

WWW.REVISTABANG.COM

# BANG!

A SUA REVISTA DE FANTASIA, FC E HORROR

EDIÇÃO



PORTUGAL

BANG! Nº 18 / JULHO DE 2015

REVISTA  
GRÁTIS

PUBLICAÇÃO QUADRIMESTRAL DA SAÍDA DE EMERGÊNCIA



E AINDA:  
ENTREVISTAS  
BD  
CONTOS  
ENSAIOS

## A HISTÓRIA DO MUNDO DE WESTEROS:

SAIBA TANTO (OU MAIS) DO QUE O PRÓPRIO  
GEORGE R. R. MARTIN

## LETRAS ESCARLATES DE ANNE BISHOP:

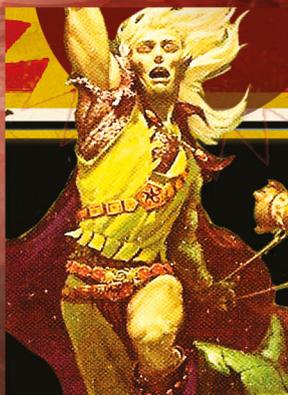
O REGRESSO DA RAINHA DA FANTASIA URBANA

## O ATO FINAL DE DAVID ANTHONY DURHAM:

O MUNDO INTRIGANTE DE ACÁCIA



O LEGADO  
DE HECTOR  
OESTERHELD  
NO TERROR  
E FICÇÃO  
CIENTÍFICA  
POR JOÃO  
LAMEIRAS



ESPADA  
& FEITIÇARIA  
& DADOS  
POR PEDRO  
LISBOA



FIGURAS  
CLÁSSICAS  
DO TERROR  
INTERPRETADAS  
POR ARTISTAS  
PORTUGUESES

# FNAC SUGERE

9 A 31 JULHO

ATÉ

**30%** DESCONTO  
IMEDIATO

**SELEÇÃO COLEÇÃO BANG!**

**ACUMULA AINDA 10%  
EM CARTÃO FNAC**

Promoção válida em livros assinalados, de 9 a 31 de julho de 2015,  
limitada ao stock existente.

**fnac**

↳ [www.fnac.pt](http://www.fnac.pt)

# AS TRÊS FACES DE EVA

EDITORIAL

Desde os 16 anos que leio um tipo de livros que durante muitos anos foram associados a rapazes adolescentes. Li muitas obras de fantasia e ficção científica escritas por homens sobre protagonistas masculinos (embora existisse um *sidekick* feminino amoroso). Os grupos de amigos com quem gostava de discutir estes livros eram dominados por homens. Era o ego masculino que concentrava todos os dilemas nos livros, mesmo quando as catástrofes englobavam não apenas o homem, mas a Humanidade.

Nem sempre é fácil apercebermo-nos do condicionamento, um pouco como as crianças em *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley que dormem durante a noite a ouvir frases repetidas pelo governo que lhes vão ensinar o que gostar e como se comportarem. Não questionamos porque desde crianças vivemos num ambiente que não nos encoraja a questionar a dominância masculina.

Quando em anos recentes, começou a lutar-se mais na literatura fantástica pela igualdade de género e uma maior representação de minorias, a nossa primeira reação foi a de sentir que o exagero era grande e era tudo um disparate. Eu própria posso ter sentido isso por vezes. Aqui culpo outra vez o condicionamento.

Mas depois me apercebi que essa luta pela igualdade e por direitos de representação digna tornou-se uma necessidade movida pela consciência de que o estado das coisas ainda está longe, muito longe, do que devia, e em muitos casos a regredir. Por isso, foi com uma sensação de vitória que assisti à fantasia e ficção científica que gosto tanto a marcar finalmente a diferença e a inspirar milhares com histórias em que as mulheres evidenciam uma profundidade e emoção raras vezes vista. A meu

ver, três mulheres ficcionais recentes contribuíram para esse novo pico.

O novo filme de Mad Max, *Fury Road*, deu a oportunidade aos fãs da trilogia original de um sério upgrade ao séc. XXI. George Miller não só atualiza o universo de Mad Max, como lhe confere toda uma exuberância visual e hiper-realismo que fazem o filme destacar-se pelo seu frenesim. Mas o que surpreendeu tudo e todos foi ter dado a Max um papel secundário quando na verdade o centro do filme era a protagonista Furiosa (interpretada por Charlize Theron). Nos minutos finais do filme, Max sai calmamente de cena enquanto deixa Furiosa erguer-se em direção à apoteose. Miller transformou dramaticamente o seu universo e conseguiu fazer a melhor homenagem feminista numa obra tão dominada pelo olhar masculino.

Quem assistiu ao episódio 8 da quinta temporada de *A Guerra dos Tronos*, sabe que ocorreu um ponto de viragem crucial. Os últimos 20 minutos descrevem como Jon Snow, com a ajuda de alguns selvagens do Povo Livre, vai ao encontro de Larduro para convencer o povo a partir com ele para a Muralha. Jon Snow sabe que a verdadeira ameaça está a aguardar a hora certa para libertar uma onda de devastação. Nesses incríveis 20 minutos, o Inverno traz com ele algo pior do que a morte e o herói é forçado a assistir nos últimos minutos arrepiantes o poder inacreditável do seu inimigo. Mas é a guerreira Karsi que ganha um enorme protagonismo; nesses minutos, a personagem (interpretada pela atriz dinamarquesa Birgitte Hjort Sørensen) foi líder, guerreira, mãe, mas também um ser humano deixado totalmente vulnerável perante a imagem angustiante de crianças transformadas em zombies. Numa cena tão curta, Karsi

mostrou nobreza, coragem pelo seu povo e filhas, fragilidade mas também uma incrível resistência. O seu destino cruel não consegue apagar as emoções arrasadoras que expôs nesse episódio. *Guerra dos Tronos* pode bem ser controverso no seu retrato de mulheres violentadas por homens, mas também demonstra que sabe trazê-las para primeiro plano.

E, por fim, resta-me falar de Ava no filme de ficção científica *Ex-Machina* de Alex Garland. Num retrato muito mais sofisticado e ambíguo, o andróide feminino Ava (protagonizada por Alicia Vikander) é a personificação dos poderes de sedução de uma mulher e a sua capacidade de manipulação, mas ao mesmo tempo transcende os objetivos do seu criador para se tornar em algo indecifrável e muito mais complexo. Será Ava um ser capaz de passar o teste de Turing? Será Ava capaz de sentir amor e apaixonar-se? Temos o direito, como criadores de inteligência artificial, de controlar Ava e submetê-la aos nossos caprichos e desejos? Não tem direito ela a uma identidade fora da esfera do seu criador que é em simultâneo pai, marido, irmão, amigo?

Através destas três faces, Furiosa, Karsi e Ava, aprendemos a resistir contra o condicionamento e a não descartar as vozes de luta e protesto. Ainda temos um longo caminho a trilhar, mas é com alegria que descubro que o género fantástico, sempre na vanguarda, está a contribuir para mudar as regras de um jogo milenar em que os homens moveram quase sempre as peças.

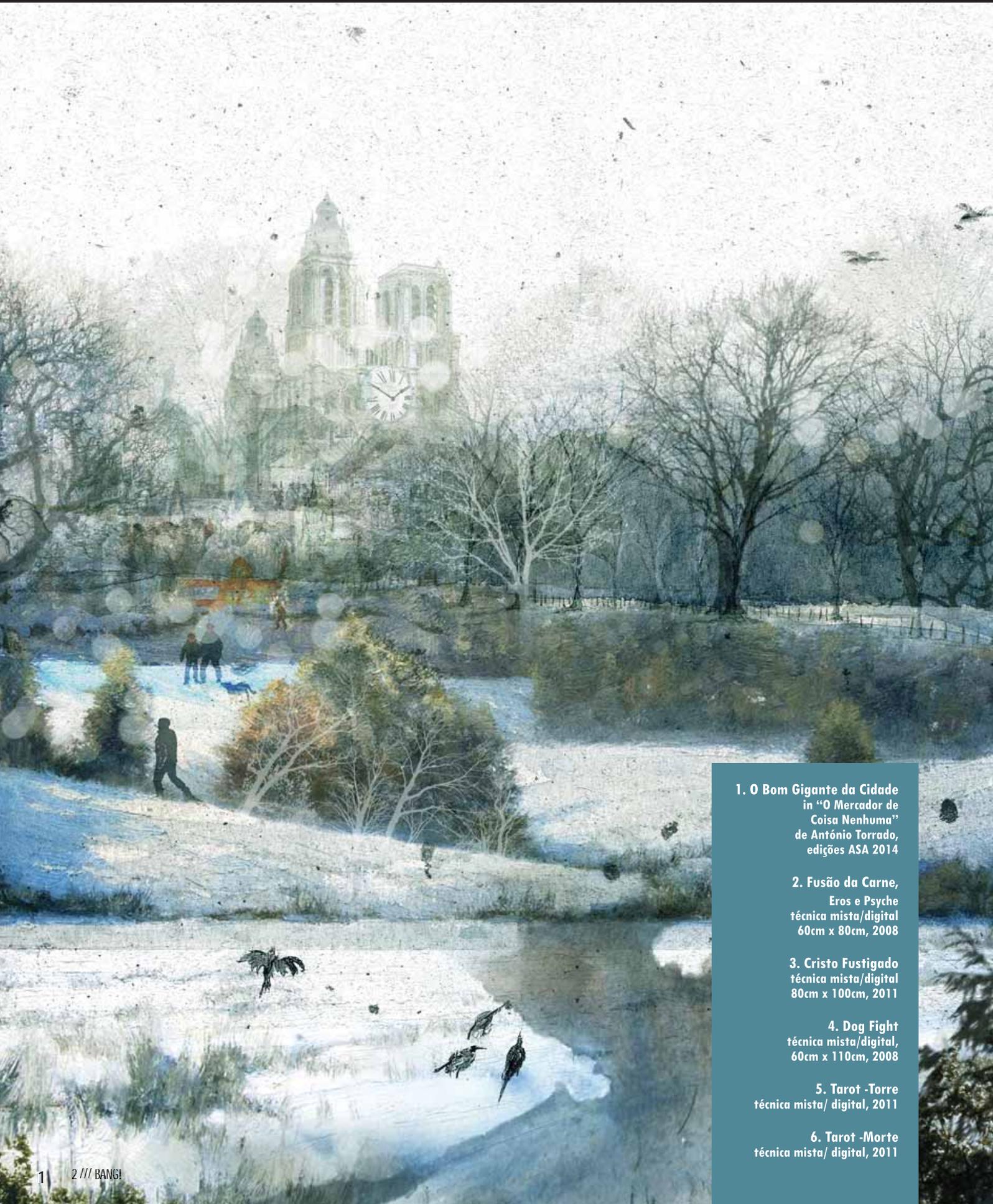
**BANG!**



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

# ilustrador convidado

Tiago Pimentel



1. O Bom Gigante da Cidade  
in "O Mercador de  
Coisa Nenhuma"  
de Antônio Torrado,  
edições ASA 2014

2. Fusão da Carne,  
Eros e Psyche  
técnica mista/digital  
60cm x 80cm, 2008

3. Cristo Fustigado  
técnica mista/digital  
80cm x 100cm, 2011

4. Dog Fight  
técnica mista/digital,  
60cm x 110cm, 2008

5. Tarot -Torre  
técnica mista/ digital, 2011

6. Tarot -Morte  
técnica mista/ digital, 2011

**T**iago Pimentel nasceu numa aldeia perto de Nelas em 1987. Viveu e trabalhou em Viseu desde 2006 onde se licenciou em Artes Plásticas e Multimédia pela ESEV e desenvolveu projectos experimentais de arte digital baseados em montagens de radiografias, manipulação fotográfica, pintura digital, etc. Estes trabalhos valeram-lhe o 1.º prémio no concurso de arte digital da ESEV / IPV em 2008 e uma menção honrosa em 2007. Em 2010 muda-se para Lisboa e inicia o mestrado em História da Arte. O contacto com outros artistas e outras propostas artísticas fez com que abandonasse temporariamente a arte digital e se dedicasse à pintura e escultura que passaram a ser os suportes de todo o seu trabalho, servindo muitas vezes de ponte com o processo digital. A partir de 2011 começa a expor regularmente em diversas galerias nacionais e internacionais. Em 2014 esteve representado na exposição “Arte Hoje” da Sociedade Nacional das Belas Artes.

A sua temática desde sempre manteve uma tendência para a crítica social e para o moralmente inflamável, o escabroso e o escatológico, explorados de uma forma onírica e erotizada, servindo-se muitas vezes de uma iconografia ligada à mitologia clássica ou à imagética gótica, medieval. No seu trabalho também é possível denotar uma forte ligação à alquimia e ao misticismo. As suas influências mais sólidas variam entre o cinema surrealista de Alejandro Jodorowsky, o trabalho fotográfico de Joel-Peter Witkin, ou a pintura de Vladimir Velickovic.

O trabalho de Tiago Pimentel poderá ser encontrado em diversas colecções particulares, no Centro Português de Serigrafia e Artelection, em booklets e capas de cds, em livros de literatura infantil e projectos de banda desenhada, sendo um deles vencedor de um primeiro prémio da Amadora BD em 2013. Actualmente vive e trabalha em Lisboa.

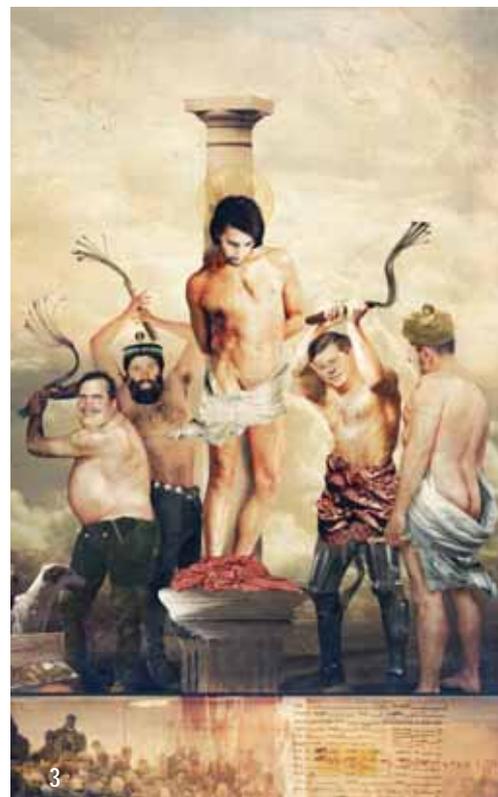
Outros trabalhos em:  
[tiagopimentel.pt](http://tiagopimentel.pt)  
[www.facebook.com/tiagopimentelartwork](http://www.facebook.com/tiagopimentelartwork)



**BANG!**



2



3



4



5

THE TOWER



6

DEATH



## Não Ficção

- 02** Ilustrador convidado  
Tiago Pimentel
- 10** A Dificuldade de se Vender o Próprio Peixe  
Eric Novello
- 13** Arquiteturas da Loucura  
Jorge Palinhos
- 15** Históricas Clássicas de Fantasmas  
António Monteiro
- 19** Oesterheld e o Fantástico  
João Lameiras
- 28** Os Frutos do Deserto: Dune de Jodorowsky  
Pedro Piedade Marques
- 32** Figuras Clássicas do Terror interpretadas por Artistas Portugueses  
Vários Autores
- 42** Espada & Feitiçaria & Dados  
Pedro Lisboa
- 47** Guia de Steampunk para Novos Aventureiros  
Diana Sousa
- 56** Assassin's Creed: A Sofisticação da Vingança  
Eduarda Barata

- 61** Entrevista a João Leitão  
Safaa Dib
- 63** Anne Bishop: Fantástico Mundo Novo  
Eduarda Barata
- 68** A Balada de Antel e Making of da capa  
Eric M. Souza e Caio Monteiro
- 72** Venha conhecer o Mundo de Acácia  
Safaa Dib
- 77** E Se...?: Facebook dos Mortos  
Randall Munroe
- 80** A História de A Guerra dos Tronos  
Carl Bialik

## Ficção

- 23** O que Vivia na Cave  
Rosa Maria Salazar
- 50** O Aniversário  
Emanuel R. Marques
- 86** A Guerra dos Pombos  
Estevão Ribeiro



**SAÍDA DE EMERGÊNCIA**  
livros para fugir da rotina



PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE A COLEÇÃO BANG! OU A EDITORA SAÍDA DE EMERGÊNCIA VISITE-NOS EM: [SAIDAEEMERGENCIA.COM](http://SAIDAEEMERGENCIA.COM)

Revista Bang! 18 / julho de 2015 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 Direção de arte e catering: Ana Nascimento, Luís Corte Real, Luís Morcela, Maria do Mar Rodrigues Colaboradores explorados nesta edição: António Monteiro, Bruno Caetano, Carl Bialik, Diana Sousa, Eduarda Barata, João Lameiras, Mónica e Gustavo Mil-Homens, Nádia Batista, Paulo Pires, Pedro Lisboa, Pedro Miguel Silva, Pedro Piedade Marques, Tiago Miguel, Vítor Caixeiro. Autores e outros convidados sem voto na matéria: Afonso Ferreira, Ana Afonso, Ana Oliveira, Anne Bishop, Caio Monteiro, Catarina França, Cláudia Guerreiro, David Anthony Durham, Emanuel R. Marques, Eric Novello, Estevão Ribeiro, João Leitão, Jerónimo Rocha, Jorge Palinhos, Leonor Pacheco, Luís Figueiredo, Nuno Duarte aka Outro Nuno, Pedro Brito, Pepedelrey, Quico Nogueira, Ricardo Cabral, Ricardo Venâncio, Rita Silvestre, Rosa Maria Salazar, Randall Munroe, Rui Lucas, Tiago Pimentel. Redacção e solário: Rua Adelino Mendes, nº152, Quinta do Choupal 2765-082 S. Pedro do Estoril, 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]



A ficção científica é um dos géneros mais criativos e provocantes da história da literatura. A ninguém é preciso explicar o papel de obras-primas como *A Máquina do Tempo* de H. G. Wells, *1984* de George Orwell, *2001 – Uma Odisseia no Espaço* de Arthur C. Clarke, *Neuromancer* de William Gibson ou *O Homem do Castelo Alto* de Philip K. Dick. São obras de crítica e análise social (mesmo que escritas com outra intenção) que espelham os mais profundos problemas de uma era, projetando-os, regra geral, num futuro distante mas identificável.

Nenhum outro género consegue, como a ficção-científica, levantar o véu sobre o amanhã coletivo da humanidade. Como será o futuro da sociedade? Onde nos levará a tecnologia? Como evoluirá a família? E os valores morais? A ficção-científica responde, e muitas vezes com um grau de fidelidade impressionante.

Mas a fc é um género multimédia. Para além de conquistar o mundo das letras no século passado, posteriormente invadiu a televisão com *franchises* que conquistaram legiões multigeracionais de fãs. E, simultaneamente, chegou às salas de cinema onde é responsável pelos maiores recordes de bilheteiras dos últimos 50 anos (*E.T.*, *Alien*, *Star Wars*, *Avatar*, *Matrix*... podíamos listar dezenas de *blockbusters*).

Aos olhos de alguém a viver nos maravilhosos anos 80, hoje em dia somos todos personagens de um filme de fc.

Temos fc nas mãos quando pegamos num *tablet*, num *smartphone*, quando somos operados por tecnologias não invasivas ou olhamos para as fotos dos Rovers em Marte, quando vemos um feto em 3D ou reservamos as férias com meia dúzia de clicks. A ficção-científica da minha adolescência virou realidade e é parte integrante do dia-a-dia.

Então porque é que a Saída de Emergência não publica mais ficção-científica? Simples, porque em Portugal os leitores ainda são um nicho. Um nicho criativo, exigente, culto, informado, crítico, mas um nicho que também lê em inglês e não consome tiragens que cubram as despesas de produção. A boa notícia? Cheira-me que os tempos vão mudar e que o *boost* que a fantasia teve há uma dezena de anos vai passar pela fc. O nicho vai crescer e nós estaremos cá para lhe dar a melhor fc que conseguirmos.

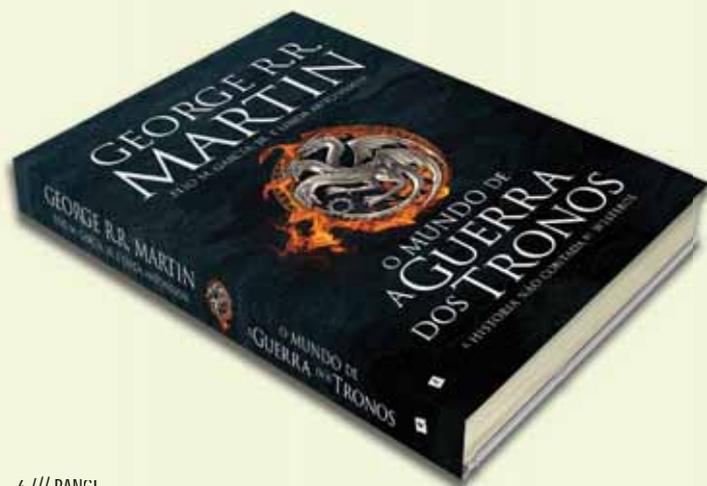
## JUNHO

### O Mundo de A Guerra dos Tronos

No vasto universo criado por George R. R. Martin, surgem muitas perguntas: quão grande é Westeros? Quantas pessoas habitam em Westeros? Qual é a moeda, e quanto vale? O que aconteceu em Valíria? Que casas rebelaram-se contra a autoridade dos Targaryen? Quem foi o maior cavaleiro da Guarda Real de todos os tempos? Elio M. Garcia Jr. e Linda Antonsson, os fundadores do site [westeros.org](http://westeros.org), ajudam-nos a obter essas respostas através da enciclopédia *O Mundo de A Guerra dos Tronos — A História Não-Contada de Westeros*. Ambos são superfãs que se tornaram autores *bestseller*. No início da sua relação transatlântica, aliaram-se através de George R. R. Martin e da sua saga de romances *As Crônicas de Gelo e Fogo*. Hoje são autores de um livro *bestseller* que escreveram com Martin, numa história do mundo que o autor criou e que a HBO reaviva na série *Guerra dos Tronos*.

Nesta enciclopédia é apresentada pela primeira vez a História ilustrada e mapeada dos Sete Reinos, com descrições vívidas das batalhas mais épicas, as razões das rivalidades destrutivas e as sementes das rebeliões que conduziram aos eventos descritos no primeiro volume da saga.

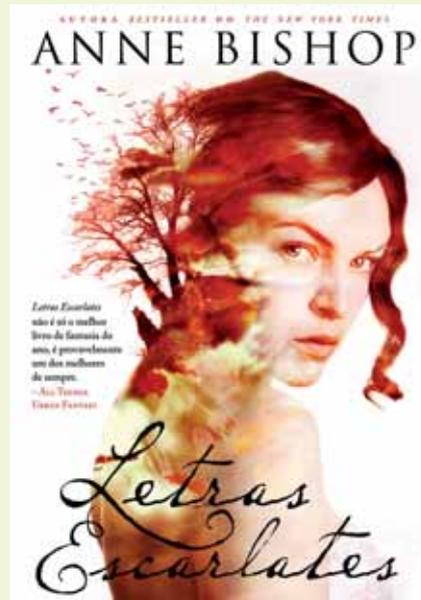
Com a ajuda dos fundadores do [Westeros.org](http://Westeros.org), George R. R. Martin molda e estabelece a História e cultura de Westeros e revela os destinos e ambições dos antepassados dos Stark, Targaryen, Lannister e muitos outros. Venha descobrir os segredos que sempre quis saber sobre o mundo de *A Guerra dos Tronos*.



### Letras Escarlates

de Anne Bishop

Anne Bishop, com a sua nova série Os Outros, da qual já lançou três livros e



que agora a Saída de Emergência tem o prazer de inaugurar com *Letras Escarlates*, surgiu, segundo a autora, por puro bel-prazer.

O ofício da escrita para Anne Bishop resulta sobretudo das vontades e aventuras por enveredar por terrenos desconhecidos. A própria autora declara não fazer quase investigação nem pesquisa para as suas obras por considerar que a genuinidade da palavra e da ideia se validam melhor desta forma.

*Letras Escarlates* é, assim, o primeiro «teste» de fantasia urbana da autora. Uma nova série com uma nova trama num novo género literário. Mas para a autora nada disto parece novo: Anne Bishop está tão confortável na fantasia urbana que parece que cresceu no meio do universo que criou.

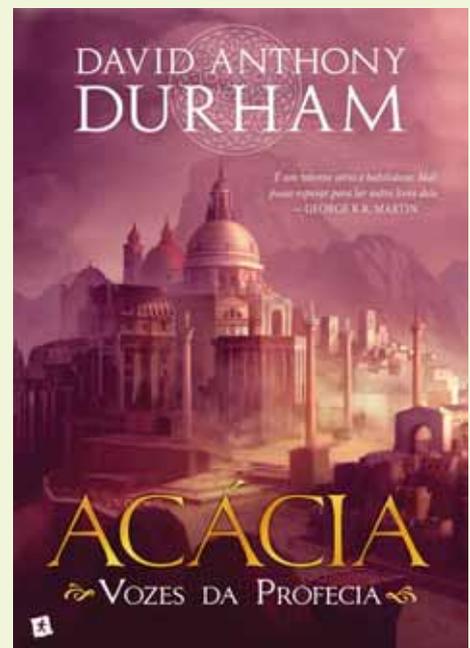
A obra tem enfoque na personagem de Meg Corbyn, uma profetisa de

sangue da espécie cassandra sangue: quando se corta e verte sangue, o seu sangue prediz o futuro. Parece ser um dom bastante útil, apesar de doloroso. Mas não há muitas profetisas assim, e Meg Corbyn vê-se a braços com a constante exploração do seu dom por terceiros, sendo manipulada e punida caso não consinta em fazê-lo. No entanto, Meg não é facilmente domada e, depois de se libertar de um prepotente senhor que desejaria usá-la para sempre, consegue finalmente pisar o seu próprio caminho, liberta de amarras e manipulações. Afinal, a liberdade sempre foi o seu maior desejo. Quando conhece Simon Wolfgard, os dois unem-se contra os estratagemas tirânicos do Controlador para de novo obter os talentos de Meg ao seu serviço. Um artigo completo sobre o universo, bem como uma entrevista exclusiva à autora, poderá ser lido nas páginas desta revista.

### Acácia, Vozes da Profecia

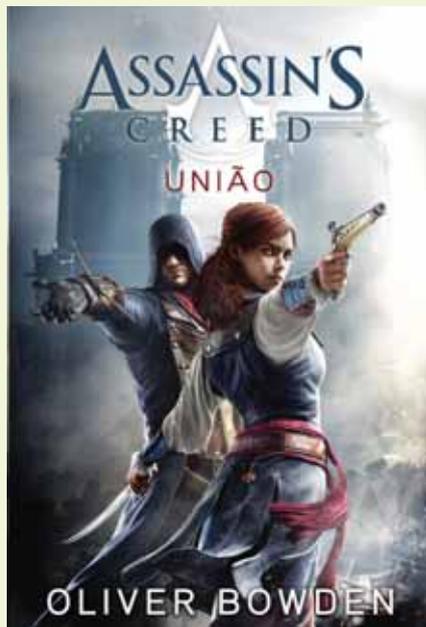
de David Anthony Durham

Um rei assassinado pelo seu mais antigo inimigo. Um império dominado por um povo austero e intolerante. Quatro príncipes exilados determinados a cumprir um destino. As forças conjuntas de piratas, deuses lendários, povos guerreiros e espíritos de feiticeiros. A reconstrução de um império. Uma rede



de intrigas que atravessa gerações. Eis por fim que é lançado o último volume da saga Acácia de David Anthony Durham, uma epopeia narrativa que encarna a arte suprema da literatura fantástica, com tudo o que possui de ação e emoção, estratégia política e jogos de traição, descoberta de novos mundos e novos mitos, personagens apaixonantes, destemidas e fortes numa história complexa mas acessível, que envolve profundamente cada leitor e o marcará para sempre.

