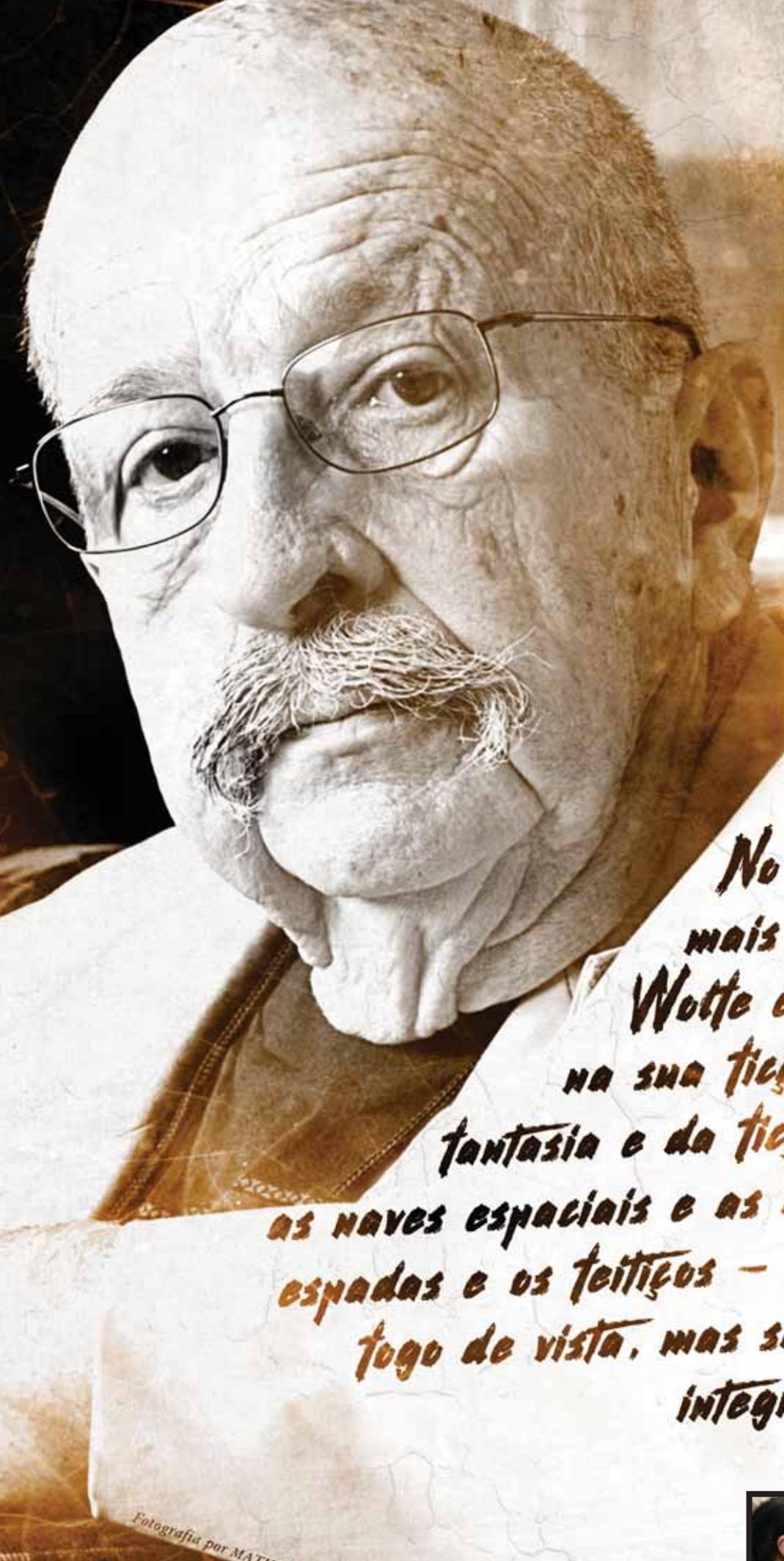


GENE WOLFE é um autor de aparentes contradições. Católico e teísta são adjetivos raramente aplicáveis a autores de ficção científica, mas Wolfe é ambos. Wolfe é também um dos grandes vultos da ficção especulativa. Vulto nos dois sentidos da palavra: no sentido figurado, mais comum, por tratar-se de um autor de enorme importância para o género; e no literal, mais invulgar, de sombra indistinta, desconhecida, pelo número de sobrelhas que certamente se levantaram ao ler o nome no título como quem diz: “ Q U E M ? ”

Em Portugal, as únicas obras de Wolfe que se encontram traduzidas são *O Soldado da Névoa*, um romance epistolar em que nos são dadas a ler as peripécias de um mercenário amnésico através do seu diário e que tem como pano de fundo a Grécia Antiga, e *O Livro do Novo Sol*, uma saga de cinco livros que é, quase indiscutivelmente, o *magnum opus* de Wolfe (e um dos apogeus da ficção especulativa) e em que um neófito da guilda dos torturadores nos conta, auxiliado pela sua memória eidética, a sua viagem pelo mundo moribundo de Urth. Ainda é possível encontrar estes títulos (publicados cá nos anos 80 pela Europa-América) em feiras do livro e naquelas caixinhas castanhas dos alfarrabistas – aquelas que estão sempre repletas de livros de bolso redolentes com aquele cheiro estranhamente convidativo a mofo – ao lado de obras de Asimov, Heinlein ou Clarke – e Wolfe, apesar de conhecido por poucos, não lhes fica aquém.

Há quem o apelide de perigoso pelo uso matreiro que faz da linguagem, pelos seus narradores que nem sempre são de fiar, pelas armadilhas que parece montar ao leitor incauto. E tudo isso é verdade, e o epíteto merecido: o leitor desprevenido arrisca-se a ficar permanentemente perdido nos labirintos que Wolfe erige com tinta e sombra. No entanto, o que mais me deleita em Wolfe é a forma como na sua ficção o hábito da fantasia e da ficção científica – as naves espaciais e as armas laser, as espadas e os feitiços – não são apenas fogo de vista, mas são sempre parte integral da história, sem a qual a história não seria possível. Em outras palavras, o género não está lá por estar, não está lá para ajudar nas vendas ou no marketing, está lá para colocar questões que de outra forma não seria possível colocar, para instruir, para abordar temas mais profundos – a memória (como mostram as sinopses em cima) ou a religião, por exemplo.

por
NUNO
ROSALINO



Mas Wolfe aceita a dualidade da ficção especulativa enquanto literatura de ideias e literatura escapista, e cria narrativas que à superfície são arrebatadoras e que nos prendem desde a primeira página, mas que escondem sempre algo mais entre as linhas. Wolfe desafia-nos a ler cuidadosamente e a pensar, mas as suas narrativas convidam-nos a percorrê-las uma e outra vez, sem fadiga ou enfado, quer seja para encontrar a saída do labirinto lupino ou simplesmente para rever velhos amigos.

Mas já basta de mim a exaltar as qualidades de Wolfe. Há que ver para crer, portanto vamos ao que realmente interessa:
A HISTÓRIA.BANG!

No entanto, o que mais me deleita em Wolfe é a forma como na sua ficção o hábito da fantasia e da ficção científica – as naves espaciais e as armas laser, as espadas e os feitiços – não são apenas fogo de vista, mas são sempre parte integral da história...

Fotografia por MATHEIU BOURGOIS/AP ©



Nuno Rosalino é fã do fantástico desde pequeno por influência paterna e gosto próprio. Licenciado em tradução, dedicou a sua dissertação de mestrado à ficção curta de Gene Wolfe. Mau a vender o seu peixe.

WEST WIND

Canto por Gene Wotte

«A
porta
abriu-se
novamente
e entrou
uma
rapariga
coga.»



«...A TODOS VÓS, MEUS
QUERIDOS COMPATRIOTAS.
E EM PARTICULAR – COMO
SEMPRE – AOS MEUS OLHOS,
WESTWIND.»

Uma das paredes da sala fétida e suada começou a tremeluzir, e o portal mágico que se abria sobre um jardim quase incompreensivelmente belo começou a enevoar-se e a mudar. Fontes de mármore ondeavam como ervas, e roseiras, cujos ramos floridos vestiam colares de pérola e diamante, desvaneceram até não serem mais do que amores antigos e macios. A cadeira do governante passou a bronze e depois a umbra, e o próprio governante, paternal e astuto, sábio e incognoscível, sofreu uma sucessão de transformações, tornando-se primeiro num retrato, depois num *poster*, e por fim num selo.

A velhota coxa que era dona do sítio desligou a parede e várias pessoas protestaram.

– Vocês ouviram o que ele disse – disse-lhes ela. – Sabem os vossos deveres. Para que é que precisam de ouvir um parolo do Ministério da Verdade a repetir tudo besuntado de palavras caras e cuspe?

Os queixosos, após se terem feito ouvir, calaram-se. A velhota olhou para o relógio por trás do minúsculo bar ao qual servia.

– Faltam vinte minutos para o jogo – disse ela. – Faça chuva faça sol, vai começar a vir gente a querer beber. Quem também quiser é favor vir agora.

Só dois o fizeram: brutamontes imundos que poderiam ter por ofício qualquer profissão desonesta. Algumas pessoas discutiam já o jogo que se aproximava. Outras tantas

falavam acerca do discurso que tinham acabado de ouvir – não do conteúdo, que para a maioria não poderia ter significado muito, mas do governante e do seu jardim, trocando mexericos de palácio em centésima mão. A porta abriu-se e a tempestade entrou e com ela um jovem.

Era alto e magro. Tinha vestida uma gabardina ensopada e um velho chapéu de feltro, coberto com uma proteção de plástico transparente cujo elástico tinha dobrado a aba lisa do chapéu até esta se transformar num sino que agora se lhe apertava em volta da cabeça. Um dos lados da cara do jovem era uma cicatriz azul; a velha perguntou-lhe o que ele queria.

– Têm quartos – disse ele.

– Temos pois. E baratinhos. Devias arranjar qualquer coisa para cobrir isso.

– Se incomoda – disse ele – não olhe.

– Mas achas que eu tenho de te alugar coisa alguma?

Ela olhou em volta para os seus clientes, à procura de apoio, caso o jovem da cicatriz decidisse ressentir-se dos comentários.

– Se te queixares só tenho de dizer que estamos cheios. Podes ir a pé até à estação da polícia. – São vinte quarteirões. – Talvez te deixem dormir numa cela.

– Queria um quarto e qualquer coisa para comer. O que é que têm?

– Sandes de fiambre – disse ela. Deu um preço. – O quarto... – deu outro.

– Tudo bem – disse ele. – Queria duas sandes. E café.

– O quarto fica por metade se divides com alguém. Se quiseres posso chamar a ver se alguém quer dividir.

– Não.

Ela arrancou a tampa a uma lata de café. A asa saltou para fora e os conteúdos começaram a fumejar. Deu-lhe a lata e disse:

– Não te devem acolher nos outros sítios, pois não? Com essa cara.

Ele virou-lhe costas, sorvendo o café, passando os olhos pela sala. A porta pela qual ele acabara de entrar (a água ainda lhe escorria pelo casaco e ele conseguia senti-la nos sapatos, a burburejar e a ser sugada com cada movimento) abriu-se novamente e entrou uma rapariga cega.

Ele viu que ela era cega antes de ver qualquer outra coisa nela. Ela usava óculos escuros, o que naquela noite impenetrável e assolada por chuva teria sido pista suficiente, e ao entrar ela olhou (na segunda aceção, mais terrível e verdadeira, da palavra) para Nada.

A velha perguntou:

– E de *onde* é que vieste tu?

– Vim do terminal – disse a rapariga. – A pé.

Ela tinha uma bengala branca, que agitava à sua frente enquanto caminhava cautelosamente em direção à voz da velha.

– Preciso de sítio onde dormir – disse a rapariga.

A voz dela era doce e clara e o jovem decidiu que, mesmo antes de a chuva lhe ter lavado a cara, ela não usara maquilhagem.

Ele disse:

– Não queiras ficar aqui. Vou chamar-te um táxi.

– Quero ficar aqui – disse a rapariga com a sua voz clara. – Em algum lado tenho de ficar.

– Tenho um comunicador – disse o jovem.

Abriu o casaco para lho mostrar – uma caixa preta com um altifalante, teclas, e um ecrã minúsculo – e só depois se apercebeu de ter feito figura de parvo. Alguém se riu.

– Não estão a trabalhar.

A velha disse:

– O que é que não está a trabalhar?

– Os táxis. E os autocarros. Muitas partes da cidade ficaram alagadas e os táxis começaram a entrar em curto-circuito. Também tenho um comunicador – a rapariga cega tocou na sua cintura – e o governante fez um discurso há uns minutos. Vinha a ouvi-lo enquanto caminhava e depois deu o jornal. Mas eu já sabia porque um senhor tentou chamar-me um do terminal, mas não havia nenhum que viesse.

– Não devias ficar aqui – disse o jovem.

A velha disse:

– Tenho um quarto, se o quiseres. É o último.

– Quero – disse-lhe a rapariga.

– É teu. Espera aqui um segundo, tenho de arranjar umas sandes a este moço.

Alguém praguejou para a velhota e disse que o jogo estava prestes a começar.

– Ainda faltam cinco minutos.

Ela tirou uma fatia de fiambre de debaixo do balcão e meteu-a entre duas fatias de pão, e depois repetiu o processo.

O jovem disse:

– Parecem comestíveis. Nada de especial, mas comestíveis. Queres uma?

– Tenho algum dinheiro – disse a rapariga cega. – Posso pagar a minha própria sandes.

E para a velha:

– Queria café.

– E que tal uma sandes?

– Estou demasiado cansada para comer.

A porta abria-se agora quase constantemente, deixando entrar as pessoas dos prédios circundantes que enfrentavam a tempestade e que molhavam a entrada para ver o jogo. A velha ligou a parede e eles amontoaram-se à volta para ver o aquecimento antes do jogo, praticando e aperfeiçoando a concentração que usariam no jogo propriamente dito. O jovem da cicatriz e a rapariga cega foram sendo afastados e deram por si perto da porta da sala, que estaria agora completamente silenciosa não fosse o som vindo da parede.

O jovem disse:

– Este sítio é muito reles... não devias estar aqui.

– Então o que é que estás tu a fazer aqui?

– Não tenho lá muito dinheiro – disse ele. – É barato.

– Não tens trabalho?

– Magoei-me num acidente. Agora estou bem, mas não me deixaram continuar lá. Diziam que ia assustar os outros. Suponho que seja verdade.

– Não há seguros para isso?

– Não estive lá tempo suficiente para ter direito a ele.

– Estou a ver – disse ela.

Levantou cuidadosamente o café, segurando-o com as duas mãos. Ele queria dizer-lhe que estava quase a entornar – ela não estava a segurá-lo muito direito – mas não se atreveu. Quando o café estava prestes a verter, encontrou os lábios dela.

– Ouviste o governante – disse ele – enquanto caminhavas na tempestade. Gosto disso.

– Aqui ouviram-no? – perguntou ela.

– Não sei. Não estava cá. A parede estava desligada quando cheguei.

– Toda a gente devia ouvi-lo – disse ela. – Ele dá o seu melhor por nós.

O jovem da cicatriz acenou.

– As pessoas recusam-se a cooperar – disse ela. – Não querem cooperar. É só

olhar para o problema do crime. Toda a gente se queixa do crime, mas são as próprias pessoas que cometem crimes. Ele tenta limpar o ar, a água, tudo por nossa causa...

– Mas as pessoas fazem queimadas ao ar livre sempre que acham que não vão ser apanhadas – acabou o jovem por ela – e atiram lixo aos rios. Os chefes vivem em luxo por causa dele, mas contornam as regras sempre que podem. Ele devia destruí-los.

– Ele ama-os – disse a rapariga singelamente. – Ele ama toda a gente. Quando se diz isso parece que estamos a dizer que ele não ama ninguém, mas não é verdade. Ele ama *toda a gente*.

– Sim – disse o jovem após um momento – mas ama sobretudo o Westwind. Amar toda a gente não significa que não ame uns mais do que outros. Esta noite chamou ao Westwind «os meus olhos».

– O Westwind observa por ele – disse a rapariga suavemente – e relata. Achas que o Westwind é alguém muito importante?

– É importante – disse o jovem – porque o governante lhe dá ouvidos – e afinal de contas, é praticamente impossível outra pessoa conseguir uma audiência. Mas acho que querias dizer «é alguém que nos pareça importante?» Não me parece. Deve ser uma pessoa obscura de quem nunca se ouviu falar.

– Acho que tens razão – disse ela.

Ele estava a acabar a segunda sandes e acenou, apercebendo-se depois de que ela não conseguia vê-lo. Ela era bonita, decidiu ele, de uma maneira franzina, não muito alta, não usava anéis. Não tinha as unhas pintadas, o que, para ele, as fazia parecer as mãos de uma menina de escola. Lembrou-se de ver as raparigas a jogar voleibol quando andava na escola – de como ansiara por elas.

Ele disse:

– Devias ter ficado no terminal hoje. Não acho que este lugar seja seguro para ti.

– Os quartos trancam?

– Não sei. Não os vi.

– Se não trancarem ponho uma cadeira debaixo da maçaneta ou assim. Arrasto a mobília. No terminal tentei dormir num banco. Acredita, não queria caminhar até aqui com aquela chuva toda. Mas sempre que adormecia sentia alguém a deitar-me a mão. Agarrei-a uma vez, mas ele conseguiu tirá-la. Não sou lá muito forte.

– Não estava lá mais ninguém?

– Alguns homens, mas também esta-

vam a tentar dormir. Claro que era um deles, e talvez fossem todos. Um deles disse aos outros que se não me deixassem em paz matava alguém. Foi aí que me vim embora. Tive medo que não fosse ele a fazê-lo, que alguém fosse morto ou que houvesse uma luta. Foi ele que me chamou o táxi. Disse que pagava.

– Então não acho que fosse ele.

– Eu também não.

A rapariga calou-se por um momento, e depois disse:

– Não me tinha importado tanto se não estivesse tão cansada.

– Eu percebo.

– Importavas-te de encontrar a senhora e pedir-lhe que me leve ao quarto?

– Se calhar podíamos encontrar-nos de manhã para tomar o pequeno-almoço.

A rapariga cega sorriu, a primeira vez que o jovem da cicatriz a via a sorrir.

– Isso seria bom – disse ela.

Ele foi atrás do bar e tocou no braço da velha.

– Não queria estar a interromper-lhe o jogo – disse ele – mas a menina quer ir para o quarto.

– Quero lá eu saber do jogo – disse a velha. – Só o vejo porque toda a gente vê. Vou chamar o Obie para ficar aqui a tomar conta.

– Ela já vem – disse o jovem da cicatriz à rapariga cega. – Subo contigo. Também estou pronto para ir para a cama.

A mulher estava já a gesticular para eles virem, e eles seguiram-na por umas escadas estreitas que tresandavam a um odor fétido.

– Eles fazem xixi aqui – disse ela. – Há casas de banho ao fundo do corredor, mas não se dão ao trabalho de as usar.

– Horrível – disse a rapariga.

– Pois é. Mas assim pensam que estão a safar-se com alguma, que estão a passar-me a perna porque sabem que se os apanhasse os metia no olho da rua. Eu bem tento apanhá-los, mas sinto é pena deles. É muito mau quando as únicas vitórias que nos restam são o jogo na parede e borrar as escadas a uma velhota só para a arreliar.

Ela parou no cimo das escadas para recuperar o fôlego.

– Vocês os dois vão ficar mesmo um ao lado do outro. Importam-se?

A rapariga disse «Não» e o jovem da cicatriz abanou a cabeça.

– Não achei que se importassem, e

«– POIS É. MAS ASSIM PENSAM QUE ESTÃO A SAFAR-SE COM ALGUMA – QUE ESTÃO A PASSAR-ME A PERNA PORQUE SABEM QUE SE OS APANHASSE OS METIA NO OLHO DA RUA. EU BEM TENTO APANHÁ-LOS, MAS SINTO É PENA DELES – É MUITO MAU QUANDO AS ÚNICAS VITÓRIAS QUE NOS RESTAM SÃO O JOGO NA PAREDE E BORRAR AS ESCADAS A UMA VELHOTA SÓ PARA ARRELIÁ-LA.»

também são os últimos quartos que tenho.

O jovem da cicatriz estava a olhar para o corredor estreito, que estava forrado de portas, a maior parte fechadas.

– Vou pôr-te mais perto da casa de banho – dizia a velha à rapariga.

– Há um gancho na porta da casa de banho, por isso não fiques preocupada. Mas se ficares lá muito tempo alguém há de começar a bater à porta.

– Eu fico bem – disse a rapariga.

– Claro que ficas. O teu quarto é este.

Os quartos eram apenas divisões dos quartos muito maiores de outrora. Agora tinham divisórias pintadas de verde, feitas de alguma coisa que se assemelhava a cartolina grossa. A velha entrou no quarto da rapariga e ligou a luz.

– A cama é aqui; o armário é ali – disse ela. – A pia está no canto, mas tens de trazer água do quarto de banho. Não há bicharada; fumigamos duas vezes ao ano. Lençóis limpos.

A rapariga estava a apalpar a extremidade da porta. Encontrou uma corrente com os dedos e sorriu.

– Também há uma tranca – disse o jovem da cicatriz.

A velha disse:

– O teu quarto é na porta ao lado. Anda.

O quarto dele era muito como o da rapariga, exceto que a divisória de cartão (que estava toda sarrabiscada de palavras e imagens obscenas) ficava no lado esquerdo em vez de no lado direito. Ele apercebeu-se de que estava profundamente ciente dos movimentos dela atrás da divisória, do bater da bengala enquanto ela ia estabelecendo a posição da cama, do armário, da pia. Ele trancou a porta, tirou o casaco encharcado, pendurou-o num gancho, e depois tirou os sapatos e as meias. Não lhe agradava a ideia de andar com os pés molhados no chão sujo, mas para além dos sapatos ensopados não havia alternativa. Sentou-se na cama, em cima das suas pernas dobradas, e desengatou o comunicador do cinto e marcou 555-333-4477, o número do governante.

– É o Westwind – sussurrou o jovem da cicatriz.

A cara do governante apareceu no ecrã, minúscula e perfeita. Agora, como tantas outras vezes antes, o jovem sentiu que este era o tamanho real do governante, esta figura pequena e brilhante – mas ele sabia que não era verdade.

– É o Westwind e arranjei sítio onde passar a noite. Ainda não encontrei ou-

tro trabalho, mas conheci uma rapariga e acho que ela gosta de mim.

– Isso são ótimas notícias – disse o governante. Sorriu.

O jovem da cicatriz também sorriu, do lado não cicatrizado.

– Aqui está a chover imenso – disse ele. – Acho que esta rapariga lhe é muito leal, senhor. O resto das pessoas aqui... bem, não sei. Ela falou-me de um homem no terminal que tentou abusar dela e de outro homem que a queria proteger. Eu ia pedir-lhe que recompensasse um e que castigasse o outro, mas receio que sejam o mesmo homem, que ele a quisesse conhecer e que aquilo lhe tenha dado a oportunidade.

– Muitas vezes é o mesmo homem – disse o governante. Fez uma pausa como se estivesse perdido em pensamentos. – Contigo está tudo bem?

– Se amanhã não encontrar nada não vou poder ficar, mas sim, hoje fico bem.

– Estás muito bem-disposto, Westwind. Adoro a boa disposição.

O lado bom da cara do jovem corou.

– Para mim é fácil – disse ele. – Toda a minha vida soube ser o seu espião, o seu confidente – é como saber onde o tesouro está enterrado. Muitas vezes sinto pena dos outros. Espero que o senhor não seja demasiado severo com eles.

– Não te quero ajudar abertamente a não ser que o tenha de fazer – disse o governante. – Mas encontrarei maneiras que sejam discretas. Não te preocupes. – Piscou o olho.

– Sei que o fará, senhor.

– Só não penhores o teu comunicador.

A imagem desapareceu, deixando apenas um ecrã em branco. O jovem desligou a luz e continuou a despir-se, tirando tudo menos os boxers. Estava deitado na cama quando ouviu um baque do outro lado da divisória de cartão. A rapariga cega, ao percorrer o quarto aos apalhões, devia ter-lhe esbarrado. Ele estava prestes a gritar «Estás bem?» quando viu que um dos painéis, uma secção de cerca de noventa centímetros por cem, estava a baloiçar no caixilho. Apanhou-a antes de ela cair e pousou-a no chão.

A luz que a velhota ligara ainda estava acesa no quarto da rapariga e ele viu que ela tinha pendurado o casaco e envolto o cabelo em toalhas de papel que havia na pia. Enquanto a observava ela tirou os óculos escuros, pousou-os na secretária, e esfregou a cana do nariz. Um dos olhos

dela era completamente branco; a íris do outro era do azul envenenado de leite aguado e apontava para dentro e para baixo. A cara dela era adorável. Enquanto observava, ela desabotoou a blusa e pendurou-a. Depois desengatou o comunicador do cinto, passou os dedos pelos botões uma vez, e, sem olhar, carregou num número.

– É o Westwind – disse ela.

Ele não conseguiu ouvir a voz que lhe respondeu, mas a cara no ecrã, pequena e brilhante, era a cara do governante.

– Estou bem – disse ela. – A princípio não achei que fosse conseguir encontrar um sítio onde passar a noite, mas consegui. E conheci uma pessoa.

O jovem da cicatriz voltou a pôr o painel no sítio tão delicadamente quanto possível e deitou-se novamente na cama. Quando ouviu outra vez o barulho da bengala da rapariga, bateu na divisória e disse:

– Pequeno-almoço amanhã. Não te esqueças.

– Não esqueço. Boa noite.

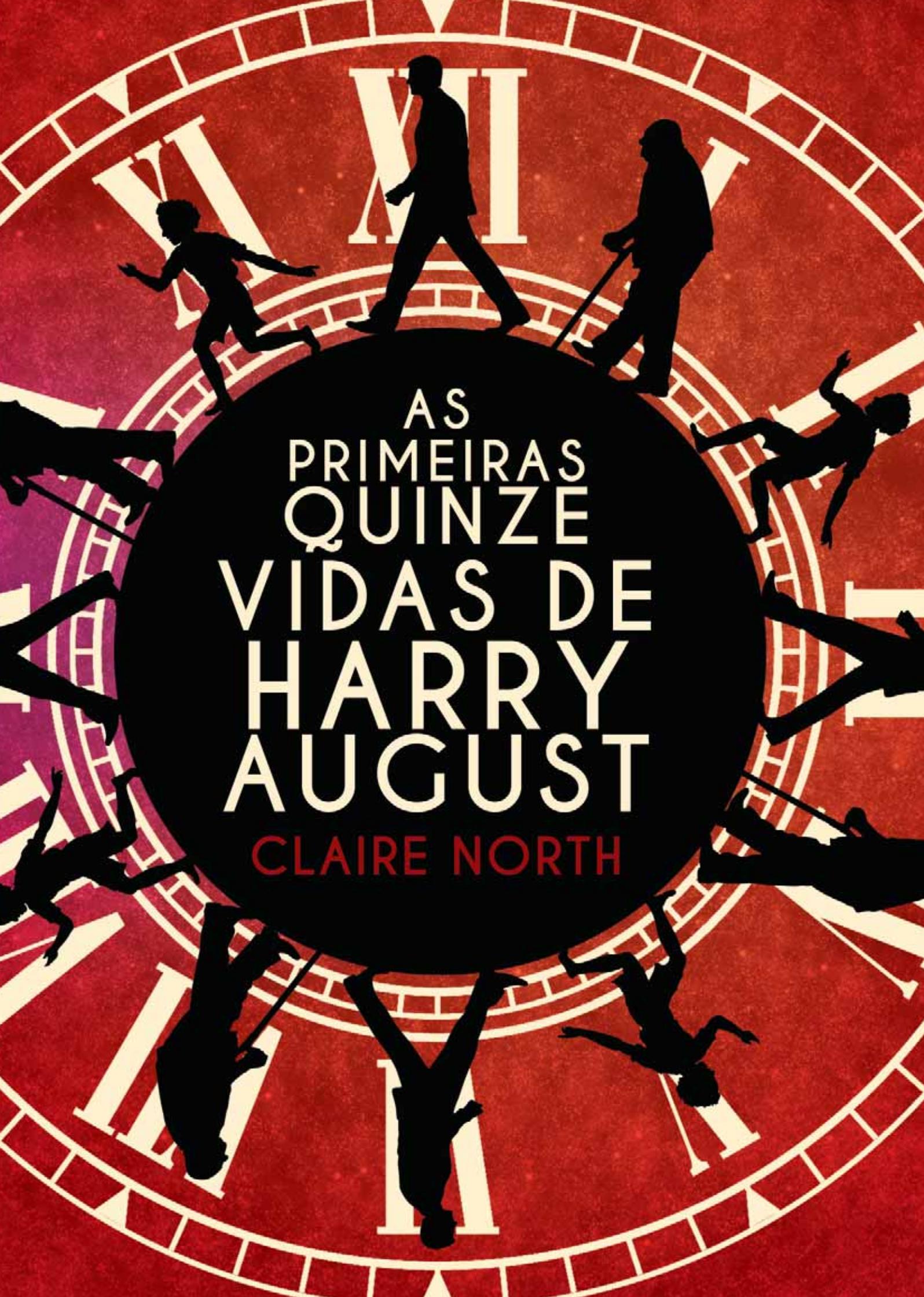
– Boa noite – disse ele.

No quarto por baixo do deles, a velhota estava a assapar o cabelo desgrenhado com uma mão e a marcar um número com a outra.

**– OLÁ – DISSE ELA – É O
WESTWIND. VI-TE HOJE.**



Gene Wolfe (1931-) é um escritor norte-americano aclamado de fantasia e ficção científica e um dos autores mais prolíficos no género. Recebeu a nomeação de Grão-Mestre em 2012 pela SFWA e venceu ao longo da sua carreira inúmeros prémios literários. A sua obra mais conhecida é o quarteto *O Livro do Novo Sol*, publicado em Portugal pela coleção Nébula.



AS
PRIMEIRAS
QUINZE
VIDAS DE
HARRY
AUGUST
CLAIRE NORTH

DAR NOVOS FUTUROS AO MUNDO PARA QUE O MUNDO TERMINE TARDE

POR INÊS BOTELHO

Já vos contei do enjoo e da confusão
que advêm de viajar no tempo.
H. G. WELLS, *A Máquina do Tempo*

No princípio era a palavra, as histórias contadas ao borralho, e então eis que o mundo se encheu de páginas e cenários e notas e imagens, de vidas que embora inventadas são verdade. Por graça das várias artes, temos hoje um mundo povoado de universos, realidades com gente e passados, acontecimentos revistos ou reescritos, terras impossíveis e devires que talvez se concretizem. O futuro imaginado pertence inteiramente à ficção científica. E contudo tende-se ainda a imaginar este género como uma caixa pejada de Cefalópodes gigantes e naves espaciais.

Ultrapassadas as associações mais imediatistas, lá se pensa em robôs, extraterrestres, planetas transbordantes de fauna exuberante com hábitos alimentares a roçar a carnificina, mais umas quantas reminiscências das velhas narrativas *pulp* apresentadas em technicolor. Outra pequena dilatação e surgem também inteligências artificiais assassinas, regimes opressivos feitos para controlar cada gesto e indivíduo, maquinaria atolada de botões, painéis e hologramas, cidades metálicas com arranha-céus de lisura rebrilhante ou sujos, acanhados, meras torres decrépitas enfeitadas por néons e erguidas em terras perpetuamente chuvosas. Fica-se sem dúvida com uma caixa de limites menos constrictos, mas de qualquer modo subjuga-se a ficção científica a uma meia dúzia de motivos simplistas. Zero subtilidade e nada de capacidades artísticas nem desenvolvimentos estimulantes.

Malgrado a longevidade, uma vasta disseminação e décadas de debates sobre o assunto, o género onde ciência e futuro se fazem enredo mantém essa reputação parasitária de parente indesejado. Se nos meios anglo-saxónicos esta fama começa a inverter-se, fruto tanto de um público em clara expansão como de um interesse académico e crítico cada vez maior, por terras lusas retém-se a ideia de uma coisinha popularucha apreciada por uns quantos adolescentes de cultura reduzida e parcas aptidões sociais.

As caixas têm destes problemas: dividem e repartem e no fundo servem mais para excluir do que para facilitar a

organização. Acentuam demasiado a diferença, dão o mote para se formarem grupos e num instante estamos todos a declarar alianças enquanto nos empenhamos a desconfiar com algum desdém de certa facção. A taxonomia artística é ademais um artifício significativamente limitado, desprovido quer da precisão quer dos benefícios concretos da sistemática classificativa dos seres vivos. Talvez devêssemos liquidá-la. Ou talvez devêssemos abandonar de vez tanto as generalizações como os estereótipos. Não existem géneros menores, só obras boas e más. Ou enunciando de outra forma, a reaproveitar o argumento de Theodore Sturgeon, noventa por cento da ficção científica é sem dúvida lixo, porém noventa por cento de tudo é lixo. E esses dez por cento restantes encantam, provocam, distendem fronteiras, incitam buscas, propulsionam questões.

O futuro chega hoje e agora.

Por graça da ficção científica entramos sem entraves no que poderá ocorrer um dia, em tipologias e arquitecturas se calhar diferentes e em hipotéticas sociedades onde variados paradigmas convergiram por simbiose de eventos históricos e técnica. Aliás, com quase tanta celeridade quanto se evocam objectos voadores pouco identificados e hipotéticos tripulantes de proporções insólitas, costuma aventar-se para a ficção científica a extraordinária faculdade de prever tecnologia futura. À semelhança de Jules Verne, cuja fama de visionário presciente advém não de espantosas fugas imaginativas mas antes de uma sopesada extrapolação da tecnologia sua contemporânea, a perspicácia da ficção científica deriva de uma observação da actualidade tão apurada quanto cuidada e que implica ponderar ciência, política e as consequências de ambas conjugadas, transformando depois esse pensar em narrativa, em situações que desencadeiem outras reflexões.

Aventura e filosofia conciliadas em diferentes doses e proporções. O presente ali ao virar da esquina. Nós a caminhar por possíveis ainda não acontecidos. O grande fascínio da ficção científica reside precisamente aqui. Mesmo quando os feitos descritos parecem advir mais da falta de conhecimento científico do que do seu excesso ou quando, como postulado pela terceira lei de Arthur C. Clarke, a tecnologia está tão avançada que se torna indiscernível da magia, algo muito frequente nos últimos anos mal se convoca a nanotecnologia para a história, ainda assim conserva-se esta im-

pressão de realidade potencial. Os futuros que a ficção científica tece viciam-nos, prendem-nos, ficam a levedar-nos no raciocínio. Umhas poucas imagens, algumas palavras sugestivas, e às vezes há logo aí o início de uma descoberta.

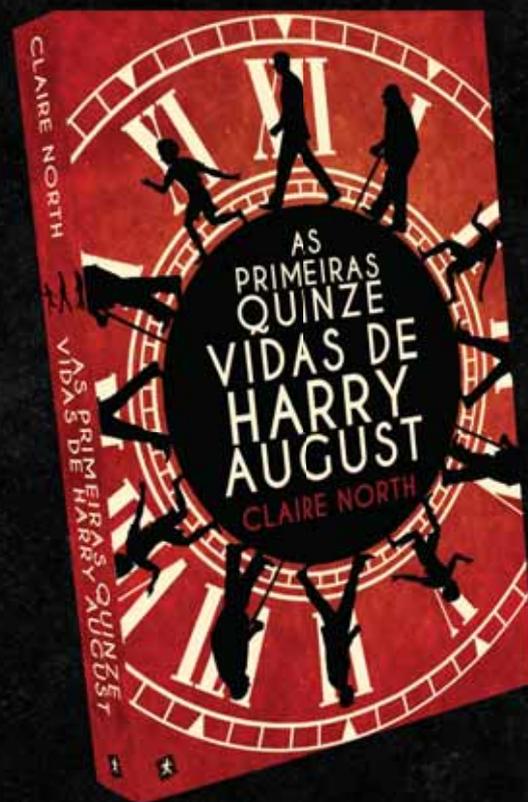
Lembro-me de andar em miúda pela Feira do Livro a cobiçar as escolhas dos meus pais, em especial os volumes de páginas fininhas e capa azul adquiridos na banca da Editorial Caminho. Via-os a circular pela casa o ano inteiro, ouvia-os em conversas e elogios e queria absolutamente escorregar ali para dentro. Que me achassem muito nova para semelhantes enredos deixava-me fervente de curiosidade.

Aos sete ou oito anos surripei o *Memórias encontradas numa banheira* (1961) de Stanislaw Lem, instigada mais por uma vaga ideia romântica de ler livros às escondidas do que por alguma proibição efectiva. Não retive qualquer frase e sei que desisti em pouco tempo da aventura. Adiei-a para leituras vindouras, resignada à ideia de que porventura aquilo da ficção científica ainda não era de facto para mim. No futuro, portanto. E nessa altura lia também *A nebulosa de Andrómeda* (1957), a obra de Iván Efrémov que a minha mãe afirmava estar guardadinha à minha espera.

Não a li. Vieram outros livros, novas sugestões que por qualquer motivo ganharam precedente. Um dia será. Em todo o caso, saia ou não desiludida da leitura, devo-lhe uma certa gratidão. Contribuiu muito para a aura que durante a infância montei em torno da ficção científica, convertendo-a num mistério pleno de promessas espicado pelo tema dos *Ficheiros Secretos*, essas seis notas que fui reproduzindo ao piano e que volta e meia me punham a cirandar pela sala numa tentativa pouco dissimulada de espreitar o episódio que o meu pai e a minha irmã viam com afincos.

A ficção científica serve-me desde então de pequena delícia, quase de jogo e desafio. Onde a fantasia tem o dom encantatório do maravilhoso e do onírico, às vezes até do pesadelo, a ficção científica tem o da descoberta inventiva e criadora, o do raciocínio lógico aplicado a uma multiplicidade de aspectos. Trate-se de um livro, de um filme, ou de uma série televisiva, gosto das ideias provocantes, das noções que ficam a inquietar o pensamento, a perguntar poderia ou não suceder, quais são as bases, os fundamentos, e se isto acontecesse como ficaria o mundo, o que mudaríamos, como mudaríamos. Há uma potencial panóplia de debates gerados a partir de uma obra deste género e dos efeitos práticos e éticos das premissas que apresenta. Convoque-se alguém para a conversa, partilhe-se determinado livro, siga-se uma série acompanhado de fulano ou sicrano, vá-se ao cinema com os amigos, e depressa se inicia uma actividade comunitária tornada mais estimulante pela variedade de intervenientes e posturas. Além disso as interrogações conduzem a pesquisas, a livros e filmes e quadros e teorias e a uma infinidade de caminhos. Alguma sorte, um pouco de enredo certo na altura correcta para a pessoa certa, e gera-se inclusive uma paixão por ciência e conhecimento.

Carecemos desta vertente de usar a ciência como heroína ou apenas mais-valia, sem andar alegremente a vilipendia-la enquanto criadora exclusiva e irreflectida de monstruosidades ou mera ferra-



Este romance maravilhoso, narrado por Harry, oscila para trás e para a frente no tempo enquanto relata episódios das suas inúmeras vidas, mas tudo se compõe através de um mistério emocionante envolvendo nada mais, nada menos do que o próprio fim do mundo (mil anos depois). Escrito e estruturado com uma beleza incomparável, este livro será um espanto para fãs de FC (...) que poderão notar similaridades estilísticas com China Miéville, Christopher Priest e Adam Roberts, sobretudo em relação à prosa delicada e elegante.

DAVID PITT, THE BOOKLIST

Obra: As Primeiras Quinze Vidas de Harry August
Autor: Claire North
Género: Lit. Fantástica
ISBN: 978-989-637-667-3
PVP (c/ IVA): 17,70 €

menta predilecta de indivíduos megalómanos que colocam sempre a humanidade na berma do precipício. Tamanho apego à latência catastrófica e nefasta da ciência adequa-se mais às narrativas do século XIX sobre cientistas loucos que tentam usurpar o lugar divino do que ao desenvolvimento do século XXI onde os prodígios da biologia, da química, da física e da matemática nos rodeiam dia a dia de contínuos benefícios. O que auxilia a distopia também a combate, desmonta-a, e segue mesmo na direcção oposta.

De uma infância em ânsias por ferrar os olhos nisso da ficção científica, desemboquei com alguma surpresa numa juventude a investigar utopias, o seu subgénero mais generalizado e com melhor aceitação por parte do grande público, efeito quer da reputada tríade formada por *Admirável mundo novo* (Aldous Huxley, 1932), *1984* (George Orwell, 1949) e *Fahrenheit 451* (Ray Bradbury, 1953), quer de uma frequência crescente no cinema e de um uso assíduo por diversos escritores, alguns assinantes de fenómenos comerciais significativos, alguns louvados pela crítica.

De facto, nessas disputas anquilosadas sobre as virtudes inatas do género ou a falta delas, recorre-se amiúde à distopia de Margaret Atwood *A História de uma Serva* (1985) para demonstrar que a ficção científica consegue produzir obras de elevada literacia. Podiam escolher-se outros livros. Podia, por exemplo, falar-se do *Matadouro Cinco* (1969) de Kurt Vonnegut, mais próximo das viagens no tempo que propulsionam este *As primeiras quinze vidas de Harry August*.

Séculos antes de H. G. Wells engendrar *A Máquina do Tempo* (1895), uma viagem temporal a revelar um futuro distópico, já a humanidade imaginava regressar ao passado ou espreitar o futuro por meio de um qualquer transporte mágico ou através das visões dos oráculos. Os dois pólos opostos das viagens no tempo cativam de tal modo a imaginação e o desejo que poucos autores do género resistem ao deslumbre. A maioria cai num vórtice de linhas temporais sobrepostas, contradições e paradoxos tão entranhados que ponderar o assunto por mais de breves instantes resulta num invariável nó mental e numa sobrecarga do sistema. Como se explica num dos muitos debates de *As primeiras quinze vidas de Harry August*.

(...) cem gerações mais tarde, o nosso bravo viajante dá por si desprovido de existência porque a sua antepassada foi apanhada com o filho do talhante e, por isso, ao não existir, já não pode regressar ao passado e impedir o seu próprio nascimento assustando um pardal, e portanto nasce, pelo que já pode regressar ao passado e... Será que devemos introduzir Deus a esta altura?

Harry August vai evitando confusões desta ordem por viajar no tempo de maneira algo peculiar: ao morrer volta ao dia do nascimento e cresce e vive de novo na mesma época até morrer mais uma vez e repetir todo o processo. Contudo, embora Harry se esforce por não comprometer o futuro nem o influenciar, talvez existam outros com capacidades semelhantes e menor contenção. O mundo está a chegar ao fim demasiado depressa. Harry sabe-o, avisaram-no, o próximo passo pertence-lhe.

Claire North, ou antes Catherine Webb sob o pseudónimo de Claire North, maneja os meandros da ficção científica e das viagens no tempo entrelaçando-os com as características de um romance histórico situado entre o início e o término do século XX e onde a ciência figura de variadas formas não redutoras. Nas páginas deste livro vogam motivos originários de muitos géneros, técnicas comuns em obras bem diversas, e existem perguntas, dúvidas, inquietações. Nem todas se resolvem. Ficam para as analisarmos, para as dissecarmos sozinhos ou em conversas com amigos, familiares, gente mais ou menos conhecida que se reúne em argumentações geradas numa qualquer rede social.

Terminada a décima quinta vida de Harry August, estaremos de pensamento invadido por passado e futuro, um outro futuro talvez possível. Como Harry, decidido a travar o cataclismo iminente, revisitaremos o passado e o presente movidos pela ideia da aproximação de um devir instável. Os hipotéticos futuros que a ficção científica dá ao mundo causam às vezes destas turbulências e, ao alertarem para equilíbrios trémulos, dão-nos vontade de mudança, de engenhos e atitudes que adiem o fim por vários séculos.

Boa viagem. **BANG!**



Inês Botelho nasceu em Vila Nova de Gaia em Agosto de 1986.

Licenciada em Biologia, iniciou em 2009 um Mestrado em Estudo Anglo-Americanos. Completou o 8º grau de Piano e Formação Musical. É autora da trilogia de fantástico "O Ceptro de Aertzis", composta por "A Filha dos Mundos" (2003), "A Senhora da Noite e das Brumas" (2004) e "A Rainha das Terras da Luz" (2005). Publicou ainda os romances "Prelúdio" (2007) e "O passado que seremos" (2010).

Uma reinvenção impressionante da narrativa de viagens no tempo. Ousado, mágico e de mestre.

MIKE CAREY

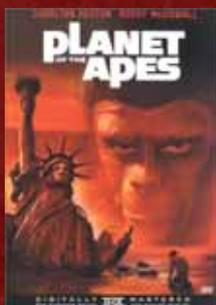
VIAGENS NO TEMPO EM FILME



LA JETÉE de Chris Marker (1962)

O realizador francês Chris Marker conseguiu a proeza de, em 28 minutos, criar uma das histórias mais assombrosas sobre viagens no tempo. Num futuro pós-apocalíptico, é concedido a um prisioneiro (Davos Hanich) a oportunidade de sujeitar-se a experiências no tempo de modo a poder salvar a sua própria sociedade destruída.