O Império de Acácia aparenta ser idílico, mas está longe de ser seguro. Os alicerces são frágeis e assentam sobre sangue, corrupção e exploração de es-



cravos. A responsabilidade de governar com sabedoria foi há muito abandonada, tornando-se todos reféns de pactos com o diabo. Há uma Quota infame de crianças que é cedida aos enigmáticos Lothar Aklun.

O uso da droga “bruma” como forma de manter a população maleável e submissa apenas dá mais poder a uma Liga implacável que fornece essa droga aos Lothar Aklun e detém muito mais influência que a casa imperial. Até a crueldade a que foram submetidos o povo dos Mein torna-se difícil de justificar, estando submetidos a uma maldição que impede os seus antepassados de morrerem definitivamente. Muitos males foram cometidos e cabe à última geração partir em busca de redenção e por uma forma de salvar o coração podre de Acácia. Os temas principais, de uma dimensão shakespeariana, da ambição, poder, ganância, mas também

coragem, resistência e redenção estão presentes, formando um grande arco de história que traz à luz um mosaico de culturas e raças inesquecível. Nas páginas desta revista, irão encontrar um artigo completo sobre o universo, bem como uma entrevista exclusiva ao autor.

## JULHO

### *Assassin's Creed União*

de Oliver Bowden

*União*, o próximo volume da saga Assassin's Creed, decorre em 1789, quando a cidade de Paris assiste à alvorada da Revolução Francesa. As ruas de pedra pintam-se de vermelho, do sangue daqueles que se erguem contra a aristocracia opressora. Mas a justiça revolucionária tem um preço... Numa era em que a cisão entre ricos e pobres é gigantesca e o país se divide internamente, um homem e uma mulher lutam para vingar tudo aquilo que perderam. Arno e Élise são depressa arrastados para a batalha centenária entre Assassinos e Templários — num mundo com perigos mais letais do que alguma vez teriam imaginado.

O autor e historiador Oliver Bowden é um jogador inveterado e que, como tal, é extremamente fiel aos videojogos na altura de passar para o papel todo o envolvimento psicológico das personagens nos diferentes contextos culturais que a saga da Ubisoft oferece. Duas das coisas que distinguem a série Assassin's Creed num universo de videojogos cada vez mais vasto são a envolvente visual e o detalhe histórico. Em Assassin's Creed vive-se verdadeiramente a história e a ação, ao mesmo tempo que obtemos valiosos conhecimentos sobre determinada época histórica. Neste novo volume, as batalhas da Revolução começaram, mas há quem tenha uma maior sede de vingança...

Com a estreia de um filme dirigido e protagonizado por Michael Fassbender em finais de 2016, muitos novos leitores e jogadores irão passar a conhecer o universo intrigante de Assassin's Creed.

## AGOSTO

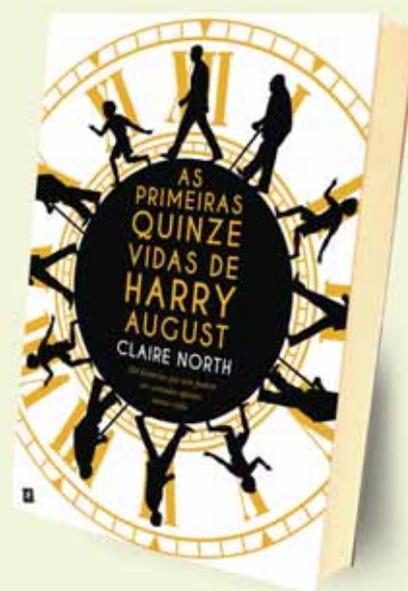
### *As Primeiras Quinze Vidas de Harry August*

de Claire North

Uma das maiores revelações do ano 2014 estreia na coleção Bang! em agosto. Claire North (pseudónimo de Catherine Webb) é uma autora jovem e talentosa que se estreou na ficção científica com *As Quinze Vidas de Harry August*, livro que recebeu Nomeação de Melhor Romance do Prémio Arthur C. Clarke (2015) e Nomeação de Melhor Romance do Prémio British Science Fiction Association (2014).

Nascido no dia de Ano Novo de 1919, filho bastardo de uma criada e do dono de uma propriedade, Harry August viverá os anos de brasa do século XX: a Depressão, a II Guerra Mundial, a Guerra Fria. Tudo faria dele apenas mais um modesto e quase anónimo inglês que sobreviveu a uma infância pobre e solitária no campo, ao Blitz e ao aperto do pós-guerra e morreu algures nos anos 80, não fosse um pormenor: Harry é um kalachakra, um ourobórico, em suma, alguém que, depois de mortes violentas e alguns suicídios, renascerá vezes e vezes sem conta nesse primeiro dia de 1919, as vezes que forem necessárias até percorrer meio mundo e descobrir qual é a missão que lhe cabe e se esconde atrás do que, ao início, se lhe afigura como uma maldição.

Mas se este acumular de experiências e conhecimento podem fazer dele



um quase semideus, algo continua a atormentar Harry: qual a origem do seu dom e será que há mais pessoas como ele? A resposta para ambas as perguntas parece chegar aquando da sua décima primeira morte, com a visita de uma menina que lhe traz uma mensagem: o fim do mundo aproxima-se.

Esta é a história do que Harry faz a seguir, do que fez anteriormente, e ainda como tenta salvar um passado que não consegue mudar e um futuro que não pode deixar que aconteça.

Tal como ele, a sua criadora e autora Claire North parece ter conseguido o impossível: pegar em premissas habituais de romances de FC, história alternativa, horror e espionagem e, de um sopro, apresentar-nos algo de completamente novo e refrescante. Dizer que é o melhor livro em, pelo menos, três destes géneros que leram ou lerão em muito tempo é pouco. Dizer que é um dos melhores livros de sempre sobre essas matérias que nos fascinam e confundem — o tempo, a morte, a entropia — é justo, mas também redutor. Enfim, fica apenas um aviso: leiam-no bem e rapidamente, antes de o verem adaptado numa mais do que certa mini-série televisiva.



## SETEMBRO

### *O Herói das Eras*

de Brandon Sanderson

Após o épico desfecho de *O Poço da Ascensão*, Brandon Sanderson regressa ao mundo de Luthadel.

Enquanto que *O Império Final* era um livro sobre um grupo de revolucionários a lutar contra opressão e tirania e *O Poço da Ascensão* versava sobre guerra civil e a política complexa e maquiavélica subjacente às decisões dos líderes, *O Herói das Eras* centra-se na luta pela sobrevivência, nas escolhas que tomamos enquanto enfrentamos o fim do mundo.

O poder divino escondido no mítico Poço da Ascensão foi libertado após Elend e Vin terem sido ludibriados. As correntes que aprisionavam essa força destrutiva foram quebradas e as brumas, agora mais do que nunca, envolvem o mundo, assassinando pessoas na escuridão. Cinzas caem constantemente do céu e terremotos brutais abalam o mundo. O espírito maléfico libertado infiltra-se subtilmente no exército de Elend e os seus oponentes. Cabe à alomante Vin o destino de salvar o mundo e descobrir uma forma de o destruir. Esta nova aventura encerra a trilogia inicial de Mistborn com um clímax brilhante e surpreendente, mantendo um formidável leque de personagens carismáticas que enfrentam obstáculos com grande lealdade, coragem e responsabilidade. O volume *Hero of Ages* será dividido em dois, sendo lançada em setembro a primeira parte.

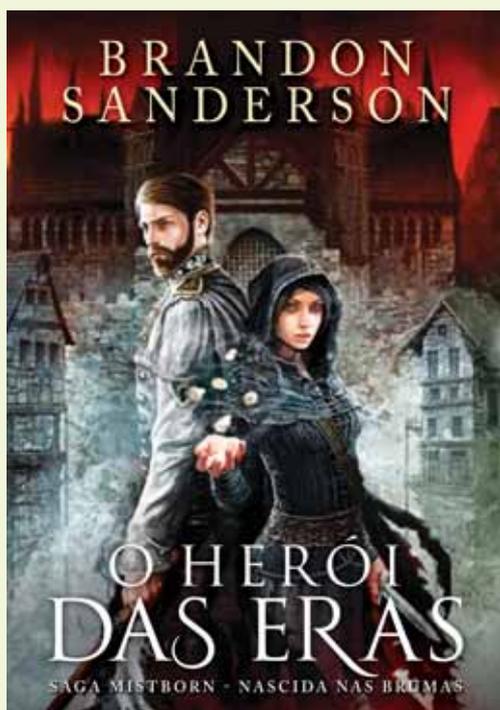
## *A Rainha Vermelha*

de Victoria Aveyard

Chama-se Victoria e escreveu sobre uma rainha... que é uma impossibilidade e uma contradição em si mesma. *A Rainha Vermelha*, *Red Queen* no original da St. Martin's Press, é o primeiro livro de uma trilogia de Victoria Aveyard, uma autora de 24 anos com formação em Escrita de Argumentos da Universidade do Sul da Califórnia que, tendo verificado que todas as histórias boas para filmes já tinham sido usadas, (e as más também), decidiu ela própria escrever uma. E ei-la: uma distopia pintada de vermelho e prateado que retrata as desigualdades sociais num novo prisma da literatura fantástica, mas que se baseia na mesma premissa antropológica que representa a força motriz das civilizações: o poder.

Mare Barrow, uma jovem de 17 anos, é uma plebeia. Prova física disso é o facto de ter o sangue vermelho. A elite social e cultural possui sangue prateado e habilidades e poderes sobrenaturais — e somente um *Silver* poderá circular nas altas esferas do poder e influenciar o curso da nação. Mare conhece mais pessoas que vivem na pobreza do que aquilo que consegue aguentar, com a agravante de a sua família trabalhar para servir essa mesma elite. Quando um amigo é obrigado a alistar-se na força militar, ela aposta tudo para o conseguir libertar dessa coerção, incluindo emparelhar com uma rebelião formada a partir da Guarda Escarlata. Mas o destino é irónico, e Mare vê-se no palácio real a demonstrar uma habilidade sobrenatural que desconhecia. O mistério adensa-se, pois Mare é plebeia pura, sendo detentora de sangue vermelho. O rei apressa-se a incluí-la no catálogo de pretendentes para os seus infantes inventando um passado de uma princesa transviada, e a rebelião da qual fazia parte corre perigo de se extinguir. O tumulto cresce entre a população e a intriga semeia deslealdade e traição em cada canto opulento do palácio.

Há, portanto, duas visões (semânticas) de poder — o poder autocrata enquanto fundação de um sistema social; e o poder no conceito de habilidade e força sobrenaturais — que exacerbam a identidade da protagonista e causam o movimento central do romance. Mare não sabe quem é e ninguém a pode



ajudar — pensava fazer parte do povo e da rebelião contra o poder ditatorial estabelecido, quando subitamente é demonstrada a contradição em si mesma: ela possui um poder somente reservado à elite. Daqui em diante não poderá ligar-se à sua família da mesma forma nem alinhar na rebelião, já que é pretendente ao casamento com um dos príncipes. Mas isto levanta também outras questões: haverá mais «falsos prateados»? Será possível existir ligação entre classes? Ou é um segredo que reside somente no passado de Mare? Neste sentido lembra um pouco os contornos



míticos e bíblicos da figura de Moisés, mas ao contrário. Uma rainha que é plebeia poderá governar? Ou será somente uma líder revolucionária? Estas e muitas outras questões assaltam a autora no seu blogue por parte de leitores enlouquecidos com a expectativa de quererem saber mais...

Questões biológicas à parte, acrescenta-se ainda que Victoria, uma *film geek*, já declarou abertamente a sua fixação por *O Senhor dos Anéis*, *Parque Jurássico*, *Guerra das Estrelas* e *Dia da Independência*, asseverando que a inspiração para *Rainha Vermelha* veio de *X-Men* «Sempre me senti fascinada pelos *X-Men* e pela história da opressão dos mutantes, mas daqui a 100 anos serão os mutantes a mandar no espetáculo». Esperemos que sim, que mandem no espetáculo, e que nos futuros volumes isso se comprove com a riqueza cromática, profundidade e emoção que esta autora nos oferece.

**BANG!**

## Bang! recomenda...

### Ex-Machina

Alex Garland

Na sua estreia como realizador, Alex Garland oferece-nos uma brilhante reinvenção de conto de fadas com inteligência artificial que resulta num filme fascinante e provocador sobre identidade e liberdade. Caleb (Domhnall Gleeson) é um programador informático que trabalha numa empresa gigante de Internet e um dia ganha a lotaria: a oportunidade de visitar a casa do brilhante e misterioso dono da empresa (Oscar Isaac). Cedo Caleb descobre as verdadeiras razões por ter sido selecionado: Nathan revela-lhe que

criou inteligência artificial na forma de uma bela mulher de nome Ava e quer que Caleb lhe aplique o teste de Turing. Mas nada é o que parece e o filme envereda por um crescente suspense com toques sinistros. Com elementos de Barba Azul, e ligeiramente remanescente de *Stepford Wives* de Bryan Forbes, *Ex-Machina* prova a existência de um novo realizador muito talentoso de ficção-científica.



### Wayward Pines

Blake Crouch

Suma das Letras acaba de lançar os primeiros dois volumes da série de mistério, horror e suspense de Blake Crouch, *Wayward Pines*, que deu origem à nova série televisiva de sucesso da FOX do mesmo nome. Ethan Burke é o agente secreto cuja missão é encontrar dois agentes que desapareceram numa terra bucólica. Mal chega, sofre um acidente violento e acorda num hospital sem documentação. À medida que tenta obter respostas a perguntas, as suas suspeitas crescem de que algo de sinistro ocorre na vila. Incapaz de comunicar com o mundo exterior, começa a duvidar de que alguma vez irá sair de Wayward Pines... A série televisiva, interpretada por Matt Dillon e produzida por M. Night Shyamalan, teve críticas largamente positivas, e está atualmente em exibição no canal FOX.



### Jonathan Strange &

### Mr. Norrell

(BBC One)

Um dos romances mais bem-sucedidos de 2004 no género da fantasia e que se tornou um best-seller internacional foi o livro de Susanna Clarke de nome *Jonathan Strange & Mr. Norrell*. Numa altura em que os ingleses lutavam nas Guerras Napoleónicas, Clarke constrói um mundo alternativo em que a Inglaterra era um país onde a magia já tinha existido mas inexplicavelmente desaparecera. Cabe a dois cavalheiros, Jonathan Strange e Sr. Norrell, recuperar a prática da magia e com isso lançar

uma pequena revolução na sociedade e política britânica. Mas os usos de magia trazem consequências perigosas e o povo das fadas, ao ser libertado, fará exigências... Produzida pela BBC, a série televisiva recria esse mundo alternativo com perícia e o elenco, encabeçado por Bertie Carvel e Eddie Marsan, é maravilhoso de uma forma como só os britânicos conseguem ser em reconstituições históricas.

# a dificuldade de se vender o próprio peixe

por Eric Novello

**A**o longo da vida, um autor escuta perguntas que se repetem. “Além de escrever, trabalha com alguma coisa?” se tornou a mais clássica delas, já que a comentamos em palestras para mostrar o quanto é difícil pagar as contas somente com o dinheiro ganho da venda de livros. No extremo oposto, temos a “Nossa, e você deve ganhar bastante dinheiro, não?”, vinda de quem acha que todo autor tem a conta bancária de um Sidney Sheldon ou da E. L. James. Quando ouço essa, costumo responder com outra pergunta: “Você lê muito e conhece muita gente que lê?” Se a resposta é não (e no Brasil geralmente é), a discussão está encerrada. Nos casos em que ouço um sim, emendo logo com um pedido: “Então trate de apresentar tais pessoas aos meus livros!”.

É preciso despertar a curiosidade do leitor. Se esta curiosidade começa com a minha situação financeira ou com a escolha da capa do meu livro, a mim não importa. De verdade. Dez anos atrás, ficava sem jeito com a interação. Mais tarde entendi que ninguém tem obrigação de saber como vive um autor, do mesmo modo que não tenho obrigação de saber qual o salário de um engenheiro mecatrônico ou manobrista de transatlântico. Assim, fui desarmando uma pergunta de cada vez, até que restasse apenas uma delas, uma que insiste em me assombrar como um fantasma, não importa o que eu faça:

“Você escreve livro de quê?”

Stephen King deve ter uma frase pronta para isso, uma dessas que fazem a plateia rir, funcionam nos capítulos do *On Writing* e conquistam o leitor de imediato. É algo que 40 anos de carreira ajudam a construir: respostas sob medida para perguntas impossíveis de se responder.

Imagino que em seus primeiros trabalhos publicados a resposta tenha vindo fácil: escrevo livros de terror. Ou se o terror estivesse em baixa entre os editores: livros de suspense com um elemento sobrenatural. É uma resposta satisfatória, embora simplista, que funcionou bem até a década de 1980

quando o King publicou o 1.º livro da série *The Dark Tower*. Se a minha geração conhece o King como um autor de terror, para as gerações mais novas seu trabalho de referência provavelmente é esta série que mistura elementos de diversos gêneros. Para dificultar ainda mais o carimbo, se me perguntassem quais meus títulos favoritos dele, a resposta não envolveria nenhum com tramas sobrenaturais.

“E esse autor que você tanto gosta escreve livros de quê?”

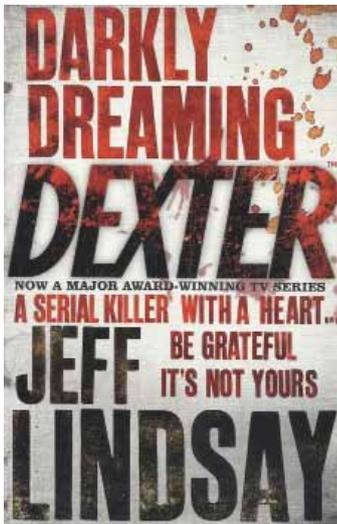
Ah, como é fácil falar dos outros. Ainda mais de alguém com mais de 300 milhões de livros vendidos. O que não me impede de seguir pensando: longe dos jornalistas e dos leitores, como o King definiria a própria obra?

O mais fácil é simplificar, claro. Eu sou autor. Ponto. Esquece esse de quê que não nos levará a lugar algum. Porque é capaz de termos que conversar sobre gêneros fantásticos, e essa é uma conversa de horas e não de cinco minutos. De quê. Como assim livros de quê? Leia e entenda. Leia todos, entenda e depois me conte. De preferência em uma resposta curta que eu possa

repetir por aí, porque eu mesmo ainda não entendi.

Mas ser deselegante com o leitor está fora de cogitação. Esqueça esse instante de catarse. Nosso fantasma permanece. Se perguntássemos a José Saramago sobre *Ensaio Sobre a Cegueira*, *O Homem Duplicado* ou *A Jangada de Pedra*, algo me diz que as palavras fantasia, ficção-científica e outros indicativos de gênero ficariam de fora da conversa. É provável





que repetisse seu “Sou um escritor um tanto atípico. Só escrevo porque tenho ideias”, mais uma dessas belas frases que fogem com estilo do que nos foi questionado.

Um exercício curioso para matar o fantasma é ler o início das biografias de autores famosos na Wikipedia. Digo na Wikipedia porque autores têm por hábito manter páginas pessoais terríveis, com pouca organização. Talvez, assim como eu, também fujam

da pergunta, e coloquem a culpa na falta de dinheiro para contratar um webdesigner. A complexidade das descrições na Wikipedia chega a ser um alento, confesso. Mas imagino a expressão de susto de um leitor em seu primeiro contato com Ursula LeGuin, ao formular a pergunta “Você escreve livro de quê?” e ouvir em seguida: “Escrevo romances, livros infantis e contos, quase sempre de fantasia ou ficção-científica. De vez em quando escrevo poesias e ensaios, também. De modo geral, retrato mundos futuristas em que a política, sexo, religião, sexualidade, etnografia e mais esta palavra estranha que não sei o significado são fatores importantes.” Estivesse eu no lugar do leitor, após piscar os olhos, confuso, diria apenas: “Uau! Parece interessante. Mas você escreve livro de quê?”

Neste ponto, invejo Thomas Harris. Imagine a felicidade de se poder responder à fatídica pergunta com um: “Escrevo livros de suspense com psicopatas. Isso e mais um livro que ninguém ouviu falar.” Em vez de momentos filosóficos de introspecção, uma resposta direta e um sorriso no rosto. Outro que deve se sair bem é Jeff Lindsay: “Escrevo livros de humor negro com psicopatas.” Psicopatas, aliás, parecem facilitar a vida do autor nesse sentido. É uma palavra que atrai a atenção do leitor. Que é praticamente autoexplicativa graças à tradição da literatura policial e das inúmeras adaptações ao cinema e à televisão. E caso seu trabalho saia ligeiramente da curva, basta adicionar um indicativo extra: suspense, humor negro, space opera. Bem, alguém deve ter publicado uma space opera com psicopatas por aí.

Talvez a confusão seja maior para quem escreve ficção especulativa, começo a perceber. Um autor realista pode brincar com as palavras e ser ininteligível, se assim preferir: “Escrevo sobre a podridão da classe média decadente”, “Escrevo sobre a fragilidade da vida que nos consume”, “Escrevo sobre a impossibilidade dos relacionamentos no mundo capitalista.” São respostas bonitas, acredito que agradariam a jornalistas e arrancariam um “Oh, parece importante” dos leitores. Mas podem imaginar um autor de fantasia na mesma situação? “Escrevo sobre a fragilidade da vida diante da impossibilidade dos relacionamentos da classe média decadente... com dragões.”

Dragões! Eles, magos, distopias, apocalipses, vampiros, lobisomens. Não importa o que tenha dito antes ou depois dessas palavras, são elas que ficarão gravadas nos ouvidos do leitor.

“Ah, então você escreve sobre vampiros!”

“Mas, mas, mas... e todo o resto?”

“Vampiros!”

Não é que a literatura de gênero seja sempre um complicador. Talvez Anne Rice se saísse melhor nessa conversa do que eu. E, quem sabe, Philip K. Dick. Podem imaginar sua expressão ao ouvir a fatídica pergunta “Você escreve livro de quê?” e poder responder simplesmente “Ficção científica”. Posso até sentir o peso deixando-lhe os ombros numa hora dessas. Nenhuma conversa sobre o despedaçar de uma realidade frágil e manipulável, ou sobre como o divino pode estar relacionado à inteligência artificial de um mundo simulado por computador.

Pensando bem, podemos ter tirado o peso dos ombros, mas resta certa tristeza ao saber que o leitor não vislumbrou, mesmo que na breve duração da conversa, a mágica que existe por trás da obra de Dick. Talvez ele se assustasse com a resposta complexa, ou simplesmente perdesse o interesse, mas ao menos saberia o que aquele autor representa realmente.

Isso sem falar da ficção científica em si, um gênero que abrange tantas possibilidades diferentes e que tem se metamorfoseado como nenhum outro na literatura...

Eu sei. Não é nenhuma novidade que rótulos são limitadores. Nem novidade que estou fugindo da resposta! A etiqueta do gênero literário é um diálogo da editora com o mercado, das livrarias com o consumidor. Aqui em terras brasileiras a palavra “nerd” anda a facilitar esse jogo. “Livros nerds” e põe-se de tudo lá dentro.

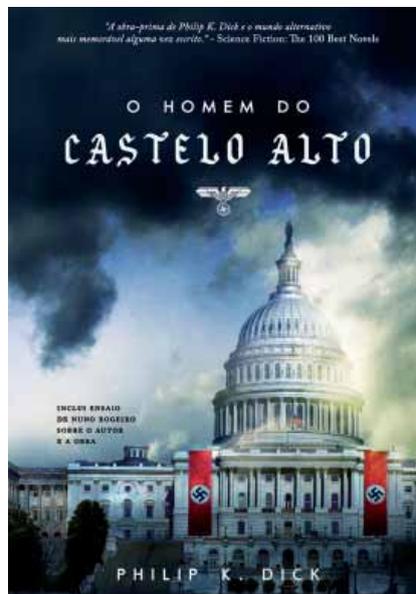
Mas além do reino dos rótulos, existe o diálogo com o público leitor. Esse que se dá em eventos e palestras ocasionais, e nas redes sociais em tempo integral.

Apavora-me a ideia de precisar vender meu trabalho em 5 minutos. A sensação de termos perdido um leitor porque erramos um adjetivo ou encurtamos demais uma frase importante é persistente, terrível.

Contudo, ainda pior é a pergunta que teimamos em formular para nós mesmos diante do espelho. “Você escreve livro de quê?”

O que publiquei ano passado trata de magos em uma versão alternativa de São Paulo. Há nele oníricos, salvaxes, lúdicos. Palavras que fazem sentido somente para quem o lê, mas que não cabem em uma explicação casual. Meu próximo livro, um tanto realista, talvez seja mais fácil de descrever à trindade editor-livreiro-leitor. Para mim, contudo, continuará a ecoar a pergunta fantasmagórica.

Apesar dessa dificuldade, de uns tempos para cá tenho adotado uma resposta padrão. Sempre que me perguntam “Você escreve livro de quê?”, falo sem pensar duas vezes: “De fantasia.” A preposição casada reforça a coesão do sentido, mesmo que “de fantasia” não esclareça coisa alguma. Se tivermos a oportunidade de continuar conversando, e lá pelas tantas o leitor me perguntar “Mas onde está a



fantasia dessa história?”, outra resposta virá no automático: “Se eu que sou apenas o autor consegui imaginá-la, pense só você, que é o verdadeiro dono dessa história o que conseguirá enxergar.”

A esta altura do texto, é possível que alguém me diga: “Eis uma boa resposta. Mas você continua fugindo!” Concordo e discordo. Pois essa fuga é também um posicionamento. Se tantos autores de renome evitam a todo custo empregar “fantasia”, “terror” e “ficção-científica” na descrição de seus livros, apesar do flerte direto com o pacote de elementos que caracterizam esses gêneros, não poderia eu, quieto aqui no meu canto, ainda desconhecido do grande público, fazer justamente o contrário? Meus livros realistas não ficarão chateados. Eles sabem que, no fundo no fundo, são tão fantasiosos quanto os demais.

Livros de quê?

Do que isso importa?

Grandes autores como Ursula Le Guin, Neil Gaiman, Murakami, Anne Rice, se tornaram seu próprio gênero, bom para eles. Ler Anne Rice não é como ler qualquer outro autor de vampiro



e é isso que importa. Eu, porém, enquanto não chego lá, seja pelas vendas, pela fama ou pela insistência, continuarei a fugir da pergunta.