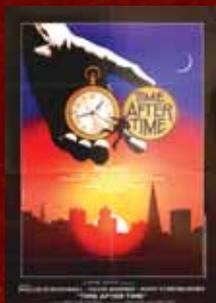
Após o sucesso da experiência, o prisioneiro deseja regressar ao passado e ao amor que encontrou, mas está condenado à tragédia.



PLANETA DOS MACACOS de Franklin J. Schaffner (1968)

Baseado no romance de Pierre Boulle, *O Planeta dos Macacos* revelou bastante arrojo na altura da sua estreia com a história de um astronauta sobrevivente (Charlton Heston) que aterriza num estranho planeta, no futuro distante, onde a espécie humana se extinguiu e deu lugar à supremacia dos macacos.

A revelação final quando o astronauta descobre a verdade sobre o planeta tornou-se um dos momentos mais icónicos no cinema.



TIME AFTER TIME de Nicholas Meyer (1979)

Embora não tenha envelhecido tão bem como outros filmes de viagens no tempo, esta é uma história fascinante, centrada na personagem do escritor H. G. Wells que acabou de inventar a máquina do tempo. Quando esta é roubada por Jack, o Estripador, Wells é forçado a viajar ao séc. XX e travar o criminoso.

Um dos momentos no filme que mais impressiona é o quanto o vilão (David Warner) se sente como um peixe na água entre a violência da década de 70.



BACK TO THE FUTURE de Robert Zemeckis (1985)

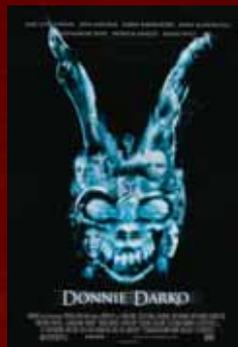
Um clássico de viagens no tempo, a trilogia de Robert Zemeckis conseguiu a proeza de envelhecer bem e imortalizar Michael J. Fox no papel do estudante Marty McFly que é enviado para o passado num carro DeLorean inventado pelo seu amigo cientista louco Doc Brown. A dupla inesquecível marcou a

década de 80 e ainda hoje as aventuras de McFly inspiram divertimento, muita emoção e nostalgia.



EXTERMINADOR IMPLACÁVEL 1 e 2 de James Cameron (1984 e 1991)

No futuro, a Humanidade foi assolada pela guerra contra as máquinas. Um cyborg indestrutível é enviado para o passado para eliminar John Connor, o futuro líder dos humanos, antes que ele nasça. Em simultâneo, os humanos enviam o seu próprio soldado (Arnold Schwarzenegger) para proteger a mãe (Linda Hamilton) em 1984. A sequência revelou-se superior, tornando-se um enorme sucesso e uma referência no cinema de FC.



DONNIE DARKO de Richard Kelly (2001)

Donnie Darko é talvez dos filmes mais originais e profundos a inaugurar a primeira década do milénio, revelando Jack Gyllenhaal que com esse filme lançaria a sua carreira. Torturado por visões de um coelho gigante que lhe revela que o mundo irá acabar em 28 dias, o jovem é manipulado a cometer uma série de ações bizarras.

Embora pareça à partida bastante surreal, acaba por ser uma reflexão tocante e madura sobre a vida e morte.



LOOPER de Rian Johnson (2012)

Um dos filmes de maior sucesso sobre viagens no tempo, *Looper* decorre em 2074 numa sociedade em que a máfia envia os seus alvos para o passado para serem eliminados por um assassino (Joseph Gordon-Levitt). Quando esse assassino é confrontado com a sua própria versão vinda do futuro (Bruce Willis), apercebe-se então de que a sua vida

pode estar em perigo. Um filme bem construído e com um enredo cativante, mesmo que o final possa parecer um pouco previsível.



PREDESTINATION dos irmãos Spierig (2014)

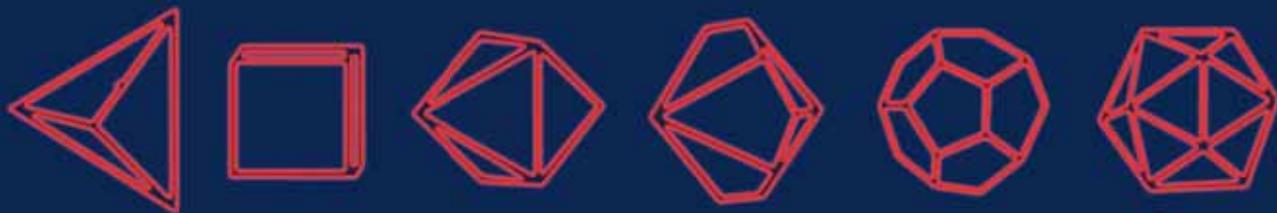
Baseado numa história de Robert A. Heinlein, este filme surpreendente conta a história de um agente temporal (Ethan Hawke) que tem de perseguir um bombista nos anos 70. O *time loop* presente neste filme é de tal complexidade que se torna difícil de descrever, mas basta dizer que a atriz Sarah Snook desempenha um dos

papéis mais inacreditáveis e desafiantes em filmes de viagens no tempo.

GOSTOU DESTE ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:
WWW.REVISTABANG.COM



ATRÁS DO ECRÃ



OS RPG NA TELEVISÃO E NO CINEMA

POR
PEDRO LISBOA

Enquanto fenómeno cultural, os *role playing games* (RPG) tiveram um impacto profundo no desenvolvimento da cultura *pop* mundial dos últimos 40 anos. Mais, os preceitos e mundividência que os suportam enraizaram-se de tal forma nas sociedades ocidentais que, em avaliação geral, não é inteiramente disparatado pensar que o mundo seria um sítio muito diferente se não existissem jogos de personagem. Desde o aparente triunfo da cultura *geek* até à tão alardeada e omnipresente *gamification*, a sua marca encontra-se por toda a parte. Será que o sucesso de *O Senhor dos Anéis*, *Harry Potter* e *A Guerra dos Tronos* seria o mesmo caso não existissem? É possível conceber a indústria dos videojogos sem os seus contributos? A própria ideia de interagir socialmente através de avatares, um dos esteios das redes sociais actuais, deve alguma coisa ao velho dado de 20 lados...

No entanto, por um conjunto de factores diversos, entre os quais a permanência dos jogos em comunidades – e, admitamos, segmentos de mercado – de nicho, esta influência correu por meios em larga medida silenciosos. Apesar do extensíssimo rol de personalidades provenientes de todos os campos criativos para quem os RPG desempenharam um papel formativo, o seu verdadeiro alcance continua quase inteiramente por valorizar. Este grupo é composto quase exclusivamente por norte-americanos, tal como a origem

de grande parte da discussão que se segue, mas, quer gostemos ou não, é sobretudo dos sobrinhos do Tio Sam de quem falamos quando consideramos a cultura *pop*.

As ramificações deste processo são de tal modo tentaculares que, mesmo para o aspecto particular que agora mais nos interessa, o da referência e tratamento dos RPG na ficção cinematográfica e televisiva (com um piscar de olho à banda-desenhada), temos de nos fazer acompanhar de alguns elementos básicos da sua história e recepção.

Considerem-se, então, três sensibilidades e abordagens distintas, que, de forma tosca, podemos designar como negativas, estereotipadas e positivas. Cada uma é mais predominante num período histórico específico, mas as categorias são suficientemente fluidas para permitir sobreposições cronológicas e temáticas. Por outras palavras, não há exclusividade entre elas e é comum a partilha, em graus diferentes, de características cruzadas.

Uma nota: como seria de esperar, quase todos os filmes e séries televisivas fazem referência a um único jogo, *Dungeons & Dragons* (*D&D*). Mesmo quando o título explicitado é outro, em alguns casos por motivos legais, é ao *D&D* que se faz alusão; tendo em conta o seu peso simbólico, não é de estranhar. Porquê este destaque? Para compreendê-lo, recuemos aos conturbados anos da longínqua e bárbara década de 1970...

PÂNICO SATÂNICO: AS REFERÊNCIAS NEGATIVAS

Enquanto por cá nos ocupávamos de outro tipo de liberdade, o primeiro jogo de personagem, *D&D*, foi publicado nos EUA em 1974. O que começou por ser uma iniciativa caseira – literalmente, já que os manuais de regras eram dobrados, agrafados e empacotados à mão na cave de um dos seus autores, Gary Gygax – depressa cresceu para além da pequena comunidade de aficionados que lhe serviu de berço. No final da década, em apenas 5 anos, a originalidade do jogo trouxe-lhe notoriedade nacional e boa parte dos adolescentes norte-americanos de classe média teria, no mínimo, conhecimento da sua existência.

Aquela que é provavelmente a primeira menção cinematográfica a *D&D* encontra-se em *O Clarim da Revolta* (1981, *Taps*, no original), onde vemos Tom Cruise a desafiar Timothy Hutton e Sean Penn – todos desempenham papéis de cadetes adolescentes numa escola militar – para uma sessão. Apesar de brevíssima, a referência casual sugere um apreciável grau de familiaridade e aceitação do jogo.

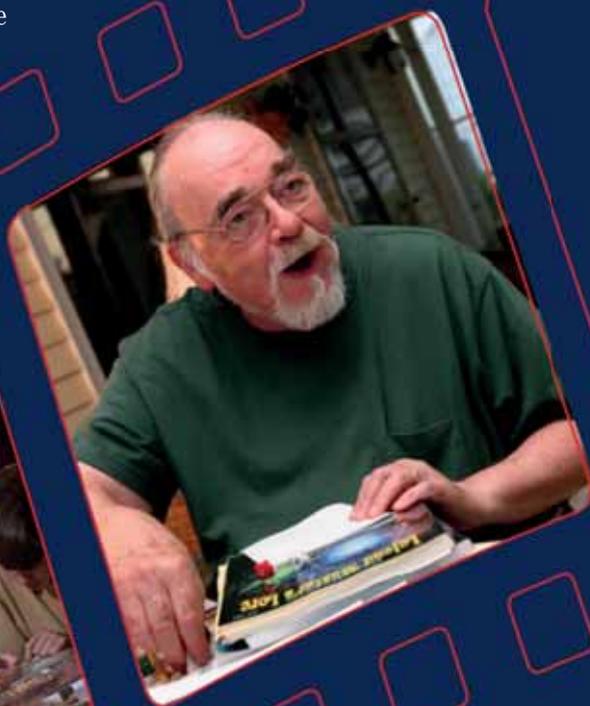
Outro caso, mais significativo, é o de *E.T.* – *O Extraterrestre* (1982). Para qualquer pessoa que tenha jogado RPG na adolescência, a animada sessão que se mostra no início do filme é surpreendentemente verosímil, desde a ubiquidade da *junk food*, passando pelo pedinchar do jogador mais novo, até à curiosidade parental acerca do estranho jogo (“E como é que se ganha este jogo? Não se ganha, é como a vida. Não se ganha à vida”). Sabe-se, aliás, que antes do começo das filmagens o próprio Spielberg organizou uma partida com os jovens actores, com a intenção de fomentar o espírito de grupo.

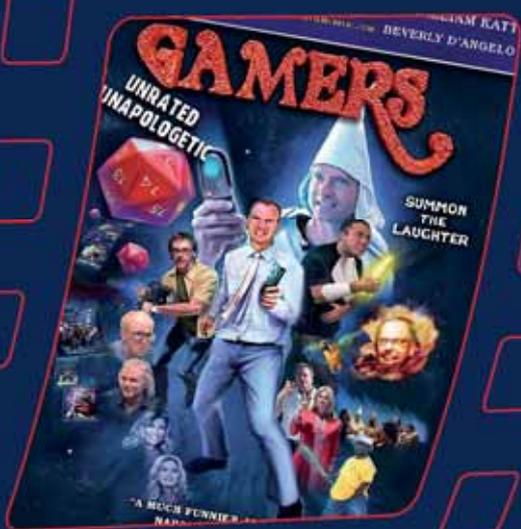
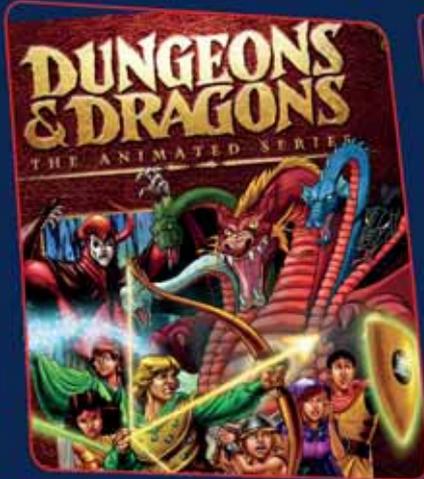
Ao jeito de um imaginário fecho do primeiro acto narrativo, esta representação sincera e terna não tardou em ser posta à prova. No início dos anos 80, o oportunismo mediático de alguns sectores conservadores da sociedade norte-americana encontrou nos jogos de personagem um bode expiatório para as suas pretensões moralistas, à semelhança do que mais tarde aconteceu com o *heavy metal* e os videojogos, no fenómeno que veio a ser conhecido como Pânico Satânico.

Apesar de as pretensões destes virtuosos caçadores de bruxas – que acusavam o *D&D* de promover e ensinar demonologia, vudu, blasfémia, homossexualidade, prostituição, canibalismo, necromancia, entre outras perversões – terem sido desmontadas tanto pela via dos argumentos científicos como do bom senso, não se evitou o inquirir da percepção pública.

Foi neste contexto que, em 1982, surgiu a adaptação cinematográfica do romance homónimo *Mazes & Monsters*, uma dramatização sensacionalista dos acontecimentos relativos ao caso de James Dallas Egbert III, um estudante universitário desaparecido (e rapidamente reaparecido) em 1979. Para além da honra duvidosa de dar corpo artístico à imagem dos RPG como actividade inerentemente perigosa, o filme é notável ainda por incluir o primeiro papel como protagonista de um jovem Tom Hanks. Pouco ou nada mais, aliás, o merece.

Na senda da profilaxia moral ficcionada, representando com maior ou menor proeminência a suposta ameaça proto-esotérica e desestabilizadora dos jogos, encontramos, por exemplo, os telefilmes *Skullduggery* (1983) e *Cruel Doubt* (1992), o episódio *Flesh and Blood* (1989) da série policial britânica *Taggart*, e a delirante (e, não intencionalmente, hilariante) banda desenhada *Dark Dungeons* (1984), do fundamentalista evangélico Jack T. Chick. Fora uma ou outra excepção, como o inenarrável *Knight Chills* (2001), esta corrente felizmente não sobreviveu no discurso público muito além do início da década de 90.





O CROMO: AS REFERÊNCIAS ESTEREOTIPADAS

O processo de resposta e adaptação ao Pânico Satânico por parte da indústria, a que alguns críticos chamaram a “disneyficação do *D&D*”, teve início com a exibição da série animada *Dungeons & Dragons* (1983-1985), claramente dirigida a um público infantil. Esta tendência, liderada pelo jogo mais popular e que se aprofundou com o passar do tempo, pautou-se pela eliminação de referências a demónios, sexualidade e escolhas morais complexas.

Privadas de munição, as baterias censórias puritanas apontaram para outros alvos. Muitos dos próprios criadores de RPG agradeceram este resguardo das luzes da ribalta, ainda que isso significasse chegar a um público mais restrito. Lenta e inexoravelmente, os jogos de personagem abandonaram a sua aura de perigo imaginado e passaram, aos olhos da opinião pública, a passatempo inócua, em larga medida incompreendido e incompreensível, e por isso passível de troça.

Como resultado, na televisão, passaram a proliferar as referências, quase sempre passageiras e remetendo invariavelmente para o mesmo estereótipo. Sempre que um argumentista procurava caracterizar uma personagem *geek* ou *nerd*, bastava transmitir ao público um dos chavões recorrentes, que, do ponto de vista narrativo, são intercambiáveis: ciência, computadores, banda desenhada, ficção científica, ansiedade social, imaturidade, inépcia romântica e, claro, *D&D*. Em certa medida, este último representa uma espécie de patamar rarefeito, reservado apenas aos cromos mais dedicados.

A tendência chegou, viva e de boa saúde, até aos nossos dias. Inventariar todas as suas ocorrências seria aborrecido e desnecessário, tanto pela extensão como pela falta de substância, que raramente vai além da caricatura trocista, mais ou menos

maldosa. Como seria expectável, o registo em que surgem é quase sempre a comédia.

Por exemplo, nos *Simpsons* (*Homer Goes to College*, 1993), descobrimos que Homer já foi jogador de *D&D*, e nos *Ficheiros Secretos* (*Unusual Suspects*, 1997; *Three of a Kind*, 1999) vemos Langly, o mais novo do trio de *hackers* Lone Gunmen, jogar com a sua personagem favorita, Lord Manhammer. O facto de, num destes episódios, se fazerem apostas de dinheiro como parte integral de uma sessão de *D&D* diz bastante acerca do (des)conhecimento dos argumentistas acerca do jogo.

Em jeito ilustrativo, veja-se ainda *Dexter's Laboratory* (*D&DD*, 1997), *That 70's Show* (*Radio Daze*, 2001), *The IT Crowd* (*Jen the Fredo*, 2010), *30 Rock* (*St. Patrick's Day*, 2012), e, claro, *A Teoria do Big Bang* (*The Santa Simulation*, 2012; *The Love Spell Potential*, 2013). Esta última destila dezenas de anos deste tipo de abordagem, ao enveredar pela mais despudorada e condescendente *nerdexploitation*, neste e em todos os restantes temas.

Ao contrário de *Gamers* (2006), que acrescenta humor boçal à caracterização habitual, o filme independente *Zero Charisma* (2013) é um caso mais difícil de avaliar, pelo invulgar tom tragicómico, que conjuga o pleno estereótipo do jogador sociopata com um olhar autocrítico.

IMAGINAÇÃO INFINITA: AS REFERÊNCIAS POSITIVAS

A pesar de todos os altos e baixos, os RPG nunca conseguiram entrar assumidamente no *mainstream* cultural. Ainda assim, a enorme influência que exerceram na geração que cresceu nos anos 70 e 80 acabaria, inevitavelmente, por dar frutos. No começo do novo século, começaram a surgir referências de cariz inédito. Pela primeira vez, os jogos de personagem foram tratados de forma sincera, bondosa, nalguns



casos até afectuosa. Não é que, de um momento para o outro, se tenha mudado radicalmente de discurso; antes, apareceu a ideia que estes jogos não seriam nem perigosos nem uma perda infantil de tempo.

No último episódio da série *Freaks & Geeks* (*Discos & Dragons*, 2000), os espectadores vêem as suas expectativas viradas do avesso quando Daniel, a personagem de James Franco, o típico jovem rebelde, conflituoso e *blasé*, decide experimentar *D&D* com os miúdos cromos da escola. Para espanto de todos, gosta tanto da sessão que imediatamente sugere mais um jogo para o dia seguinte, deixando os restantes jogadores com a emblemática interrogação se será Daniel que se está a transformar num *geek* ou se serão eles que passaram a ser *cool*. Hoje, a resposta é evidente.

Num tom mais casual mas ainda assim positivo, também o último episódio de *Buffy* (*Chosen*, 2003) mostra os heróis a jogarem RPG, à semelhança de *Angel*, a seguinte série de Joss Whedon, onde voltamos a encontrar referências esporádicas.

Por outro lado, em *Futurama* (*Anthology of Interest I*, 2000) o reconhecimento elogioso é absoluto. O próprio Gary Gygax é representado como uma espécie de super-herói cuja responsabilidade é proteger o contínuo espaciotemporal, ao lado de Al Gore, Stephen Hawking, a tenente Uhura e o computador Deep Blue. A série é pródiga em alusões a *D&D*, e inclui a longa-metragem *Futurama: Bender's Game* (2008), cujo enredo é construído em torno do jogo e da incapacidade de Bender, por ser robô e não ter imaginação, de jogar. É evidente a importância que David X. Cohen, o co-criador de *Futurama*, atribui aos jogos de personagem. Para outro exemplo,

mais recente, deste género de empatia no mundo da animação veja-se *Gravity Falls* (*Dungeons, Dungeons & More Dungeons*, 2015).

Dan Harmon, em dois episódios distintos de *Community* (*Advanced Dungeons & Dragons*, 2011; *Advanced Advanced Dungeons & Dragons*, 2014), consolida a ideia de que, de facto, se operaram mudanças significativas na percepção geral dos jogos de personagem. Subvertendo todos os preconceitos históricos, Harmon mostra os potenciais efeitos positivos dos jogos, não apenas ao nível lúdico mas no reforço da auto-estima e das capacidades sociais. A mensagem é clara: os RPG devem ser celebrados, não censurados.

UM OLHAR AO ESPELHO

São poucos (e de muito baixo orçamento) os filmes sobre RPG feitos por e para jogadores, mas merece uma referência a trilogia de comédias *The Gamers* (2002), *The Gamers: Dorkness Rising* (2008) e *The Gamers: Hands of Fate* (2013). Todos seguem a fórmula de intercalar os jogadores e as suas personagens, utilizando o acto de jogar para derrubar parcialmente a quarta parede, à semelhança das bandas desenhadas *Order of the Stick* e *Knights of the Dinner Table*.

No registo da sátira implícita, a curta *Dark Dungeons* (2014) limita-se a adaptar, da forma mais fiel possível, a banda desenhada de 1984 com o mesmo nome – aliás, os produtores só assim conseguiram os direitos para o filme, dissimulando a abertura de portas a um cavalo de Tróia rolístico. Por vezes, a vingança é um prato que se serve... 30 anos mais tarde!



NOSTALGIA & ASSIMILAÇÃO

Passados 35 anos das primeiras representações cinematográficas e televisivas destes nossos jogos peculiares, onde se situa a opinião colectiva acerca deles? Evidentemente, o gosto e as sensibilidades actuais são muito diferentes do que eram no início da década de 80, desde logo pela valorização generalizada de certas temáticas. Para o bem e para o mal, a cultura *geek* massificou-se, levando consigo uma das suas pedras angulares, os RPG. A atestá-lo, a lista de personalidades públicas que afirmam a sua paixão pelos jogos, passada ou presente, que cresce a olhos vistos: Stephen Colbert, Elon Musk, Anderson Cooper, Vin Diesel, Patton Oswalt, Joseph Gordon-Levitt, Wil Wheaton, entre tantos outros.

Num processo temperado pelo importante factor nostálgico, os jogos de personagem foram definitivamente inscritos no património cultural contemporâneo, ainda que, pelo menos por enquanto, a sua visibilidade e difusão efectiva não tenham acompanhado a consagração. Esta circunstância coloca-nos perante uma espécie de mundo pós-*geek* – desculpem-me a expressão trapalhona – do qual os RPG fazem parte intrínseca, com os seus defeitos e virtudes.