Se estiver diante da Esfinge, que seja, serei devorado. Se for de um leitor, um destes curiosos de olhos brilhando, loucos para conhecer meu trabalho, se for um deles a perguntar: “Você escreve livros de quê?” A resposta virá na ponta da língua:

“Não sei.” **BANG!**

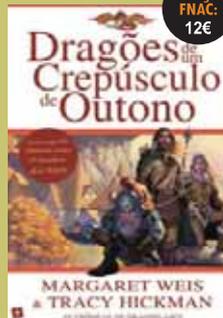


Eric Novello é formado pelo Instituto Brasileiro de Audiovisual. É autor, tradutor, compositor e copidesque. Já trabalhou com diversos nomes da nova geração da literatura especulativa brasileira. Estreou na literatura em 2004, tendo publicado contos e romances. Seus livros mais recentes são *Neon Azul* (2010), *A Sombra no Sol* (2012) e *Exorcismos, Amores e Uma Dose de Blues* (2014). O site do autor pode ser consultado em <http://ericnovello.com.br/>

## DRAGÕES DE UM CREPÚSCULO DE OUTONO

MARGARET WEIS, TRACY HICKMAN

★★★★★



PREÇO  
FNAC:  
12€

Primeiro livro das Crônicas de Dragonlance. O leitor é introduzido no mundo de Krynn, neste clássico da fantasia, de uma forma ligeira, talvez um pouco juvenil de início, mas que vai amadurecendo com o desenrolar da história e da trilogia da qual este livro é o pontapé de saída. Fantasia é isto mesmo, é o leitor embrenhar-se no mundo criado, fechar os olhos e visualizar-se no ambiente elaborado e fazer amizade com as personagens que vai acompanhando ao longo da história. É fazer parte da equipa de heróis, lutar ao seu lado, chorar aqueles que para trás ficaram e festejar todas as pequenas vitórias alcançadas. E no final, sentir pena de que o livro terminou, mas também saber que estes companheiros de viagem ficam ali na estante para um dia os recordar. / Tiago Miguel

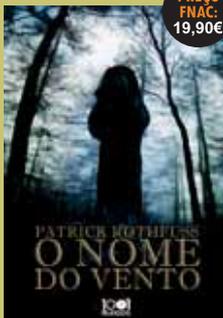
BIBLIOTECA MIL

<http://bibliotecamil.wordpress.com/>

## O NOME DO VENTO

PATRICK ROTHFUSS

★★★★★



PREÇO  
FNAC:  
19,90€

Com cerca de mil páginas assusta qualquer leitor menos habituado a excelentes aventuras épicas, no entanto *O Nome do Vento* está escrito com tal fluidez de narrativa que mal nos damos conta, já vamos madrugada dentro embalados na leitura. Primeiro volume da Trilogia *A Crônica do Regicida* onde conhecemos Kvothe, um jovem estalajadeiro numa pequena povoação nos confins do mundo conhecido e vamos descobrindo a história da sua emocionante vida através do Cronista. Mistério, ação e uma qualidade de escrita cima da média, encontramos uma narrativa brilhante, para qualquer fã de uma boa aventura Fantástica! / Mónica e Gustavo Mil-Homens

DEUS ME LIVRO

<http://deusmelivro.com/>

## O IMPÉRIO FINAL

BRANDON SANDERSON

★★★★★



PREÇO  
FNAC:  
22€

Numa sociedade feudal dominada pelo Senhor Soberano — de quem se diz ter alcançado a imortalidade —, os nobres dividem entre si a riqueza e o povo dos Skaa vive escravizado e na absoluta miséria. Até que Kelsier escapa aos Poços de Hathsin tocado pela Alomância — uma arte mágica relacionada com a manipulação dos metais —, transformando-se num “nascido nas brumas”. Outrora famoso ladrão e líder carismático no submundo, põe em marcha um plano que visa mudar o destino do Império Final. Uma história à volta da dualidade herói/vilão e que lida, de forma surpreendente, com os valores da amizade, da esperança, do amor, do sacrifício e da política. Um dos melhores livros de literatura fantástica que poderá ler. / Pedro Miguel Silva

# arquitecturas da loucura

## A R'lyeh de Howard Philips Lovecraft

por Jorge Palinhos

**S**e entrarmos no Google Maps e procurarmos por R'lyeh, descobrimos que a cidade se encontra na Antártida, perto das coordenadas 47° 9'S, 126°43'O, a meio do Pacífico, algures entre a Nova Zelândia e o Chile, debaixo do mar. O Street View não permite observar a arquitetura da cidade, mas os atuais 37 comentários dos visitantes asseguram-nos de que é uma excelente visita para toda a família, e destacam a sua arquitetura não-euclidiana, as suas torres ciclópicas, e o túmulo do Grande Cthulhu. Pelo lado negativo, alguns dos visitantes realçam o elevado preço das bebidas, algum desapontamento em comparação com outras obras de arquitetura contemporânea e episódios recorrentes de insanidade.

R'lyeh, ou Arlyeh, ou Urilia é a mais famosa das cidades ficcionais descritas pelo escritor Howard P. Lovecraft na sua obra, e cenário de um dos seus contos mais conhecidos: "The Call of Cthulhu". Aí, a cidade é descrita deste modo: «encontraram uma costa de construções ciclópicas cobertas de lama, lodo e ervas que não pode ser vista como sendo menos do que a substância tangível do supremo terror da terra — a dantesca cidade-cadáver de R'lyeh, construída há incontáveis éons antes da história conhecida, por formas vastas e aberrantes descidas das estrelas negras. E aí repousava o grande Cthulhu e as suas hordas, escondidos nas suas criptas de cor verde viscosa...»

Segundo o conto, a cidade teria sido encontrada brevemente pela tripulação da escuna *Emma*, que se havia perdido no oceano. Essa descoberta foi testemunhada pelo marinheiro norueguês Gustaf Johansen, único sobrevivente da tripulação, da qual também fazia parte um certo marinheiro português Rodriguez (possivelmente um erro de grafia de Lovecraft).

E que viram Johansen, Rodriguez e companheiros em R'lyeh? Isto: «o tamanho inacreditável dos blocos de pedra esverdeada, a altura estonteante do grande monólito esculpido, e a identidade desorientadora das estátuas e

entalhes colossais». E ainda: «Sem sequer saber o que seria futurismo, Johansen obteve um efeito semelhante a este ao falar da cidade; pois em vez de descrever uma estrutura ou edifício precisos, alongava-se em impressões vagas de ângulos vastos e superfícies de pedra — espaços demasiado amplos para pertencerem a algo que fosse normal na terra, e cobertos de imagens e hieróglifos horrendos.» Além de: «Rodriguez gritou para assinalar o que tinha descoberto. O resto seguiu-o, observando com curiosidade a imensa porta esculpida com o entalhe agora familiar do molusco-dragão.»

O infeliz Rodriguez, tal como já aconteceu a muitos dos



seus compatriotas, acabaria por morrer atropelado por aquilo que saiu da porta esculpida (mas neste caso não se tratava de um veículo motorizado). Curiosamente, Rodriguez não é o primeiro português que se encontra na história, pois imediatamente antes, Lovecraft falara de “portugueses de Cabo Verde”, homens “baixos, de sangue mestiço, do tipo mentalmente aberrante”, que foram encontrados em torno de uma fogueira, a uivar, rugir e mover-se como uma única entidade, ao mesmo tempo que entoavam *“Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn”*, que só posso supor ser a forma como os estrangeiros percebem o português europeu.

Já voltarei a esta visão de Lovecraft dos portugueses, mas antes gostaria de focar a arquitetura de R'lyeh, e a forma como Johansen descreve essa mesma arquitetura. É óbvio que, escrevendo dentro dos princípios da literatura pulp do início do século XX, Lovecraft procurava obter uma reação emocional do leitor através desta descrição, causando-lhe desconforto, inquietação ou mesmo medo, mas não deixa de ser interessante a arquitetura que escolhe para tentar obter esse efeito, uma arquitetura de grandes dimensões, aparentemente dramática, desorientadora, quebrando com os princípios da arquitetura clássica, ao mesmo tempo que de alguma forma se parece assemelhar a ela. É, em tudo, uma arquitetura muito próxima da arquitetura futurista, que então dava os primeiros passos em Itália para inspirar a arquitetura fascista, a arquitetura construtivista russa, e mesmo a arquitetura nazi de Albert Speer, já para não falar da audácia do norte-americano Frank Lloyd Wright. A esta arquitetura maciça, de um neoclassicismo levado à aberração sobrehumana, na perspetiva de Lovecraft, o escritor da Nova Inglaterra opunha a arquitetura pitoresca e histórica da sua própria região, que em «The Case of Charles Dexter Ward» inspirava descrições assim: «do encantador alpendre clássico da fachada de tijolo de dupla baía, a sua ama levava-o de carrinho; passavam pela casa de quinta branca e pequena com duzentos anos que a cidade há muito absorvera, e até aos colégios majestosos da rua sombreada e imponente cujas mansões de tijolo quadradas e antigas e as casas mais pequenas em madeira de alpendres estreitos com pesadas colunas dóricas tinham sonhos sólidos e exclusivos entre os pátios e jardins amplos.»

Ou seja, temos, de um lado, a maléfica arquitetura futurista, fruto de pesadelos e monstros, do outro a arquitetura tradicional georgiana do nordeste dos EUA, de sonhos sólidos, que refletem claramente que tipo de arquitetura Lovecraft preferia.

E nessa preferência reconhece-se também a referência irónica ao futurismo como sendo a forma estilística da descrição de Johansen. Pois Lovecraft, escritor de grande erudição, contemporâneo de James Joyce, de Virginia Woolf,



de T.S. Elliot, opunha-se terminantemente ao modernismo literário que fervilhava no seu tempo. E tal rejeição transformava-se, neste conto, numa referência humorística ao estilo modernista, como sendo composto de “impressões vagas” de um tempo e de um espaço tidos como incompreensíveis, que Lovecraft associava apenas à matéria do pesadelo.

Essa rejeição, da arquitetura e da literatura modernistas, deviam-se ao facto de estas tentarem dar conta da falta de sentido do mundo e da forma, numa cultura onde já não havia divindades, sentidos teleológicos e começava a imperar a máquina.

E na tentativa de encontrarem a forma de exprimir essa falta de sentido, os modernistas mergulhavam no hibridismo das formas, combinando o tempo interno e externo das personagens, o clássico e o industrial, a deformação do espaço através de formas fantásticas e desconomas.

E para Lovecraft, autor, tal como outros autores pulp, como Clark Ashton Smith ou Robert E. Howard,

proveniente de pequenas comunidades norte-americanas relativamente homogêneas na sua população e no seu urbanismo, o hibridismo — fosse da arquitetura, fosse da literatura, fosse dos portugueses, manifestava-se como aberrante e incompreensível e só poderia ser entendido como vindo do espaço, ou habitando as zonas mais inóspitas ou difusas da Antártida. **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.

# histórias clássicas de fantasmas

por  
António Monteiro

**Fantasma (subst. masc.):** 2. Espectro. 3. Alma do outro mundo. (Do latim *phantasma*, do grego φάντασμα). Espectro (subst. masc.): 1. Imagem fantástica de um morto. (Do latim *spectrum*, aparição, forma, imagem). Abantesma (subst. 2 gén.) (= Abentesma, Avantesma, Aventesma): Fantasma, espectro, avejão (Do latim *phantasma*, do grego φάντασμα). Avejão (subst. masc.) [Figurado]: Fantasma

(in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha])

**Outros sinónimos:** assombração, espírito, aparição, zumbi

Provavelmente o único ser vivo sobre a Terra a ter consciência da sua própria mortalidade, não será talvez muito surpreendente que desde a mais remota antiguidade o Homem se tenha interrogado sobre os mistérios da Morte. Provavelmente capaz de compreender o desaparecimento do corpo, do suporte vivo do seu ser, mas com dificuldade em lhe associar a extinção da personalidade e da consciência, postulou a existência de um mundo mais além, onde elas sobreviveriam. Muitas religiões elaboradas estabeleceram mesmo regras precisas, exaradas em Livros dos Mortos, como os que são conhecidos nas antigas civilizações egípcia ou tibetana, por exemplo, destinadas a assegurar a passagem das almas deste

mundo que conhecemos para um outro incógnito e maravilhoso, onde perdurariam por toda a eternidade. Daí a imaginar a possibilidade de que esses espíritos desencarnados pudessem entrar em contacto com os vivos, vai um pequeno salto e as histórias de fantasmas, contadas durante a noite, talvez em redor de uma fogueira, proliferaram, repetindo-se de geração em geração e assim se preservando e multiplicando na tradição oral, até que a invenção da escrita permitiu registá-las sob forma mias duradoura. A noite é, evidentemente, propícia ao mistério, já que a ausência de luz obriga a interpretar barulhos e sensações que durante o dia adquiririam talvez explicações mais simples e palpáveis.

As histórias de almas do outro mundo

— designação algo estranha, já que não se trata senão das deste nosso mundo, axiomáticamente transmigradas para um plano diferente da sua existência — abundam na literatura popular, pondo em cena uma gama de espectros de naturezas muito diferentes, desde os mais aterradores, por vezes movidos por cegos desejos de vingança de ofensas sofridas em vida, até aos mais inofensivos, quiçá dispostos até a brincar com as emoções dos vivos. A possibilidade de contactar com os defuntos levou até à criação dos espiritismo, em que tantos e tantos acreditam, procurando médiums que os ponham em comunicação com entes queridos desaparecidos, quer para matar saudades, quer para obter conhecimentos e informações que possam orientar as suas próprias vidas.

## Manifestações Fantasmagóricas

**O**s fantasmas manifestam-se perante os vivos sob diversas formas, desde vagas sensações de desconforto, anunciadoras de invisíveis e misteriosas presenças, até aos mais aterradores barulhos e actividades telecinéticas, culminando na materialização – real ou aparente – dos seus invólucros físicos de outrora, perante os olhos aterrados de testemunhas. Nesses casos de aparição visual, tornaram-se clássicos certos estereótipos, como os da figura coberta por um lençol – por vezes com aberturas para os olhos, destacando-se como manchas escuras na alvura da mortalha – ou o condenado a sofrimentos eternos, que arrasta penosamente correntes e outros pesos, substanciação do seu castigo, ou ainda o degolado que transporta debaixo de um braço a cabeça violentamente separada do corpo, num castigo talvez demasiado pesado para os crimes que possa ter cometido em vida.

Perante um tal manancial de lendas, de relatos supostamente verdadeiros e de ícones a retirar da tradição popular e do folclore, não é de admirar que no campo literário tenham igualmente surgido histórias de fantasmas. O espectro é, sem dúvida, a mais constante figura no panteão das criaturas sobrenaturais presentes na literatura.

Já na Bíblia podemos encontrar fantasmas: em Samuel [28: 3-25], por exemplo, aparece a figura da bruxa de Endor, necromante que é consultada pelo rei Saul para invocar o espírito de Samuel. Há mesmo quem aponte para

o longínquo ano de 2700 a.C.

a escrita da mais antiga das histórias escritas que se conhecem acerca da interacção entre os se-

res humanos e um fantasma, pela mão do sacerdote sumério Sin-lêqi-unninni, no poema épico *Gilgamesh*. Plínio, o Jovem (c. 61-114 d.C.) deixou-nos uma história curta acerca de uma casa assombrada em Atenas e Geoffrey Chaucer (c. 1343-1400) incluiu nas suas *Canterbury Tales* a história do fantasma de um homem assassinado que aparece a um amigo para lhe anunciar a sua morte. William Shakespeare (1564-1616) não enjeitou a inclusão de assombrações, por exemplo nos seus famosos dramas *Macbeth* ou *Hamlet*, e Sir Walter Scott (1771-1832) escreveu também algumas histórias de fantasmas.

## Ultrapassar o Período Gótico

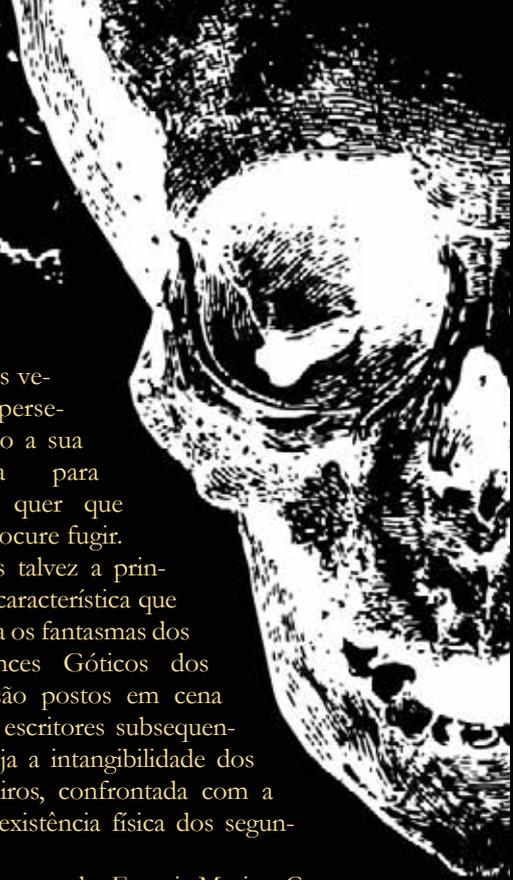
**N**ão obstante, será preciso ultrapassar o período Gótico clássico, com os seus espectros geralmente etéreos, retornando do reino dos mortos para – segundo enunciado por Peter Penzoldt [*The Supernatural in Fiction*, 1965] – anunciar catástrofes, assombrar alguma consciência ou suplicar por um enterro condigno, para encontrar histórias centradas em aparições fantasmagóricas que transcendem as formas arcaicas, revestindo novos e multifacetados aspectos, propósitos e intenções. Os fantasmas deixam de ser as imagens ou as materializações dos defuntos, podendo agora assumir a forma de partes deles – mãos, pés, caveiras –, de animais (como em «The Judge's House» (A Casa do Juíz), 1891, de Bram Stoker, em que toma a forma de um maléfico rato), ou até mesmo de coisas inanimadas (como por exemplo o riquexó fantasmagórico descrito por Rudyard Kipling em «The Phantom Rickshaw», 1888). Mais ainda, enquanto o espectro Gótico aparece geralmente à meia-noite, num velho cemitério, numa masmorra ou num aposento determinado, muitas vezes relacionado com as circunstâncias do seu falecimento, o fantasma de finais do século XIX e princípios do seguinte tem outra mobilidade, aparecendo a qualquer hora da noite ou do dia e

muitas vezes perseguindo a sua vítima para onde quer que ela procure fugir.

Mas talvez a principal característica que separa os fantasmas dos romances Góticos dos que são postos em cena pelos escritores subsequentes seja a intangibilidade dos primeiros, confrontada com a clara existência física dos segundos.

Por exemplo, Francis Marion Crawford (1854-1909) escreveu em 1908 a conto «The Screaming Skull» (O Crânio Uivante), em cujo epílogo nos é revelado que o narrador, perseguido por um misterioso crânio, cuja proveniência se adivinha, é morto com uma “dentada na garganta [...] que lhe esmaga a traqueia”; do mesmo autor, o conto «The Upper Berth» (O Beliche de Cima), de 1894, trata do não identificado ocupante fantasmagórico do beliche de cima numa cabine de um barco, cuja presença faz fugir espavoridos todos os que se instalam na mesma cabine. Em «The Beast with Five Fingers» (O Monstro com Cinco Dedos), publicado em 1928 e da autoria de William F. Harvey, o protagonista é perseguido pela mão decepada de um seu familiar.

Vemos assim que o fantasma dos contos modernos é activo, geralmente maléfico e vingativo, distante dos lânguidos espectros da literatura Gótica. Mais que instrumento do destino, ele é agora agente poderoso e determinado, abrangendo nas suas acções tanto os culpados de que eventualmente procura vingar-se como vítimas inocentes que se atravessaram inconscientemente no seu caminho. Em muitas das obras fundamentais do período em questão os autores procuravam assim o “espectáculo dos mortos que regressam, ou dos seus agentes, e das suas acções”, devendo haver “uma interacção dramática entre os vivos e os mortos, normalmente com a intenção de assustar ou perturbar o leitor”, para





usar a s  
pala-  
vras de  
Michael  
Cox e R. A.  
Gilbert, na  
Introdução de  
*The Oxford Book  
of English Ghost  
Stories* (1989). De-  
fendem os mesmo  
autores (na Intro-  
dução de *Victorian  
Ghost Stories* (1991),

referindo-se à era  
vitoriana, que “para  
uma época progres-  
siva [...], a ideia de  
um passado vin-  
gativo continha  
um particular  
potencial de ter-  
ror” e que os  
fantasmas eram  
“fortes imagens  
do passado per-  
dido – passados  
pecados, passadas  
promessas, passadas  
ligações, passados re-  
morsos – podendo ser  
usados para confrontar e  
exorcizar os demónios da culpa  
e do medo”.

### Autores Relevantes

Os autores abrangidos por esta apreciação e enquadrados no período em causa incluem nomes importantes como os de Joseph Sheridan le Fanu, Charles Dickens, Rhoda Broughton, Henry James, Mary Elizabeth Braddon, Wilkie Collins, Arthur Conan Doyle, W. W. Jacobs ou Bernard Capes, para citar apenas alguns.

Mas o autor verdadeiramente incontornável na evolução do conto de fantasmas é, indubitavelmente, Montague Rhodes James (1862-1936).

O Dr. Montague James, reitor do King's College, em Cambridge, entre 1905 e 1918, depois do Colégio de Eton, até ao seu falecimento, deixou-nos uma obra, no campo da ficção sobrenatural que, se não é particularmente vasta, é no entanto fundamental pela sua qualidade e pela influência que teve nos trabalhos de outros autores, contemporâneos ou posteriores. Os seus contos, originalmente escritos com o propósito de serem lidos, à luz de uma vela, a um restrito grupo de amigos e alunos, nos aposentos de James, foram publicados em forma de livro em

1904 (*Ghost Stories of an*



Montague James

1911 (*More*

*Ghost Stories of an Antiquary*), 1919 (*A Thin Ghost and Others*) e 1925 (*A Warning to the Curious and Other Ghost Stories*).

É interessante observar desde logo que os títulos desses quatro importantes volumes contêm todos a palavra “ghost” (fantasma) e no entanto muitas das histórias que neles se incluem não lidam com fantasmas, no sentido estrito do termo – acima referido e analisado – mas sim com uma grande variedade de seres sobrenaturais, entre demónios e vampiros e outros de classificação mais problemática. A verdade é que a designação “histórias de fantasmas” ou “histórias fantasmagóricas” acabou por abarcar

toda a literatura ficcional com temas sobrenaturais, quer se trate de facto de contos que incluam almas do outro mundo, quer sejam histórias de vampiros, de lobisomens, de demónios ou outras criaturas similares do reino da escuridão.

Vem a propósito observar que *Histórias Fantasmagóricas* foi precisamente o título que Hugo Rocha decidiu atribuir à colectânea de contos sobrenaturais que publicou em 1969, numa edição da Livraria Civilização. Esta referência é tanto mais apropriada quanto essa colectânea surgiu precisamente por influência dos contos de M. R. James. O caso é que, entre 9 de Dezembro de 1967 e 6 de Abril de 1968, o jornal *Diário Popular* publicou no seu suplemento dos sábados, uma dúzia dos contos de James, traduzidos por Hugo Rocha, sob o título genérico “Histórias Misteriosas e Macabras”. Os contos eram, evidentemente, de primeira água e a tradução aprimorada, pelo que a sua publicação alcançou grande êxito junto dos leitores, animando assim o tradutor a preparar também histórias de sua autoria, dentro do mesmo género, as quais foram publicadas inicialmente no jornal e mais tarde reunidas no referido livro.

Voltando, porém, à obra de Montague James, muitos têm sido os estudos de carácter biográfico e bibliográfico que procuram, entre outros aspectos, identificar e delimitar as técnicas e características das suas histórias, numa tentativa de compreender melhor os fundamentos do seu reconhecido sucesso.

O próprio autor deixou algumas indicações respeitantes à sua maneira de pensar e àquilo que entendia serem aspectos importantes – fundamentais mesmo – para a construção de uma história sobrenatural. Por exemplo, na introdução da antologia *Ghosts & Marvels* (1924), escreve ele: “Sejam apresentados aos actores de forma tranquila; observemo-los no seu dia-a-dia, livres de presságios, satisfeitos com o que os rodeia; e deixemos que neste ambiente calmo a coisa horren-



Charles Dickens



Rhoda Broughton



Henry James



Wilkie Collins



Mary Elizabeth Braddon



Arthur Conan Doyle

da espreite, primeiro discretamente, depois de forma mais insistente, até dominar tudo”. Recomendava ainda o Dr. James que a história deveria decorrer num passado não muito distante, de modo a que “o leitor vulgar possa julgar por si mesmo a sua plausibilidade”. Collocava ainda como condição importante que o fantasma fosse “malévolo ou odioso”, acrescentando que, em sua opinião, as “aparições amigáveis e prestativas ficam muito bem nas histórias de fadas ou nas lendas”, não lhes reconhecendo ele utilidade para uma história de fantasmas.

A ideia de que o escritor deveria desenvolver as suas histórias num ambiente que lhe fosse familiar, por forma a potenciar a realidade das suas descrições, fica também claramente espelhada em toda a obra de James. Na realidade, a sua área de especialização era a História medieval, com importante obra publicada, incluindo, em 1917, uma fundamental edição latina das *Livres* de Saint Aethelberht (na *English Historical Review* # 32) e, ao longo dos anos, os catálogos de manuscritos de muitas bibliotecas da Universidade de Cambridge, o trabalho *The Apocalypse in Art*, assim como traduções dos Apócrifos do novo Testamento e contribuições para a *Encyclopaedia Biblica* (1903); muito conhecidos são também os seus livros *Abbeys* (1925) e *Suffolk and Norfolk* (1930), onde reúne preciosas informações de carácter artístico, arquitectónico, hagiográfico e histórico, fruto das suas múltiplas explorações, ele que foi um viajante incansável, dentro e fora da Inglaterra. Deve salientar-se que Montague James desempenhou também a função de director do Museu Fitzwilliam, em Cambridge, entre 1893 e 1908, tendo valorizado muito o respectivo acervo, mediante ponderadas aquisições.

Não surpreende pois que muitas das suas histórias tenham como pano de fundo um ambiente de velhas igrejas, colégios e bibliotecas, ou que os seus protagonistas sejam frequentemente estudiosos, eruditos e antiquários, visto ser esse o quadro em que o próprio autor se movimentava e que, portanto, melhor conhecia e podia realisticamente descrever. Um tema recorrente dos

seus contos consiste na descoberta de artefactos ou segredos, de que resultam, para os incautos descobridores, muitas vezes movidos tão-somente pela curiosidade científica, as mais nefastas consequências.

Uma questão que se coloca com certa frequência, não só a propósito de Montague James, mas, na realidade, acerca da grande generalidade dos autores de histórias sobrenaturais, é a de saber se esses escritores de facto acreditavam – ou acreditam, no caso dos contemporâneos – que os fantasmas tenham uma existência real, transcendendo as criações da imaginação humana. No caso de James, a sua postura de cientista levava-o a manter uma certa abertura em relação à possibilidade da sua autenticidade, até que provas num sentido ou noutro pudessem ser apresentadas, mas admitindo-a perfeitamente, como revela, por exemplo, uma frase que incluiu num texto escrito em 1931: “...se os fantasmas existirem – coisa em que estou preparado para acreditar...”

Independentemente da qualidade da sua escrita, os contos de M. R. James beneficiam também do cumprimento estrito daquilo que à partida se propõem. Com eles, não pretende o autor desenvolver uma especial filosofia nem analisar o comportamento psicológico das suas personagens – como era timbre de alguns outros autores seus contemporâneos, como por exemplo Walter de la Mare ou Conrad Aiken. Isso mesmo observa Penzoldt (*op. cit.*): “Os seus contos são histórias de terror sobrenatural directas, completamente despidas de qualquer significado ulterior. São aquilo que as histórias de fantasmas narradas oralmente originalmente eram: histórias destinadas a assustar e nada mais”. Em particular, diferentemente das narrativas de um Charles Dickens ou de um Robert Louis Stevenson, os contos de James não encerravam quaisquer ensinamentos ou lições de carácter moral. As atrozes provações de que os seus protagonistas eram muitas vezes alvo, ao serem confrontados com palpáveis entidades diabólicas, não surgiam como forma de castigo por pecados anteriores, nem surgiam como pretexto para

que eles mesmos ou os leitores retirassem orientações, apenas sucediam inenxoravelmente por uma coincidência de momentos e de espaços.

## Montague Rhodes James: Uma Influência

A influência de um autor da envergadura de Montague Rhodes James não poderia deixar de se fazer sentir, sendo muitos os autores que, deliberadamente ou não, escreveram contos de ficção sobrenatural numa veia Jamesiana. Em 1991, Rosemary Pardoe publicou uma lista dos autores e histórias que se enquadravam nessa matriz, num opúsculo intitulado *The James Gang*. Nela se incluem, entre muitos outros, nomes como os de Arthur Gray (1852-1940), Edmund G. Swain (1861-1938), Edward F. Benson (1867-1940), Richard H. Malden (1879-1951), Herbert R. Wakefield (1888-1964), Lionel T. C. Rolt (1910-1974), Alan N. L. Munby (1913-1974), etc.