Em *House of Lies (Game Theory, 2016)*, o *D&D* é apresentado como uma actividade lúdica “normal”, ainda que idiossincrática, mesmo para mulheres de negócio bem-sucedidas. Em sentido complementar vão as séries *web HarmonQuest*, *Critical Role* e *Titans-grave*, que transformam o próprio acto de jogar em espectáculo. De facto, Toto, já não estamos no Kansas.

O que se segue? Só o tempo o dirá. Para já, a extravagância *retro* de *Stranger Things* (2016), que carinhosamente coloca o *D&D* no centro da narrativa, como elemento fundamental para o enredo e para os protagonistas, simboliza na perfeição o caminho percorrido. De E.T. a Eleven, derrotado o Demogorgon, fechou-se o primeiro ciclo.

BANG!



Pedro Lisboa é investigador, tradutor e revisor. Escreveu a sua tese de mestrado sobre a história dos jogos em Portugal nos séculos XVIII e XIX. Muito mais importante que isso, há 25 anos que se junta à volta de uma mesa com amigos para explorar masmorras e desvendar segredos arcanos.

FOLHA DE PERSONAGEM

José Hartvig de Freitas,
tradutor e editor da primeira edição de *D&D* em português

Qual foi a tua primeira personagem de RPG?

A minha primeira personagem de RPG foi um meio-elfo ladrão-guerreiro, criado com regras de *AD&D* 1.ª edição, no Verão de 1981. Passei férias em Paris, e em Dauphine, uma faculdade onde andava um amigo meu, fiz uma sessão experimental e não arredei pé de lá durante vários dias seguidos! Vim de lá com uma mistura de *Player's Handbook AD&D* fotocopiado, uma caixa vermelha de *D&D Basic*, meia-dúzia de aventuras, e logo no mês seguinte estávamos a jogar em Lisboa!

Como jogador, mestre, escritor, ilustrador ou editor de RPG, qual o teu momento mais memorável?
Creio que o momento mais memorável foi já recentemente, depois de deixar de ter que ver com RPG profissionalmente: quando o meu filho tinha uns 7-8 anos, criei uma campanha para ele e uns amigos, e jogámos uma série de sessões que eles adoraram. O meu filho é doente da Playstation, e foi espectacular ouvi-lo dizer: ‘Pai, *D&D* é brutal, é o melhor jogo que jamais se fez, porque o ecrã de jogo nunca acaba, é na nossa cabeça!’

Que jogo de RPG gostarias que fosse editado amanhã?

Sempre fui um mestre de jogo fiel aos (poucos) jogos que joguei, durante muitos anos: *AD&D*, *Traveller* e *Cthulhu*. Como jogador, joguei muitos outros, mas a verdade é que não acompanho o que se faz em termos de RPG há muitos, muitos anos. Por isso a minha resposta é de certo modo muito ‘bota de elástico’, mas adorava ver o *Call of Cthulhu* bem editado e lançado em Portugal.





“A magia na saga do Império Malazano deriva dos Labirintos, que podem ser considerados uma espécie de reinos extradimensionais.”

Fonte: Malazan
Book of the
Fallen: An
Introduction
for New
Reader –
IMGUR

POR
SAFAA DIB

O MUNDO BÉLICO DO IMPÉRIO

MALAZANO

Aclamado por legiões de fãs de fantasia por todo o mundo, Jardins da Lua constitui o primeiro volume da Saga do Império Malazano e relata as maquinações políticas e militares do Império ao longo de séculos. Cada cidade e civilização tem uma história extensa em que reinos ascendem e caem, vítimas das mais tortuosas intrigas e manipulações. O elenco de personagens é vasto e a leitura força a uma atenção redobrada. Steven Erikson não providencia muito contexto neste primeiro volume da sua saga, pelo que se torna um quebra-cabeças complexo e fascinante de decifrar. Nas páginas seguintes, ajudamos a desvendar alguns dos momentos-chave e segredos do Império Malazano de modo a providenciar ao leitor uma leitura mais fluída.

MUNDO E HISTÓRIA RECENTE



A série centra-se em impérios passados e atuais. O mais importante para a nossa história é o Império Malazano. De origens humildes, começou numa pequena taverna suja. Kellanved, o primeiro imperador, construiu-o de raiz com a ajuda de alguns companheiros poderosos: Surly e Dancer, que têm um determinado leque de habilidades; Whiskeyjack, Dujek e Dassem Utor que lideram os exércitos; Tayschrenn, um Alto Mago e sacerdote do deus D'rek; e Cartheron e Urko Crust (irmãos) que lideram a Marinha. Estabelecidos na ilha de Malaz, prolongaram o seu domínio para norte até ao continente de Quon Tali, e de seguida Kartool e ainda mais a norte até às Sete Cidades Livres, uma aliança mercantil de cidades-estados na parte norte de Genabackis; todas elas, exceto uma, Darujhistan, foram conquistadas pelo Império Malazano. Pouco depois de quase todas as Sete Cidades terem sido conquistadas, o Imperador Kellanved desapareceu e Surly, o mestre espião e líder da organização assassina chamada "A Garra", governou em seu lugar. Por esta altura, Surly alterou o seu nome para Laseen, que tem o significado de "Mestre do Trono" na sua língua nativa. O prólogo de *Jardins da Lua* tem lugar neste período de tempo, pouco após o desaparecimento do Imperador, à medida que decorrem motins na cidade de Malaz. Este é um episódio que tem imenso impacto na história e recomenda-se que se leia com muita atenção.

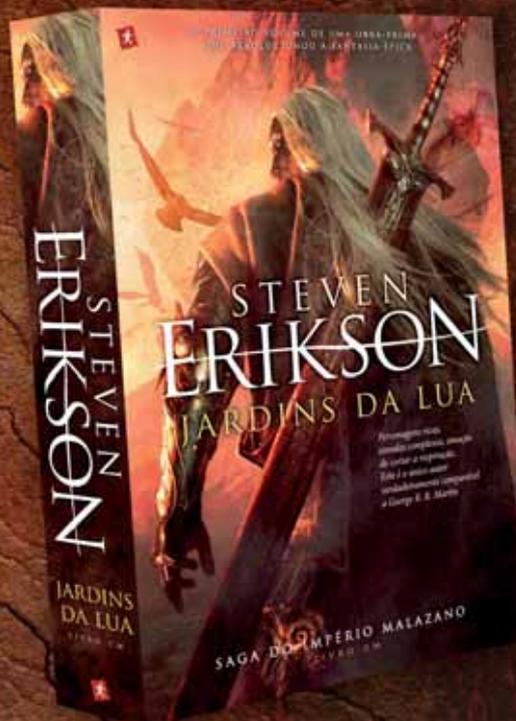
Após o regresso do Imperador, ele foi assassinado por Laseen e grande parte da Velha Guarda e os seus aliados mais próximos foram mortos ou removidos dos cargos. Laseen lança então a expansão do Império e, no momento em que se inicia o primeiro capítulo, já terão decorrido muitos anos e o Império Malazano já avançou com a conquista de Genabackis e controla o território norte do continente.

Grande parte do livro decorre em Genabackis, abrindo com o massacre de Itko Kan, o cerco em Pale e a infiltração em Darujhistan, a única cidade conhecida que usa o gás natural como fonte de energia. À semelhança do Império Romano no nosso mundo, o império Malazano é bem gerido e nas cidades por eles anexadas acaba por imperar a lei, ordem e prosperidade.



STEVEN ERIKSON

é arqueólogo e antropólogo, além de possuir também um mestrado em Escrita Criativa da Universidade de Iowa. A sua Saga do Império Malazano recebeu grande aclamação internacional e estabeleceu o autor como uma das principais vozes no mundo da ficção de fantasia. Jardins da Lua foi o primeiro romance da série e foi nomeado para o World Fantasy Award. Erikson vive no Canadá.



Obra: Jardins da Lua
Saga: Império Malazano
Autor: Steven Erikson
Tradutor: Carol Chiovatto
Nº de páginas: 656
PVP: 19,90 €

LABIRINTOS E CAMINHOS: O SISTEMA DE MAGIA



A magia na saga do Império Malazano deriva dos Labirintos, que podem ser considerados uma espécie de reinos extradimensionais. Alguns estão sobrecarregados de energia mágica, ao passo que outros não. Estes reinos consistem em espaços físicos com habitantes, fauna, flora, água, ecossistemas e qualquer indivíduo com o conhecimento certo consegue abrir uma passagem de entrada num desses reinos ou convocar uma das suas criaturas. Um feiticeiro pode canalizar o excesso de energia de um desses reinos para o seu corpo. A maioria dos magos só consegue ter acesso a um labirinto, embora alguém verdadeiramente talentoso consiga ter acesso a um ou dois. Há duas distinções importantes efetuadas pelas personagens relativamente ao sistema de magia: Os Labirintos Ancestrais, associados às raças mais velhas, que são bastante antigos e só muitos poucos têm conhecimento deles, e os Caminhos que são acessíveis a humanos e qualquer um com o devido treino consegue ter acesso a eles. Alguém que consegue ter acesso ao Caminho da Morte, adquire por exemplo o dom da necromancia, ao passo que alguém com acesso ao Caminho do Céu consegue voar e quem tem acesso ao Caminho da Água consegue manipular a água. E por fim, há os Labirintos do Caos que consistem nos caminhos miasmáticos entre os Labirintos.

OS LABIRINTOS

(OS CAMINHOS — OS LABIRINTOS ACESSÍVEIS A HUMANOS)

Caminho do Encapuzado: o Caminho da Morte

Denul: o Caminho da Cura

D'riss: o Caminho da Pedra

Meanas: o Caminho da Sombra e da Ilusão

Rashan: o Caminho da Escuridão

Ruse: o Caminho do Mar

Serc: o Caminho do Céu

Tennes: o Caminho da Terra

Thyr: o Caminho da Luz

OS LABIRINTOS ANCESTRAIS

Kurald Galain: o Labirinto Tiste Andii da Escuridão

Omtose Phellack: o Labirinto jaghut

Starvald Demelain: o Labirinto tiam, o Primeiro Labirinto

Tellann: o Labirinto T'lan Imass



GENABACKIS

CAMPANHA MALAZANA, CERCA DE 1160, SONO DA CRESTA

-  DOMÍNIO PANNION
-  ANTERIORES CIDADES LIVRES
-  BATALHAS
-  OCUPAÇÃO MALAZANA

ESCALA
0 50 100 LÉGUAS

OCEANO MENINGALLE



NG



OCEANO DE FERRUGEM

PARA ELINGARTH

PARA MORN

AS RAÇAS

No primeiro livro, são três as raças não-humanas que mais se destacam:
OS T'LAN L'MASS OS JAGHUT E OS TISTE ANDII.

Jaghut

Sendo uma das quatro raças míticas fundadoras, são um povo extinto e foram as primeiras criaturas inteligentes a caminhar na Terra. De estatura larga, têm uma pele tingida de verde e chifres à semelhança de um javali. São inimigos dos T'lan Imass.

T'lan Imass

Uma raça enigmática, têm uma aparência física que se assemelha a um Homo Neandertal. Assemelham-se a humanoídes primitivos que usam armas de pedra. São também uma das quatro raças fundadoras.

K'Chain Che'malle

São uma das quatro raças fundadoras e, apesar de serem mencionados, não são essenciais no enredo de *Jardins da Lua*.

Forkrul Assail

A última das quatro raças fundadoras. São inúmeras vezes mencionados no primeiro volume, mas ainda não desempenham um papel importante em *Jardins da Lua*.

OS DEUSES E ASCENDENTES

Os deuses são muito ativos na saga, à semelhança dos deuses da Antiguidade Clássica. Abandonam os seus reinos e interferem nas vidas dos humanos, por razões específicas ou para ganho pessoal. Cada deus tem a sua própria Casa, em que todos os membros do panteão desempenham um papel. Os outros membros da Casa podem ou não ser divindades, como também podem ser agentes mortais cujas vidas e ações estão alinhadas com a natureza da Casa. Por exemplo, o deus da Alta Casa da Morte é o Encapuzado. Ele é uma divindade. Governa os mortos e é sua responsabilidade trazer as almas dos defuntos ao seu reino. Na Alta Casa da Morte há o Rei, o Encapuzado, mas há também uma Rainha (Rainha dos Sonhos), Campeão, Sacerdote, Arauto, Soldado, Fiandeiro, Construtor e Virgem. Cada um dos membros das Altas Casas tem as suas próprias cartas no Baralho dos Dragões, que é semelhante a um baralho de Tarot usado para artes divinatórias. Apesar de crípticas, as leituras dos Baralhos de Dragões revelam detalhes sobre eventos futuros da série.



TRONO SOMBRIO

Trono Sombrio-Ammanas é o governante do Labirinto da Sombra. É descrito como alguém que enverga sempre um capuz, e por vezes uma bengala. Comanda os Cães da Sombra.



COTILLION

A Corda – Cotillion é companheiro de Trono Sombrio e Patrono dos Assassinos.



OPONN

O bobo do acaso de duas caras. Desempenha um papel muito importante em *Jardins da Lua*.



ANOMANDER RAKE

Líder dos Tistii Andii. Senhor da Cria da Lua, Filho da Escuridão, Cavaleiro da Escuridão.

AS PERSONAGENS PRINCIPAIS DE JARDINS DA LUA

Os Pelotões Imperiais têm como membros alguns dos soldados mais bem treinados no mundo, e os Queimadores de Pontes são parte da elite. Grande parte da série centra-se nestas personagens. São sempre os primeiros a entrar quando a muralha de uma cidade começa a ceder e os últimos a sair depois de uma ocupação. **BANG!**



Whiskeyjack

Whiskeyjack é apresentado pela primeira vez no prólogo como comandante do Terceiro Exército, que constitui parte da elite do Imperador. Mais tarde, volta a surgir como um sargento de patente baixa, despromovido em

consequência da purga de Laseen após o assassinato do Imperador.



Ganoes Paran

Surge pela primeira vez no prólogo como um jovem rapaz que sonha ser um soldado. Grande parte do primeiro volume é centrado nesta personagem.



Ben Ligeiro

Um mago das Sete Cidades, ao serviço de Whiskeyjack.



Piedade

Uma nova recruta no pelotão de Whiskeyjack. Piedade cresceu em Itko Kan, uma pequena vila piscatória em Quon Tali. É uma assassina mortífera com a aparência de uma jovem.



Violinista

Um Escavador no pelotão de Whiskeyjack. Um amigo próximo de Azarve.



Kalam Mekhar

Membro do pelotão de Whiskeyjack. Um assassino nativo das Sete Cidades e amigo íntimo de Ben Ligeiro. Tem por hábito enegrecer as suas espadas.



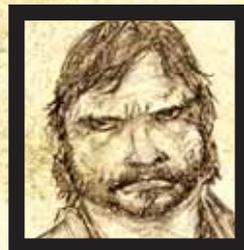
Azarve

Um Escavador no pelotão de Whiskeyjack e desenvolveu uma forte amizade com Violinista.



Tattersail

Feiticeira do Quadro, Segundo Exército, e uma leitora do Baralho de Dragões.



Marreta

Pertence ao Nono Pelotão, desempenha as funções de curandeiro do grupo.



Laseen

Oriunda de Napan, possui uma pele azul com tons de cinza-escuro. Começou por ser uma empregada de mesa numa taverna, mas ascendeu a soberana do Império Malazano.



Crokus Jovemão

Um jovem ladrão oriundo de Darujistan, é sobrinho de Mammot, um erudito e mago que tem conhecimentos de Alquimia.



OUTRAS PERSONAGENS DO IMPÉRIO MALAZANO



ILUSTRADOR:
SHANE COOK



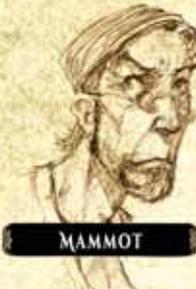
TROTE



JOVEM TOC



RALICK NOM



MAMOT



KORLAT



KALLOR



DUJEK ÚMBRACO



COLL



VORCAN



MEESE



RAEST



LASEEN REDO



NIGHTCHILL



CALADAN BROOD



ESTRAYSIAN D'ARLE



SENHORA SIMTAL



BELLURDAN



SILANAH



KRUPPE



LORN



SELETORA



TAYSCHRENN



TURBAN ORR



INQUIETO



ENGRNAGEM



HAIRLOCK



OECLOT



BARUK



CHALICE D'ARLE



MURILLIO

entrevista a

**JOÃO BARREIROS
E LUÍS FILIPE SILVA**

por Safaa Dib

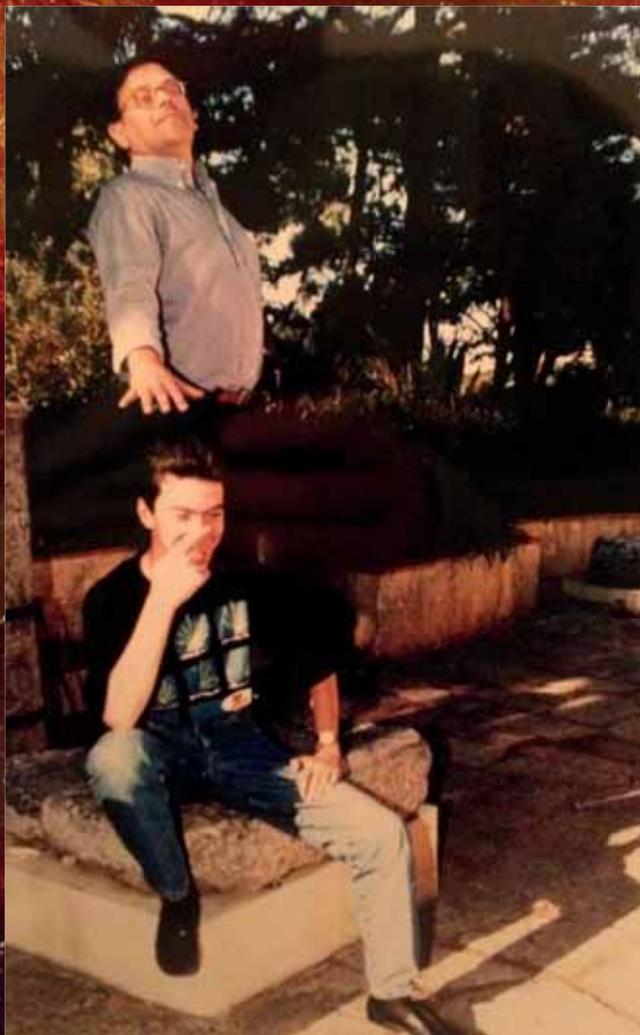
TERRARIUM



Na Comic-Con 2016, de 8 a 11 de dezembro na Exponor, Matosinhos, vai ser apresentada em exclusivo a nova edição do maior clássico da ficção científica portuguesa, *Terrarium*. Publicado pela primeira vez há 20 anos pela editora Caminho, o livro rapidamente tornou-se uma obra de culto e uma referência para os apreciadores do género.

A Saída de Emergência recupera o clássico numa nova edição ampliada e revista pelos autores e aproveitou para entrevistar João Barreiros e Luís Filipe Silva.

Após terminar a leitura da entrevista, não perca, como bónus, um excerto pré-publicado deste grande clássico português da FC.



Autores no ano de 1996

Há 20 anos, *Terrarium* foi publicado pela Caminho e desde então a edição desapareceu de circulação e tornou-se uma obra de culto e digna de colecionadores. Quais eram as vossas expectativas para a publicação nessa altura?

Luís Filipe Silva: As expectativas não passavam por se tornar obra de culto. Passaria despercebida pela massa leitora, isso sim, incompreendida pelos críticos dos jornais, ignorada até certo ponto — embora não totalmente, porque a edição original tornou-se estandarte dos primeiros Encontros de FC de Cascais, em 1996, em jeito de anúncio do surgimento de uma nova época de afirmação da FC portuguesa (o que não veio necessariamente a acontecer, mas essa é outra história). Viajar está no sangue da literatura, e a Ficção Científica assumidamente cavalgou nas ondas da globalização do pós-2.^a Guerra Mundial. Contudo, Portugal tinha-se esquecido do fascínio que, poucas décadas antes, sentira pelo sonho de ir à Lua, de transcender o espaço. E assim, *Terrarium*, cujo parentesco foi difícil de ser assumido pela editora na época, mergulhou nas águas turvas do mercado nacional, um livro volumoso e caro e escrito por portugueses (!). Que se tenha mantido perto da superfície, não desaparecendo por completo, creio que é a sua maior vitória.

João Barreiros: Inocentes que nós éramos. O *Terrarium* pretendia ser o primeiro passo para o advento de uma nova era da ficção científica escrita por portugueses. Algo que estivesse ao nível do que se estava a fazer lá fora, sem décalages, sem

reinvenções da roda, qualquer coisa de diferente que fosse capaz de provar a quem o lesse que não estávamos a viver no fundo de um poço, que também éramos capazes de criar algo de novo, algo dotado da viçosa frescura de um futuro realista e original, sem contudo perder o toque luso que tão bem nos caracteriza. Pensávamos ser os primeiros e acabámos por descobrir, com grande pena nossa, que afinal fomos os últimos. O *Terrarium* floresceu na indiferença, no meio do mato, a milhões de quilómetros da estrela mais próxima. E ali ficou, enquistado, à espera de uma nova renascença.

Como foi gerido o processo colaborativo de escrita a dois?

LFS: Com muitos telefonemas e trocas de ficheiros entregues em mão (parece incrível pensar que existiu uma era anterior aos emails). Telefonemas para trocar ideias e combinar peças do enredo — umas que funcionaram melhor do que outras. Houve pouco planeamento prévio, foi um desbravar de mato, orgânico, à deriva, com o seu quê de descoberta e orientação.

JB: Foi difícil. Pela minha parte já tinha escrito 80% da obra, sempre à espera que me fossem entregues as partes que faltavam vindas de um colaborador que entretanto se especializou em roer cordas. Por fim pedi ajuda ao LFS, o único talento que julguei capaz de preencher todos esses vazios. É preciso lembrar que há 20 anos não havia net e portanto as transferências de ficheiros eram ainda coisas que só existiam no mundo da fc. O trabalho fazia-se através de trocas de disquetes, várias, passadas de mão em mão no universo real, e conversas telefónicas. Horas a fio. E tudo isto com a Editora a clamar na distância que se estava a fazer demasiado tarde, que havia deadlines a cumprir, que o texto era demasiado vasto, difícil, cataclísmico, politicamente incorrecto, que era preciso cortar, cortar, cortar...

Cortar uma história. Não cortámos nada. Valentemente fizemos finca-pé. A escrita do *Terrarium* foi um daqueles epifenómenos que provavelmente nunca mais será repetido.

O que os leitores podem esperar desta nova edição de *Terrarium*? Mantém a estrutura de romance em mosaicos?