Vale ainda a pena sublinhar que mesmo nos nossos dias vários escritores de muito mérito continuam a tradição, publicando histórias fantasmagóricas de inspiração clássica. Neste domínio, acodem prontamente à lembrança nomes como os de Steve Duffy, Peter Bell, Reggie Oliver, Roger Johnson e muitos outros. **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](http://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 DESTE ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)



# OESTERHELD E O FANTÁSTICO



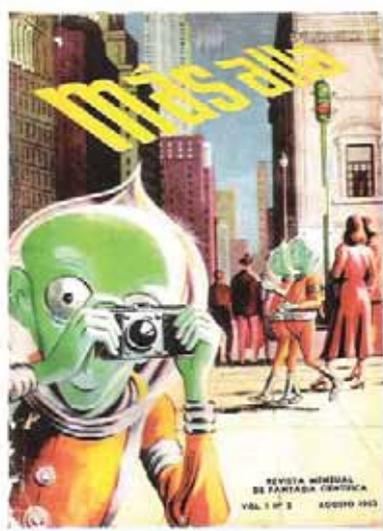
POR JOÃO LAMEIRAS

**A** recente publicação em Portugal, integrada na colecção *Novela Gráfica*, de *Mort Cinder*, obra maior de Alberto Breccia e Hector Oesterheld, surge como o pretexto ideal para dar a conhecer aos leitores da revista *Bang!* um pouco mais sobre a vida e obra do maior argumentista de língua espanhola e sobre a forma como o fantástico, seja através do terror ou da ficção científica, está bem presente nessa obra.

Nascido em Buenos Aires em 1919, de uma família onde se cruzavam as ascendências basca e alemã, Hector German Oesterheld (HGO) formou-se em Geologia, mas isso não diminuiu o seu interesse pela leitura e pela escrita. Aos 23 anos, quando já estava a trabalhar numa empresa de exploração petrolífera, publica o seu primeiro conto no suplemento literário dominical do jornal LA PRENSA, jornal em que começou a trabalhar como revisor, até ir trabalhar no laboratório de mineração do Banco de Crédito Industrial. Nos anos seguintes, vai tentando conciliar a escrita com a actividade de geólogo, até acabar por se dedicar inteiramente à escrita, em meados da década de 40, escrevendo sobretudo livros de divulgação e contos infantis.

## O INÍCIO

Em 1951, o dono da Editora Abril propôs-lhe escrever para Banda Desenhada, género que Oesterheld não lia nem apreciava especialmente, mas onde tentou fazer “o melhor que sabia”, com os resultados que conhecemos... O primeiro argumento que escreveu foi para *Ray Kitt*, uma série policial ilustrada por Hugo Pratt, o criador de Corto Maltese, então radicado na Argentina. Embora as colaborações com Pratt, que disse “aprendi muito com Oesterheld. Do ponto de vista da técnica narrativa, aprendi mais do que com qualquer outro” sejam em histórias realistas, como *Sgt Kirk*, um western, ou *Ernie Pike*, uma história de guerra, rapidamente o seu nome aparece associado à ficção científica, estando ligado, como editor, tradutor e autor, à revista MAS ALLÁ, publicação pioneira da FC na Argentina,



que deu a descobrir naquele país autores como Ray Bradbury, ou Isaac Asimov, em traduções de Oesterheld.

a um escritor de BD que, embora nunca seja nomeado, tudo indica que seja o próprio autor, pois é a casa onde vivia o escritor que Solano López desenha apa-



## EL ETERNAUTA

Para a revista DRAGON BLANCO, lançada em 1955, HGO escreve cinco séries, duas das quais, *Chas Erikson* e *Lobo Nuncan*, são de FC, tal como acontece com *Uma Uma*, história ilustrada por Solano López, que escreve para a revista RAYO ROJO, sobre uma ilha do Pacífico invadida por extraterrestres. O tema desta sua primeira colaboração com Solano López é desenvolvido em outros trabalhos que farão juntos dois anos depois, a série *Rolo, el Marciano Adoptivo* e, sobretudo, *El Eternauta*, considerada como a mais importante BD argentina de todos os tempos, de tal maneira que o dia 4 de Setembro, em que chegou às bancas a revista HORA CERO com o primeiro capítulo de *El Eternauta*, é considerado oficialmente desde 2005 como o Dia Nacional da BD (Historieta) na Argentina.

Publicada ao longo de dois anos na revista HORA CERO SEMANAL entre 1957 e 1959, *El Eternauta* é o relato da invasão da cidade de Buenos Aires por forças extraterrestres, relato que é feito por um dos sobreviventes, Juan Salvo,

recendo assim Oesterheld como personagem da sua própria história, num exercício de metaficção.

Tudo começa com a queda de uma estranha neve fluorescente que mata ao contacto com a pele, neve essa que abre o caminho para uma invasão extraterrestre comandada pelos *Ellos*, seres que nunca veremos, e executada por tropas de assalto compostas por seres de outros planetas, como os *Cascarudos*, animais de grande porte parecidos com escaravelhos gigantes, e os *Manos*, semelhantes aos humanos, com a excepção das mãos com imensos dedos, povos conquistados pelos *Ellos* e usados como carne para canhão na invasão ao planeta Terra.

Depois de uma série de peripécias, em torno do combate desigual dos sobreviventes contra os invasores, Juan Salvo entra acidentalmente numa máquina dos invasores que o transporta para outras dimensões, para longe da sua família, transformando-o “num peregrino



# el eternauta

héctor g. oesterheld / solano lópez



através dos séculos, um viajante na eternidade, um ETERNAUTA”.

Uma dessas muitas viagens pelo espaço e pelo tempo trá-lo finalmente de volta a Buenos Aires, em 1959, onde encontra um escritor a quem conta o que se irá passar anos depois (a acção da história decorre em 1963) para que este, através da Banda Desenhada, avise os leitores para o que está para acontecer.

Se as histórias de invasões extraterrestres não eram propriamente novidade, muito menos na obra de HGO, o que já era novidade, era uma invasão que tivesse como cenário a cidade de Buenos Aires, onde viviam a maioria dos leitores de HORA CERO, que reconheciam com facilidade os cenários desenhados com rigor fotográfico por Solano López e se identificavam com Juan Salvo e os seus amigos, grupo heterogéneo na sua composição social que representava os vários extractos da sociedade argentina e que é o verdadeiro herói da história, como salienta Oesterheld: “O verdadeiro herói de *El Eternauta* é um herói colectivo, um grupo de homens. Isso reflecte, embora sem intenção prévia, as minhas convicções: o único herói válido é o herói “em grupo”, nunca o herói individual, o herói solitário”.

Para além da dimensão espectacular da aventura, e de algumas cenas fortíssimas, como a sequência inicial com a

neve mortal, ou a forma como é gerida a entrada em cena dos *Gurbos*, de quem vemos primeiro as pegadas e depois o rasto de destruição que causam, antes de os vermos finalmente, esta história de um grupo de indivíduos normais colocados numa situação excepcional, tem momentos de pura poesia, como é o caso da magnífica cena em que um dos *Manos* (seres pacíficos, obrigados a combater pelos *Ellos*, que lhes infiltraram uma “glândula de terror”, que liberta uma substância que os mata caso sintam medo) se despede da vida cantando uma estranha canção.

Ainda *El Eternauta* estava em publicação quando o escritor cria para a revista EL TONY, da editorial Columba, a série *Star Kenton*, uma saga espacial, ilustrada por Walter Casadei e protagonizada por um cientista e piloto que, depois de salvar a terra de uma invasão extraterrestre, se assume como um vigilante espacial.

## SHERLOCK TIME

Em 1959, ao mesmo tempo que continua a desenvolver outras séries, de diversos géneros, com diferentes desenhadores, HGO inicia a sua colaboração com Alberto Breccia em *Sherlock Time*, uma história policial com toques de ficção científica e de fantástico, protagonizada por um detective que podia

viajar no tempo, história que serviu de ponto de partida para *Mort Cinder*, série igualmente protagonizada por um personagem com capacidade de viajar no tempo, mas, neste caso, através das memórias que a descoberta de um objecto lhe trazem de vidas passadas.

Série em que o fantástico e o terror convivem com uma visão profundamente humana da história, *Mort Cinder* é um marco na história da BD mundial, muito por força do extraordinário trabalho gráfico de Breccia, cuja importância Oesterheld reconhece ao referir: “Há sofrimento, tormento em *Mort Cinder*. Isso reflecte talvez o meu estado de alma particular, mas o essencial dessa atmosfera vem de Breccia. Há uma quarta dimensão no seu desenho, uma capacidade de sugestão que o distingue da maioria dos desenhadores que conheço. É essa força constantemente aplicada, que dá ao seu desenho todo o seu valor e inflama a imaginação dos argumentistas.”

Entre as dezenas de séries que o escritor cria nos anos seguintes, ressaltam dois super-heróis, Bird Man e Future Man. Um advogado americano que decide combater o crime depois de encontrar um punhal que lhe dá superpoderes e um cientista e explorador nascido no século XXV que consegue viajar no tempo, que vão ter direito cada um à sua própria revista.

Em 1969, HGO vai recuperar, ago-

ra com arte de Alberto Breccia, *El Eternauta*. Publicada agora na GENTE, uma revista semanal de informação, esta ficção apocalíptica protagonizada por um indivíduo que, tal como Sherlock Time e Mort Cinder, não está sujeito às leis do tempo, podendo, ao atravessar um portal dimensional, aparecer num outro local ou época, não teve a aceitação que merecia e os autores esperavam.

Talvez devido às mudanças na própria história (nesta nova versão, em vez de uma invasão global, as grandes potências fazem um acordo com os invasores extraterrestres, entregando-lhes a América do Sul) algo perturbador para as consciências ociosas dos leitores da revista GENTE, ou ao grafismo de Breccia, a milhas do estilo mais convencional de Solano López e demasiado abstracto para o gosto do público, que tem dificuldade em reconhecer a cidade de Buenos Aires nas colagens de Breccia, choveram as cartas de protesto e o editor decidiu acabar com a série, pedindo desculpas aos leitores. Isto permite perceber o final circular da história (a melhor maneira que Oesterheld encontrou de concluir rapidamente a narrativa) e o desequilíbrio dos capítulos finais, em que o escritor condensou em quatro ou cinco páginas, repletas de texto, uma acção inicialmente prevista para ocupar quinze ou vinte páginas.

De qualquer modo, e apesar deste final inglório, estamos perante um trabalho graficamente inovador, em que Breccia, aqui claramente seduzido pela arte contemporânea, visível nas inúmeras referências à “Op Art” e à “Pop Art”, começava a utilizar a técnica da colagem, abrindo caminho para o que iria ser uma característica marcante da sua produção na década seguinte.

Conforme refere HGO: “A versão de *El Eternauta* publicada na GENTE foi um fracasso. E fracassou porque não era para essa revista. Eu era outro, não podia escrever o mesmo. E Breccia,

por seu lado, também era outro. Este *Eternauta* tinha as suas virtudes e também os seus defeitos. Por um lado, a mensagem literária, por outro, a mensagem gráfica. Quanto à mensagem literária, apercebi-me, muito mais tarde, que me tinham suprimido parágrafos inteiros. (...) Em relação à parte gráfica, o verdadeiro final foi quando chamaram o Breccia e lhe explicaram que havia um desfasamento com o que o público queria e lhe pediram que suavizasse a coisa. Avisaram-no mais duas ou três vezes, mas ele nunca fez caso. Não aceitou fazer modificações e então decidiram acabar com *El Eternauta*”.

## A GUERRA DOS ANTARES E O MOVIMENTO MONTONERO

**S**e o escritor iria voltar ao tema da invasão extraterrestre logo no ano seguinte com *La Guerra de los Antartes*, uma história publicada inicialmente em 1970 na revista 2001, com desenhos de Léon Napoo, que teve direito a uma nova versão em 1974, com desenhos de Gustavo Trigo, no jornal NOTICIAS, *El Eternauta* regressaria numa segunda aventura desenhada por Solano López, cuja publicação se iniciou em 1976, na revista SKORPIO. Escrita por HGO então já na clandestinidade, devido à sua ligação activa ao movimento Montonero, a história terminou a sua publicação numa altura em que Oesterheld já tinha “desaparecido” às mãos da ditadura militar argentina e provavelmente já nem estaria vivo, tal como as suas quatro filhas, que também eram militantes activas da guerrilha montonera.

Nesta história, passada num futuro próximo, em que a invasão extraterrestre tinha sido bem-sucedida, Oesterheld não se limita a escutar as aventuras de Juan Salvo, o Eternauta, mas participa activamente nelas como membro da resistência, pois o escritor que nos episódios anteriores não tinha nome, surge agora identificado como German, o nome do

meio de HGO e também o nome que ele usava enquanto militante montonero na clandestinidade. Ou seja, o personagem, tal como o seu criador, abandona uma postura passiva e assume uma opção clara pela acção directa.

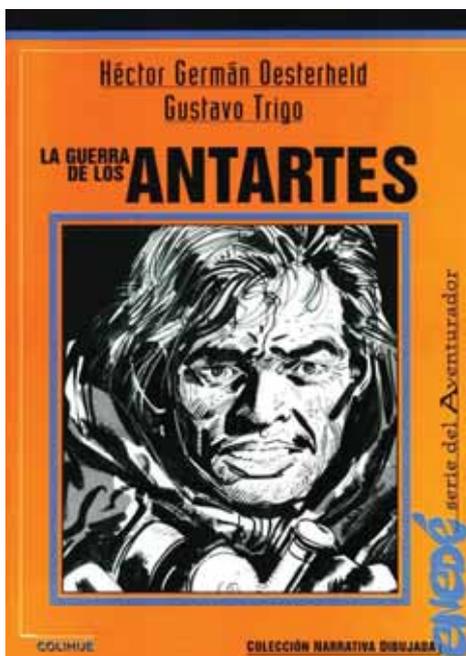
Apesar do traço de Solano López mostrar uma grande evolução, o carácter marcadamente panfletário da história faz com que esta continuação seja bastante menos interessante. Juan Salvo, em vez de um homem normal, preocupado em recuperar a sua família, surge aqui como um líder revolucionário implacável, disposto a tudo sacrificar à sua causa.

Uma mudança radical no comportamento do herói que Solano López não aceitou bem, pondo mesmo em causa que tivesse sido o próprio Oesterheld a escrever toda a história, sugerindo que o escritor poderá ter utilizado a história para passar mensagens cifradas à guerrilha montonera, no meio dos diálogos da história. De qualquer modo, o carácter panfletário desta continuação é coerente com a forma como a obra de HGO reflecte as suas opções políticas e ideológicas. Conforme refere Carlos Trillo: “não é preciso ser um grande caçador de metáforas para associar os *Ellos* com os militares que tomaram o poder”. Impressão que o facto das três versões já referidas do *Eternauta* terem sido publicadas na sequência de golpes de estado militares, só vem reforçar.

Juan Salvo, o Eternauta, viveria ainda outras aventuras pelas mãos de Solano López. Já a memória de Oesterheld, tal como Juan Salvo, viaja para a eternidade através de obras como *Mort Cinder* ou *El Eternauta*. **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>





**A** casa permanecia igual. Um pouco delapidada pela passagem dos anos, maltratada pelos elementos, mas ainda assim a mesma casa de que ela se lembrava. Um bloco irregular de granito de dois andares, com uma escadaria exterior de pedra manchada de líquenes.

Deixou o olhar percorrer saudosamente a fachada familiar, o tijolo enegrecido das velhas telhas, a fileira de janelas entaipadas com a ocasional vidraça partida, como um buraco numa dentadura cheia de cáries. Um pedaço de tecido esfarapado, tão fino e escuro de pó acumulado que parecia uma teia de aranha, pendia inerte de um caixilho podre. Porque seria que todas as casas abandonadas ostentavam cortinados esquecidos nas janelas? Seriam propositadamente deixados para trás como desleixadas bandeiras de resistência contra a mudança ou como estandartes conquistados, emblemas de rendição e derrota?

Ali parada no pátio cheio de ervas daninhas, a olhar para a carcaça em que se transformara a sólida habitação da sua infância, foi avassalada por memórias que procederam a todo um trabalho de rejuvenescimento e remodelação no edifício à sua frente. O recuar no tempo limpou a pedra do musgo, colocou vidraças intactas nas janelas e restaurou o telhado. Se subisse as escadas até à entrada principal encontraria um átrio que se abria para um corredor central a todo o comprimento, com uma janela ao fundo. Portas de ambos os lados conduziam a fileiras de quartos e salas com soalhos de madeira. A casa de banho, com o chão de ladrilhos pretos e brancos intercalados, onde se poderia ter jogado uma partida de xadrez humano, e uma enorme banheira apoiada em

quatro maciças patas de leão, cuja superfície escorregadia de cerâmica do seu interior constituía uma armadilha inadvertida para apanhar aracnídeos. E a cozinha, ampla, de janelas largas a deixar entrar a luz matinal, com armários de madeira polida pela fricção de gerações de industriosas mãos femininas e um fogão a lenha sob a campânula da chaminé, monstruosa besta metálica, escura e ameaçadora, de tubagem fumegante e ventre ígneo em cujas portadas ela queimara as mãos uma vez. Devia ser ainda muito pequena porque se lembrava que avançara num passo inseguro e cambaleante e estendera as mãos para se apoiar quando perdera o equilíbrio.

O robusto portão de bronze esverdeado que evocara na sua fantasia infantil noções de aristocracia empobrecida parecia-lhe agora uma excentricidade pretensiosa dos construtores originais pois abria-se, não para uma majestosa avenida, mas para um simples pátio utilitário de uma casa de lavoura. Havia um enorme tanque de lavagens numa das extremidades, agora vazio excepto por uma camada de lodo no fundo, e edifícios a toda a volta em diversos estados de decadência e que outrora tinham albergado animais e alfaías agrícolas. Sob as sombras poeirentas da arcada formada pelos pilares de granito do palheiro onde o cereal era guardado e onde a roupa era estendida a secar em dias de chuva (e onde ela passara muitas horas a espiar as actividades que decorriam no pátio por entre as ripas de madeira da parede) escondia-se a porta de madeira carcomida da cave sem janelas, escura e fria, que servira de adega e cuja existência ela registara apenas de relance. Tinha evitado olhar para a entrada da cave desde que ali chegara.

"Ei! Saí cá p'ra fora! Ó assombração, saí cá p'ra fora!"

Sobressaltou-se com o som imaginado. As vozes pareciam



tão reais que se virou, à espera de ver o bando de miúdos com quem costumara brincar, alinhados defronte da entrada a cantarolar o desafio. A maior prova de ousadia consistia em aproximar-se do limite da sombra da arcada e atirar uma pedra à pequena janela redonda da porta, qual olho vigilante de um ciclope carcereiro dos monstros sinistros aprisionados nas profundezas da cave. A crença partilhada em assombrações e papões era fonte de muitos sustos e dessa maneira as suas mentes infantis treinavam-se e fortaleciam-se na luta contra o medo que era necessário exorcismar e vencer.

A convicção provou ter fundamento, como a perseverança naquele jogo ritual acabou por demonstrar. Um dia, na sequência da rotina diária de gritos e prática de tiro ao alvo, as crianças receberam como resposta um súbito, inesperado e arrepiante rangido de dobradiças perras. A porta da cave deslocou-se penosamente alguns centímetros deixando antever uma faixa de escuridão ainda mais profunda pelo contraste que fazia com a claridade exterior. Com o primeiro choque de incredulidade, os miúdos calaram-se e ficaram muito quietos a olhar para a concretização dos seus temores. Um fascínio mórbido mantinha-os presos da expectativa em relação ao que poderia dali sair. Com outro solavanco, como se alguém no interior se esforçasse por puxar a madeira recalcitrante, a porta alargou o espaço da abertura. As crianças não se mexeram, à espera do que vinha a seguir. Como sempre acontece nessas situações, o tempo dilatou-se, insuportavelmente lento, convertendo momentos em horas.

E nada acontecia. Afinal, parecia que a totalidade da ameaça se resumia a alguns rangidos sinistros e isso não era assustador, era apenas decepcionante. Alguém soltou uma risadinha nervosa, suspeitando de alguma partida dos adultos.

Então, um movimento repentino, fugaz, de sombras que se moviam como volutas de fumo na estreita fita de escuridão provocou uma debandada silenciosa e aterrorizada de todos os miúdos excepto ela.

O que é o medo? Quando somos crianças, antes de acumular experiência e conhecimento, antes de desenvolver escudos defensivos e explicações racionais, antes de o substituir pelo temor do inexplicável, o medo é, sobretudo, o escuro. Sempre foi o escuro, desde os primórdios da humanidade, impresso na psique como instinto de autopreservação. Sem medo dos perigos desconhecidos que aguardavam na noite, de que outro modo teriam os nossos antepassados escapado aos predadores e evoluído até se tornarem na espécie dominante? Mas que adiantou todo o progresso tecnológico se a supremacia da luz artificial apenas exacerbou o medo das sombras? Que tem a temer do escuro a criatura que inventou os meios para a banir para sempre?

Ignorando todos os alarmes biológicos que tinham feito fugir os seus colegas com uma celeridade digna de verdadeiros sobreviventes, ela foi incapaz de se mover, hipnotizada pela forma que coalescia perante o seu olhar. Era quase humana, um vulto alto envolto num manto de sombras, com a cabeça oculta por um capuz. Pairava silenciosamente alguns centímetros acima do chão mas aparte esse pormenor sobrenatural, não parecia particularmente perigoso.

No primeiro momento, ela sentiu a elação do seu próprio poder. Evocara uma aparição e ela materializara-se. Estava ali, aguardando pacientemente as suas ordens. Depois chegou a lenta consciência de que não estava a lidar com um brinquedo e um crescente mal estar tomou conta dela. Reagindo ao seu medo incipiente, o vulto escolheu esse momento para erguer a cabeça e revelar o rosto. Mas não havia rosto, apenas uma oval esbranquiçada de bruma em constante movimento, como um espelho a reflectir a passagem de

nuvens velozes. Era hipnótico, sedutor, induzindo uma espécie de transe que a atraía para a sombra silenciosa...

O que se passou a seguir permanecia nebuloso na sua memória. Algo acontecera. E fora então que o terror tomara conta dela. Correr, o coração aos pulos, a bexiga prestes a rebentar, as pernas transformadas em geleia, toda ela uma massa trémula, chorosa e incoerente.

Nunca fora capaz de explicar o que a assustara tanto. Certamente não fora apenas a estranheza da aparição; fora algo que ela lhe transmitira, algo indefinido, obscuro, um conhecimento misterioso. Eventualmente, os seus temores tinham sido acalmados e desvalorizados pelos adultos que atribuíram o incidente às mais variadas razões.

"Foi alguém disfarçado que te quis assustar."

"Olha a imaginação da miúda."

"Quantas vezes já te disse para não brincares naquela cave velha e suja? Podes magoar-te a sério."

"É bem feito. Sempre a atirar pedras à porta!"

"Se calhar adormeceste de pé e sonhaste."

Ela acabara por se convencer de que efectivamente sonhara. Não obstante, ficou irremediavelmente marcada pelo episódio. Perseguiu-a todos os dias da sua vida; intrometia-se inesperadamente nos seus pensamentos, ensombrando os seus anos de juventude com presságios de fatalidade, sobretudo nas noites de insónia, no verão, quando o calor não a deixava dormir e ela ficava deitada sobre o lençol a escutar a casa a respirar e a cismar no futuro.

O ar quente exsudava das paredes e a ligeira diferença de temperatura fazia as madeiras estalar sonoramente. Ela gostava de sentir os humores da casa, as suas variações ao ritmo das estações, à medida que ela se expandia e retraía em longas inspirações e exalações. Nas raras noites em que não corria um fio de ar, em que o próprio som parecia abafado e não se ouvíam animais nocturnos, nem um ladrar, nem um piar, nem um zumbido, o silêncio era tão absoluto que ela podia escutar o bater do seu coração e o sangue a latejar nas têmporas. Experimentava então um momento de irrealidade, de dúvida existencial, reforçado pelo som solitário, fantasmagórico, de um veículo motorizado que roncava na estrada a alguns quilómetros de distância. Tinha a sensação surreal de que era a única pessoa acordada num mundo inteiro adormecido, a única a ouvir aquele som espectral que se propagava no silêncio sobrenatural num

prolongado efeito Doppler. Costumava imaginar um motoqueiro que percorria uma estrada infinita, sugando todos os sons à sua passagem e deixando um extenso vazio atrás de si, uma espécie de Morte motorizada com um tubo de vácuo a substituir a tradicional gadanha. E essa figura idealizada, impassível, eternamente errante, tinha sempre a aparência da assombração da cave.

A evocação daquela recordação em particular deixou-a perturbada, contaminando subitamente o dia soalheiro com um eclipse. A luminosidade adquiriu uma qualidade cerosa, enérgica, e o céu sem nuvens pareceu tingido por um azul pálido e desbotado. Foi dominada mais uma vez por um recorrente sentimento de catástrofe iminente, um pressentimento funesto de desgraça.

Os seus sobrinhos, a menina de sete e o rapaz de cinco anos, passaram por ela a correr e contornaram a

esquina da casa. Iam de mãos dadas, a rir, despreocupados e excitados com a aventura da descoberta. Inquieta, seguiu as crianças até às traseiras da casa, onde a horta e o pomar se tinham transformado numa selva desgovernada. Viu-os desaparecer num maciço de vegetação, como as crianças perdidas no bosque da história infantil.

De repente, sentiu medo.

## **OS SEUS SOBRINHOS, A MENINA DE SETE E O RAPAZ DE CINCO ANOS, PASSARAM POR ELA A CORRER E CONTORNARAM A ESQUINA DA CASA. IAM DE MÃOS DADAS, A RIR, DESPREOCUPADOS E EXCITADOS COM A AVENTURA DA DESCOBERTA.**

Não havia nenhuma explicação racional para isso. Nenhum perigo o ameaçava. Era apenas um desejo prementente, imperativo, de mantê-los a salvo, seguros, protegidos. Deu por si a segui-los, quase a correr, através daquela imitação de bosque encantado que aguardava sonolentamente que alguém o despertasse.

Tudo ali tinha um ar parado, imperturbável, a imobilidade dos locais desabitados, esquecidos, entregues aos ciclos sazonais e ao lento desgaste do tempo.

Possuía, também, a agressividade primitiva dos lugares selvagens que, ressentidos com a intromissão indesejada, colocavam toda a espécie de empecilhos no seu caminho. Ela viu a sua progressão através do espesso matagal dificultada por ramos tão estreitamente cruzados como malha, por espinhos que prendiam a roupa e rasgavam a pele e por um terreno desigual coberto por uma densa camada de matéria orgânica em decomposição, fofa e estaladiça, onde os pés se enterravam.

Uma pequena clareira abriu-se à sua frente, com algumas macieiras carregadas de fruto. Feixes de luz filtrada pela cúpula de folhagem traçavam barras oblíquas e brilhantes na penumbra onde navegavam frotas de insectos. Maças vermelhas apodreciam no chão, espalhadas entre as ervas; as que estavam em melhor estado tinham sido empilhadas em montículos rubros pelas crianças. Tinham interrompido a actividade quando outra coisa atraía a sua atenção e agora estavam acocoradas junto a um charco a



observar os girinos que se contorciam num espaço cada vez mais reduzido à medida que a água estagnada se evaporava. Ela baixou-se junto deles para observar a luta pela sobrevivência das pequenas criaturas presas num ambiente insuficiente para suportar tamanha prole. A água estava tingida da ferrugem de um grosso parafuso que repousava no fundo lodoso.

As duas crianças estavam sérias, ab-sortas no espectáculo da insensível e cruel indiferença da natureza. A voz do pai que os chamava tirou-os do devaneio. Ergueram-se com vivacidade e gritaram uma resposta, novamente alegres, o drama esquecido. Recolheram as maçãs amontoadas, guardando-as nos bolsos e em dobras de roupa e afastaram-se, de regresso à casa, cujo telhado era visível entre a folhagem. A distância que os separava era apenas de alguns metros mas o crescimento descontrolado da vegetação criara a ilusão de um recanto isolado e longe do mundo.

Ela ficou novamente sozinha, rodeada pelo silêncio ocasionalmente quebrado por um piar ou por um restolhar. Começou a reparar em pormenores familiares na disposição do terreno. Ali estava, o muro que parecera tão alto reduzido ao seu verdadeiro tamanho insignificante, um simples degrau íngreme na perspectiva de um adulto. Mas do ponto de vista de uma criança pequena, uma queda de proporções alarmantes, incrivelmente alta e perigosa. Seria essa a origem daquela sensação de desequilíbrio em locais altos?

Virou-se, encontrando, tal como esperava, a visão da chaminé de tijolo que ainda se erguia intacta e coberta de hera até meia altura. Impunha-se em estatura às árvores que a rodeavam mas parecia diminuída, acossada por todos os lados pela fecundidade vegetal. O resto do edifício da velha fábrica estava praticamente oculto sob um monte artificial de silvado semelhante ao dorso de alguma criatura pré-histórica submersa na terra; despertaria a qualquer momento da sua longa hibernação e faria tremer o solo em lentas ondulações dos seus poderosos músculos.

As ancestrais raízes agrícolas da sua família não tinham desaparecido completamente com a adesão tardia à era industrial. Numa tentativa de conciliação das duas tradições, o espaço da habitação familiar era contíguo ao do negócio familiar, estabelecendo um compromisso confuso e indeciso entre o passado

e o futuro. E eis agora o resultado: desaparecera tudo no espaço de duas gerações. Naquele jardim bravo ainda se encontravam vestígios dessa disputa, peças de maquinaria enferrujada dispersas num abandono negligente, lentamente asfixiadas pela vegetação dominante. A terra desprezada recuperava o seu território temporariamente perdido com toda a pujança de uma merecida e justa desforra.

De repente, arrependeu-se da decisão de acompanhar o irmão até ali. Parecera-lhe a ocasião ideal para se despedir da velha casa antes da venda definitiva da propriedade, mas agora apercebia-se que relembrar o passado fora um erro. Nunca fora feliz ali e contudo experimentava a sensação nostálgica de ter regressado a casa. Era um sentimento estranho, contraditório, ambivalente, o desejo de emendar os acontecimentos passados a debater-se com a noção de inutilidade e impossibilidade de refazer toda uma vida. Estava a ser vítima de uma emboscada subtil e tentadora,

## **ERA TRISTE, SOMBRIO, MAS POSSUIDOR DE UMA ESPÉCIE DE BELEZA DECADENTE QUE ADVÉM DO ENVELHECIMENTO DAS COISAS PERMANENTES.**

sabia-o, mas não resistiu à atração. As memórias puxaram-na inexoravelmente para a vereda tortuosa que conduzia ao silvado que cobria a antiga fábrica. Procurou uma abertura, como o príncipe que abriu caminho entre os espinhos para ir acordar uma corte inteira mergulhada num sono imutável de séculos.

O interior do comprido pavilhão estava escuro e poeirento, com o chão coberto de detritos, folhas ressequidas e quebradiças misturadas com vidros partidos das clarabóias foscas de pó. Dos buracos do tecto pendiam galhos mortos e trepadeiras que desciam ao encontro de plantas que irrompiam de rachas

no chão, alimentadas por poças de água das chuvas; formavam estranhas colunas frondosas, estalactites e estalagmites de uma gruta vegetal. A ilusão era reforçada pela luz difusa, esverdeada, que conseguia penetrar através da cortina de verdura entrelaçada que tapava as enormes janelas.

Os velhos teares imobilizados em posições artríticas ainda eram visíveis na penumbra; suspensas das suas estruturas desconjuntadas pairavam imensas teias de aranha, sugerindo, por momentos, os tecidos que outrora tinham sido ali produzidos. Ela teve a impressão de ter entrado num túmulo profanado, saqueado, cheio de fantasmas letárgicos. Era triste, sombrio, mas possuidor de uma espécie de beleza decadente que advém do envelhecimento das coisas permanentes. Deambulou pelo espaço intocado, silencioso, cheio de ecos, recordando um tempo em que o ruído ensurdecedor dos teares mal deixava ouvir o som da própria voz. E foi então que o escutou. Um ténue raspar de pedra sobre pedra.

Ficou petrificada com o choque da recordação, súbita e inesperada. Tinha esquecido aquele som que a despertara a meio da noite e a deixara atemorizada debaixo dos cobertores. Começara a atormentá-la pouco tempo depois de ter avistado a assombração; um rosnar baixo e ameaçador que se transmutava num lento ribombar, como trovoadas à distância. Depois vinha o arrastar lento, pesado, de alguém que empurra esforçadamente um grande bloco de pedra através de um chão de laje. Deslizava penosamente, parava alguns segundos e recomeçava. Mas não saía do sítio. Um pára e arranque monótono e conspícuo no silêncio nocturno que se prolongava por vários minutos sem nunca se afastar daquele ponto.

E que mais ninguém escutava.

Aquele som peculiar deixara-a inexplicavelmente assustada. Nunca tivera coragem para se levantar e ir investigar o fenómeno quando este acontecia. Tivera receio que a realidade fosse mais assustadora do que as visões criadas pela sua imaginação pois, como toda a criança sabe, ainda há monstros no escuro. De manhã ia verificar o exterior em busca de marcas mas nunca encontrava nada. O caso era ainda mais intrigante porque sob a janela do seu quarto não existia lajedo, só alguns arbustos num pedaço de terra. Com o passar do tempo a sua

mente banalizara a experiência até a banir dos pensamentos numa estratégia de autodefesa contra a insanidade. A reminiscência voltava agora para lhe recordar o poder que as sensações de outrora ainda exerciam sobre ela. Descontente com o domínio despótico das suas memórias infantis e determinada a investigar a origem do som, avançou mais alguns passos. Pôs-se à escuta. O roçar áspero, lúgubre, provinha da parede do fundo, onde as sombras eram mais densas. Enfrentou a escuridão. A princípio não viu nada, ouvia apenas aquele rascar intermitente de criatura ferida a arrastar-se pelo chão. Depois, as sombras organizaram-se em padrões e movimento e ali estava ela, a velha e familiar assombração da cave.

A sua pele arrepiou-se num calafrio de reconhecimento. Ela não devia estar ali. Aquele não era o seu lugar. E porque continuava a persegui-la ao fim de tantos anos?

Tinha a mesma forma vagamente humana e encapuzada e pairava alguns centímetros acima do chão, mas parecia menos sólida, ligeiramente translúcida nas margens, como se também ela estivesse sujeita aos efeitos da passagem do tempo. No lugar do rosto apresentava agora uma oval clara e opaca sugerindo uma fisionomia em construção, em busca de uma identidade.

Permaneceram imóveis, encarando-se mutuamente, durante o que pareceu muito tempo, ou talvez o tempo tivesse ficado simplesmente suspenso numa época há muito passada. A criança a enfrentar a aparição e a ver-se a si mesma no futuro; a adulta a ver os seus medos materializados numa figura obscura, imaterial, tão insubstancial como vapor tóxico mas igualmente nociva. Já não a assustava, mas reconhecia nela um inimigo, a fonte de toda a sua melancolia. Culpava-a pela sua infelicidade.

A assombração falou com ela, sem som, uma voz indistinta na sua cabeça. Pobre e patética entidade solitária à sua espera todos aqueles anos. Despojada, expulsa, perdida num limbo intempo-

ral, sem existência física, faminta, conhecendo apenas uma ânsia desesperada por atenção que era quase uma ameaça.

Movida por um estranho sentimento de tristeza e compaixão avançou para a sombra. Não pensou, deixou-se ir e foi engolfada pela escuridão. Sentiu-se elanguescer numa nuvem morna, aconchegante e macia como lanugem. Era um bom sítio para se estar, pacífico, sereno, um ninho confortável, um casulo de mudança indolor. Horas depois julgou ouvir alguém a chamar o seu nome mas ignorou o som irritante. Decidiu ficar ali por mais algum tempo. Resvalou para o doce esquecimento sem ter consciência de estar a ser lentamente devorada. Algum tempo depois foi novamente importunada por pancadas surdas, persistentes, na porta do seu abrigo escuro. Saiu lentamente da letargia sonolenta e ouviu-as, vozes infantis a entoar uma cantilena vagamente familiar.

"Ei! Saí cá p'ra fora! Ó assombração, saí cá p'ra fora!"

**BANG!**



Rosa Maria Salazar, 48 anos, solteira, atriz, aspirante a escritora, de Guimarães. Exploradora de territórios imaginários, turista habitual de paisagens míticas e lendárias e viajante ocasional do tempo e do espaço interestelar, pelo que sinto ser aconselhável manter bem fechada a porta do quarto onde os portais dimensionais estão instalados, não vá os meus sobrinhos lá entrarem e regressarem com artefatos de origem muito difícil de explicar.



GOSTOU DESTE ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)



OS FRUTOS DO DESERTO:

# DUNE

DE JODOROWSKY

POR PEDRO PIEDADE MARQUES

Tudo começou na capa do *Incal Negro*, em 1983, a primeira parte da tetralogia que a Futura publicou por cá. O nome esquisito, aristocrático e de entoação ligeiramente lasciva junto ao de Moebius levantava desconfianças ("deve ser um exilado da URSS", disse o meu pai assim que lhe mostrei o álbum que queria, e, mesmo depois de lhe dizer que era chileno, a estranheza daquele apelido fê-lo concluir: "deve ser apoiante do Pinochet"), mas a qualidade do que ali estava entre as capas, e do que viria nos álbuns seguintes, não deixava dúvidas: Jodorowsky era coisa séria. A associação deste nome ao cinema veio dez anos depois, pelas revistas (um número especial da *Starfix* sobre "filmes de culto") e, sobretudo, pelos livros: *Cult Movies* de Danny Peary e *Midnight Movies* da dupla Hoberman e Tannenbaum. Destes às cassetes VHS com cópias desses filmes estranhos, pedidas a correspondentes ingleses ou escandinavos que se conheciam nos "newsgroups", foi um passo (a que continha uma excelente cópia do *El Topo* chegou-me vinda de um correspondente no Norte de Inglaterra, que me pedia desculpa pelas ausências de resposta no email: não era falta de vontade, mas antes a Hepatite C a complicar-lhe a memória).

Assim se descobria que esse alienígena (nascido no Chile em 1929 e a viver entre o México e Paris) que aterrara nas capas dos *Incais* tinha uma história e que essa não fora escrita à conta da banda desenhada (apesar de uma belas *Fábulas Pânicas* publicadas no México entre 1967 e 1973, que ele desenhara e escrevera, e, antes, das encenações de dramaturgos do "teatro do absurdo" e dos *happenings* de inspiração "pânica", na esfera do trabalho de Fernando Arrabal) mas do cinema, e que neste a sua fama fora considerável indissociável de um título: *El Topo*, o western "espiritual" de 1970, pós-clássico, pós-spagueti, pós-tudo, que Jodorowsky escrevera, realizara e interpretara. Foi o início da febre dos "midnight movies" dos anos 70, filmes de culto que atraíam um público fiel e eram exibidos nas mesmas salas durante anos. Quando faz *A Montanha Sagrada* em 1973, fá-lo já com uma *coterie* de novas amizades que a fama de *El Topo* atraía, entre as quais o desenhador e estrela da BD francesa

Jean Giraud (que assinava já então como Moebius) e o produtor e distribuidor Michel Seydoux (a quem se devera o facto de *Montanha* se ter tornado um sucesso em França e em Itália). É a partir deste ponto no tempo que o documentário de Frank Pavich arranca: procurando um projeto que unisse os talentos dos três, Jodorowsky propõe uma adaptação do romance *Duna* de Frank Herbert.

O ano de arranque desta aventura não poderia ser mais interessante: por alturas de 1973 ou 1974, um grande filme de ficção-científica, com os meios financeiros que uma produção como a de *Dune* requeria, só podia ser feito com o apoio e a distribuição de um grande estúdio americano. A Europa – e esta era uma produção francesa – estava lentamente a perder o terreno para a "Nova Hollywood", e mesmo um grande produtor italiano tinha de sair da Cinecittá e ir fazer filmes para



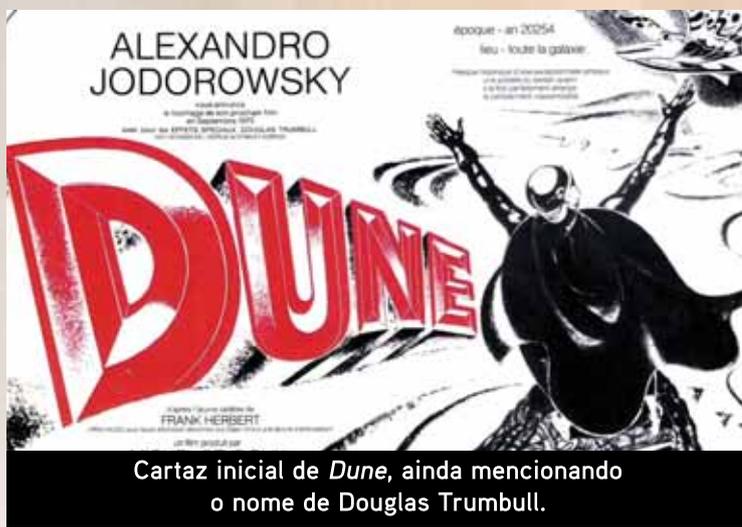
“FOI O INÍCIO DA FEBRE DOS “MIDNIGHT MOVIES” DOS ANOS 70, FILMES DE CULTO QUE ATRAÍAM UM PÚBLICO FIEL E ERAM EXIBIDOS NAS MESMAS SALAS DURANTE ANOS.”

os EUA: se, em 1968, Dino de Laurentiis produzira *Barbarella* em Roma como um filme francês e italiano, o seu remake de *King Kong* em 1976 já não seria possível sem a todo-poderosa Paramount. Mas, mesmo na Nova Hollywood, a FC tinha ainda um papel secundário: a promessa de *2001* de Kubrick não se materializara numa onda de novos filmes cada vez mais arrojados, e mesmo um dos filmes do género mais inovadores saídos depois daquele, *THX 1138* (1969) de George Lucas, não passara do circuito marginal. Em 1974, quando Moebius e Jodorowsky vão a Hollywood em busca de um “mago” dos efeitos especiais, *2001* é ainda, seis anos depois (e apesar de excelentes e recentes filmes como *A Ameaça de Andrómeda* de Robert Wise), a referência tecnológica suprema do gêne-

ro, e Douglas Trumbull (o responsável pelos seus efeitos especiais) é o homem a cuja porta devem bater. Trumbull era agora um realizador também (fizera dois anos antes *Silent Running*, um cruzamento da FC com a nova vaga da ecologia) e talvez tenha sido isso a provocar a relativa frieza com que recebeu aquele chileno associado aos “midnight movies” e um Jean Giraud que ainda ninguém conhecia em Hollywood. Sentido-se despeitado por um mero “técnico”, alguém sem a profundidade “espiritual” de um artista, Jodorowsky saiu da reunião e, depois de andar um bocado, decidiu entrar com Giraud numa sala de cinema que exibia um novo filme de FC, a ver se descobriam algo. E descobriram: o filme era *Dark Star*, a primeira longa-metragem de um ainda desconhecido John Carpenter, uma sátira bem escrita ao género e, em particular, ao *2001* de Kubrick. Pequeno filme de série B, revelava talvez aquilo

que Jodorowsky procurava: um entusiasmo quase infantil e uma capacidade de criar com poucos meios. Dan O’ Bannon, que, além de interpretar, escrevera e fora o responsável pelos efeitos especiais, tornava-se assim no segundo “guerreiro” da saga. Seguiu-se Chris Foss, cujas capas de *paperbacks* que ostentavam bizarras naves espaciais Jodorowsky vira. Pedindo a ambos que se juntassem a ele e a Moebius em Paris, Jodorowsky tinha agora a equipa que iria dar uma imagem ao guião que escrevera a partir do romance. Sem o saber, o realizador chileno tinha ali à mão o núcleo criativo responsável pela iminente revolução visual no cinema e na BD de Ficção-Científica, núcleo que ficou completo em breve com a adição do pintor suíço H.R. Giger, recomendado a Jodorowsky por Salvador Dali.

Salvador Dali? Sim. Escolhida a equipa “técnica”, o processo de *casting* foi uma



Cartaz inicial de *Dune*, ainda mencionando o nome de Douglas Trumbull.

montanha russa de acasos e golpes de cintura para conseguir convencer o mestre surrealista a interpretar o “imperador louco da galáxia”. Orson Welles (cujo famoso plano-sequência inicial de *Touch of Evil* Jodorowsky queria “suplantar” com um plano-sequência de dimensões “galácticas”) seria o Barão Harkonnen. Mick Jagger entraria também. Assegurado estava já David Carradine (envolto na fama da série televisiva *Kung Fu*, muito influenciada por *El Topo*) para o papel de Duque Leto, e o filho do realizador, Brontis (que, ainda uma criança, entrara em *El Topo*), seria a personagem principal, Paul Atréides. Para a música, nova montanha russa. A cada “família” seria atribuída uma banda sonora por um grupo de rock diferente: os Atréides ficariam entregues aos Pink Floyd e os Harkonnen aos Magma.

Mas os verdadeiros avanços estavam a ser feitos em Paris. A lendária rapidez de execução de Moebius permitiu a produção de um *storyboard* detalhado de *todo* o filme, acrescido de estudos de guarda-roupa, e às naves e estruturas arquitetônicas de Foss juntaram-se os estudos de Giger para a arquitetura dos Harkonnen. O'Bannon, que vendera tudo o que possuía para ir para Paris, coordenava sob o olhar exigente de Jodorowsky, que todas as manhãs exortava os seus “guerreiros” ao máximo esforço. O resultado foi um par de calhamaços com toda esta planificação gráfica, requintadamente produzidos, que serviriam de apresentação do filme aos estúdios



Jodorowsky e Moebius com um modelo de guarda-roupa desenhado por este.

de Hollywood, na busca do financiamento e, sobretudo, da garantia de uma distribuição mundial. Jean-Paul Gibon e Seydoux, os produtores que os levaram de estúdio em estúdio, começaram a perceber, contudo, que o desentendimento entre Jodorowsky e Trumbull fora sintomático: todos abriam a boca de espanto ante a qualidade do guia de produção, mas o nome de Jodorowsky, apesar do seu inegável talento visual, estava associado a filmes esotéricos, marginais e escandalosos (*Fando y Lis* chegara a ser proibido no México), combinação pouco sedutora para produtores já atrás de sucessos financeiros que ultrapassassem os *Padrinhos* ou o *Exorcista*. Jodorowsky (a cujos *El Topo* e *A Montanha Sagrada* tinha sido negada a distribuição mundial pelo produtor Allen Klein na sequência de uma disputa legal) sabia que era o fim: pequenos filmes como aqueles podiam sobreviver mesmo com uma distribuição limitada, mas uma superprodução como *Dune* precisava de milhares de salas em todo o mundo para amortizar o investimento.

Se a história que Jodorowsky quisera contar, a de uma miraculosa gênese individual (a de Paul, filho biológico de um pai castrado) e planetária (a do árido Dune, transformado num luxuriante oásis pela morte do messias Muad'Dib), não se materializara em filme, servira, porém, para dar vida a muitas carreiras, e uma nova vida à sua: a qualidade do trabalho de Moebius, Foss e Giger, visível no “calhamaço” de produção, garantiu a estes uma frutuosa carreira em Hollywood; O'Bannon, talvez a “personagem” mais interessante deste documentário e o que mais marcado ficou pelo fracasso do projeto, curou-se da depressão escrevendo o argumento original do que será *Alien* de Ridley Scott (1979), filme que, além do seu nome, juntará os



O castelo do Barão Harkonnen, tal como o concebeu Giger.

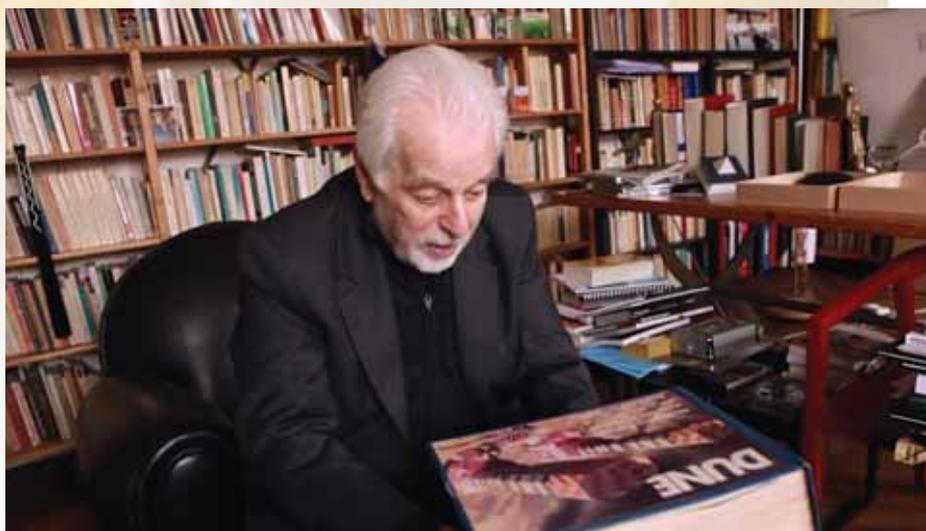
“FICA, TODAVIA, UMA INTERROGAÇÃO: COM O TÃO ÓBVIO TALENTO DE MOEBIUS À MÃO — E A QUALIDADE CINÉTICA DO STORYBOARD SALTA AOS OLHOS, USANDO-O PAVICH COMO BASE PARA ALGUMAS SEQUÊNCIAS ANIMADAS — NÃO DEVERIA DUNE TER SIDO ANTES UM FILME DE ANIMAÇÃO?”

dos três “guerreiros” de Jodorowsky. Quanto a este, solidificada a amizade e a colaboração com Moebius, e após o sucesso do arranque da nova revista de BD *Métal Hurlant* em 1975, decide orientar a energia e muitas das ideias deste projeto abortado para a escrita do argumento da série *Incal*, e, a partir desta, de toda uma série de outras colaborações com Moebius, Carlos Gimenez ou François Boucq que fizeram dele uma estrela do panorama da BD internacional. Fica, todavia, uma interrogação: com o tão óbvio talento de Moebius à mão — e a qualidade cinética do *storyboard* salta aos olhos, usando-o Pavich como base para algumas sequências animadas — não deveria *Dune* ter sido antes um filme de animação?

Sem conseguir rodar um único metro de película, Jodorowsky acabou por lançar as sementes de uma revolução nos efeitos especiais e design de produção de filmes de FC que estava prestes a rebentar, e, a sustentar esse argumento, o filme de Pavich é preciso e bastante convincente. Seydoux e Gibon são claros quanto ao efeito que o “calhamaço” de produção teve em todos os que o viram (e que deverá ter circulado de mão em mão pelos estúdios), o que fez dele não só um verdadeiro portfolio destes artistas como, graças à meticulosa planificação do *storyboard*, uma fonte de ideias: filmes como *Star Wars*, *Alien*, *Flash Gordon*, *Os Salteadores da Arca Perdida*, *Contacto* e até um bem recente *Prometheus* debicaram livremente dessa salada criativa. Curiosamente, a mais conspícua ausência nessa lista de “devedores” é a da versão de *Dune* que chegou a ser produzida, a de Dino de Laurentiis e David Lynch, em 1984, para a qual Jodorowsky e os seus por então já famosíssimos colaboradores não foram tidos nem achados. Um dos momentos mais interessantes do documentário é ver e ouvir Jodorowsky (um admirador confesso de Lynch) a contar como foi arrastado pelo filho para ver o filme e como foi passando de um estado de prostração a um de euforia ao aperceber-se das suas muitas falhas. E, aqui, como não pensar também na amarga ironia de um realizador que foi preterido na produção de um grande filme de FC porque estava associado a filmes de “culto” feitos no México em favor de um outro realizador que começara também no circuito dos “midnight movies” (com *Eraserhead*) e que acabaria a fazer esse grande filme precisamente nos estúdios Churubusco da Cidade do México?

Mais próxima de algo que um Fellini poderia fazer (ele que, depois de conhecer o trabalho de Moebius na *Métal Hurlant*, sempre ambicionou fazer um filme de FC com o “mago”

francês) do que um Lucas ou um Spielberg, a produção de *Dune* de Alejandro Jodorowsky, mais do que uma possível megalomania do seu mentor, sofreu por ser concebida entre dois tempos: entre o de um cinema cosmopolita, sobretudo europeu, de pequena produção, que aceitava os contágios das vanguardas artísticas mas que conseguia ainda atrair público e o do novo fenómeno dos “blockbusters”, filmes de gigantesco retorno financeiro como *Tubarão* ou *Guerra das Estrelas*, cujos realizadores iriam desenhar o mapa dos novos tempos. Tarde demais para pertencer ao primeiro (como *La Planète Sauvage*, que pouco antes provara que se podia ainda fazer um filme de FC marcante apenas com talento europeu: animação checa, realização francesa e desenhos do amigo e colaborador de Jodorowsky, Roland Topor) e cedo demais e no local



Jodorowsky no seu escritório em Paris, com uma das duas únicas cópias restantes do “calhamaço” de produção de *Dune*.

errado para encaixar no segundo. Duas coisas são contudo inegáveis no final deste documentário: a vitalidade artística de Jodorowsky (que, aos 84 anos, voltou a juntar-se com Michel Seydoux para fazer *A Dança da Realidade*, o seu primeiro filme em 23 anos), animando toda a narração do filme de Pavich, e o facto de que, daquele planeta desértico nos confins da galáxia a que um grupo de visionários tentou dar vida há 40 anos, brotaram frutos duradouros. **BANG!**



O autor nasceu em Luanda em 1971, e é designer gráfico e editor no projecto Livros de Areia. Tem textos sobre livros e design gráfico publicados nas revistas Parq, LER e “Os Meus Livros” e no projecto Cluballice (<http://www.cluballice.com>). Edita também o blogue Montag ([montagbytheircovers.com](http://montagbytheircovers.com)).

GOSTOU DESTA ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)



# AFONSO ANA FERREIRA ANA ANA AFONSO OLIVEIRA CATARINA FRANÇA CLÁUDIA GUERREIRO JERÓNIMO ROCHA LEONOR PACHECO LUÍS FIGUEIREDO NUNO DUARTE AKA OUTRO NUNO PEDRO BRITO RICARDO CABRAL RICARDO VENÂNCIO RITA SILVESTRE RUI LACAS QUICO NOGUEIRA

# FIGURAS CLÁSSICAS DO TERROR

INTERPRETADAS POR  
ARTISTAS PORTUGUESES

[BREVE APRESENTAÇÃO DO PROJECTO]

*Desde o início dos tempos que o ser humano está refém da sua própria imaginação. Entre narrativas fantásticas, contos mirabolantes e relatos de acontecimentos sem explicação, transmitidos originalmente de boca em boca, a superstição ganha forma e somos assombrados por imagens aterrorizantes do desconhecido. Esta exposição procura ilustrar como muitas destas figuras, algumas centenárias, marcaram a imaginação dos artistas convidados.*

COMISSÁRIO: *Bruno Caetano*

PRODUÇÃO: *Comic Heart, EasyLab* | PARCEIROS: *Take it Easy*

**BIO** Como não consegue desenhar um patinho de borracha, mesmo que a sua vida dependesse disso, mantém a sua participação no mundo da banda desenhada como colecionador e, sempre que pode, elabora umas exposições aqui e ali. Mais recentemente desenvolveu, juntamente com Diogo Campos, a primeira loja em Portugal de pranchas originais de banda desenhada, a Comic Heart ([www.comicheart.com](http://www.comicheart.com)). Fora isso trabalha como produtor, animador e realizador no EasyLab, o departamento de animação da Take it Easy Films, parceiro desta exposição.