LFS: Mantém e intensifica-a, pois acrescenta uma nova variante de escrever a dois. Se no livro original, cada qual tinha escrito a sua parte, excepto no derradeiro mosaico em que houve contribuição de ambos para diversos capítulos, o novo texto da versão Redux conta uma história em duas partes, escritas por cada um de nós. Um mosaico feito por dois semi-mosaicos, por assim dizer.

JB: O romance em mosaicos mantém-se, claro. Haja respeito. Mas cresceu. Olá se cresceu. O prólogo original desapareceu e transformou-se numa novela original dividida ao meio, parte minha, parte do LFS. São cerca de 100 páginas a mais, que não existiam na edição original. E nela demos a voz que faltava ao Mr. Lux. Trouxemos à vida os pais da Clara de Sousa. Justificámos a presença da revista pulp que assombra toda a obra.

Entretanto, pela calada, o LFS reviu, reescreveu, reconstruiu, subverteu toda a parte chamada a “Madrugada dos Deuses”. A Primeira Alternativa original, que nós considerámos pouco adequada e frágil, desapareceu e foi substituída por um microconto bem melhor (na nossa humilde opinião).

Cortámos parte do texto que nos pareceu estar desactualizado, ou pouco aplicável ao mundo actual.



João Barreiros



Luís Filipe Silva

Actualizámos diálogos em discretas buchas. Este *Terrarium* é outro *Terrarium*. Até tem ilustrações. E uma BD onde figura a Triste Judite.

Ô que mudou nos últimos 20 anos na ficção científica portuguesa, tanto a nível de editoras como novos autores e leitores?

LFS: Talvez uma consciência de si mesma. Já não choca que alguém se assuma como escritor de FC. Nem choca nem espanta – é daqueles fenómenos que se tornaram normais. Depois da Caminho, foi normal (talvez inevitável!) que a nova colecção de FC da Presença aceitasse — quisesse, inclusive — romances escritos por portugueses, ainda que a boa experiência tida com a vertente da Fantasia também facilitasse as decisões de gestão. E que esta vontade se repetisse na Gaillivro-Leya, e que até surgisse a Saída de Emergência como projecto editorial dedicado ao género Fantástico. Todas estas vitórias dos tempos modernos teriam dado muito jeito se existissem quando era adolescente...

JB: Na fc portuguesa não sei se mudou alguma coisa. A meu ver, desapareceu, tornou-se invisível, encontra-se ausente em parte incerta. A Editoras parecem ter desistido de a publicar. Alegam que não vende. Afirmam a pés juntos que a pequenada só se interessa por mundos onde os heróis tenham a idade dela. Tudo bem, mas attem no seguinte: No nosso *Terrarium*, o Joel e o seu companheiro vulpis bem poderiam pertencer ao mundo dos jovens adultos. Embora haja neste *Terrarium* outros personagens bem mais velhos.

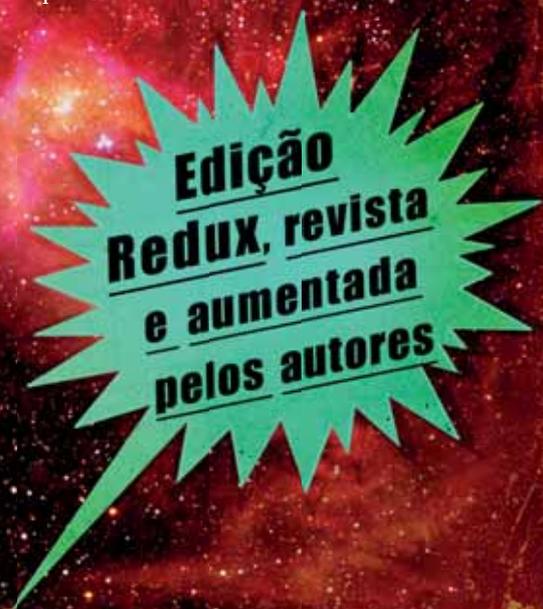
É por isso que o esforço da SdE é meritório. Veio trazer de volta a fc lusa. Provar que ela existiu e que pode voltar a existir. Esperemos que o *Terrarium* abra as portas a uma nova geração de leitores e escritores, que só ouviu falar dele como algo mítico que se perdeu nos abismos do tempo.

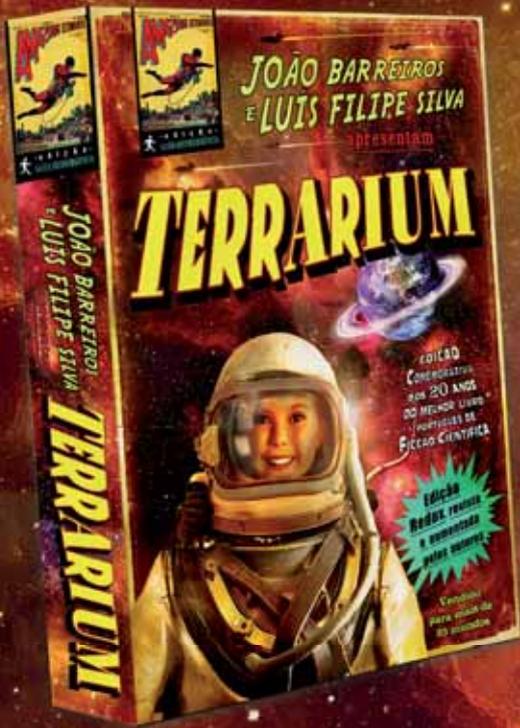
Terrarium vai ser apresentado na Comic-Con 2016 para uma nova geração de leitores. Que mensagem gostariam de lhes transmitir?

LFS: Que a literatura de género escrita em português já tem uma tradição – um passado que merece ser descoberto, mesmo se hesitante e trôpego. E tal como tem um passado, terá um futuro, mesmo se parecer negro a quem o antevir da presente perspectiva. Um futuro que pode, e deve, ser sonhado.

JB: Pequenada, comprem o livro. É um tomo enorme, capaz de competir com as obras do George R.R. Martin. Uma obra de peso. Boa para ter na estante. Boa para ser lida e relida. Foi escrita há 20 anos, mas conta um futuro que é agora o nosso presente.

Ajudem estes dois autores lusos e venham todos à Comic-Con para conversar connosco. Vão ver que somos os dois muito fofinhos e prazenteiros. **BANG!**





Leia nas páginas seguintes um excerto pré-publicado deste grande clássico português da FC.

sualizar Sector 500, identificação de alvos e essas coisas!

A parede dissolve-se, solícita. Mr. Lux está agora a contemplar um abismo feito de ferragens, tubos de acesso esventrados, anteparas torcidas, gotas flutuantes de luciferina, óleos lubrificantes e outros fluidos para os quais não existem nomes. De vez em quando, a rodopiar nesta microgravidade sem lei nem grei, pode ver-se um esqueleto serpentóide, uma casca vazia de algo parecido com uma lagosta, milhares e milhares de cubos coloridos, parafusos, placas de identificação, tapetes, jarras, colares, jóias, frasquinhos por milagre intactos, com qualquer substância a tremeluzir no interior. Aqui não há alto nem baixo, a noção de perspectiva não existe, o Sector 500 não passa de uma caverna composta pelo conglomerado de cinco naves exóticas, que resolveram mesclar-se num amplexo cataclísmico. Naves sem dono. Coladas umas às outras, num choque titânico que ocorreu quando o Anel se formou. Hoje em dia, as espécies que as pilotavam já não existem. Extintas ou executadas pelas autoridades competentes, vá-se lá saber. A realidade neo-Darwinista do Anel não permite tanto desleixo. Quem estraga, paga. Muitas vezes com a vida. O Sector 500 deveria estar por isso abandonado, interdito ao mais comum dos mortais, os selos de acesso trancados para sempre e mais um dia, mas, para uma criatura como o Mr. Lux, não pode haver portas fechadas. Um lugar onde ninguém vai, é o local ideal para se esconderem *coisas*.

De qualquer modo, foi no cen-

tro desta confusão, deste negrume que só as lentes das câmaras passivas alumiam, que o avatar resolveu esconder um dos seus cofres: Uma esfera de vinte metros de diâmetro, brilhante e polida como uma jóia, a fulgir no meio da gigantesca lixeira. O cofre está ali há mais de vinte anos, sem que ninguém o descobrisse, calmo, queto e passivo. Preso por cabos de monofilamento às anteparas que o rodeiam, a flutuar na treva como um ninho de aranhas.

Mas esses tempos de pacata acalmia desapareceram de uma vez por todas. Há *gente* a saltitar de anteparas em anteparas, na direcção do cofre. Minúsculos por comparação, mas elegantes como pulgas. Sem escafandro ou escudo atmosférico. O que não pressagia nada de bom.

Ainda sentado na cama, Mr. Lux franze o sobrolho, coça a barriga, range os dentes de raiva. *Só podem estar a gozar comigo, murmurará. Então isto admite-se?*

Porque as sete figurinhas que tão alegremente se aproximam do cofre, são humanas, embora disformes. *Anões*, explica a Infopédia aos ouvidos do avatar. *Anões humanos. Bonecos animatrónicos, teleoperados. O responsável deve estar longe. Nada a fazer quanto a isso.*

Mr. Lux abana devagarinho a cabeça perante a crueldade insultuosa de um mundo onde resolveu esconder-se, para sua desgraça. Os anões invasores têm calçadas tamancas com atilhos de cobre. Colãs castanhos de várias cores cobrem-lhes as partes baixas, provavelmente para fazer *jolie*. Envergam uma jaqueta presa à cintura por um cinto de fivela de ouro. E, no topo das cabeças, a cobrir as orelhas de abano, *bar-*

1

O alarme toca, insistente, e Mr. Lux acorda, meio confuso, depois de ter estado toda a noite a sonhar com a Montanha Mágica. Os lençóis estão ensarilhados nas pernas, pegajosos e a cheirar a corpo encardido, a luz da madrugada escorre, tristonha, através das janelas que ninguém se deu ao trabalho de lavar, e o avatar tossica, para limpar a garganta, como se isso fosse necessário, como se estivesse a representar perante uma audiência de milhões, o papel de um velho sujo e desleixado.

O alarme tem a forma de um relógio *passé*, daqueles onde o Rato Mickey aponta para as horas com os dedos enluvados, mas em boa verdade não se trata de um simples *despertador*, mas algo que o avisa que houve intrusão no Sector 500, que anda alguém a mexer no que não lhe pertence.

Só chatices, murmura Mr. Lux, a morder os lábios com os poucos dentes que lhe restam. *Esta gente até parece que nasceu para me dar cabo do juízo!*

Levanta-se num gesto ágil, que nega o estado do corpo e a idade aparente, poisa os pés no chão, enfia os dedos no chinelo, aponta para uma das paredes do quarto de dormir e ordena: *Vi-*

retes. Barretes compridos, que adejam a cada salto. Os narizes das criaturas são enormes, abatatados. Narizes onde não se consegue descobrir qualquer tipo de orifício. Como se não precisassem de respirar. Como se a parca atmosfera, carregada de toxinas deste Sector 500, lhes fosse indiferente. Seis têm barbas brancas, à excepção de um que é imberbe e com o aspecto típico de um idiota da aldeia. Todos eles transportam uma lamparina, onde arde uma doce chama. Na outra mão, apoiada ao ombro, uma picareta. Os lábios destes pequenos monstros abrem-se e cerram-se em conjunto, como se estivessem a trautear. *Eu vou, eu vou trabalhar, eu vou*, informa-o a Infopédia que consegue ler lábios. *O patrão quer que eu busque mais referências?*

Negativo, responde Mr. Lux, levantando-se enfim, de uma cama que não lhe trouxe o devido sossego. Contas feitas, quer lá saber o que aqueles bonecos andam a cantar. Vai ter de se dirigir sem demoras ao Sector 500, para salvaguardar o que ainda puder ser salvo, mas qualquer coisa lhe diz que vai chegar demasiado tarde. O cofre encontra-se na outra extremidade do diâmetro do Anel, a 100.000 cliques de distância da nave Simulatrix. Tempo útil de viagem: uma hora standard, tempo terrestre. E isto em passo de corrida, através dos labirintos do Anel.

Aos tropeções, veste as calças que usou na véspera, a mesma camisa, só é diferente o pequeno laçarote que lhe prende o colarinho. Desta feita o laço é vermelho com pintinhas brancas. Olha-se no espelho da casa de banho, contempla um fâcies esqualido onde sobressaem as maçãs do rosto, a barbicha branca e desarrumada, os óculos grossos que acabou de enfiar. Não que estes sirvam para ver ao perto ou ao longe, não passam de hololentes, com acesso a todos os sistemas da Inforede. Diz ao corpo para esquecer as necessidades fisiológicas, pois outros valores mais altos se alevantam. E o corpo esquece, obediente. Desapareceu a sede, a garganta seca, a vontade de urinar. Mr. Lux está aos poucos a transformar-se numa pequena máquina de guerra, capaz de suportar quase todas as maldades que lhe queiram fazer.

Como se isso lhe fosse servir de alguma coisa.

Na sala ao lado, mesmo ao centro, sob a luz coada pela clarabóia onde se derrama uma tristonha e crepuscular madru-

gada, Mr. Lux olha para os dois tanques cilíndricos, um deles cheio de qualquer coisa semelhante a mel líquido, sempre a borbulhar. Os parâmetros da produção de Sacramento continuam no topo da escala, o nível de pureza do fluido é absoluto, nenhuma contaminação exterior, tudo bem, nenhum problema nesse aspecto. O avatar pergunta a si mesmo se alguma vez vai voltar aqui, se vai precisar daquilo que é o seu sangue, a sua «essência», ou se esta vai ficar para o outro, aquele que repousa no interior do segundo cilindro. Ao fim e ao cabo tanto faz. São todos a mesma pessoa, o mesmo Mr. Lux, o mesmo avatar.

Mr. Lux dá uma palmadinha na superfície curva do segundo contentor onde repousa uma enésima cópia ainda em formação, suspira fundo (como se quisesse imitar os inefáveis comportamentos da espécie que lhe deu guarida), abandona a sala, desce a escada circular, e acede ao Museu.

Aqui, a dificuldade está na escolha. O sector das «armas impossíveis» alarga-se num labirinto convoluto de espaço comprimido. Não lhe interessam espadas cantantes, hover-tanques, e *mechas* de assalto. Enfim, nada que seja capaz de furar o Anel de um lado ao outro é alértar a senil atenção de nós sabemos quem. Temos de ser discretos. Usar meias medidas. Permanecer invisíveis. Por isso Mr. Lux opta por uma pequena pistola capaz de ficar escondida no bolso da gabardine. O punho da arma é feito de marfim esculpido em múltiplas espirais. O cano retorcido lembra a tromba contraída de uma mariposa. Luzinhas azuis piscam nos indicadores de carga. Ali não há gatilho, apenas um pequeno botão digito-eléctrico. Daqueles que funcionam por contacto e só obedecem às ordens de um utente particular. Mr. Lux lembra-se de Buck Rogers e do bom velho Flash. E ao pensar nesses heróis de outras eras, cujas aventuras enchem centenas de metros quadrados do Museu, dá-se ao luxo de esboçar um pequeno sorriso. Tem entre os dedos um *blaster*, com carga para duzentos impulsos na potência máxima. Deve chegar para dar cabo de uma mão cheia de anões feitos de resina.

Entretanto as hololentes já chamaram um táxi para o levar aos elevadores. Este deve estar em breve parqueado junto

aos portões do jardim. Em seguida, vai ter de aguentar dois quilómetros de curvatura ao longo da interminável Sunset Boulevard. Em passo de caranguejo. A respeitar as regras de trânsito. *Raios partam as Simulatrix e o nauseante rigor histórico.*

Bom, depois do *vivarium* onde bioconstructos berram por uma libertação que nunca chegará, passado o átrio, vestida a gabardine retirada do bengaleiro, aberta a porta principal do solar, ali está ele no jardim, rodeado de artefactos literários que um dia, minuciosamente, construiu para se entreter da modorra de anos e anos de tédio.

Mr. Lux lá vai seguindo por um carril de gravilha que contorna este jardim crepuscular. O jardim está cheio de flores sintéticas (com um



tempo de activação limitado), e árvores e plantas moribundas que o avatar fez crescer à força e sem grandes resultados. Algures, na penumbra, há árvores que raspam as raízes umas contra as outras como se quisessem rejeitar o solo que as acolheu. Corolas de flores carnívoras abrem a boca e chamam por insectos que nunca virão ter com elas. E há outras que cantam, sim, trauteiam doces melodias. Mr. Lux está farto do mundo que construiu. Algum dia vai ter de limpar tudo isto e recomeçar com uma página em branco.

Mr. Lux chega junto do portão de ferro forjado, pede ao cadeado que se abra, e acede à rua onde já espera o Táxi que convocou. O veículo é amarelo e axadrezado (as Simulatrix nunca entenderam as correspondências topográficas mais correctas), ao volante está um indivíduo moreno e de cabelo encaracolado, não aquele em que estão a pensar, mas outro taxista famoso, que os pseudo-insectos reconverteram em pessoa; a chapinha sinalética junto ao volante identifica-o para quem esteja interessado nestas coisas: Philip Glass.

Mr. Lux acomoda-se no assento tra-seiro, resmungando: *elevador, fulcrum, exit, o*

taxista responde, *perfeito, patrão*, e o veículo arranca a rugir numa baforada de vapores tóxicos, os pneus estremeçam sobre os buracos abertos no macadame, rumo ao primeiro desvio que lhe permita passar de um toróide a outro.

O táxi não precisa de motor de combustão, visto que funciona a macrobaterias. Não precisa de pneus. Não precisa de amortecedores. O táxi poderia ser qualquer coisa mais moderna, mas aqui tudo é simulacro, falsidade, nostalgia dos anos 50 que as Simulatrix cinéfilas tanto parecem apreciar. Mr. Lux quer lá saber, mas a verdade é que não há lugar melhor para permanecer invisível do que ali, na reconstituição de uma Sunset Boulevard que nunca chegou a existir no mundo real.

Enquanto conduz, Philip Glass trauteia qualquer coisa minimalista para competir com a música vinda da rádio onde Armstrong insiste num «It's a Wonderful World». *O mundo nunca foi maravilhoso*, pensa Mr. Lux, a puxar pela barbicha. *É sinistro e terrível. É aí que se esconde a sua verdadeira beleza.*

Entretanto, lá fora, vão ficando para trás filas e filas de moradias e solares góticos que mais não são do que simples fachadas. Mussolini fez o mesmo, para convencer Hitler da Glória de Roma. As Simulatrix apressaram-se a repetir estes delírios. Passadas as moradias,

chegou a vez dos parques de estacionamento desertos, das gigantescas lojinhas de conveniência a emergir das sombras como cogumelos venenosos, encalhadas no meio de uma quantidade inacreditável de *Night clubs* onde anacrónicos hologramas exibem *Girls, Girls, Girls*, a mostrar as glândulas mamárias em cíclica e erótica alegria.

Ao longo do caminho, palmeiras periclitantes inclinam-se sobre os passeios, enquanto nuvens falsas como tufos de algodão escorregam sob a curvatura do céu artificial.

Mais depressa, insiste Mr. Lux, sabendo que o tempo se faz escasso. Phil Glass encolhe os ombros e continua a circular na velocidade que entendeu ser a ideal, com um vago sorriso nos lábios, a cruzar-se com descapotáveis que seguem no sentido contrário, onde jovens Lolitas em biquíni lhe acenam com flautas cheias de champanhe. O avatar morde os lábios, morto por cometer um acto de extrema violência, mas contém-se.

Bem queria abrir um buraco-verme e emergir directamente no meio daquela cáfila de anões humanóides, mas não pode, não pode. Às vezes o contacto com a realidade tem a força de um impacto contra uma parede de tijolos.

De qualquer modo, está quase a chegar à Central: ou seja, àquela parte do elevador que liga a nave Simulatrix à restante estrutura do Anel.

E depois disso, longe desta anónima obscuridade onde passou em sossego tantos anos, ainda vai ter de tomar a bala periférica que o irá conduzir, tão próximo quanto possível, junto do devastado Sector 500.

Chatices, só chatices.

Mr. Lux toma um elevador VIP na Gare do Metropolitano da Sunset Boulevard, repleta de cartazes vivos a anunciar filmes que ninguém viu, desvia-se dos turistas humanos que insistem em pisar-lhe os calos como se ele fosse mais um figurante,

franze o sobrolho perante os guardas Simulatrix que por ali adejam como moscas, ignora por completo os scanners que eles agitam nas mãos enluvadas de branco, e acede enfim, à Torre que conecta a nave com o restante Anel.

E desce. Ou sobe. Aqui toda a verticalidade é ambígua. Está sozinho, quando as comportas do elevador se abrem, após múltiplos avisos em *trade* sobre a composição tóxica da atmosfera exterior. Mr. Lux não quer saber. Disse ao corpo humano que deixasse de respirar e o corpo obedeceu-lhe. A IA do elevador calou-se, após múltiplos avisos de perigo iminente. Nem sequer já lhe pergunta qual foi o último filme que viu.

A nova gare é uma esfera imensa cheia de ecos. Por todo o lado há um fervilhar de espécies não humanas a cacarejarem umas com as outras em alienês, como se não houvesse uma linguagem comum e fraterna com a qual todos se poderiam entender sem grandes esforços. Veículos ovóides deslizam na curvatura interior da esfera, uns cheios, outros vazios, num zunido de vespas eléctricas. Por vezes mergulham na gelatina das paredes com um ruído suave de deglutição e desaparecem da vista. Avídeos, raposóides, baratas Kreepo, lagartos, mirípodas, aracnóides, cada uma das mil e quinhentas espécies exóticas aqui presentes corre de um lado para o outro, saltita, esvoaça, arrasta-se, reptá, como se não houvesse amanhã. Hologramas apontam possíveis direcções. Solidogramas agitam braços, presas e tentáculos. Aqueles que podem sorrir, sorriem. Outros trinam. Alguns dos funcionários raspam mandíbulas a compasso.

Mr. Lux não liga. Sabe perfeitamente para onde quer ir. Conhece todos os caminhos secretos deste Anel que circunda a Terra. Com as mãos a segurar as abas da gabardine, desloca-se até uma pequena plataforma que ninguém usa, tipo prancha de salto para as piscinas que os humanos tanto parecem apreciar, dobra os joelhos e lança-se no abismo. Ou seja, para o alto. Rumo ao centro da esfera.

Libertos os pés da gravidade artificial, outras forças tomam conta do corpo do avatar. Mr. Lux ascende como um anjo senil, afasta-se de todo o bulício que inferniza a curvatura interior da Estação de Trânsito, sobe (ou mergulha) até ir poisar na nova esfera que repousa ao centro da esfera maior. Bate com o tacão da botina na superfície flácida e *plac*, esta deixa-o penetrar sem mais demoras. Já no interior, vozes ciciam-lhe aos



ouvidos informando-o que estas passagens são de acesso restrito, para uso exclusivo dos seguranças, técnicos de apoio vital, agentes de autoridade e inspectores alfandegários. O avatar abre a boca e mostra-lhes quem manda. As vozes calam-se, os sinais apagam-se, outros acendem-se permitindo-lhe um rápido acesso.