**AFONSO FERREIRA**

*Nascido em Portugal, 1988, criado por BD's e Televisão. Autor das BD's "Love Hole", "Dolphin and Dolphino", "Space" e "PizzaMan". Tem uma editora indie com o nome Invencible comics. <http://invencible.tumblr.com>*



### "LOBISOMEM"

Depois de ver o Lobijovem com o Michael J Fox mais de 50 vezes quando era miúdo, existem duas coisas que aprendi. Fazer surf em cima de uma carrinha em movimento é fixe e ser lobisOMEM faz com que o gajo do regresso ao futuro consiga fazer afundações. Logo aí já me tinham vendido a ideia de que o LobisOMEM era e sempre será o Monstro mais brutal de sempre. Com o passar dos anos comecei a aperceber-me das subtilidades da história clássica, o instinto animal presente no homem, a dupla personalidade e a autodestruição. Mas nada disso se compara á imagem que tenho na cabeça do lobijovem a fazer breakdance de óculos escuros no meio do corredor da escola.



**ANA AFONSO**

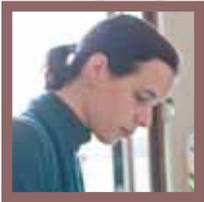
*Lisboa, 1977. Licenciada em Pintura, mestre em Desenho pela Faculdade de Belas Artes de Lisboa e doutoranda em Design pela Fac. de Arquitectura de Lisboa. Ilustra para livros e revistas desde 2003. Em 2011 ganhou o prémio da Amadora BD para o melhor álbum infantil ilustrado por autor português com as ilustrações do livro "O Lobo Prateado". Os seus trabalhos podem ser encontrados no site [anaafonso.com](http://anaafonso.com).*



### "DAMA DO PÉ DE CABRA"

Escolhi esta lenda por porque sou fascinada por criaturas antropomórficas como os faunos - que devem ser uns primos afastados da Maria Alva. Ter crescido a ver a National Geographic, e ser do signo Carneiro, acentua esse respeito por animais e universos de fábulas, lobisomens, mitologia, deuses egípcios... o Black Sad... assim, quando tenho oportunidade em geral, seja em pintura (*Fábulas*, 2004), em ilustração (*Zootrópole*, 2007) ou posts (#zoomorphics) gosto de fazer humanos mais "animalizados" ilustrar esta história foi explorar a oportunidade de descobrir como seria a donzela. Seriam os pés mesmo de cabra? Ou seriam cotos? Será que ela é a menina da história

"Os Sapatinhos Vermelhos"? Tem um olhar místico sem dúvida... qualquer coisa Pré-Rafaelita... os mesmos vestidos medievais, pele clara, cabelo vermelho ou negro? Teria uns chifres escondidos debaixo do cabelo? E fui desenhado para a descobrir. Desenhar a figura inteira com cenário foi a primeira hipótese, mas o desenho perdia escala e força. Demasiados pormenores dispersavam a leitura. Preferi acentuar a expressão facial e a luz sobrenatural. Deu-me especial gozo perceber que deixando as pupilas dos olhos horizontais, como nos bodes, tinha a metáfora necessária para a interpretação em vez de desenhar literalmente os pés de cabra.



**ANA OLIVEIRA**

*Nasceu em Lisboa em 1981. Formou-se em Escultura pela Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa em 2006, tendo feito Erasmus na Alemanha em 2004. Trabalha como ilustradora freelancer sob o nome de "ilustrana" e faz parte do Atelier 39'93, em Lisboa.*

*Blog: <http://ilustrana.blogspot.pt>*



Medusa nesta colecção de Figuras Clássicas do Terror fosse associada à personagem que Ray Harryhausen fez para as sequências de stopmotion do filme *Clash of the Titans*, isto porque em tempos tive a oportunidade de trabalhar na construção de marionetas para filmes de stopmotion e assim aproveitei para homenagear dois dos meus grandes prazeres: ilustração e stopmotion!

Como o sentido de humor é uma das características do meu trabalho, a minha abordagem foi mais pelo lado cómico... Quis retratar um lado mais emocional da Medusa, como sendo alguém que vai ao psiquiatra porque não está muito à vontade na sua pele... Na sua conversa com o doutor, percebemos que ela não terá tido uma infância fácil e que era vítima de bullying por causa das sua cabeleira de serpentes! Claro que durante a sessão o psiquiatra terá sido transformado em pedra, mas isso é outra questão...

## "MEDUSA"

Escolhi a Medusa por duas razões: primeiro queria uma personagem que fosse um animal (ou parcialmente animal), porque é um tema que me diverte ilustrar e para o qual posso sempre aproveitar o meu gosto por ilustração científica. Para além disso achei interessante que a



**CATARINA FRANÇA**

*Lisboa, 1973. Licenciada em design de comunicação, e mestre em desenho, pela Faculdade de Belas-Artes em Lisboa. Trabalha como designer e ilustradora, e divide o seu tempo entre a ilustração científica, a ilustração infantil e os diários gráficos, que a acompanham sempre. Tem mais de uma dezena de livros infantis publicados. Coordena o blog [www.historiasalapis.blogspot.com](http://www.historiasalapis.blogspot.com)*



## "NOIVA DE FRANKENSTEIN"

Escolhi a Noiva do Frankenstein porque gostei da força visual da personagem, e também do seu peso na narrativa. Apesar das várias versões dos filmes e das diferentes interpretações, atraíram-me as questões que foram levantadas, ainda que em alguns casos de forma subtil, ou a ausência ou o espaço deixado para as mesmas.



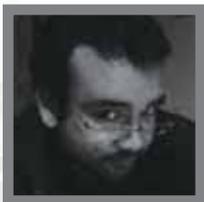
**CLÁUDIA  
GUERREIRO**

*Nasceu em Lisboa em 1980. Forma-se em escultura pela FBAUL em 2004, depois de frequentar 4 anos do curso de Desenho da Sociedade Nacional de Belas Artes, e conclui o mestrado de Ilustração Científica em 2012. Desde 2005 que trabalha em projectos de cinema de animação, na construção de marionetas, cenários e adereços. Trabalha também em cenografias para peças de teatro fazendo murais e peças tridimensionais.*  
[desenhopordesenho.blogspot.com](http://desenhopordesenho.blogspot.com)  
[instagram.com/claudiaguerreiro](https://www.instagram.com/claudiaguerreiro)



### "A MÚMIA"

Nunca gostei de filmes de terror. O terror faz comigo aquilo que é suposto fazer com toda a gente. Assusta-me. No entanto aceitar desafios destes pode dar resultados interessantes e a ideia de se pôr ilustradores com linguagens tão distintas a trabalhar sobre um tema tão associado a um tipo de representação, agradou-me muito. Como não tenho relação com nenhuma das personagens decidi optar pela forma, e a múmia vinha de encontro à minha obsessão por linhas. A ideia era fazer uma múmia enrolada em fios e não em tiras de pano, mais parecida com um novelo do que outra coisa. O caminho acabou por se mostrar muito mais obsessivo, as linhas tornaram-se secundárias e o foco acabou por ser transferido para os grãos de areia. O resultado foi uma ilustração sobre uma personagem clássica do terror, com uma abordagem nada clássica e nada assustadora.



**JERÓNIMO  
ROCHA**

*Nasceu no Porto em 1981. Estudou Artes Gráficas na Soares dos Reis, Pintura nas Belas Artes da UP e Argumento / Desenvolvimento de Projectos Audiovisuais na ECAM em Madrid. Desde 2005 que trabalha na produtora TAKE IT EASY como realizador, editor, animador e ilustrador e desde 2014 é o director artístico do departamento de animação da mesma produtora, o EASYLAB.*  
[vimeo.com/jeronimorrocha](https://vimeo.com/jeronimorrocha)



### "CTHULHU"

Este convite foi uma oportunidade – e a desculpa perfeita – para voltar a ilustrar, algo que já não fazia há algum tempo. Escolhi a figura mítica do Cthulhu, criada pelo escritor H. P. Lovecraft, pela forte ligação que esta criatura tem com o mar. Quis mesclar a fantasia do autor com o imaginário Português dos Descobrimentos do século XVI. Quis também dar-lhe um aspecto antigo, quase de gravura. Abordei este trabalho começando por imaginar uma estória, algo frequente no meu processo criativo. Pensei personagens e situações que não iriam aparecer na ilustração, mas que serviriam de mote para a mesma. Ficcionei que alguém arranjara maneira de chamar o Cthulhu das profundezas e um grupo de destemidos heróis que embarcam numa viagem pelos mares para travar esse chamamento. No entanto, estes chegam tarde demais, apenas para constatarem que o ente cósmico já fora libertado. Criei então uma imagem que reflete esse momento climático. Este é o tipo de desafios que costuma provocar em mim uma vontade de fazer mais, de acrescentar mais peças que transformem um conceito numa estória mais elaborada. Quem sabe se isto não será a génese de um projecto futuro...



**JORGE  
COELHO**

*Nascido em 77, rapidamente decidi, queria ser o Homem-Aranha mas eventualmente, numa epifania de pragmatismo, optou por desenhar o Homem-Aranha. Estudou Artes Gráficas e Comunicação na Escola António Arroio. Trabalhou em paginação, design e principalmente ilustração como freelancer. Em 2013 começou a desenhar para a BOOM! Studios e Marvel Comics e teve de rejeitar desenhar o Homem-Aranha para desenhar Venom Agent Of Asgard...*

<http://almirantefujimori.blogspot.pt>



## "GOLEM"

Quando o desafio me foi proposto, a principal intenção ao escolher foi a de explorar uma criatura "fresca", por modo a desenvolver uma imagem com alguma novidade. Feita alguma pesquisa sobre o carácter "vago" da criatura, criada do barro para servir um mestre humano, imaginei-a livre dentro do conceito de um Gigante Gentil, e assim espero ter transmitido a ideia.



**LEONOR  
PACHECO**

*Formada em Arte e Multimédia na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, trabalha actualmente como animadora no Easylab, desenvolvendo também diversos trabalhos em modo freelancer em áreas tão distintas como animação, ilustração e arte conceptual.*  
<http://coffeeandsomeotheruselesstuff.tumblr.com>

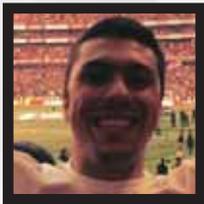


## "FANTASMA DA ÓPERA"

Apesar de um bom leque de escolhas, o fantasma da ópera foi aquele que para mim mais se destacou. A obra de Gaston Leroux e as respectivas adaptações cinematográficas deram-me rapidamente uma imagem de movimento entre corpos, um amor sombrio e obsessivo, que sabia que iria ter gosto em trabalhar.

Trabalhando o movimento entre as duas personagens principais, decidi captar aquele que para mim é o momento mais icónico da história, refletindo-se nele toda a dramaturgia da mesma: o momento em que Christine retira a máscara a Erik (o fantasma). Com este movimento consigo trabalhar as duas facetas que caracterizam o fantasma, tanto o seu lado mais encantador como o seu

lado monstruoso, expressando também a submissão e vulnerabilidade de Christine face à obsessão do fantasma. Tentei assim captar, neste meu gosto de movimento, a essência da obsessão apaixonada no fantasma assim como a rejeição da sua tão desejada amada face à sua deformação exterior e interior.



**LUÍS  
FIGUEIREDO**

*25 anos, do Porto e desde pequeno que tem gosto pelo desenho, inspirado pelos desenhos animados japoneses e americanos. Estudou Economia até aos 20 anos (frequentou a Universidade do Porto), mas mesmo assim nunca parou de desenhar, e desse modo, decidiu dar um novo passo na sua vida depois de ter terminado de tirar Economia: ser um artista de BD. Procurou escolas onde pudesse aprender o ofício e foi para Florença, Itália, onde ficou 3 anos a estudar em 2 diferentes escolas, um curso de BD e de animação. Depois desses 3 anos procurou outros cursos no estrangeiro onde pudesse aprender mais de animação, e arranjou uma bolsa de estudo numa das mais importantes escolas de animação do mundo, na VFS, no Canadá.  
[www.facebook.com/luisgfigueiredoart](http://www.facebook.com/luisgfigueiredoart)*



### "MONSTRO DA LAGOA NEGRA"

Devido ao escasso leque de opções, visto que fui dos últimos a escolher, decidi escolher este porque era aquele que mais me agradava em termos de personagem. Isto porque os personagens e criações existentes eram bastante simples ou sem interesse, e como tal decidi dar algo mais do meu estilo nele.



**NUNO  
DUARTE  
AKA  
OUTRO  
NUNO**

*É autor do personagem Mocifão. Nasceu em Lisboa em 1972 e é ilustrador desde os 17 anos, altura em que começou a trabalhar no departamento criativo de uma agência de publicidade. No início dos anos 90 ganhou dois primeiros prémios Rafael Bordalo Pinheiro, prémios municipais de banda desenhada da Câmara Municipal de Lisboa. Em 2008 deixa a Young & Rubicam onde esteve 10 anos como ilustrador e pós-produtor de fotografia, e em 2009 lançou o seu primeiro álbum de banda desenhada, Mocifão, pela editora El Pep. Actualmente é membro do colectivo The Lisbon Studio, onde realiza os seus trabalhos e projectos pessoais.  
<http://duartefolio.blogspot.pt>*



### "HOMEM INVISÍVEL"

Escolhi o Homem Invisível pela piadinha "Assim basta-me mostrar uma folha em branco" :) Nah! Porque desde criança que acho o conceito da invisibilidade fascinante, e a sua representação gráfica torna-se por isso um desafio interessante. Foi um processo divertido, onde comecei por rever o filme e familiarizar-me de perto com as personagens e toda aquela ambiência, que, a meu ver, conjuga o lado trágico da experiência científica com um certo lado cómico da estupefação das pessoas que se cruzam com o Homem Invisível.



**PEDRO BRITO**

Nasceu em 1975. Divide a sua actividade profissional entre a Animação e a Ilustração. Publicou sete títulos de banda desenhada, realçando, "Tu és a mulher da minha vida, ela a mulher dos meus Sonhos" com João Fazenda (Edições Polvo) tendo recebido o Prémio Melhor Álbum Português de Banda Desenhada e Prémio do Público no Festival BD Amadora em 2001. Realizou seis curtas metragens de animação, tendo a última "Fado do Homem Crescido" (2011), estreado em Fevereiro de 2012, no Festival Internacional de Clermont-Ferrand. Actualmente está a pré-produzir a sua mais recente curta-metragem "Garatujo" para estrear em 2016.  
<http://pedro-brito.flavors.me>



### "CESARE"

Escolhi Cesare por ser um dos primeiros Monstros do Cinema do filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (1919) de Robert Wiene e por ser fã não só do filme mas de toda a corrente do expressionismo alemão. *O Gabinete do Dr. Caligari* é um filme bastante criativo a nível de cenários e caracterização de personagens e que é até hoje uma grande referência cinematográfica.



**PEPE DEL REY**

Nasceu em 1967, fez o curso de Imagem e Comunicação Audio-visual na Escola de Artes António Arroio. Desde 1985 que cria BD e desenha sem parar e publica fanzines. Em 2002, funda a El Pep Books e em 2006 co-funda o The Lisbon Studio e em 2014 abre a El Pep Store&Gallery.  
<http://lifeofpepe.blogspot.pt>



### "FRANKENSTEIN"

Porque o conceito da criação da vida é uma poesia num só acto de escrita sem parar. Um verso longo, uma rima sem fim. Não só a vida criada por personagem fictícia como a vida desses personagens inventados por seres reais. Um preto e branco cheio de nuances, que nos transporta para emoções de tristeza sem fim e alegrias sem sorrir.



**QUICO  
NOGUEIRA**

*Relatos confirmam que desde sempre foi observado à volta de lápis, canetas e papel. Após ter terminado o curso de Engenharia Civil e alguns anos de trabalho na área, optou por dar vazão à sua paixão pela banda desenhada, ilustração e animação. Vencedor em 2013 na categoria de Banda Desenhada do Salão de Moura, e do Concurso de Odemira. Para além de ilustrador, participou em algumas curtas de animação, e como artista conceptual da então série "Capitão Falcão".*  
[www.producoesquico.blogspot.pt](http://www.producoesquico.blogspot.pt)



### "WHITE ZOMBIE"

Através da mais conhecida rede social, cujo nome não irei mencionar, dei-me conta que o ilustre Bruno Caetano estava envolvido na concepção de uma exposição de ilustração sob a temática de filmes clássicos de Terror. Ora sendo eu fã de filmes de terror, particularmente dos clássicos, acabei por lhe perguntar do que se tratava, e finalmente que estaria interessado em participar. Na altura disse-me que várias figuras clássicas do Terror já tinham sido seleccionadas, e deu-me a sugestão de realizar a ilustração com base no filme clássico White Zombie.

O que pretendi foi conceber um poster, que replicasse a ambiência dos posters da década de 30. Não conhecendo o filme, antes de o visualizar tinha a ideia de ilustrar diversos zombies, pois por uma razão qualquer a palavra zombie sugere-me o plural. Após a visualização, resolvi que seria mais interessante realçar a relação entre duas das suas personagens, mantendo o mistério, tanto neste texto, como no próprio poster, do título do filme.



**RICARDO  
CABRAL**

*Licenciado em Pintura na Faculdade de Belas Artes de Lisboa, trabalha como ilustrador freelancer para jornais, revistas e publicidade. É autor de vários livros de banda desenhada, alguns deles premiados em Portugal e no Brasil. Ilustrou também vários livros infantis e trabalhou com marcas como a Moleskine, Samsung, Super Bock, entre outras.*  
<http://ricardopereiracabral.blogspot.pt>



### "BRUXAS"

Bruxas más, bruxas boas, bruxas à volta do caldeirão... no fundo foi uma desculpa para desenhar mulheres em pose sensual.



**RICARDO  
VENÂNCIO**

*É um ilustrador de Lisboa que cresceu nos anos 80, no meio de edições brasileiras de BD de super-heróis, Príncipe Valente, desenhos animados aos Sábados de manhã e todo o tipo de fantasia a que pudesse ter acesso. Passados pouco mais de 30 anos, Ricardo é um profissional com cerca de 15 anos de experiência em campos diversos como animação, ilustração, banda desenhada e storyboard. Os seus clientes incluem Jornal de Notícias, Jornal i, Men's Health, Penthouse Portugal, TBWA, Ogilvy, Blasted Mechanism, e Criterion Collection. Actualmente, trabalha no seu próximo projecto, um webcomic autoral chamado Hanuram, the Golden.*

<http://2depaus.blogspot.pt>  
<https://www.facebook.com/RicardoVenancioArte>



### "JEKYLL & HYDE"

Originalmente, quando me foi feito o convite, alguns dos temas estavam já escolhidos, mas dos temas que estavam livres, dois captaram a minha atenção. Nomeadamente, "Jekyll & Hyde" e "Golem". O tempo passou até eu conseguir fazer a minha escolha, e o tema "Golem" entretanto foi escolhido pelo Jorge Coelho, que, como sempre, fez um óptimo trabalho na sua ilustração.

Por isso, a escolha do tema "Jekyll & Hyde" acabou por ser uma espécie de golpe de acaso planeado.

A minha principal motivação para abordar este tema foi a hipótese

de trabalhar a dicotomia entre o lado são e o lado insano que Robert Louis Stevenson extrapolou no seu romance, especialmente o facto de que os dois lados estão em permanente negociação e nunca se desassociam completamente. Graficamente, a luz e a sombra invertidas serviram para mostrar a contenção da "normalidade" do Dr. Jekyll assombrada pela loucura inflamada do seu lado negro, Edward Hyde. Esse conflito acaba exacerbado por um amarelo febril, que compõe a imagem no seu todo.



**RITA  
SILVESTRE**

*Nasceu em 1993 numa pequena terra do alto Alentejo, Vendas Novas. Desde criança mostrou uma obsessão com lápis e folhas, acabando por seguir sempre um percurso artístico durante o ensino obrigatório. Nessa fase descobriu um site de exposição de desenhos, sendo a sua maioria digitais: eis a sua vocação. Fez a sua primeira pintura digital com o rato aos 14 anos, apanhando uma tendinite, resultado da qual os pais acabaram por lhe oferecer a sua primeira tablet para desenho digital. Concluindo o secundário, entrou em Arte e Multimédia nas Belas Artes, onde se formou no percurso de cinema de animação. Rita trabalha agora como caixa numa loja de roupa, mas desenha em todas as horas possíveis, até nas em que deveria estar a dormir.*

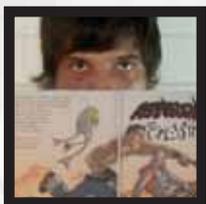
<http://ritassilvestre.tumblr.com>  
<https://www.facebook.com/ritassilvestre>



### "O CORVO"

Em geral, a seleção das figuras para a exposição foi bastante atraente, sempre fui fanática por figuras negras e aterradoras, tendo um carinho especial pelo autor Edgar Allan Poe. Descobri-o nas aulas de inglês quando andava no 6º ano com a história "The Black Cat". Nunca tinha lido algo semelhante até à data, na perspectiva da minha memória de criança a sonoridade da literatura era fascinante, assim como as sensações que provocava e o misticismo que envolvia. Rapidamente li quase tudo o que havia para ler sendo o *The Raven* um favorito. Voltei a reler com 21 anos para realizar a minha

ilustração tendo na expectativa que já não iria ser tão envolvente como quando lia antigamente, estava enganada, um bom poema é sempre um bom poema. Quanto à estética do meu corvo, queria apenas representá-lo como imaginava - um corvo normal, mas com algo de estranho, paranormal, neste caso ele tem 6 olhos, um bico de osso e o misticismo do poema em redor. Achei necessário usar tipografia, coloquei-o assim pronunciar a palavra que repete ao longo do poema, eternizando a sensação que o poema oferece.



## RUI LACAS

Rui Lacas nasceu em Lisboa, em 1974. Estudou na FBAUL e começou a fazer banda desenhada com nove anos. São variados os títulos que tem vindo a publicar ao longo dos anos dos quais se destacam entre 10 álbuns editados, "A Filha do Caranguejo", "Obrigado Patrão" e os dois volumes dos "Asteroid Fighters".

[www.facebook.com/rui.lacas](http://www.facebook.com/rui.lacas)



## "NOSFERATU"

O Nosferatu é uma criatura que, ao contrário dos celebres Dráculas, me diz qualquer coisa. Foge à personagem mais Hollywoodesca, trazendo algo mais cru e macabro. A interpretação do Max Schreck no filme *Nosferatu* enche-me as medidas e revejo nessa personagem influências do movimento Bauhaus. O desafio de fazer esta peça a preto e branco também me atraiu, e há qualquer coisa que remete para o cinema mudo que me agrada... Tem uma atmosfera que chamaria "gótico campestre"!

GOSTOU DESTA ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)



## EU E O BAM BLOGUE LITERÁRIO

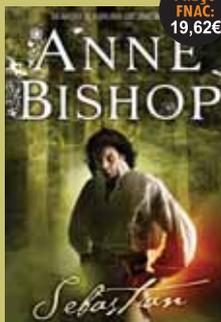
[www.eu-e-o-ban.blogspot.pt/](http://www.eu-e-o-ban.blogspot.pt/)

## SEBASTIAN

ANNE BISHOP

★★★★★

PREÇO FNAC: 19,62€



Aclamada pela série Jóias Negras, o talento da autora transcende tudo ao dedicar-se a Efêmera. Sensual e negro como apenas Anne Bishop sabe ser, em *Sebastian* conhecemos um mundo complexo e inteligente, com todos os ingredientes necessários para satisfazer o leitor e fazê-lo ansiar por muito mais. Repleto de personagens memoráveis e um ambiente requintado, vemos desabrochar a cada página um universo arrepiante e único, construído com tal mestria que só nos resta deixar-nos embalar e seguir a viagem. Anne Bishop brilha em todo o seu esplendor. Em duas palavras: arrebatador e apaixonante. Mas merece muitas, muitas mais. / Nádia Batista

## LIVROS E MARCADORES

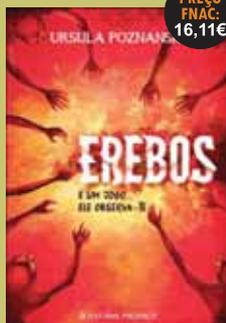
<http://livrosemarcadores.blogspot.pt/>

## EREBOS

URSULA POZNANSKI

★★★★★

PREÇO FNAC: 16,11€



*Erebos* reúne uma história apelativa, adrenalina e muito mistério. Com a temática dos jogos virtuais em pano de fundo, a história cativa e expõe esta realidade sem rodeios. Direcção ao público jovem, o livro oferece ao leitor uma visão abrangente de uma realidade que lhe é próxima e com a qual se identifica, expondo os atractivos e perigos que esta realidade pode oferecer a cada jogador. Com uma atitude provocadora, a autora revela ainda a fragilidade da segurança do nosso lar e o sedutor que é reinventarmo-nos à medida das nossas pretensões e desejos. Enredo coerente e inovador que surpreende. / Paulo Pires

## REFÉM DAS LETRAS

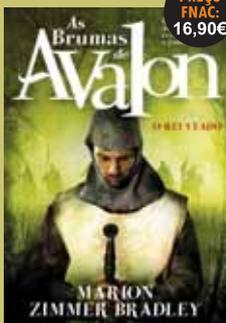
<http://refemdasletras.blogspot.pt/>

## SÉRIE AS BRUMAS DE AVALON

MARION ZIMMER BRADLEY

★★★★★

PREÇO FNAC: 16,90€



Como Bradley bem demonstra nos quatro tomos de *As Brumas de Avalon*, o poder é magnânimo, mas a fé é inexorável. Misticismo e religião confundem-se com verdade e mentira, cultivando uma era pontuada por guerras sustentadas pelo ódio, contudo também abraçada pelo mais puro amor que toda a sensibilidade humana. Esta é uma obra que, na sua essência, leva o leitor mais longe, envolvendo-o num enigma tão antigo quanto a própria humanidade. Uma autora genial, uma história aliciante e personagens magníficas fazem de *As Brumas de Avalon* um irrepreensível culto literário para qualquer tipo de leitor em qualquer geração. / Vítor Caixeiro

por PEDRO LISBOA

# ESPADA & FEITIÇARIA & DADOS

“...nem só do herói cimério se fez – e faz – a Espada & Feitiçaria (E&F)...”

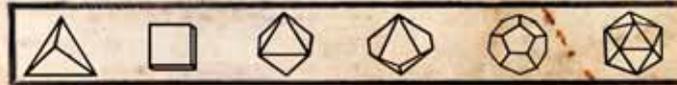
HÁ FANTASIA PARA ALÉM DE TOLKIEN

Qual é a primeira associação que vem à mente ao pensar em Sword & Sorcery? A não ser que sejamos entendidos e/ou amantes deste subgênero literário da Fantasia, o mais provável é que a resposta seja quase sempre a mesma: Conan. No entanto, nem só do herói cimério se fez – e faz – a Espada & Feitiçaria (E&F), pelo que, antes de nos debruçarmos sobre a sua relação com os jogos narrativos, talvez não seja despropositado olhar de relance alguns dos seus aspectos e figuras mais importantes.

A E&F nasceu no cadinho criativo das revistas pulp da passagem das décadas de 1920 para 1930, recolhendo inspiração e afirmando linhagem nas tradições de autores como Poe, Rice Burroughs, Rider Haggard, Lord Dunsany, Dumas, Scott e outros. Numa época em que a Ficção Científica dominava a produção editorial marginal do equivalente novecentista dos romances de cordel – os contos publicados nas revistas pulp eram tidos, pela cultura intelectual de então, como devaneios pueris e escapistas, pouco merecedores de apreciação literária séria – a separação das temáticas fantásticas justificava-se pela constatação de diferenças óbvias; as narrativas não eram, aqui, suportadas pela cientificação do enredo, antes pelo uso de imaginários enraizados em mitos e lendas históricas. A E&F construiu-se, então, no processo de consolidação do binómio Ficção Científica-Fantasia, ao acentuar ideias, motes e ambientes próprios.



Alguns  
autores que  
contribuíram  
para o género



Da vasta constelação de autores que contribuíram para o gênero, destacam-se três nomes, os das suas estrelas mais brilhantes: Robert E. Howard (1906-1936), Fritz Leiber (1910-1992) e Michael Moorcock (1939-).



O primeiro, Howard, foi responsável por aquela que é provavelmente a figura mais conhecida da E&F, Conan, apesar de, ironicamente, a sua popularidade se dever sobretudo à adaptação cinematográfica – em estilo culturista abrutalhado – dos anos 80, muitas vezes criticada pela interpretação demasiado simplista dos contos originais. Outras personagens da sua autoria, como Kull ou Solomon Kane, não alcançaram a mesma notoriedade. Apesar da curta carreira do escritor, é consensual o estatuto de Howard como fundador da corrente.

A Fritz Leiber deve-se a própria expressão Espada & Feitiçaria. Em 1961, sugeriu o termo para designar uma variação marcada mas identificável da ficção secular de Capa e Espada (*Cloak & Dagger* ou *Cloak & Sword*). Leiber escreveu dezenas de contos, mas, para os nossos propósitos, os mais notáveis são os que relatam as peripécias de Fafhrd e Rateiro Cinzento, dois aventureiros pouco escrupulosos mas com personalidades notáveis.

Michael Moorcock, o mais novo dos três, dedicou-se à criação do anti-herói Elric de Melniboné. Débil, depressivo e fadado ao sofrimento, Elric é, em muitos aspectos, o oposto de Conan. O embate entre a tese de um e a antítese do outro, no plano das representações, fecha com precisão o panteão de E&F, e, em consequência, sintetiza o gênero.

Desde a época dourada da *Weird Tales*, vários autores seguiram o caminho da E&F: o tom sombrio e poético de Clark Ashton Smith; a introdução de uma protagonista feminina num mundo predominante masculino, pela mão pioneira de C. L. Moore; o registo picaresco de Jack Vance na série *Dying Earth*, povoada por vigaristas desprezíveis, pomposos e mesquinhos; Lin Carter; L. Sprague de Camp; Karl Edward Wagner; entre muitos outros...

Quais são, então, as características recorrentes da E&F, ainda que mais pro-

nunciadas em algumas obras do que noutras, que a enformam e definem? O que é que a separa de outros tipos de fantasia?

A primeira pista para responder a estas questões encontra-se, como de costume, debaixo dos olhos: para cumprir os seus desígnios, os protagonistas e os antagonistas destas histórias servem-se, sobretudo, de armas brancas (as espadas são preferidas, pela versatilidade e pelo estilo, mas não esgotam as preferências dos nossos heróis) e de magia. Simples e evidente!

Na E&F, os elementos sobrenaturais desempenham um papel subtil mas constante. A magia tende a ser imprevisível e, muitas vezes, acarreta uma dose considerável de risco e de perigo, não só para os desgraçados que lhe servem de alvo mas também para quem a pratica. Aliás, o poder sobrenatural – de origem arcana ou divina, já que a religião organizada, como as demais instituições de autoridade social, geralmente também não são vistas com bons olhos – ocupa um espaço ambíguo nestas narrativas. A magia, na E&F, é uma ferramenta tentadora e eficaz para ultrapassar muitas adversidades, mas, ao contrário do que acontece noutros tipos de literatura fantástica, tem quase sempre um custo (pessoal, moral, físico, etc.) elevado e nunca é banal. Os motivos para a procurar vão da ganância à estupidez, passando pela sede de poder, mas dificilmente incluem a bondade ou a inocência.

Isto traz-nos a outro aspecto importante, o do recurso a enquadramentos narrativos cínicos. O retrato humano geral que emerge da E&F é frequentemente complexo e texturizado, e em nada maniqueísta. Os protagonistas, moldados pelos mundos complexos e ásperos onde vivem, não são benfeitores altruístas apostados em fazer valer uma qualquer superioridade moral implícita; pelo contrário, encontram-se quase sempre, de uma ou outra forma,

nas margens e preocupam-se sobretudo com o ganho próprio e com uma forma temperada de hedonismo. Por vezes, decorrem das suas ações resultados positivos para outros, mas trata-se quase sempre de um efeito secundário, inesperado e pouco relevante. Sem nunca cáírem no papel de vilões, os nossos heróis são imunes à moralidade.

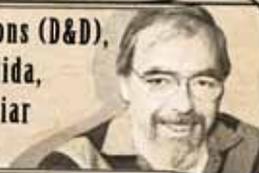
**Para lá do prazer despreocupado e libertador da aventura, uma das forças literárias da E&F é a de conseguir fazer o leitor empatizar, muitas vezes através de um sentido de humor autodepreciativo e ácido, com a humanidade das suas personagens, apesar das suas contradições, apesar da aparente perversidade dessa cumplicidade.**

**"A E&F construiu-se, então, no processo de consolidação do binómio Ficção Científica-Fantasia.."**

*gary gygax*

CHARACTER NAME

“...um dos autores do primeiro RPG, Dungeons & Dragons (D&D), era leitor assíduo deste tipo de ficção e, em certa medida, o seu ímpeto criativo alimentou-se da vontade de recriar as aventuras preferidas.”



## MESTRES OCULTOS

**A**rmados com os rudimentos da E&F na literatura, podemos agora aventurar-nos na descoberta do seu papel e presença nos jogos narrativos. A verdade é que, sem entrar em desconstruções bizantinas sobre as minudências de cada sistema de jogo, esta pode ser uma tarefa algo ingrata, e o motivo para a dificuldade é simples: os Role Playing Games (RPG), bem como uma parte significativa dos pilares fantásticos da cultura pop moderna, não existiriam sem E&F, pelo menos não como os conhecemos. Gary Gygax, um dos autores do primeiro RPG, Dungeons & Dragons (*D&D*), era leitor assíduo deste tipo de ficção e, em certa medida, o seu ímpeto criativo alimentou-se da vontade de recriar as aventuras preferidas. Basta passar os olhos pelo *Appendix N*, uma adenda ao primeiro Manual de Mestre de Jogo de *Advanced Dungeons & Dragons*, publicado em 1979, para perceber que a E&F domina a lista das suas influências literárias (p. 224). Se houvesse dúvidas acerca da relação estreita entre ambos, basta considerar que praticamente todos os autores de E&F das décadas de 70/80 participaram activamente na concepção ou promoção de RPG; Fritz Leiber, por exemplo, escreveu no primeiro número da revista *Dragon*, talvez o periódico dedicado a RPG com maior longevidade e impacto.

Assim, motes como o ganho pessoal, a natureza menos que perfeita dos heróis, o recurso à violência para obtenção dos objectivos, bem como todos os restantes que enformam o género da E&F – para não falar da vertente estética, também ela decisiva – percorrem os RPG desde o primeiro momento e são tão referenciais como o dado de vinte lados.

Isto não quer dizer, entenda-se, que a E&F tenha sido a única inspiração literária dos RPG; alguns dos traços fundamentais de *D&D*, por exemplo, baseiam-se em fontes totalmente distintas, como a importância dada aos clérigos e à religião ou a trivialização de raças semi-humanas (elfos, anões, etc.).

Ainda assim, pode dizer-se que os antepassados directos dos RPG foram os jogos de guerra, em corpo, e a E&F, em espírito.

Ao longo dos últimos 40 anos, a presença da E&F no universo dos jogos narrativos sofreu muitas transformações, mas a herança nunca foi inteiramente rejeitada. Em jeito de comparação, veja-se o *Appendix E*, uma espécie de versão actualizada da listagem original, incluída na 5.ª e mais recente edição de *D&D* (p. 312), onde se acrescentam uma série de novos autores – quase todos praticantes de estilos fantásticos distintos da E&F – mas se mantêm as referências anteriores. Homenagem formal ou reconhecimento sincero das raízes, pouco importa; para todos os efeitos, a E&F é inseparável dos RPG.

## O BAZAR DO BIZARRO

**H**oje em dia, existem dezenas de jogos que propõem interpretações distintas do espírito de E&F, permitindo-nos escolher aquela que enfatiza os aspectos que consideramos mais interessantes para as nossas aventuras. Seria uma tarefa ingrata (e aborrecida!) enumerá-los a todos, pelo que, sem pretensões de ser objectivo ou exaustivo, proponho-me fazer algumas sugestões.

RuneQuest (RQ), um dos jogos mais inovadores da segunda vaga de RPG, foi publicado em 1978. Ao longo de um

percurso editorial acidentado e frutuoso, serviu de base a outros jogos conhecidos (entre os quais *Call of Cthulhu*, *Pendragon* e *Basic Roleplaying*), mas a sua ligação mais directa com a E&F encontra-se em *Stormbringer*, que, usando os mecanismos e princípios de RQ, se dedica exclusivamente a aventuras decorridas no mundo e imaginário criados por Moorcock. *Stormbringer*, entretanto descontinuado, tem em *Magic World* o seu sucessor mais directo.

Na perspectiva da E&F, tanto RQ como as suas variantes melnibonéanas têm especial interesse na medida em que se centram mais no que as personagens de jogo sabem fazer e menos no que são. O mecanismo central do sistema, que influenciou de modo decisivo o desenvolvimento dos RPG que lhe seguiram, assenta mais na determinação de habilidades específicas e adquiridas e menos nas características individuais inatas, o que permite aos jogadores desenvolver a gosto personagens polivalentes, sem os condicionamentos formais de outros sistemas (por outras palavras, para os iniciados, sem restrições de classe).

Este factor, talvez à primeira vista secundário, aproxima o jogo dos pressupostos da E&F, onde os heróis são por hábito competentes em diversos campos – desde o combate com aço frio até à invocação de entidades demoníacas, passando por toda a espécie de feitos acrobáticos.

O reverso da medalha, por assim dizer, vem com a preocupação encarniçada com os detalhes realistas (ou, melhor dito, plausíveis). Desde a primeira até à mais recente edição, RQ é um jogo assumidamente dirigido a jogadores que apreciam os detalhes e a textura nas suas campanhas.

Um dos suplementos mais recentes para RQ, *Monster Island* (2013), pode ser uma boa opção para quem procurar selvas cerradas, dinossauros temíveis e horrores na penumbra. Da mesma família, *Stormbringer* também seria de interesse para os amantes de E&F, mas dada a provável dificuldade em encontrá-lo, talvez seja mais seguro apostar em *Magic World*.

“...pode dizer-se que os antepassados directos dos RPG foram os jogos de guerra, em corpo, e a E&F, em espírito.”

Do outro lado do espectro, no que toca a mecânicas de jogo, *Barbarians of Lemuria (BoL)* oferece uma abordagem estilizada ao imaginário da E&F. Ao contrário da maioria dos restantes RPG mencionados neste texto, *BoL* abstrai e simplifica muitos aspectos do jogo, privilegiando a representação temática das narrativas criadas pelo grupo de jogadores, em detrimento da simulação pormenorizada. Nesse sentido, pode ser agrupado com os jogos normalmente apelidados “*indie*”, apesar de conter ainda muitos elementos ditos tradicionais.

Na senda de outros sistemas semelhantes, *BoL* procura reduzir os elementos mecânicos ao mínimo necessário para garantir aventuras interessantes e fieis às fontes. Desta forma, toda a informação relativa às personagens encontra-se resumida em meia-dúzia de entradas relevantes (não existe, por exemplo, um registo detalhado das suas posses), e os métodos de resolução de conflitos – como o combate – pressupõem também um nível relativamente elevado de abstracção.

De uma perspectiva temática, *BoL* encontra-se em linha com os contos de Conan: a sugestão do exotismo pré-clássico do Próximo Oriente; a expectativa de violência quotidiana; a desconfiança intrínseca da magia, que é deixada, quase por inteiro, aos antagonistas dos heróis.

Em certa medida, *BoL* é uma espécie de E&F em versão *light*, no que toca às regras, mas particularmente rica e sumarenta, no que toca ao tema!

Outra via para chegar à E&F nos jogos narrativos é a de *Dungeon Crawl Classics RPG (DCC RPG)*, que, confesso, é a minha preferida. Recolhendo e adaptando elementos de várias edições de *D&D*, com um acrescento generoso de conteúdo original, propõe-se recuperar a experiência de jogo dos primórdios do RPG, onde sobressaíam as sensações de imprevisibilidade, simplicidade e deslumbre inocente (num crachá promocional produzido recentemente pela editora pode ler-se “Adventure like it’s 1974”). O jogo contém, assim, uma mistura de sensibilidades antigas e modernas, concretizadas num sistema simples e familiar, deixando aos jogadores o equilíbrio exacto de estilos, de acordo com as suas preferências.

A influência directa da E&F nas

regras de *DCC RPG* chega a ser quase descarada, desde a atenção dada a patronos sobrenaturais até à natureza corrupta e indomável da magia, passando pelo sistema de combate que encoraja a audácia e o improviso. Mesmo no tom geral, onde incluo as magníficas e numerosas ilustrações presentes no livro de regras, o caminho seguido é o mesmo. Logo no início do primeiro capítulo pode ler-se “Não és um herói. És um aventureiro” (p. 14). As personagens criadas pelos jogadores distinguem-se dos restantes habitantes do seu mundo pelas escolhas que fazem nos seus percursos, não por possuírem qualquer espécie de super-poderes inatos.

Talvez um dos aspectos mais interessantes de *DCC RPG* seja o facto de, como jogo, nunca se levar muito a sério. A ética *Do It Yourself*, que atravessa o movimento *retro* de que *DCC RPG* faz parte (a chamada Old School Renaissance), desafia os jogadores a aproveitarem o que quiserem das regras e a descartarem ou a reescreverem o que não lhes agrada. O espírito da E&F revela-se até nesta atitude iconoclasta!

Quase todo o material que tem vindo a ser editado para *DCC RPG* tem uma ligação forte com a E&F, mas, ainda assim, destacaria dois módulos, *The People of the Pit* e *The Jeweller That Dealt In Stardust*, que piscam os olhos a Howard e

a Leiber, respectivamente. De referir ainda a campanha *Tales From the Fallen Empire*, produzida por uma editora independente, que coloca os jogadores num mundo “pós-apocalíptico de Espada & Feitiçaria”.

Por fim, merece ser mencionada a excelente revista *Worlds Without Master*, actualmente no 7.º número. Trata-se de uma publicação dedicada à E&F e aos RPG, reunindo assim nas suas páginas tudo o que, de momento, nos ocupa. Para além de ficção, ilustrações e banda desenhada originais, oferece ainda uma colecção de interessantes mini-jogos *indie*, entre os quais *Swords Without Master* e *A Scoundrel in the Deep*.

Claro que há muito mais por onde escolher neste bazar narrativo de E&F – os jogos que referi estão longe de esgotar a oferta editorial, tanto do presente como do passado, e foram escolhidos apenas por oferecerem abordagens diferentes ao mesmo imaginário. Se nenhum deles te despertou a curiosidade mas gostarias de explorar mais o tema, podes encontrar na caixa abaixo (Cábula de Sugestões) \*\* outros títulos a descobrir. Quem sabe, talvez a tua representação preferida de E&F esteja escondida nesta listagem!

## \*\* C á b u l a d e S u g e s t õ e s

**RuneQuest\***. Para quem gosta de: regras relativamente complexas, com a possibilidade de detalhar todos os pormenores do mundo de jogo; ênfase nas cenas de combate. Para uma versão mais ligeira do sistema: **Magic World\***.

**Barbarians of Lemuria\***. Para quem gosta de: regras simples; brevidade na descrição dos aspectos práticos e realistas; ênfase nos pontos altos da narrativa; ambiente de Hyperborea ou de Lemuria.

**Dungeon Crawl Classics RPG**. Para quem gosta de: regras simples e aparentadas ao D&D; estrutura de jogo tradicional mas minimalista; sistema de magia repleto de imprevisibilidade; tom ligeiro e retro.

**Swords Without Master e A Scoundrel in the Deep**. Para quem gosta de: regras muito simples; jogos rápidos, com pouca preparação; forte interacção entre jogadores.

**Astonishing Swordsmen & Sorcerers of Hyperborea; Beasts & Barbarians; Crypts & Things; In a Wicked Age; Jaws of the Six Serpents; The Dying Earth RPG\*; Tunnels & Trolls\***. Para quem quiser explorar mais...

**Sugestão bônus - Hyperborean Mice**. Para quem gosta de: E&F com ratos antropomórficos. Ninguém te vai julgar, há gostos para tudo... e porque não?

NB - É possível (e fácil!) encontrar na Internet versões introdutórias gratuitas de todos os títulos assinalados com \*.

“...PARA TODOS OS EFEITOS, A E&F É INSEPARÁVEL DOS RPG.”

## O NOME DAS COISAS

Por uma questão de simplicidade, e para evitar intermináveis discussões de semântica, neste texto uso as expressões “jogos narrativos” e “RPG” como sinónimos. Também poderia chamar-lhes “jogos de personagem”, mas não calhou.

## OS AUGÚRIOS SÃO FAVORÁVEIS...

A editora inglesa Modiphius prepara-se para publicar, em Agosto de 2015, *Conan – Adventures In An Age Undreamed Of*. Se a equipa de especialistas literários, artísticos e lúdicos corresponder às expectativas criadas, esta poderá tornar-se na versão canónica de Conan no mundo dos RPG de mesa.

Para os fãs de Fritz Leiber, as notícias são igualmente prometedoras. Em Abril foi lançado *Lankmar: City of Thieves*, um suplemento que inaugura uma colecção de aventuras e de regras centrada no mundo de Fafhrd e Rateiro Cinzento para o sistema universal *Savage Worlds*, que, para E&F, contava já com *Beasts & Barbarians*.

No mesmo sentido, a Goodman Games, editora de *DCC RPG*, anunciou recentemente que irá desenvolver uma linha temática semelhante, tendo sido já posto à venda em convenções o primeiro título da colecção, *Through Ningauble's Cave*.

Por fim, uma entusiasmante notícia em primeira mão para os amantes de RPG e E&F lusófonos: avança a passos largos a tradução e edição brasileira, em português, de *DCC RPG*. Ainda não foi feito um anúncio oficial da data de lançamento e dos seus pormenores, mas espera-se que no final de 2015 o produto final chegue às lojas.

## JOGOS NARRATIVOS EM PORTUGAL

Nos passados dias 14 e 15 de Março decorreu em Oeiras o Encontro Nacional de Roleplayers 2015, em parceria com a 6.ª edição da LisboaCon (Encontro Nacional de Jogos de Tabuleiro). Para além das muitas sessões e demonstrações de RPG de mesa – dedicadas a jogos tão diferentes como *D&D*, *Pathfinder*, *FATE - Odeon*, *Star Wars*, *Fiasco*, *Microscope*, entre outros – tiveram também lugar uma exposição de miniaturas e uma elaborada e concorrida sessão de Live Action Role Playing (LARP), a cargo do grupo Olisippo Obscura.

Outra novidade do encontro deste ano foi a organização de três mesas-redondas, subordinadas aos temas “Jogar com o saber”, “Jogar com a imagem” e “Jogar com a imaginação”, a última das quais contou com a participação da Saída de Emergência, representada pela editora Safaa Dib. O nível da discussão e do interesse gerados justificam amplamente que a iniciativa se reforce e repita, se não antes, no próximo ano!

Se gostarias de experimentar jogar um RPG ou trocar algumas ideias sobre o assunto, aparece num dos encontros organizados pelos grupos locais de Lisboa (bimensal), Porto (mensal) ou Almada, Almeirim, Aveiro, Évora e Viana do Castelo (pontuais). **BANG!**

Podes encontrar todas as informações (incluindo contactos, moradas e datas) e ligações úteis na página do Grupo RPG Portugal em: <https://www.facebook.com/groups/rpgportugal/>



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.



# GUIA DE STEAMPUNK PARA NOVOS AVENTUREIROS

por Diana Sousa, representante da Corte do Norte

## À BOLEIA POR ENGRENAGENS E MÁQUINAS A VAPOR

Como seria o mundo se toda a nossa evolução tecnológica tivesse acontecido no final do século XIX? Como seria uma sociedade com regras e modelos vitorianos, mas com dirigíveis a vapor nos céus, grandes máquinas e rodas dentadas a fomentar todo o seu dia-a-dia? Como é que uma boa dama vitoriana imaginaria o futuro, se a sua realidade se baseava em máquinas a vapor, arte nova, chá, e corpetes?

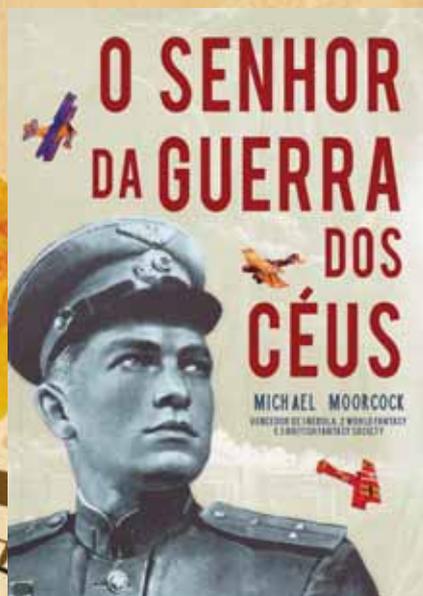
São estas e outras perguntas a que o género *steampunk* tenta responder, ora da perspectiva da literatura, ilustração, moda, música, cinema, ora de outras formas de arte.

Seguem-se algumas viagens pelo *steampunk*, apenas exemplos que poderão servir como guia para os interessados. Nada disto é um absoluto, e com certeza outros terão ideias diferentes do que deveria ser uma boa obra de *steampunk*, ou de algo que não foi aqui referido. Mas talvez este artigo sirva como uma introdução, um apontar na direcção de um dos muitos caminhos que levam a Roma. De preferência uma Roma com grandes templos a sobrevoar a cidade, e gladiadores com fantásticas armas mecânicas.

## LITERATURA

Existem vários livros que agora são considerados como pertencentes ao gênero, mas que aquando da sua publicação não foram assim tratados. Há livros de História Alternativa, vários deles passados durante a época vitoriana e que exploram outros tipos de tecnologias, que só agora são vistos como *steampunk*. Um destes exemplos é *The Difference Engine* (1990), por William Gibson e Bruce Sterling. Passado numa Inglaterra vitoriana, o livro explora uma sociedade onde grandes avanços tecnológicos se sucederam depois do inventor Charles Babbage ter criado, com sucesso, o seu Engenho Analítico.

Do criador da palavra “*steampunk*”, Kevin Jeter, temos *Infernal Devices* (1987), sobre um homem que herda a loja de relojoaria do pai, e com ela uma série de outros problemas que envolvem autómatos e viagens no tempo. Do seu contemporâneo Tim Powers, *The Anubis Gates* (1983) é um clássico que também envolve viagens no tempo, além do poeta Lord Byron, e influências da cultura egípcia. O livro de James Blaylock, *Homunculus* (1986), já se passa nos anos 1870 de Londres, e gira à volta de um zepelim comandado por um piloto morto-vivo. Na mesma veia e época, *O Senhor da Guerra dos Céus* (1971), de Michael Moorcock, imagina como seriam os anos 70 se as nossas invenções tecnológicas tivessem acontecido muito antes, e se a Primeira Guerra Mundial nem sequer se tivesse sucedido.



Mais recentemente há outros autores a povoar o gênero. Em 2001, Philip Reeve publicou *Mortal Engines*, passado num futuro pós-apocalíptico neo-vitoriano, onde as cidades se tornaram móveis. Scott Westerfeld publicou a série *Leviathan* (2009), uma versão alternativa da Primeira Guerra onde grandes máquinas de guerra são usadas em combate. A escritora Cherie Priest conta também com uma série de História Alternativa, *The Clockwork Century* que começa com *Boneshaker* (2009), passada durante a Guerra Civil Americana, com mortos-vivos, zepelins, piratas aéreos e corajosas heroínas. Gail Carriger é conhecida por várias séries de *steampunk* focada também em heroínas, como *Parasol Protectorate* (2009), *Finishing School* (2013), e mais recentemente *The Custard Protocol* (2015). China Miéville intitula os seus livros de “ficção estranha” (weird fiction), mas ainda com grandes influências de *steampunk*, embora o seu livro *Perdido Street Station* (2000) conte também com a presença de magia e criaturas híbridas. Outro exemplo de *steampunk* com magia é *The Half-Made World* (2010) de Felix Gilman, que se passa no Velho Oeste Americano e num mundo deixado inacabado.

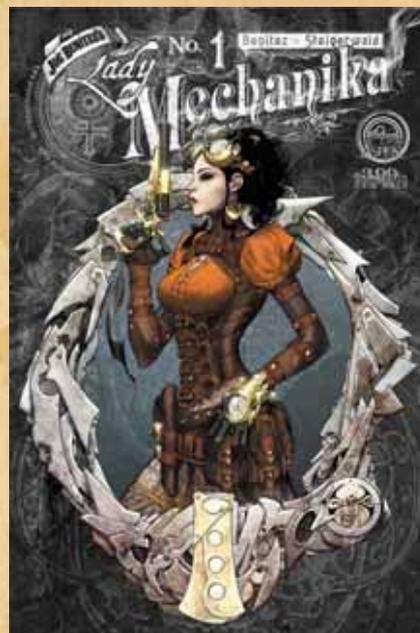
Existem ainda várias antologias de contos, principalmente publicadas por Jeff e Ann Vandermeer como *Steampunk* (2008), *Steampunk Reloaded* (2010), e *Steampunk Revolution* (2012), além da sua famosa *The Steampunk Bible* (2011) e o mais recente *The Steampunk User's Manual* (2014).

## ILUSTRAÇÃO

*Steampunk* tem um forte aspecto visual, que dá origem a imensas possibilidades na área da ilustração. Muitos artistas exploram este visual durante a sua carreira, mas talvez os mais conhecidos, ou pelo menos aqueles com um vasto trabalho publicado, possam ser:

Alan Moore e Kevin O'Neill, com a sua banda-desenhada *A Liga dos Cavaleiros Extraordinários* (2000 e 2003), onde um grupo de personagens de clássicos da literatura formam um grupo para proteger Inglaterra; Brian Augustyn e Mike Mignola trouxeram o vigilante Batman para o mundo do *steampunk* com *Gotham by Gaslight* (1989); Mike Mignola é também conhecido pela banda-desenhada *Hellboy* (1994) com influências estilísticas do gênero;

Bryan Talbot é o criador de *Grandville* (2009), que segue um inspector de Scotland Yard que é também um texugo; Joe Benitez é o responsável pela recente *Lady Mechanika* (2010), uma detective vitoriana com partes do corpo mecânicas.



## CINEMA

Talvez a principal – ou, pelo menos, a primeira – influência no cinema *steampunk* seja o filme alemão *Metropolis* (1927) de Fritz Lang. Um dos primeiros filmes de ficção-científica, este passa-se numa cidade distópica com uma imensa separação de classes, e muitos dos seus cenários são dentro de uma fábrica com grandes máquinas movidas a vapor. A própria cidade tem influências do gótico, da arte nova, e do modernismo, tentando transmitir uma ideia futurista muito influenciada pela novidade que era Nova Iorque nos anos 20.

Em 1958, o realizador checoslovaco Karel Zeman juntou ilustração, animação e cinema para dar vida às gravuras dos trabalhos de Jules Verne em *The Fabulous World of Jules Verne*, um filme baseado nos vários trabalhos do escritor, e com um estilo muito similar ao das ilustrações dos livros. Também sobre um escritor, mas desta vez sobre H. G. Wells, *Time After Time* (1979) de Nicholas Meyer segue

o escritor quando este usa uma máquina do tempo para descobrir a identidade de Jack, o Estripador.