Aqui, nesta micro esfera ao centro de outra esfera (apenas uma entre os milhares que permitem a passagem aos sectores mais confidenciais do Anel), podem ver-se várias balas conectoras prontas a disparar. Cada uma aponta para uma comporta diferente, todas elas de momento cerradas. Ao vê-lo, um agente de autoridade humano, vestido com o uniforme da UE, desprende-se da parede, desliga-se dos cabos de sustentação, aponta-lhe um neurodisruptor num gesto viril, ordena-lhe que se identifique, mas Mr. Lux limita-se a mostrar os dentes, ergue a mão direita onde se desprende uma gotícula de suor com a cor dourada do Sacramento, sacode-a e a gotinha descreve um doce arco até se ir colar à bochecha do guarda.

Às vezes não é necessário mais do que um simples aceno. O guarda estremece, pisca os olhos, baixa a arma, e sorri a Mr. Lux numa atitude mais que servil, exprimindo-se no *trade* regulamentar:

— Exa., como posso servi-lo?

— Bala hiperquinética para um único passageiro. Eu próprio. Acesso total. E desampara-me a loja!

O guarda encolhe os ombros e deglute em seco. Custa-lhe falar. Não consegue fazer outra coisa senão acenar com a cabeça, apontar para um dos projecteis translúcidos, e teclar sobre a superfície um qualquer código de acesso. Obediente, a bala abre-se ao meio mostrando uma cadeira ergonómica para uso exclusivo da fisiologia humana.

Mr. Lux afasta-o com um gesto seco, encolhe-se no interior da bala, dobra as pernas, assenta a nuca no encosto, acaricia o teclado virtual que lhe apareceu à frente, a bala volta a fechar-se com um ruído húmido, e eis que é chegado o momento de programar uma rota, a aceleração mais adequada ao tempo do percurso requisitado, o ETA.

Embora a superfície da bala seja à partida transparente, esta começa agora a polarizar-se numa delicada tonalidade azul para não perturbar com vertigens a quem nela viaja a tais velocidades. Uma vozinha solícita pergunta-lhe aos ouvidos, em *trade*, se o respeitável utente tem a certeza do que está a fazer, e informa-o

de que uma aceleração de duzentos gês, não é nada, mesmo nada, adequada à fisiologia humana. Mais informa que quem viaja a tais velocidades, não vai poder chegar funcionalmente vivo ao seu destino. Mr. Lux, claro, não é humano. Nem de perto nem de longe. Por isso, ignora tais recomendações, diz à IA da bala para prosseguir, concorda com todas as isenções de responsabilidade pedidas pela Companhia de Transportes que construiu o sistema de Viagens Intraorbitais, assina por baixo, guarda os óculos no bolso da gabardine, poisa as mãos sobre o colo, e deixa-se ficar. A IA lava daí as mãos, e começa a encher o interior do veículo com um agradável e odorífero gelóide. O corpo de Mr. Lux afunda-se no interior deste aquário que cheira a menta e às florestas da Amazônia onde escondeu a Montanha Mágica. O ecrã virtual conta os poucos segundos que faltam até ao disparo. Tempo de viagem: 45 minutos standard.

Vão pagar-mas, pensa Mr. Lux enquanto desliga, uma atrás da outra, as componentes mais delicadas da sua fisiologia. *Vai haver hiperviolência e extremo prejuízo, não tarda nada. Não esperem pela demora!*

O corpo de Mr. Lux rigidifica-se quase de imediato, os olhos transformam-se em duas pequenas esferas de irreductível solidez, pela boca escancarada infiltra-se uma boa litrada do gelóide oxigenado, até que o avatar mais não é do que um boneco sólido, preso ao arcoaboço de uma cadeira elástica, no interior de uma bala azul prestes a ser disparada.

A contagem chega a zero, a IA diz *cá vamos nós* numa vozinha prazenteira, e a bala arranca, desliza pelo veio de acesso através da esfera exterior, mergulha através de um dos opérculos que logo se abriu para a receber, e por fim *acelera* no interior do túnel electromagnético, mais, mais e mais, rumo ao Sector 500, onde um crime de roubo prossegue com todo o desplante de que algumas espécies são capazes.

Mr. Lux não dá por nada.

2

Sector 500.

Sete graus negativos de temperatura ambiente. Treva absoluta, pois aqui não penetra um único fotão vindo do exterior. Atmosfera composta apenas por CO e uma quantidade incalculável de toxinas exóticas que ali ficaram

esquecidas desde que o Anel é Anel. Pequenos cadáveres de parasitas colam-se, devido ao visco congelado dos corpos, a paredes e anteparas. Gotas solidificadas de combustível chocam umas contra as outras, num tinir cristalino, sempre que sopra uma brisa. Estalam anteparas, anunciando uma catástrofe próxima. Dobram-se vigas de sustentação, devagar, devagar.

O Sector 500 deveria permanecer assim, por mais uns quantos anos, nesta calma inquieta, neste quase silêncio e desolação.

Mas não é isso que está agora a acontecer. Algo mudou. Existe luz, existem sons e movimentos anómalos.

Neste preciso instante, sete lâmparas orbitam em torno daquele lugar onde se escondem os desejos dos nossos corações. Sete lâmparas a *óleo*, a bruxulear numa atmosfera destituída de oxigénio. A superfície do cofre reflecte parte desta doce tonalidade alaranjada. O cofre não reage. Depois de ter transmitido o alarme a quem de direito, deixou-se simplesmente ficar à espera que aconteça algo de novo. E enquanto o cofre espera, os luzeiros dançam como pirilâmpas, a alumiar a actividade dos sete anões humanóides. Todas estas criaturas, feitas de resina mótil, têm as tamancas aderentes à curvatura do cofre. As picaretas flutuam-lhes frente aos narizes. Os anões cantam e batem palmas, estalam as mãos enluvadas de quatro dedos umas contra as outras, como se estivessem a dançar ao som de uma orquestra invisível. Como se escutassem as canções perdidas da Adriana Caselotti. Cantam, para alegrar quem os acompanha nesta secreta aventura. São extensões de um Bonecreiro. Alguém que os controla à distância, em plena segurança, a muitos e muitos cliques dali.

Pois os alegados assaltantes formam, claro, uma tontina composta por três espécies diferentes.

Dois humanos vestidos com um fato térmico a chupar ar respirável pelo bocal do oxigenador: um macho e uma fêmea. Contra o peito, o ideograma 3D de um tal Alfred E. Newman, com um dente aguçado a emergir da boca desdentada, balbucia silenciosos insultos. É deles o algoritmo secreto que lhes permitiu abrir todas as comportas e passagens secretas, ter acessos aos elevadores particulares, às câmaras de máxima segurança, consultar mapas e cartas topográficas de todas as unidades que constituem o intrincado labirinto do Anel. O casal Sousa pode impunemente penetrar em todo

o lado, desde que seja essa a sua intenção. Penetrar em segredo, sem ser visto ou detectado por qualquer exótico, yurulans ou Inspectores humanos.

Mais para a direita, a espreitar por detrás de um emaranhado de cabos, esvoaçam cinco Kreepos do ninho Kirrelpolt com os escudos atmosféricos a funcionar em pleno. As patas lagosteiras tamborilam nos botões dos disrupto-

res. Estão nervosos com tanta demora. No dorso queratinoso semelhante ao de uma joaninha, as pintinhas piscam e mudam de lugar. Sinal evidente de stress, mas ninguém quer saber disso. São guerreiros contratados e estão ali para o que der e vier.

— E se nos despachássemos? — pede a fêmea humana. — Não acham que já é altura de pararmos com as palhaçadas? Vocês querem confrontar-se com o dono disto?

Atchim espirra, libertando ácido pelas fossas nasais invisíveis. *Zangado* bate com a tamanca direita na superfície do cofre. *Mudo* saliva pela boca e arregala os olhos imensos numa expressão de idiotia profunda. Só o *Mestre* responde, com as mãos cruzadas sobre a pança:

— Tudo bem, afirmativo, o que tem de ser, tem muita força!

E estala os dedos.

Sete anões pegam nas respectivas picaretas. Sete extensores comunicativos erguem-nas no ar, seis bocas clamam *Zás!*, e todos eles batem na superfície do cofre em perfeita sincronia.

Como não poderia deixar de ser, as picaretas não são propriamente picaretas. Uma pancada delas perturba de um modo terminal a coerência molecular da superfície contra a qual impactaram. Perante tal assédio, o cofre estremece, grita em agonia, fendilha-se, e finalmente estala à quinta martelada. Fragmentos do invólucro dispersam-se pela caverna do Sector 500, acrescentando mais uns quanto destroços ao caos ambiente. Sete anões são projectados no ar, até que os pequenos propulsores que transportam às costas voltem a reuni-los num pequeno enxame. Os Kreepos encolhem-se ainda mais, no peito dos humanos Alfred Newman resmungam um impropério, mas a verdade é que o cofre se deixou abrir, tal como o Bonecreiro lhes tinha prometido, deixando à vista, sob a luz esmaecida das candeias, o respectivo conteúdo:

Uma plataforma, ainda ligada por dois ou três cabos às anteparas mais próximas, onde podem ver-se três suportes, semelhantes a um braço com uma garra no topo. As três garras seguram os seguintes objectos:

1 - Uma caixa de madeira amarelada pelo assédio do tempo. Existem baixo-relevos esculpidos em toda a superfície da tampa, incompreensíveis a esta distância.

2 - Uma estatueta de um Falcão negro e com os olhos a luzir. Por baixo da estatueta, uma placa sinalética informa a quem se interesse por essas coisas, que o Falcão não é mais do que um «Macguffin».

3 - Finalmente, na terceira garra a contar da esquerda, uma revista *pulp*, AMAZING STORIES de seu nome, impressa algures nos anos vinte do século passado, protegida por um saquinho de gelatina, brilhante e lustrosa como se tivesse acabado de ser impressa. Até que enfim, algo capaz de despertar de imediato a cobiça de quem a quiser chamar sua! Na capa, a imagem de um ser humano, vestido de vermelho, dotado de um salta-cinto e de um barrete de aviador, acena parvamente à namorada que se encontra em terra firme.

Só isto e nada mais. Após tanto trabalho investido na busca deste *cache*, aquilo que encontraram parece ser coisa pouca.

Mas é quanto basta para enriquecer de um modo desmedido quem dele se aproprie.

O grupo aproxima-se do expositor que as lamparinas mal alumiam. Em primeiro lugar avançam cinco dos sete anões, pois estes nada têm a perder. Logo de seguida, esvoaça o casal de humanos, com os jactos dorsais a lançarem pequenas baforadas de vapor na atmosfera gélida. Por fim, chegam-se os cinco Kreepos, a trinar canções de vitória por mais esta pequena conquista contra a crueldade açambarcadora do universo capitalista. As patas lagosteiras sacodem as respectivas armas. Os pedúnculos visuais estremece de entusiasmo.

— Que raio... — resmungam Laureen, a fêmea humana.

— Que treta vem a ser esta? — conclui Jorge de Sousa, o seu companheiro. — Nada disto chega para pagar a educação da Clarinha...

— Meus senhores, estimados companheiros — comenta o *Mestre*, com uma das mãos já estendida na direcção da re-

vista *pulp* —, temos perante nós artefactos preciosos, que vão render-nos um bom capital logo que forem vendidos a quem mais puder pagar. Cada um de nós vai recolher um, e investir na busca de um comprador específico. Neste caso, a dispersão é a alma do negócio... Vamos ter de confiar na firme integridade dos restantes parceiros. Porque, quando os lucros forem divididos, cada um de vós receberá mais do que receberia se tivesse fugido apenas com um destes objectos, correcto?

Os Kreepo enrolam e desenrolam as trombas aspirantes. Os restantes anões batem palmas, a compasso. As lamparinas rodopiam em volta, cada vez mais frenéticas. O casal humano encolhe os ombros e começa a examinar os objectos de mais perto. A revista *pulp* não é mais do que aquilo que pretende ser: um *memorabilae* com mais de duzentos anos, preservada e intacta como por magia. A Sociedade da Nostalgia Anacrónica deve pagar bons euros por ela. O Bonecreiro que se encarregue dessa parte. A caixa de madeira é algo mais peculiar. Levezinha, como se nada tivesse dentro. A tampa encontra-se lacrada por uma resina vermelha. No topo da caixa, um baixo relevo mostra um templo dórico coberto de trepadeiras, a tresandar a Antiguidade Clássica. Sentada com a caixa ao colo, uma rapariga humana, pré-adolescente e de peito ao léu, contempla com atenção a tampa desta mesma caixa que está prestes a abrir. Laureen franze o sobrolho, acende o foco instalado no topo do capacete, e esforça-se por compreender aquilo que tem na frente. Porque a imagem da caixa que a rapariga segura entre as mãozinhas juvenis, tem uma imagem no topo, quase imperceptível tão pequena é, onde se vê uma rapariga a segurar uma...

— Recessão infinita... — comenta Jorge de Sousa. — Um preciosismo dispensável, acho eu... Curioso, mas... — No fundo da caixa existe uma linha de caracteres gregos, até aí oculta, que a Infopédia imediatamente traduz: «Esta prenda pertence à menina Pandora para seu uso exclusivo», como se isso explicasse fosse o que fosse. *Uma mão cheia de nada, outra de coisa nenhuma*, pensa Jorge, enquanto entrega a caixinha às pinças sequiosas dos Kreepo.

— As *baratas* que fiquem com esta treta — explica aos ouvidos de Laureen, não pela rádio mas através das vibrações transmitidas pelas duas bolhas do esca-

fandro. — Que lhes faça muito bom proveito...

Desinteressado, o humano vira as costas à caixa que pertenceu à alegada Pandora e aproxima-se da estatueta do Falcão. A Infopédia informa-o de que a palavra «Macguffin» significa «estratégia narrativa representada na forma de um objectivo a atingir, objecto desejado, ou qualquer outro motivador de busca». *Ora vai-te lixar*, replica Jorge. E pega no Falcão negro.

— Que objecto de culto vem a ser esse, estimado camarada? — pergunta-lhe um dos Kreepo. — Que divindade representa?

Jorge de Sousa encolhe os ombros. *Os anjinhos que te respondam!* A estatueta é maciça. Não é feita nem de madeira nem de loiça. Então de quê? O indicador direito do escafandro estende-se na forma de um pequeno canivete. O humano raspa na base espolhada do Falcão, até que um risco de cor dourada comece a fulgir à luz do capacete. *Ouro, só pode ser ouro... O raio da estatueta é de ouro... e os olhos são rubis... E no interior desta camada de ouro deve haver um outro metal, mais raro, mais precioso... mais...*

O casal humano acena com a cabeça, mostra o Falcão à ridícula criatura que se chama *Mestre*, e informa-o de que escolheu ficar com a estatueta, que vai tentar vendê-la na Feira dos Coleccionadores de Anacronismos, ou qualquer coisa no género... E o Extensor Comunicativo do Bonecreiro, que pertence à espécie dos zotiflix, acena que sim, condescendente, pois a tontina é composta por três membros, e tem de haver entre todos um acordo de cavalheiros. Ele próprio quer ficar com a revista, os patetas dos Kreepo devem gostar mesmo de caixinhas de surpresas, e os parvos dos humanos que guardem com a estatueta, se isso lhes dá prazer.

Enfim, distribuído o espólio, o *Mestre* bate as palmas para que todos, humanos, Kreepo e restantes anões, se reúnam à sua volta. Chegou a hora de serem dadas revelações um tanto ou quanto desagradáveis.

— Caros colegas — começa o *Mestre* num tom didáctico —, lamento informar-vos de que o tempo que nos sobra é escasso. Este compartimento está cheio de avisadores passivos, capazes de detectar o mais pequeno som e movimento. Mal aqui entrámos, informaram o dono que entretanto já se deve ter posto a caminho para vir ter connosco. Não se trata da polícia ou das forças de segurança do Anel. Nem sequer de um

yurulan. Como já vos disse, é alguém pior, muito pior, que distribuiu por todo o Anel caches de Metatecnologia de Grau 2⁺ ou mesmo 3. Milhares de Artefactos que têm sido um cabo de trabalhos para recolher. Algo que foi escondido *in illo tempore*, sem o conhecimento do Fragmento. Até agora, nenhum dos colectores teve sucesso. Houve umas quantas tentativas frustradas de recolha, podem crer. Todas elas com um final muito infeliz. Como podem imaginar, não quero que aconteça o mesmo com os meus dilectos companheiros...

Ao ouvir isto, dois dos Kreepo avançam na direcção do *Mestre* com os disruptores artilhados. Os restantes três viram-se para a passagem que leva ao exterior, envolta em trevas. Miras laser dançam sobre as anteparas, reflectem-se nas bolhas congeladas de combustível.

— Aqui estamos nós preparados para proteger os dilectos camaradas de qualquer abuso moral ou agressão física.

— Clama um dos Kreepos em pose heróica. — Aqui estamos nós preparados para morrer por uma boa causa, se tal for necessário. Seremos os mártires de um Ninho que nos criou.

O *Mestre* ergue um dos quatro dedos para pedir mais um minuto de silêncio e passa a revista para as mãos do *Rezinga*. As lamparinas flutuantes aproximam-se dele como pírilampos atraídos por intensas feromonas. Lá ao longe, estalam vigas e anteparas sujeitas a alterações da temperatura ambiente.

— Estamos feitos? É isso que queres dizer? — pergunta Jaime de Sousa, enquanto a Laureen abraça a estatueta do Falcão. — Diabos te levem, Bonecreiro. Tenho uma filha em Luna para sustentar. Uma miúda traumatizada que precisa do capital e apoio dos pais... Qual o sentido deste assalto, se é para morrerem todos aqui?

— Meu caro humano — prossegue o *Mestre*, enquanto os restantes anões acenam com as cabeças —, claro que ninguém vai morrer. Como é óbvio, pretendo dispor para uso próprio, das coisas que

aqui recolhi. Ainda temos tempo. Seis, sete minutos, pelas minhas contas, antes que chegue alguém cuja presença nos é estranha. Sugiro que se retirem daqui para fora, rapidamente e em força. Os camaradas Kreepo que tomem conta da caixa e o estimado e simpático casal Sousa que cuide dessa estatueta que tanto parece apreciar...

Laureen abana a cabeça:

— Como assim? Mesmo que os nossos algoritmos possam abrir e trancar portas e passagens, cinco minutos não bastam para nos escondermos. *Ele*, se é que estamos a falar de um *ele*, vai vir atrás de nós. Atrás dos Kreepo. Atrás de si, Bonecreiro. Devia ter-nos avisado com antecedência que uma coisa destas ia acontecer.

O *Mestre* suspira, farto de dialogar com a plebe. Por fim aponta com o dedo enluvado para o túnel envolto em escuridão por onde entraram.

— Antes do cofre ter sido aberto, fiquei sabendo que tomei a liberdade de armadilhar toda esta zona com centenas e centenas de microbombas de contacto que nos acompanharam sem que os cavalheiros dessem conta, e que estão agora a instalar-se por todo este Sector 500, preparadas para detonar às minhas ordens. Podem ficar descansados que o utente espoliado vai ter muito com que se ocupar nos próximos minutos. Eu fico cá para o receber. Vai ser divertido, vai ser uma festa, vou enfim des-



cobrir mil mistérios. E os cavaleiros ponham-se ao fresco, por favor. Quatro minutos e a contar...

— Um sacrifício altruísta, Bonecreiro? — pergunta Jaime Sousa com um sorriso retorcido. — É disso que estamos a falar? O senhor quer atrair o responsável e depois suicidar-se com ele? Para nosso bem? Para o bem do Anel?

O *Mestre* solta uma gargalhada. Cinco anões acompanham-no num risinho de falso.

— Ah, meu caro... eu não passo de um Extensor Comunicativo... feito de resina mótil. Na minha barriga esconde-se apenas um pequeno pólipó retirado do meu corpo. Corpo esse que se encontra a uma distância segura, longe do Anel. Entre este pólipó e o Oceano Primordial foi estabelecida uma comunicação sináptica. O que este boneco sabe, também eu fico a saber. E vice-versa... Mas isso agora não interessa nada. Dois minutos e meio e a contar... Despachem-se!

Jaime acena que sim. Finalmente compreendeu. Os Kreepo soerguem as armas e batem em retirada, com a caixinha de Pandora presa entre as pinças. Seis anões esvoaçam com os jactos dorsais a funcionar em pleno e perdem-se no negrume ambiente.

— Meu caro e estimado Jaime... — pede o *Mestre* à guisa de despedida. — Já agora uma pequena pergunta. Não estaria interessado em vender-me esse seu algoritmo? É que me fazia grande jeito para as minhas actividades...

— Vai-te lixar, Bonecreiro! — rosna Laureen, como uma boa mãe a defender a cria. — O algoritmo pertence exclusivamente à Clarinha. Vai ser dela e só dela. Não está à venda.

O *Mestre* suspira, resignado:

— Não precisa de ser desagradável com os seus superiores, cara Laureen. Já esperava uma resposta dessas. Tudo bem. Perguntar não ofende. Falamos disso mais tarde. Quando nos reunirmos outra vez. Para comparar notas e lucros. Tenham uma boa vida. Desapareçam!

Finalmente o *Mestre* está sozinho, na caverna destrozada do Sector 500, à espera que aconteça qualquer coisa mais interessante. Sentou-se na borda da plataforma. Iluminam-no sete lamparinas que não deveriam permanecer acesas numa atmosfera composta apenas de CO. O corpo feito de resina mótil não respira. O coração não bate. Mesmo as-

sim cantarola, baixinho, para se entreter, nestes minutos que lhe restam. Canta *High Ho, off to the work I go*. Desafina com *With a smile and a song*. Grita em alta voz *Bluddie-Uddile-Um-Dum*.

E finalmente algo começa a desenharse a partir da escuridão. Como se esta se tivesse tornado *visível*: eis a figura de um quinquagenário humano, de barbicha e óculos grossos, vestido com uma gabardina um tanto ou quanto mastigada. Flutua em plena imponderabilidade como se não necessitasse de jactos dorsais. Chega afogado e raioso ao dar-se conta que apareceu demasiado tarde. *Coisa de pouca importância*, conclui Mr. Lux de si para si. O Sector 500 tresanda às feromonas dos Kreepo, cujo Ninho é facilmente identificável. Por todo o lado flutuam partículas de pele do casal de humanos expelidas pelos recicladores de ar dos dois escafandros. Se não os capturou aqui e agora, vai capturá-los mais tarde, isso de certeza.

Porque marcas de identificação como estas não se desvanecem facilmente. Duram e perderam nas paredes, nos esgotos, nos filtros de ar. O que lhe interessa é reaver o que lhe roubaram. Sem mais demoras. Antes que as Irmãs Potestades se dêem conta que há Metatecnologias à solta no Anel.

Por isso cruza os braços, cofia a barbicha, arregala os olhos ao descobrir que ficou alguém para trás, à sua espera. Um simples boneco teleoperado. Um Disneyroide ridículo. A prenda envenenada de um Zotifix Bonecreiro.

— Ora bom dia — exclama o *Mestre*. — Pelos vistos o meu amigo atrasou-se alguns minutos. Que pena. Teria sido uma reunião assaz interessante. Daquele tipo de encontros capaz de descambar em actos de violência sem limites.

Mr. Lux aproxima-se da plataforma como se deslizasse sobre uma placa de gelo. Os pés não tocam em lado nenhum. As mãos, enfiadas nos bolsos da gabardina, não se agarram aos cabos ou anteparas. Tem os lábios crispados num acto de fúria mal contida. Por fim, com os olhos fixos no olhar cristalino do anão, pergunta:

— Onde estão os outros? Quem foi que levou as minhas coisas? Quem ficou com o que não lhe pertence?

O *Mestre* dá uma palmadinha na pança. O barrete dança no ar morto. Mr. Lux parece-se com um ser humano já

em fase decadente, mas humano é que ele não é, isso de certeza! Será uma Simulatrix? *Duvidosa*, pensa o Bonecreiro à distância de 5.000 cliques. *O mistério adensa-se*.

— Permita-me que me apresente? Sou o Bonecreiro, talvez o único desta espécie a residir neste lugar infecto onde as Potestades me Exilaram. Mas não tenho a certeza. Podem haver mais. Não costumamos conversar uns com os outros... E Vossa Excelência? Com quem tenho o prazer de conversar?

— Pode chamar-me de Mr. Lux. Por favor, vamos deixar-nos de conversas fiadas! Você sabe perfeitamente ao que eu venho, Bonecreiro!

O *Mestre* sorri, divertido. Com um dos quatro dedos aponta



é m
volta, para
a escuridão de-
solada do Sector 500.

— Quer recuperar aquilo que perdeu? Impossível. Os meus associados já levaram tudo. Aliás, foi coisa pouca. Um *cache* destes, tão bem escondido, apenas com três artefactos? *Boff!*

Mr. Lux senta-se na borda da plataforma ao lado do anão. Retira o *blaster* do bolso e aponta-o ao nariz do Extensor Comunicativo. Apetecia-lhe estoirar com aquela carranca animada, mas há muito, muito tempo que não conversa com ninguém. Tem saudades de uma boa e ácida cavaqueira antes do acto final de extermínio.

— Podiam ser coisas poucas, mas eram as *minhas* coisas. Uma caixa. Uma estatueta. Uma revista escrita por humanos.

— Unh? Metatecnologia, todas elas? Grau 3? Daquele tipo de artefactos que o Fragmento não aprecia?

— A revista não passa de uma revista. A espécie humana adorava imaginar aquilo que o futuro lhe traria. Este número foi publicado em 1928, segundo o calendário terrestre. Comprei-o num quiosque de jornais, em Manhattan, em pleno Verão. Manuseei as páginas com luvas de plica. Sempre com o maior dos cuidados. Por isso ela tem para mim

um especial valor afectivo. Não vou dizer-lhe qual, era o que mais faltava!

O *Mestre* encolhe os ombros e soergue uma das mãos, num gesto de paz e concórdia.

— Tudo bem. O meu amigo lá terá direito às suas idiossincrasias. Para que conste, fui eu quem ficou com ela. Por esta altura já deve estar muito longe daqui. Conto revendê-la por bom preço. Unh? Não estará o cavalheiro interessado em comprá-la de volta?

— Não tenho de pagar por aquilo que é meu, Bonecreiro. Vou reaver tudo em breve. Vocês foram por demais descui-

dados. Deixaram sinais da vossa presença em todos os corredores de acesso. Quando sair daqui, mais minuto, menos minuto, tenho intenções de me vingar com o máximo de danos. E receber juro de mora.

Pela boca escancarada do *Mestre* corre um sorriso enorme:

— Você lá sabe. E, já agora, a Estatueta do passarouco? Que tem ela de especial?

Mr. Lux brinca com o botão digitoelectrico do *blaster*. *Quase, está quase.*

— A estatueta tem escondido no ventre um Gerador de Entropia. Protegido

por uma camada de ouro. Quem lhe tocar, desperta os sintomas mais agressivos da Lei de Murphy. É um objecto que só dá azar, entendido? Um azar total. Um azar de morte. Apareceu primeiro num livro, depois num filme 2D. Coloquei lá dentro o gerador, para me divertir, por uma opção estética. Quem foi que ficou com ele? Os Kreepo ou os humanos?

Uma lágrima enorme escorre pelo olho direito do *Mestre*. Uma lágrima gelatinosa de crocodilo, mas o Extensor não tem outro modo de demonstrar tristeza.



Mr. Lux

TRISTE™ JUDITE

E OS SEUS TRISTES FINS

CLAVIUS LINIX PAPER PRINTS



JÁ HEVITOU NO PUSA - LENTO DO AMOR NÃO RETRIBUÍDO? NA ENTROPIA QUE ANULA O UNIVERSO? NA MORTE CELULAR QUE LEVA A SENESCÊNCIA? NA INDIFFERENÇA DOS DEUSES CRUÉIS?



É A IMPERTINÊNCIA DOS MAIORES QUE DEVORAM SEMPRE OS MAIS PEQUENOS? É O DESGOSTO INEVITÁVEL DO EXÍLIO? E A INVEJA DO PÊNIS?

UAC
UAC



E OS FISCAS DAS FINANÇAS? E O ABUSO PEGAJOSO DOS POBRES? E A OSTENTACÃO ACIDA DOS RICOS? E O TER TUDO? E O NÃO TER...

CHEGA!



AGORA JÁ ESTOU DEPRIMIDA

MALDITO KREPPÖ

MALDITA E PENOSA EXISTÊNCIA ... MAIS UM DIA INTERCEPTÍVEL...

A figura da Triste Judite, criada pelo desenhador Karl Denisovitch.

— Foi o casal de humanos... coitados... pareciam tão contentes... Pelos vistos, há uma menina em Luna que em breve vai ficar órfã. Enfim... E já agora, pergunto eu, para descargo da consciência... esse gerador, não pode ser devolvido a quem de direito, antes que aconteça tal desgraça?

Mr. Lux sacode a cabeça. *Está quase, está quase.*

— Não, Bonecreiro, não pode. Estão ambos mortos à partida. E quem quer que se aproxime deles. O azar é viral. Cataclísmico. Cresce exponencialmente. Pode até propagar-se ao Anel inteiro. É a vida!

— Tudo bem — prossegue o Mestre. — O problema não é meu. Os humanos que se cuidem... E... a caixa de madeira? Que tem ela dentro? Pelo toque, pareceu-me estar vazia...

— Incorrecto. Está cheia. Com o oposto do gerador de Entropia. Com algo que... bom, mas isso agora não tem importância. Vamos aos factos. Já conversámos o suficiente sobre pequenos nada. Tenho de ir andando. Há contas a ajustar.

O Mestre toca com a mão enluvada no cano do *blaster*. Mr. Lux, repugnado, es-

boça um movimento de recuo. Por pouco não prime o gatilho.

— Caro, Mr. Lux, lamento, mas disse aos meus companheiros que lhes dava tempo para se poderem escapar. De modo que possam efectuar em segurança as respectivas transacções comerciais. Portanto, não vou, não posso, deixá-lo sair daqui. Pelo menos nos próximos dias. O prometido é devido.

Mr. Lux levanta-se da plataforma onde estava sentado num arremesso de fúria. Flutua agora, sombrio e ameaçador, apenas iluminado pelo voltejar das lamparinas. A mão direita sacode o *blaster*. Perdeu por completo a paciência. *Como podem estas espécies Exiladas ser tão arrogantes?*

— E o Bonecreiro vai impedir-me? Assim sem mais nada? Posso saber como?

— Ora, meu caro amigo — explica o Mestre — nada mais fácil. Sei que todo este sector onde guardou o cofre está cravejado de alarmes, de sensores passivos, capazes de detectar qualquer presença estranha, tal como detectaram a nossa. Correcto? O interior, mas não o exterior. E nós, ou seja, os Kreepo, que gostam de organizar estas brincadeiras,

instalaram milhares de microbombas térmicas que vão explodir mal eu me desligue. São dois quilómetros de fornalha, Mr. Lux. Por muito depressa que se desloque, não vai conseguir abandonar o Sector 500 a tempo. É a vida, como bem disse há pouco. Tive muito gosto em conhecê-lo, garanto. Mas espero nunca mais voltar a vê-lo.

Mr. Lux resmungua um impropério e dispara, enfim, quanto mais não seja para mostrar que não existem meias medidas. O anão desfaz-se como gotas de cera. Lá no interior da rotunda pança, arde o pequeno pólipo que pertenceu ao corpo do Bonecreiro. Cientes disto, os circuitos das microbombas activam-se, despertando milhares de pequenos sóis.

Ignição.

No interior do sombrio Sector 500, brilha uma luz esplendorosa, mil milhões de vezes mais intensa do que as tristes lamparinas que desde logo perderam forma, coerência e utilidade. **BANG!**

GOSTOU DESTA ARTIBOP? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:
WWW.REVISTABANG.COM



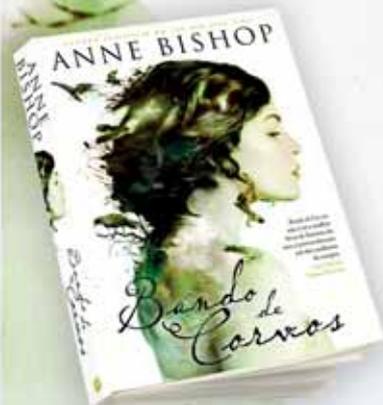
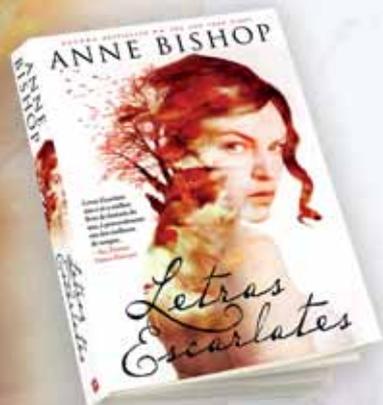
SAGA: OS OUTROS

NINGUÉM TEM A CAPACIDADE DE CRIAR NOVOS MUNDOS COMO ANNE BISHOP, AUTORA BESTSELLER DO *THE NEW YORK TIMES*. NESTA NOVA SÉRIE SOMOS TRANSPORTADOS PARA UM MUNDO HABITADO PELOS OUTROS, SERES SOBRENATURAIS QUE DOMINAM A TERRA E CUJAS PRESAS PREDILETAS SÃO OS HUMANOS.

ANNE BISHOP

A Saga Os Outros não é só a melhor saga de fantasia urbana do ano, é provavelmente uma das melhores de sempre.

- ALL THINGS URBAN FANTASY



VENHA CONHECER OS MELHORES
LIVROS DE LITERATURA FANTÁSTICA EM

WWW.SDE.PT

COLEÇÃO
BANGI



A GUERRA DOS TRONOS

Em agosto de 1996, a edição original de A Game of Thrones de George R. R. Martin foi pela primeira vez publicada nos EUA. Em setembro de 2007, a Saída de Emergência tomou a decisão arriscada de publicar na língua portuguesa o primeiro volume com o título A Guerra dos Tronos. A aposta vingou.

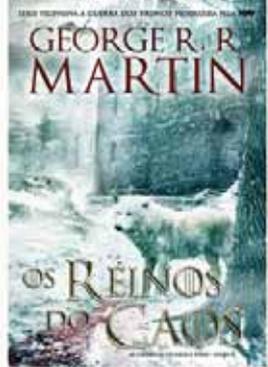
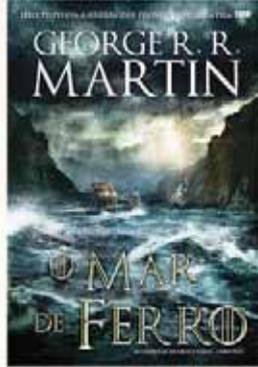
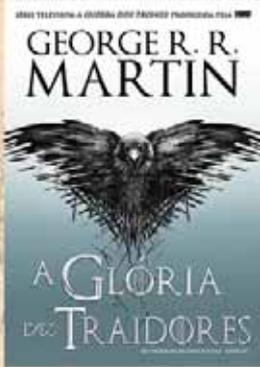
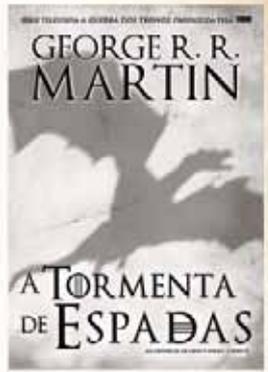
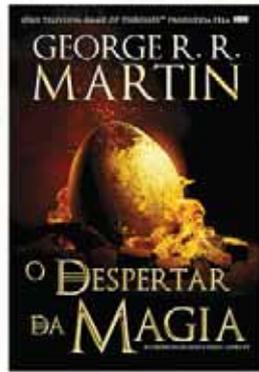
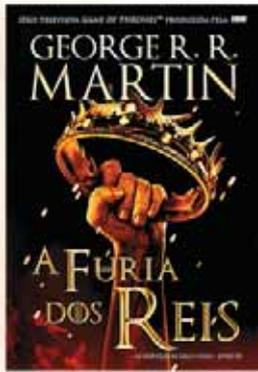
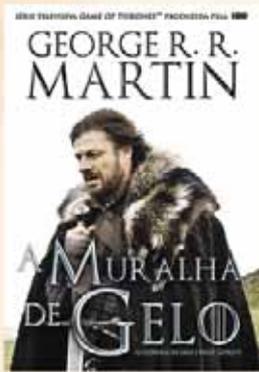
Vinte anos após a publicação original, As Crônicas de Gelo e Fogo tornou-se um fenômeno internacional massivo e um ícone da cultura popular. Transformou a indústria literária e televisiva e possibilitou à nossa editora tornar-se uma história de sucesso.

AQUI FICA O NOSSO AGRADECIMENTO ESPECIAL A TODOS OS LEITORES QUE EMBARCARAM NESTA AVENTURA CONNOSCO E SE TORNARAM TÃO VICIADOS COMO NÓS NAS INTRIGAS E REVIRAVOLTAS DOS SETE REINOS.

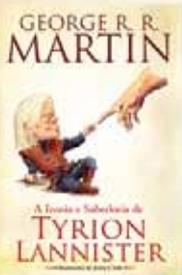
A estrada continua e em breve esperamos que seja possível anunciar-vos a chegada de *Os Ventos do Inverno*.



AS CRÓNICAS DE GELO E FOGO



OUTRAS OBRAS DO AUTOR RELACIONADAS COM O MUNDO DE WESTEROS



Uma prosa muito acima daquilo a que o género nos habituou. Agarra-nos e nunca mais larga. Brilhante!
ROBERT JORDAN

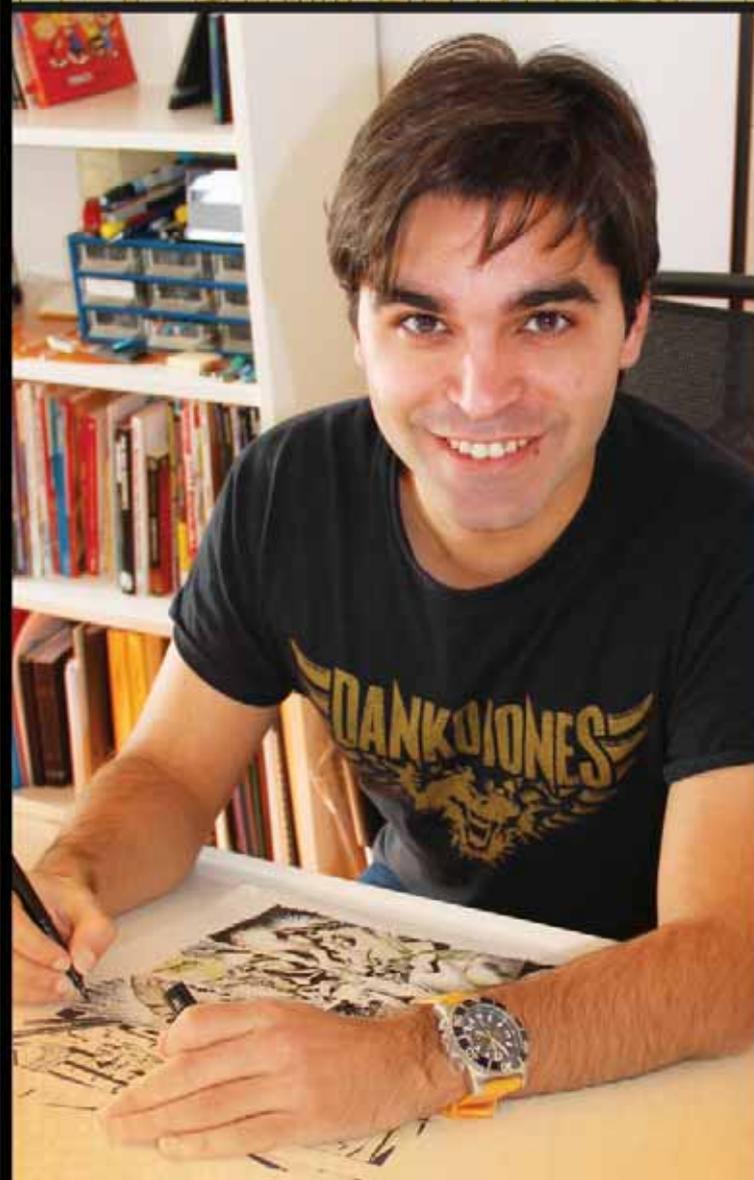
Acredite:
As Crônicas de Gelo e Fogo é a mais importante obra de fantasia desde que Bilbo encontrou o Anel.
SF REVIEWS.NET

A BANG! ESTARÁ
NA COMIC-CON
DE 8 A 11 DE
DEZEMBRO NA
EXPONOR,
MATOSINHOS,
JUNTA-TE
A NÓS!



ANDROGÊNTOPIA

POR MIGUEL MONTENEGRO



O QUE
TEM A DIZER, ID?
CONFIRMA QUE TEM
PREFERÊNCIA?



Miguel Montenegro foi o primeiro autor português a trabalhar para a Marvel Comics, tendo também colaborado com outras editoras americanas, como a Image Comics e a Dynamite Entertainment. Também trabalha em publicidade, tendo feito mais de mil storyboards para algumas das maiores agências e produtoras de filmes. É ainda Psicólogo Clínico, com artigos científicos publicados em revistas internacionais, e membro da Sociedade Portuguesa de Psicoterapia Existencial. Atualmente, dedica-se à sua tira humorística PSICOPATOS, de sua criação, que vai ser publicada em França pela editora Marabout.



"TEMOS DE TER A CERTEZA QUE ESTÁ TUDO BEM CONTIGO".

... E COMO TAMBÉM TEM EVITADO OS MEUS AVANÇOS, ACHO QUE ID TEM PREFERÊNCIA.

BEM, O TESTE À SENSIBILIDADE ERÓTICA SUGERE QUE VOCÊS SÃO PERFEITAMENTE NEUTROS.

O QUE TEM A DIZER, ID? CONFIRMA QUE TEM PREFERÊNCIA?

...NÃO SEI, MAS ÀS VEZES SINTO QUE O CLITOPÊNIS DE VM É DEMASIADO PEQUENO...

POR ZEUS! ISTO É PIOR DO QUE EU IMAGINAVA! DAQUI A NADA DIZ QUE TENHO VAGINA!

PODE AJUDAR-NOS, DR. PSICO-JUIZ? EU NÃO QUERO QUE O MEU FILHO SEJA CRIADO POR UM HETERO!

CALMA. NÃO É PRECISO SER OFENSIVO. HETERO OU HOMO, A PREFERÊNCIA SEXUAL É UMA PERTURBAÇÃO PRATICAMENTE ERRADICADA E FACILMENTE CURÁVEL.



PRIMEIRO, TEMOS DE VERIFICAR SE O DIAGNÓSTICO É APENAS DE CONFUSÃO IDENTITÁRIA OU SE A SITUAÇÃO É MAIS GRAVE.



PARA ISSO VAI FAZER UMA SESSÃO COM HERMANE, O NOSSO FACILITADOR COITAL, NASCIDO COM AMBOS OS SEXOS DOS ANTIGOS, UMA ANOMALIA FÍSICA QUE NUNCA FOI TRATADA.

SIGNIFICA ISSO QUE VAI PODER EXPERIMENTAR AMBAS AS ALTERNATIVAS PARA PERCEBER SE TEM PREFERÊNCIA.

OLÁ!



TENTE RELAXAR. HERMANE É DÓCIL E GENTIL.





"VOLTO QUANDO
A SESSÃO
TERMINAR".

E ENTÃO?
QUE TAL?



BEM, FOI...
AGRADÁVEL,
MAS NÃO SEI SE
RESOLVEU O
PROBLEMA.



EU QUERO...
DIFERENCIAR-ME. SER
O QUE ERA SUPOSTO
TER SIDO ANTES DA
UNIFORMIZAÇÃO
GENITAL.



NÃO ACREDITO!
QUERES UM PÊNIS? OU UMA
VAGINA? TU NEM SABES QUAL
DELES TERIAS. E DEPOIS?
VAIS PENETRAR OU SER
PENETRADO? ISSO É VOLTAR
AO TEMPO DAS CAVERNAS!
PORQUE HAVERIAS DE
QUERER ISSO?!



NÃO SEI, MAS
É O QUE QUERO.
OU UMA COISA
OU OUTRA.

SÓ NÃO
QUERO ESTAR
NO MEIO.



REACIONÁRIO!
QUERES DESTRUIR O
SOCIALISMO DE GÊNERO.
E A SEGUIR? DESIGUALDADE
DE RENDIMENTOS? NÃO
FACTUAREI COM ISSO!



EU TAMBÉM NÃO.
VOU AVISAR OS
ENFERMEIROS PARA
PREPARAREM A
REEDUCAÇÃO DE
IDENTIDADE.



NEM
PENSAR!

"FAREI O QUE TIVER DE FAZER PARA SER QUEM ERA SUPOSTO SER".



O RISCO É ELEVADO. TEM A CERTEZA QUE QUER FAZER ISTO?

A CERTEZA ABSOLUTA.

DESTA FORMA É QUE NÃO POSSO VIVER MAIS.



O CORPO FOI ENCONTRADO NUMA CLÍNICA CLANDESTINA DE DERMOCOSMIATRIA. ACHEI QUE DEVA SABER DE IMEDIATO.

FEZ BEM. QUERO VER ISTO PELOS MEUS OLHOS.

AINDA NÃO ACREDITO QUE A MINHA PARELHA GENÉTICA SEJA UMA ABERRAÇÃO SOCIAL.

POIS.

INFELIZMENTE, NÃO HÁ MARGEM PARA DÚVIDAS.

A TRANSFORMAÇÃO JÁ ESTAVA EM FASE AVANÇADA, COM AUMENTO DAS CAMADAS MUSCULAR E ADIPOSITA, BEM COMO PROLIFERAÇÃO EXTREMA DA PILOSIDADE.

PARECE QUE A CAUSA DA MORTE FOI A SOBREDOSAGEM SÚBITA DE HORMONAS.

AQUI ESTÁ.

QUE HORROR! TANTO PÊLO!

SIM. ERA TAL O DESESPERO QUE FOI AO PONTO DE EMULAR A IMAGEM DE UM LENHADOR DO SÉCULO XX, BASTIÃO DE MASCULINIDADE.

QUE ATITUDE TÃO EGOÍSTA!

A VERGONHA QUE O NOSSO FILHO VAI SENTIR QUANDO DESCOBRIR QUE TINHA UM PROGENITOR COM GÊNERO!

SÓ ESPERO QUE NÃO SEJA HEREDITÁRIO!

FIM

e se...?

E se...? — *Respostas científicas para perguntas absurdas* de Randall Munroe é um pequeno manual de ciência e humor que reúne perguntas de pessoas como nós — perguntas que nos ocorrem pelas vias imaginativas do raciocínio — respondidas com apuro científico e metódico por Randall Munroe, ex-engenheiro robótico da NASA e que agora se dedica à sua *webcomic* XKCD, um blogue que atrai a atenção dos curiosos e sedentos de conhecimento. O autor reuniu as perguntas mais impactantes e divertidas, desenvolveu algumas respostas e juntou-as num livro extraordinário. Divirta-se com o trecho que apresentamos nas páginas seguintes.



TWITTER

P: Quantos *tweets* únicos em inglês serão possíveis? Quanto tempo demoraria a população do mundo a lê-los todos em voz alta?
— Eric H. Hopatcong, Nova Jérсия

No Norte distante, na terra a que chamam Svithjod, ergue-se uma rocha. Mede cento e cinquenta quilómetros de altura e cento e cinquenta quilómetros de largura. Uma vez em cada mil anos, um passarinho vem a esta rocha afiar o bico. Quando a rocha tiver sido gasta desta forma, terá passado um único dia de eternidade.

— Hendrik Willem Van Loon

R: OS TWEETS TÊM CENTO E quarenta caracteres. Existem vinte e seis letras no alfabeto inglês. Vinte e sete caracteres, incluindo o espaço. Usando este alfabeto, serão $27^{140} \approx 10^{200}$ combinações possíveis.

Mas o *Twitter* não limita os utilizadores a estes caracteres. Temos todo o Unicode à nossa disposição, que possibilita mais de um milhão de caracteres diferentes. A forma como o *Twitter* conta os caracteres Unicode é complicada, mas o número de combinações possíveis poderá chegar às 10^{800} .

Claro que quase todas as combinações seriam amálgamas sem sentido de caracteres de uma dúzia de línguas diferentes. Mesmo que nos limitemos aos vinte e seis caracteres ingleses, as combinações estariam cheias de absurdos como «ptikobj». A pergunta do Eric pretende saber quantos *tweets* dirão alguma coisa em inglês. Quantos desses serão possíveis?

É uma pergunta difícil. O primeiro impulso será permitir apenas palavras inglesas. Depois, poderíamos restringir as possibilidades a frases gramaticalmente válidas.

Mas torna-se complexo. Por exemplo, «Olá, chamo-me Mxyztlk» é uma frase gramaticalmente válida dita por alguém cujo nome seja Mxyztlk. (Pensando melhor, seria igualmente válida dita por quem mentisse.) Claramente, não fará sentido contar cada combinação que comece por «Olá, chamo-me...» como uma frase separada. Para um falante normal de inglês, «Olá, chamo-me Mxyztlk» é basicamente indistinguível de «Olá, chamo-me Mxzkqklb» e não deveriam contar as duas. Mas «Olá, chamo-me xPoKeFaN» é definitivamente distinguível das primeiras duas, mesmo que seja necessário grande esforço para considerar «xPoKeFaN» uma palavra inglesa.

Uma forma de medir a unicidade das frases parece desmoronar-se. Felizmente, há uma abordagem melhor.

Imaginemos que uma língua possui apenas duas frases válidas e que cada *tweet* terá de ser sempre uma das frases. São elas:

«Há um cavalo no corredor cinco.»

«A minha casa está cheia de armadilhas.»

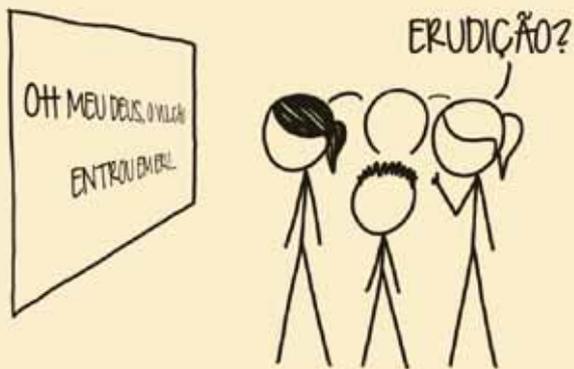
O *Twitter* ficaria parecido com isto:



As mensagens são relativamente longas, mas não contêm grande informação. Apenas nos dizem se a pessoa decidiu publicar a mensagem das armadilhas ou a mensagem do cavalo. Será, para todos os efeitos, um um ou um zero. Apesar de existirem muitas letras, para um leitor que conheça o padrão da língua, cada *tweet* comporta apenas um bit de informação por frase.

Este exemplo sugere uma ideia muito profunda, a ideia de que a informação está fundamentalmente relacionada com a incerteza do recetor acerca do conteúdo da mensagem e com a sua capacidade para o prever de forma antecipada.¹

Claude Shannon, que inventou a moderna teoria da informação quase sozinho, tinha um método inteligente para medir o conteúdo de informação numa língua. Mostrou a grupos de pessoas exemplos de frases inglesas comuns cortadas num ponto aleatório, pedindo-lhes que adivinhassem a letra que viria a seguir.



Ameaça cobrir a nossa cidade com conhecimento!

Partindo das percentagens de palpites certos e de uma análise matemática rigorosa, Shannon determinou que o conteúdo de informação no inglês escrito comum oscilaria entre 1,0 e 1,2 bits por letra. Isto significa que um bom algoritmo de compressão deverá conseguir comprimir o texto inglês ASCII, que tem 8 bits por letra, em cerca de um oitavo do seu tamanho original. Com efeito, usando um bom compressor de ficheiros com um *ebook* em formato *.txt*, será esse o resultado.

Se um bloco de texto contiver n bits de informação, significa de um certo ponto de vista que poderá transmitir 2^n mensagens diferentes. Será necessário fazer um ligeiro malabarismo matemático (envolvendo, entre outras coisas, a duração da mensagem e algo chamado «distância de unicidade»), mas o que importa é que sugere a existência de $2^{140 \times 1,1} \approx 2 \times 10^{46}$ *tweets* com significado em inglês, em vez de 10^{200} ou 10^{800} .

De quanto tempo precisaria o mundo para os ler a todos em voz alta?

Ler 2×10^{46} *tweets* ocuparia uma pessoa durante quase 10^{47} segundos. É um número tão avassaladoramente grande de *tweets* que dificilmente importará se for uma pessoa a ler ou mil milhões de pessoas. Não conseguirão reduzir de forma significativa o número durante o tempo de existência da Terra.

Em vez disso, pensemos no pássaro que afiava o bico no topo da montanha. Suponhamos que arranca um pedaço minúsculo de rocha à montanha com cada visita, de mil em mil anos, levando consigo essas partículas de pó quando parte. (Uma ave normal depositaria material sobre o cume da montanha em vez de o desgastar, mas não há quase mais nada neste cenário que seja normal e continuaremos assim.)

Digamos que alguém lerá *tweets* em voz alta durante dezasseis horas por dia, todos os dias. E, atrás dessa pessoa, o pássaro chegará e arrancará com o bico algumas partículas de pó invisíveis ao topo da montanha de cento e cinquenta quilómetros.

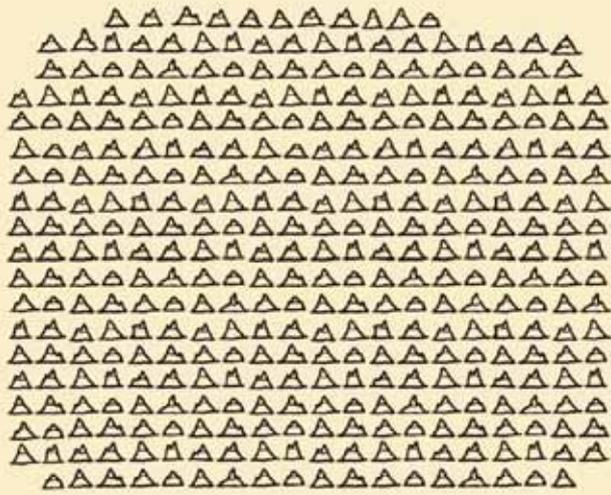
Quando a montanha tiver sido completamente desgastada, terá passado o primeiro dia de eternidade.

A montanha volta a surgir e o ciclo recomeça durante outro dia eterno. Trezentos e sessenta e cinco dias eternos, cada um com 10^{32} anos, constituirão um ano eterno.

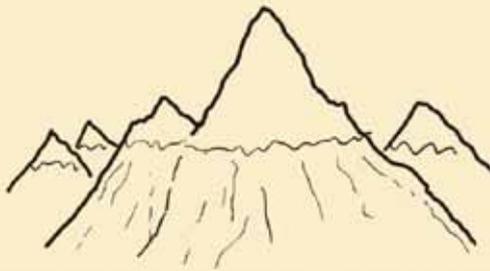
Cem anos eternos, durante os quais o pássaro desgastará trinta e seis mil e quinhentas montanhas, constituirão um século eterno.

Mas um século não será suficiente. Nem um milénio.

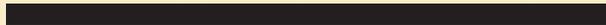
Ler todos os *tweets* demoraria dez mil anos eternos.



É tempo suficiente para assistir a toda a História humana, da invenção da escrita ao presente, com cada dia demorando o tempo necessário para que uma ave desgaste uma montanha. **BANG!**

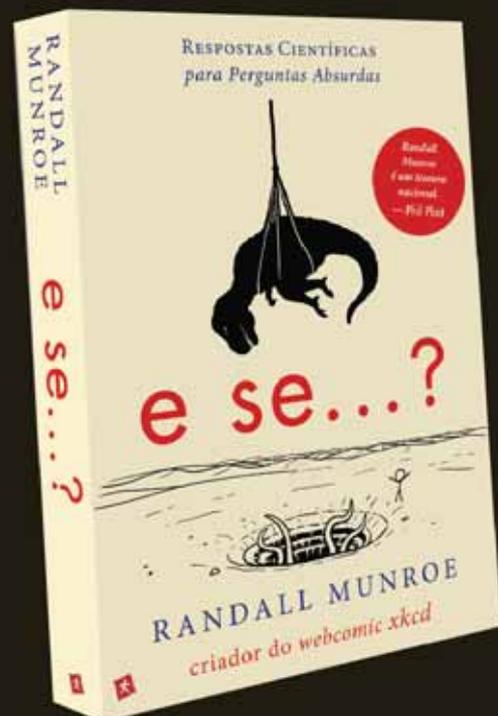


Cento e quarenta caracteres poderão não parecer muito, mas nunca nos faltarão coisas para dizer.



(1) Também sugere uma ideia muito superficial acerca da presença de um cavalo no corredor cinco.

Um pequeno manual de ciência e humor que reúne perguntas de pessoas como nós, respondidas com apuro científico e metódico por Randall Munroe



Obra: *E Se...?*
Autor: Randall Munroe
Gênero: Não-Ficção
Editora: Saída de Emergência
Tradução: Renato Carreira
PVP: 17,76 €

GOSTOU DESTE ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:
WWW.REVISTABANG.COM



Sugestões Fnac

por Rodrigo Vergueiro / Fnac Norteshopping

Watchmen

O mercado português é finalmente contemplado com uma edição do aclamado, e já clássico, *Watchmen*, obra de banda desenhada que para além de ter recebido inúmeros prémios e galardões dentro do seu género, entrou para lista dos 100 melhores Romances de sempre da revista Times.

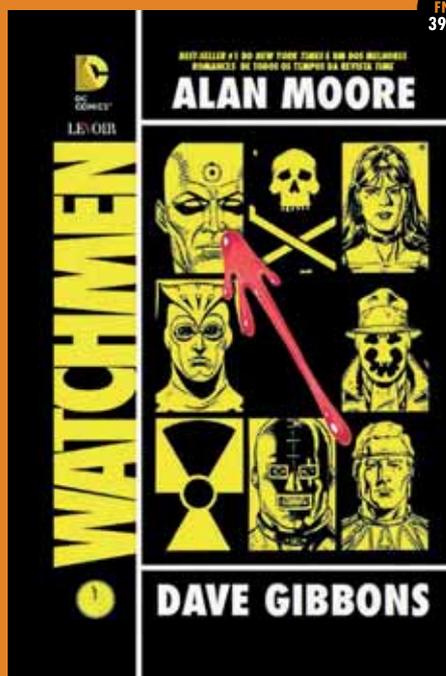
Considerada como a mais importante novela gráfica da história da banda desenhada, a história segue duas gerações de super-heróis, dos anos do pós-Guerra até aos tempos sombrios da Guerra Fria. A América venceu a guerra do Vietname, Nixon ainda é presidente, e a Guerra Fria está no seu auge, num mundo transformado pela presença de super-heróis. Um misterioso assassino persegue os heróis, mas aquilo que parece ser uma investigação criminal revela-se como uma conspiração mundial, que vai levar os heróis a questionarem a linha ténue que separa o Bem do Mal, ao mesmo tempo que o próprio conceito de super-herói é dissecado de maneira impiedosa.

A Levoir, editora que tem apostado tanto em obras de BD Franco-Belga como nos mais tradicionais comics Americanos, apresenta uma excelente edição desta história, sendo uma alternativa à versão original e à tradução da Panini feita no Brasil. Estamos a falar de um livro que foi publicado há mais de 30 anos e que tem sido regularmente reeditado, sempre com capas que indiciam o icónico Smiley adornado com uma gota de sangue.

Mas então o que pode ser dito sobre *Watchmen* que ainda não tenha sido mencionado? A verdade é que é recomendado pela maior parte dos leitores de BD, geralmente pelo facto de ser uma história totalmente fora do que é “normal” no mundo dos comics, já que é uma desconstrução dos super-heróis, temática que parece ser uma das especialidades do génio que é Alan Moore.

A estrutura de *Watchmen* é única no seu caos, alternando uma série de sub-enredos aparentemente desconexos e pesados, que acabam por se revelar paralelos e fundamentais para o principal, sendo usados para nos fazer reflectir e avançar a história. Em relação à arte, Dave Gibbons não desilude – a violência é gráfica mas não muito exagerada, tal como a nudez e as cenas de sexo, elementos que em conjunto contribuem para que o leitor tenha uma visão mais humanizada deste mundo onde os super-heróis existem.

São vários os que afirmam que *Watchmen*, em conjunto com *Dark Knight Returns* de Frank Miller, lançou a era dos super-heróis complexos e sombrios, tanto na literatura em si, como nas adaptações para cinema – se



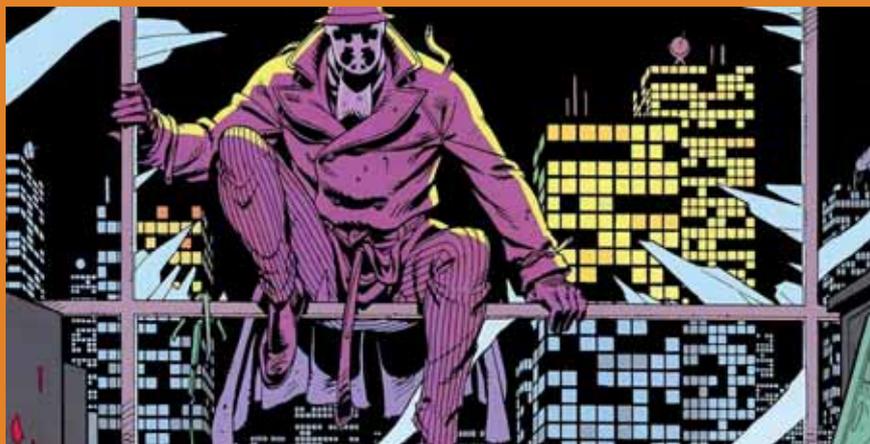
PREÇO
FNAC:
39,90€

é verdade que nas páginas aparecem muitos “mascarados”, não deixa de ser complicado descobrir um verdadeiro sobre-humano entre eles, com a excepção do “Doutor Manhattan”, que possui poderes extraordinários e uma enorme falta de empatia em relação aos problemas dos comuns mortais, mantendo-se distante mesmo tendo em conta a sua origem e vida amorosa.

Por tudo isto, *Watchmen* é uma obra para adultos que quebra as barreiras do género, não aconselhada para quem pretende os habituais enredos dos comics americanos. É sim essencial para perceber a razão da Banda Desenhada ser denominada por 9ª arte e compreender que apesar de ter desenhos, é

literatura de qualidade.

Para terminar, relembrar que *Watchmen* já foi adaptado para o cinema, embora neste caso não seja um trabalho tão consensual como o original. **BANG!**





LEIA MAIS LITERATURA FANTÁSTICA

WWW.REVISTABANG.COM
OS MELHORES CONTOS, ENSAIOS E ENTREVISTAS

BANG!



I WANT YOU
PARA A REVISTA BANG!

SE TENS TALENTO E VONTADE DE SER PUBLICADO

QUER PARTICIPAR NA REVISTA BANG!?

A revista Bang! aceita submissões que se enquadrem no género fantástico nas categorias de ficção e não-ficção (ensaios, críticas literárias, entrevistas). Os textos deverão ser inéditos, em formato rtf, com limite não superior a 6000 palavras, e podem ser enviados para o e-mail bang@saidadeemergencia.com

Artistas também poderão submeter portfólios à apreciação da editora.

**CONTAMOS COM A VOSSA
PARTICIPAÇÃO!**

DESCUBRA OS MISTÉRIOS

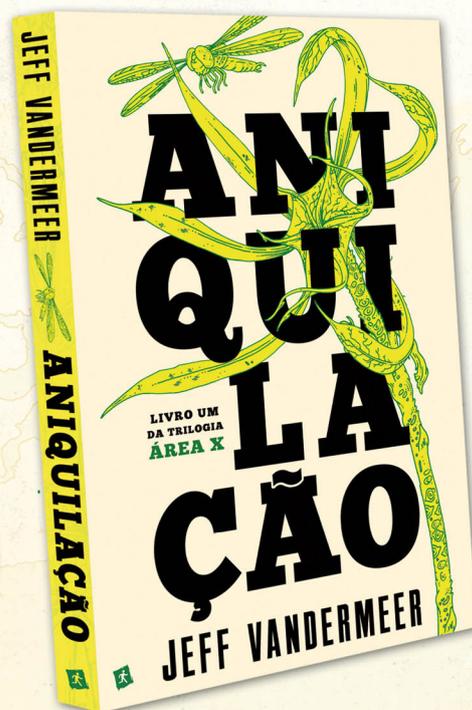
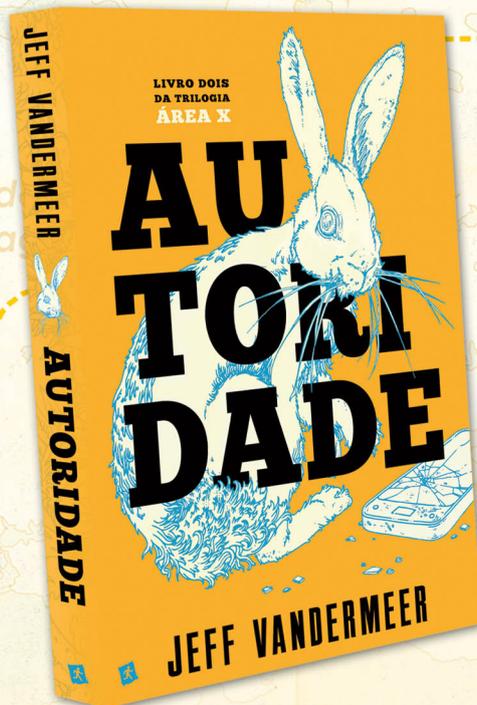
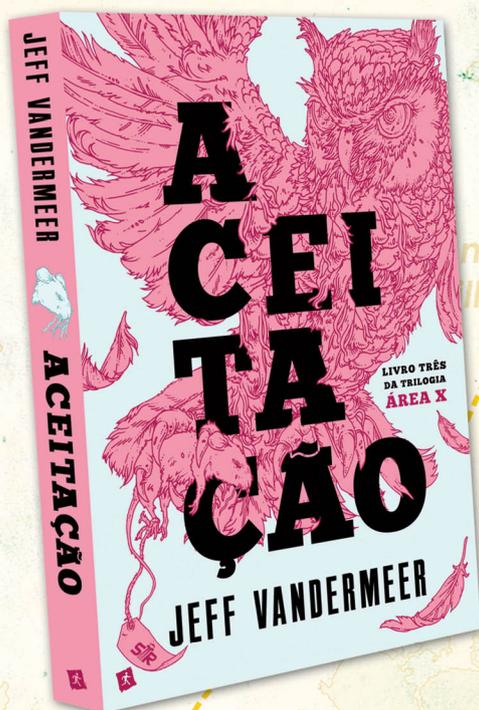
DA TRILOGIA

ÁREA X



JEFF  VANDERMEER

Base
Camp



*** VENCEDOR DOS PRÊMIOS *
NÉBULA E SHIRLEY JACKSON DE 2014**

UM LIVRO DESLUMBRANTE... ASSOMBRADO E ASSOMBROSO.

— KELLY LINK, AUTORA DE MAGIC FOR BEGINNERS

VENHA CONHECER OS MELHORES
LIVROS DE LITERATURA FANTÁSTICA EM

WWW.SDE.PT

COLEÇÃO
BANGIA