Em 1994, Marc Caro e Jean-Pierre Jeunet realizaram *La Cité des Enfants Perdus* (*A Cidade das Crianças Perdidas*), sobre um cientista que



rapta crianças para lhes roubar os sonhos e no processo tentar prolongar a sua vida. Muitas das escolhas estilísticas podem ser associadas ao *steampunk*. *Wild Wild West* (1999) de Barry Sonnenfeld usa o estilo para várias das suas construções e *gadgets*, numa mistura de paródia e acção no Velho Oeste. *Sky Captain and the World of Tomorrow* (2004) volta a explorar História Alternativa, neste caso nos anos 30, misturando a estética do *steampunk* com modelos mais industriais, como o caso dos zeplins e tecnologias avançadas (que o realizador diz serem influenciadas por *Laputa: Castle in the Sky*, 1986, de Hayao Miyazaki). Aliás, esta estética, em que a tecnologia é mais baseada naquela existente dos anos 40 e 50 em vez da época vitoriana, dá origem a outro termo *punk* – o *dieselpunk*.

A animação também já teve as suas aventuras pelo *steampunk*. *Atlantis: The Lost Empire* (2001, Disney) é um dos primeiros exemplos, e contou inclusive com conceitos de personagens e cenários de Mike Mignola, autor de *Hellboy*. O submarino do filme é um clássico exemplo desta estética, tal como são as máquinas e criaturas que mais tarde aparecem na cidade perdida de Atlântida.

A Disney volta a explorar o género, mas desta vez no espaço, com *Treasure Planet* (2002). Hayao Miyazaki tem também um segun-

do filme *steampunk*, *Hauru no Ugoku Shiro* (2004, *Howl's Moving Castle*), baseado no livro de Diana Wynne Jones com o mesmo nome. O famoso “Castelo Andante” é completamente movido a vapor (e uma ligeira ajuda de magia) e toda a sua estética adopta um ar mais sujo, caótico, e *punk*, do que aparenta originalmente nos livros. *Suchimuboi* (2004), ou *Steamboy*, é outro exemplo da animação japonesa que explora este estilo, de regresso a uma Inglaterra alternativa nos finais do século XIX.

## MODA

Uma das áreas de maior presença no *steampunk* é a moda, que se manifesta sobretudo em fatos para convenções, eventos, ou personagens, ou mesmo em roupas adoptadas para o dia-a-dia. O seu estilo é baseado no da época vitoriana, com influências da industrialização do século seguinte, e, por vezes, ainda com uma certa estética pós-apocalíptica.

A corpetes, botas, chapéus, fatos, coletes, monóculos, luvas, e longos vestidos são acrescentados óculos de aviador, armas das mais variadas formas, membros mecânicos, engrenagens, protecções para os braços, cintos, entre outros. Embora se veja muita roupa dentro de tons de cobre e castanho, não há limites para o que a roupa *steampunk* possa ser. A moda vitoriana é apenas uma base, um ponto de partida, e o resto vai até onde a imaginação nos levar.

Muitas das roupas *steampunk* são produzidas manualmente, personalizadas para o objectivo que a pessoa quer. No entanto, existem já lojas com roupas e acessórios *steampunk*, como o caso do *Steampunk Emporium*, *Steampunk Couture*, e as lojas portuguesas *SkyPirate Creations* e *Elfic Wear*.

## OUTROS

Mas o *steampunk* não pára por aí. Num género tão vasto e visual há uma miríade de maneiras de o aproveitar. Vários artistas constroem esculturas *steampunk* – como relógios, máquinas, mobília, pequenos animais, bijuteria – a partir do mais mundano dos materiais. Quem fala de escultura fala também de arquitectura, de edifícios inteiros, ou de instalações em museus ou outros locais. *Les Machines de*

*l'Ile de Nantes*, em Nantes, França, é um parque de diversões onde todas as criaturas são inspiradas em desenhos de Leonardo da Vinci e conceitos de Jules Verne.

Os jogos também já exploraram este mundo – entre eles *Bioshock Infinite* (2013), *Dishonored* (2012), *Final Fantasy VI* (1994), *Professor Layton* (2007 – 2011), *The Order: 1886* (2014), *Steam Bandits: Outpost*, *Airship Pirates* (2011, RPG) e outros.

A música também não escapa ao *steampunk* com bandas como *Abney Park* (EUA), *The Clockwork Quartet* (Reino Unido), além de vários outros músicos terem influências do género ora na sua roupa ora nos vídeos de música, como *Voltaire* e *Panic! At the Disco*.

Para celebrar tudo isto existem eventos e convenções, uma maneira dos afeiçoados de *steampunk* se encontrarem e de apreciarem todas estas formas de arte. A EuroSteamCon é uma convenção europeia, e este ano em Portugal vai-se realizar a 3ª edição, a 3 e 4 de Outubro no norte do país. A Corte do Norte é o grupo responsável por este evento, e esperamos poder contar com os leitores da Bang! na EuroSteamCon. Até lá, esperamos que aproveitem esta pequena introdução ao *steampunk!*  
**BANG!**

Para mais informação sobre a Corte do Norte e a EuroSteamCon Portugal, podem consultar o nosso site: [cortedonorte.pt](http://cortedonorte.pt)



Diana Sousa teve um percurso variado pelas artes, passando pela música, artes visuais, e mais recentemente pelo mundo digital. Não parando aí, ainda se aventura pela escrita, ilustração, animação, design, e a ocasional viagem por terras de fantasia e ficção-científica.

GOSTOU DESTE ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)

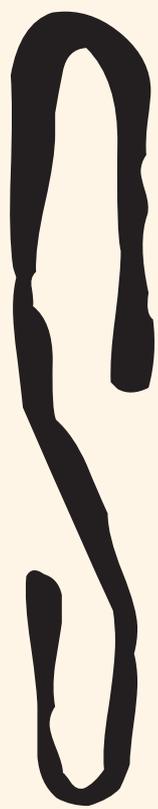


CONTO POR  
EMANUEL R. MARQUES

# O ANIVERSÁRIO



CONTO VENCEDOR DO CONCURSO LITERÁRIO  
DE TERROR "SUSTOS ÀS SEXTAS"



endo eu, de todo o grupo, o que mais interesse tinha pelo universo do fantástico e do terror, aspecto este que por vezes era até motivo para observações sarcásticas e provocadoras, os meus amigos decidiram que, pelo meu aniversário, me fariam uma surpresa especial, adequada a essa minha faceta. Estavam fartos de me ouvir falar em autores, situações e filmes que lhes eram assustadores. Não me atrevi a recusar a estranha e enigmática ideia que eles me propuseram, apesar de saber, de antemão, que o seu objectivo seria causar-me um medo tal que nunca mais me iria vangloriar de não sofrer dos ridículos e infundamentados temores a que eles não eram imunes. Queriam dar-me uma lição, mas eu sabia disso e tinha-o como vantagem.

Quando entrei para o banco de trás de um dos três automóveis que me levariam ao local da dita surpresa, um dos meus amigos vendou-me os olhos, afirmando que não poderia ver o caminho que me conduziria lá. Ouvi a sua namorada soltar um pequeno riso enquanto ele me colocava a venda nos olhos, o que me deu uma certa segurança, pois conhecendo a sua frágil personalidade, não me deveria preocupar demasiado com a natureza do presente de aniversário. O ambiente crescia entre mais risos e eu notava a impaciência que lhes inquietava as mentes, mas mantinha a minha figura concentrada e calma. Sabia que eles me queriam assustar, mas não lhes iria dar esse prazer.

Chegados ao dito local, e havendo já todos saído dos respectivos veículos, foi-me retirada a venda e pude constatar que nos encontrávamos junto a uma encruzilhada, um desconhecido cruzamento numa desconhecida floresta, lugar que ganhava um aspecto mais intimidador pelo facto de ser quase noite. Pelo tempo de duração da viagem, que calculei haver sido cerca de uma hora, deduzi que nos tivéssemos afastado ainda uns bons quilómetros – a não ser que eles tivessem andado às voltas para me darem a entender essa ideia. A única informação que me deram foi que deveria escolher uma de entre aquelas quatro estradas e que a surpresa seria encontrada. Tentei perguntar-lhes se existiriam então quatro surpresas distintas, consoante a estrada que eu escolhesse, e se demoraria muito a encontrá-la, mas não obtive qualquer informação. Deixaram-me sozinho e abandonaram o local, rindo da minha expressão confusa. Desta vez, haviam-se aplicado, mas eu não os deixaria levar a melhor e a minha curiosidade era agora incomensurável.

Escolhi a estrada que me pareceu ser mais sinistra. Não tivesse eu a certeza de que me aguardava uma festa e provavelmente nunca me aventuraria sozinho naquela escuridão. A noite começava a envolver-me com o seu negro manto e a ansiedade tomava-me toda a atenção, pois eu esperava que sons e criaturas medonhas, simuladas pelos meus colegas, surgissem inesperadamente do seio da floresta. Era uma caminhada de expectativa em que todos os meus sentidos se encontravam alerta.

Pensei ainda em abandonar a estrada e seguir o meu percurso por entre as ár-

vores, mas isso poder-me-ia afastar da tal surpresa, ou então ainda me perdia e isso sim, seria realmente um assustador incómodo. Assim sendo, caminhei longos minutos, sob a fresca brisa que a recente noite oferecia, e começava já a perder a paciência pela festa que nunca mais alcançava. A minha imaginação conduzia-me a elaboradas deduções quanto àquilo que me esperava e encontrava-me extremamente curioso e ainda espantado com o esforço a que se tinham prestado para a celebração do meu aniversário.

Novo desafio: a estrada por onde seguia dividia-se agora em duas, pelo que fui obrigado a escolher uma das opções, mas a minha confiança era enorme. Os meus amigos teriam previsto aquela situação e assim segui pela esquerda, interrogando-me se a surpresa da direita não poderia ser melhor, estando eu a desperdiçá-la com a minha escolha. Caminhei novamente durante alguns minutos, quase perdendo a esperança de encontrar o meu destino, mas decidido a perseverar.

Para minha satisfação, pois estava já a ficar cansado, deparei-me com um conjunto de pequenas casas, semelhante a uma aldeia cercada por uma improvisada, velha e pequena vedação de madeira já bastante podre e com falta de algumas tábuas. À minha frente, uma entrada, onde teria havido noutros tempos um portão, dava acesso a um caminho principal, o mais largo. Só nessa rua mais larga havia dois candeeiros a óleo, estando o resto às escuras. O silêncio era dominante e o movimento nenhum. Notei a ausência dos sons naturais tão típicos de um bosque, ou seja, aquele parecia ser um local isolado de tudo o que é terreno, como uma aldeia fantasma. Mas nada importava, pois eu estava estupefacto com aquele ambiente e aguardava impaciente pelos rostos conhecidos.

Aproximei-me cauteloso, deduzindo que a qualquer momento os meus amigos iam surgir de um daqueles pobres edifícios e gritar parabéns. Ou talvez tivessem ainda qualquer truque escondido. De qualquer forma, o medo que me tentaram incutir com a viagem a pé pela floresta, ou aquilo que ainda pudesse vir, estava frustrado e eu tinha de lhes confirmar que o seu plano falhara. Todavia, tinha de aceitar que o cenário da aldeia era um pouco

inquietante, presumível de haver sido local de episódios de terror.

Enquanto assim reflectia e apesar da escassez de luz, reparei que pela rua principal da aldeia se encontravam espalhadas várias lápides e crucifixos de pedra, que se multiplicavam pelos terrenos em redor, como se a localidade houvesse sido construída sobre um cemitério ou vice-versa. Era, de facto, um belo cenário, pelo qual tinha de agradecer.

Lembrei-me de chamar pelos meus amigos, indicando que já havia chegado, mas calculei que estivessem escondidos e já me tivessem avistado. Se não me tivessem visto, iria ser eu a surpreendê-los, invertendo assim as regras do jogo e, para isso, abandonei a rua principal e decidi seguir para trás de uma das velhas casas de pedra que ali se encontravam.

Contornei as traseiras sem que nada de anormal acontecesse mas então surgiu inesperadamente da sombra um estranho homem, esquelético dentro do seu fato incolor, com óculos redondos e um oleoso cabelo que reflectia o luar, munido de um bloco de notas.

Aproximou-se de mim e começou a fazer-me perguntas, anotando tudo o que eu dizia. Claro que eu entrei no jogo e contracenei com este meu enigmático parceiro. Perguntou-me se eu vinha responder ao anúncio que pedia alguém para ocupar o lugar do antigo coveiro, que havia falecido há cinco minutos, ao que eu respondi, sem conseguir evitar o riso, que vinha substituir o antigo padre. Ele disse, então, que esse só morreria pela manhã, pelo que eu deveria esperar, e aconselhou-me a ficar na pensão sagrada, apontando com o dedo para uma habitação que se destacava das outras, com um pequeno sino no topo do telhado, que eu deduzi ser a pensão, e, simultaneamente, a igreja daquele lugar.

Eu estava boquiaberto com o trabalho a que os meus amigos se haviam dado e, aquele homem, que parecia uma espécie de jornalista, além de nunca me olhar nos olhos e manter sempre a concentração nos seus apontamentos, devorava cada uma das folhas que acabava de preencher. Não me deixei afectar pelo seu estranho método de trabalho e continuei a responder às suas questões, até que, sem dizer o que quer que fosse, se virou e desapareceu no fundo da rua. Fiquei a vê-lo ir. Era um bom actor.

O silêncio continuava a dominar o ambiente. Claro que uma verdadeira povoação, por mais pequena que seja, deve ter sempre alguns ruídos típicos, quer sejam animais ou pessoas e, neste caso, existia uma pensão, com um pequeno bar ao lado, o qual só mais tarde descobri, um jornalista e um coveiro, apesar de falecido, e tudo isto evidenciava a presença activa de pessoas, pelo que não me restavam dúvidas quanto à grandeza do espectáculo que me fora montado.

Imaginei que cada uma das casas tivesse uma personagem diferente para me amedrontar e certamente em alguma iria encontrar a minha festa. Seguindo o conselho do meu novo amigo, avancei em direcção à pensão na busca da derradeira resposta e conclusão do enigma. Pelo caminho, de não mais de cinquenta ou sessenta metros, encontrei, como a marcar o centro do povoado, aquilo que de início julguei ser uma estátua ou um pequeno mausoléu. Na verdade, era um relógio de

sala revestido a madeira ornamentada. Por mera curiosidade, e sabendo que também aquele objecto nada tinha a ver com o contexto do cenário circundante, fui ver se o seu pêndulo dava sinais de marcar o tempo, mas o relógio estava parado. Marcava meia-noite, o que, por coincidência ou não, era a hora precisa do meu aniversário. Esbocei um sorriso e olhei em redor; queria que percebessem o meu alegre estado de espírito, e desde que ali chegara tinha a sensação de estar a ser observado.

Estava agora em frente do edifício rústico que se destacava de todos os outros pela sua sinistra aparência, que seria a tal pensão. A sua fachada era simples e rude, mas o primeiro andar mostrava que aquele era também um local de culto. Como é que eles esperavam que eu acreditasse que aquela pequena casa, grande em relação às restantes, mas demasiado pequena para arrendar quartos, fosse realmente uma pensão? A fraca luz que do interior emanava e a porta entreaberta ter-me-iam afastado daquela casa numa qualquer outra situação, mas não me deixei levar por demasiadas reflexões, pois o meu estado de espírito estava receptivo e curiosamente excitado e não me incomodava se toda a situação ou aqueles pormenores faziam ou não sentido.

No entanto, antes de entrar na pensão e apenas para participar um pouco mais na coisa, entrei no minúsculo bar que ficava mesmo ao lado, havendo entre ambas as casas não mais de cinquenta centímetros de separação. Uma voz rouca e baixa, de mulher, ouvia-se vagamente, revelando que alguém se encontrava no interior.

A porta e a única janela estavam fechadas e quando me aproximei reparei que sobre a porta havia uma placa com uns dizeres, provavelmente o nome do estabelecimento. Puxei do isqueiro, para conseguir lê-la mas verifiquei que a placa parecia haver sido retirada de uma das campas que ali floresciam, pois nela estava escrito: “Descansa em paz, N... .., 1900-1936”. Bastante assustador, mas não o suficiente para mim.

Preparei-me para bater à porta, mas antes de o poder fazer ela abriu-se rapidamente e apareceu um homem pálido, de roupas velhas e desgastadas, aparentemente nada surpreendido com a minha aparição. Desviei-me para lhe ceder pas-

**"CONTORNEI AS  
TRASEIRAS SEM QUE  
NADA DE ANORMAL  
ACONTECESSE MAS  
ENTÃO SURTIU  
INESPERADAMENTE  
DA SOMBRA UM  
ESTRANHO HOMEM,  
ESQUELÉTICO  
DENTRO DO SEU  
FATO INCOLOR, COM  
ÓCULOS REDONDOS E  
UM OLEOSO CABELO  
QUE REFLECTIA O  
LUAR, MUNDO DE UM  
BLOCO DE NOTAS."**

sagem e perguntei-lhe se o bar estava aberto. Ele, sem qualquer expressão que não fosse de uma lúgubre ausência, respondeu-me que sim, que agora ele já estava aberto, após o que saiu apressadamente. A cada cinco passos olhava para trás, em minha direção, e não hesitei em lhe acenar com a mão a dizer adeus.

Entrei no recinto pouco iluminado e mal decorado. O interior era frio, quase gelado. Uma mesa, um balcão com um espelho por trás, várias prateleiras com frascos e garrafas e um velho piano. Sentada à mesa, a única ocupante, uma velha mulher de longos cabelos brancos que embalava um carrinho de bebê e cantava uma indecifrável canção. Dirigi-me a ela, perguntando se era a dona e, parando a cantoria, respondeu-me que não era dona de nada mas que me servisse à vontade, retomando em seguida a sua lengalenga musical.

Não me iria arriscar a beber o conteúdo suspeito daquelas garrafas, por isso questionei a velhota quanto ao funcionamento da pensão do lado e ela respondeu-me que era habitual haver sempre um quarto vago, pelo que certamente eu poderia lá pernoitar. Perguntou-me, também, se eu era o novo sacerdote, ao que eu respondi afirmativamente, calculando que o jornalista com quem eu falara tivesse já passado a indicação.

Quando me preparava para sair, tive curiosidade de ver o bebê. A velha, dizendo que ele estava a dormir, removeu o lenço que cobria o berço e fiquei estarrecido! Estava tudo a ficar demasiado macabro para mim, que até apreciava o género e estava a apreciar a brincadeira. Dentro do berço encontrava-se um frasco contendo um feto humano. A velha acrescentou que não fizesse barulho para não o acordar e passou a sua decrepita mão pelo amarelado vidro.

Saí apressadamente em direção à pensão, já sem o entusiasmo que anteriormente tinha e ansioso por que aquela macabra encenação terminasse. Estava confiante que a minha festa estaria prestes a ser encontrada.

Com dois toques secos dei sinal da minha presença. Uma voz tenebrosa, com um sotaque estrangeiro, indicou-me que entrasse. A decoração era simples, uma secretária, duas cadeiras e um velho candeeiro; numa parede, um velho telefone sem quaisquer fios agarrados. Como é que esperavam que eu acreditasse que aquela pensão realmente existia e funcionava? O dono da pensão, um homem de barba, de idade indefinida, estava sentado atrás da secretária com uma caneta na mão e o livro de registos à frente. Para o experimentar, pedi-lhe que me deixasse fazer um telefonema, mas ele disse que aquele telefone apenas funcionava em algumas horas da noite e, até chegar a próxima hora de funcionamento, ainda demoraria. Além disso, acrescentou também que eu não teria interesse algum em usar aquele tipo de telefone, uma vez que era quase meia-noite e, depois dessa altura, não haveria problema algum em comunicar.

Lembrei-me do relógio que vira na praça e que ele estava parado na meia-noite. Sem mais demoras, disse-lhe que vinha para a festa e que era escusado perder tempo com aquela conversa, ao que ele me respondeu que ainda faltava algum tempo, mas que eu poderia esperar no meu quarto. Perguntei-lhe pelos outros e ele assegurou-me que se estavam a preparar mas que não tardavam em aparecer. Em tom de graça, pedi-lhe que me garantisse que era seguro ficar no quarto de cima, onde também era o local de culto. Ele, com um sorriso aberto sobre dentes putrefactos, garantiu-me que isso era no quarto ao lado do meu e só existiam dois quartos, mas pela manhã, quando o padre morresse, eu poderia mudar para o quarto sagrado, se fosse minha vontade.

Toda aquela conversa de mortes e cultos começava a assustar-me. De súbito, o meu anfitrião saiu de trás da sua secretária numa cadeira de rodas que rangia e acompanhou-me ao início das escadas, sempre com um sorriso ambíguo. Com uma mão pálida deu-me a chave do quarto da esquerda e acendeu uma vela,

para me guiar nas escadas e no minúsculo corredor entre os quartos. Seria aquele actor realmente paralítico ou estaria eu a envolver-me numa bizarra situação que nada tinha que ver com a minha festa de aniversário? Tudo me passou pela cabeça enquanto subia as escadas.

Ao chegar junto à porta do meu quarto, não consegui evitar olhar para a porta do outro e de me perguntar o que lá se poderia passar. O meu quarto era realmente pequeno e o chão queixava-se a cada passo. Abri a cortina da única janela, para que o luar pudesse auxiliar a luz da vela e, para meu espanto, descobri que havia um interruptor junto da porta. Acendi a lâmpada de imediato. Mas por que motivo me havia ele dado uma vela e usava a luz de um antiquado candeeiro a óleo na sua secretária quando havia luz eléctrica na casa? Talvez fizesse parte do plano para me assustar.

Claro que não pensei em dormir ou sequer em ficar muito tempo naquele quarto, mas aproveitei para me deitar um pouco sobre a cama a descansar da caminhada. O silêncio inquietante era agora bem-vindo. Pouco depois ouvi alguém subir as escadas e aproximar-se dos quartos. Esperei, julgando que era chegado o momento de me fazerem a surpresa, mas apenas ouvi o som da porta do outro quarto a abrir-se. Movido pela curiosidade, aproximei-me da minha porta e abri uma frincha que me permitiu ver um pouco do interior do outro quarto, através da porta, embora não conseguisse vislumbrar o seu ocupante. Inúmeras velas, de várias cores, criavam um ambiente estranho e foi-me possível ver um pouco daquilo que me pareceu ser um altar. Quando percebi que o intruso estava para sair apertei ao máximo a frincha da minha porta mas pude ainda assim identificá-lo: era o homem da cadeira de rodas, o qual, afinal, caminhava, vestido de padre e carregando às costas um corpo que eu não reconheci. Fechei instintivamente a minha porta. Não tinha dúvidas de que era mesmo um corpo, e não um manequim trazido para me assustar.

Cheguei junto da janela, em busca de qualquer via que me permitisse uma rápida fuga, e foi então que senti alguém tentar abrir freneticamente a porta do meu quarto. Era por certo o dono da pensão que provavelmente havia visto a minha porta a fechar-se no momento em que ele passava com o cadáver e agora voltava para me eliminar. Fosse ou não aquele homem cúmplice da festa que me tinham preparado, eu preferia ficar na dúvida e não arriscar.

**"QUANDO ME  
PREPARAVA  
PARA SAIR, TIVE  
CURIOSIDADE DE  
VER O BEBÉ. A  
VELHA, DIZENDO  
QUE ELE ESTAVA A  
DORMIR, REMOVEU  
O LENÇO QUE  
COBRIA O  
BERÇO E FIQUEI  
ESTARRECIDO!"**

Saltei pela janela e caí sobre a estátua de um anjo, pertencente a uma campa que se situava precisamente por baixo e magoei um pé.

Apesar das dores e do susto, o instinto levou-me a coxear o mais rápido possível para longe daquele lugar maldito. Todavia, antes que conseguisse dar mais que cinco passos, todo o ar circundante foi envolvido pelas ensurdecedoras badaladas do relógio instalado na rua principal. Na minha confusão, não consegui contá-las rigorosamente, mas julgo ter ouvido doze, a meia-noite, única hora que ele marcava.

A aldeia parecia ter ganho uma nova vida e inúmeros ruídos cresciam, indicando actividade naquelas casas anteriormente mudas. Continuei a esforçar-me por correr e encaminhei-me para a vedação que circundava a aldeia. Ao olhar para trás vi que várias pessoas se aglomeravam na rua principal. As dores no meu pé eram cada vez mais agudas, mas não podia parar. Quanto ao motivo para aquela súbita explosão de gente, não sabia, nem queria ficar para saber. Estava certo de que aquela não poderia ser a aguardada festa e de que deveria abandonar aquele lugar maldito.

Enquanto desbravava o mar de crucifixos, campas e montes de terra, arrastando a minha perna, na ânsia de me embrenhar na floresta e desaparecer, voltei a deparar com a figura do jornalista, que movimentava freneticamente o seu corpo em contínuos espasmos e vomitava o que me pareceu serem pedaços de papel, transformados numa massa cinzenta. Assim que me viu, o rosto moribundo e aflito, moveu-se para impedir que eu fugisse. Balbuciava algumas palavras em minha direcção, imperceptíveis pela influência do constante papel que aflorava na sua boca. Para minha sorte, a sua indisposição era também reflectida nos seus passos, que se tornavam tão lentos quanto os meus, apesar da minha lesão. Em breves segundos alcancei a cerca e tive noção do avanço que tivera sobre o meu perseguidor. Consegui ultrapassá-la, por ser baixa, com um forte impulso dos braços e a ajuda da perna saudável e saltei para o outro lado, apesar dos movimentos me acentuarem um pouco mais a dor no pé.

Continuei a correr desenfreadamente, tentando perceber se continuava a ser perseguido apenas pelo mesmo homem ou se outros se lhe haviam juntado. A imagem do dono da pensão continuava bem presente no meu medo. Só mais tarde

me consciencializei de que o jornalista se tinha detido junto à cerca, do lado de dentro, aparentemente sem a conseguir ultrapassar, como se uma força qualquer o impedisse de tal. Naquele momento, apenas pensava em sair daquele pesadelo com vida e até ao dia de hoje nunca senti temor tamanho ou sequer aproximado.

Os ramos dos arbustos, que eu não conseguia ver, provocaram-me vários arranhões, mas continuei a minha fuga desorientada, perdi a noção do tempo e as minhas forças ameaçavam falhar. Não sabia se estava a fugir há um minuto ou há uma hora.

De repente, dei com uma estrada e fui imediatamente surpreendido por dois faróis que se aproximavam. Era um automóvel que vinha na minha direcção. Fiz sinal que parasse e, para minha sorte, ou talvez por um qualquer desígnio divino, no automóvel vinham dois dos meus amigos, extremamente preocupados. Andavam havia horas à minha procura, percorrendo todas as estradas possíveis.

Claro que o meu aspecto lhes chamou a atenção e causou algum pânico. Implorei-lhes que arrancassem sem hesitação e seguimos nervosamente para junto dos outros, informados, via telemóvel, do meu aparecimento. Iniciei a minha explicação do sucedido, não a concluindo dentro do carro, mas repetindo-a e completando-a quando nos encontrámos com os restantes e preocupados convivas. Com cubos de gelo trataram de anestesiar o meu pé dorido e limparam as minhas feridas.

Todos se mostraram espantados com a narrativa, até que a descrição alcançou os contornos fantásticos, espectrais e bizarros do meu episódio e percebi que começavam a duvidar de mim. Perguntaram-me se não estava a exagerar ou se tinha tomado alguma droga alucinogénia. Houve alguns que julgaram mesmo que eu inventara a história para os assustar, respondendo ao plano que eles haviam engendrado.

A surpresa que me tinham preparado era muito mais simples: os meus amigos seguir-me-iam, escondendo-se dos lados da estrada que eu escolhesse, para me assustar com ruídos, sinais macabros e outras pueris simulações. Oferecer-me-iam depois uma colecção de filmes clássicos de terror e passaríamos a noite acampados na floresta, a celebrar o aniversário. Sem saber como e sem ninguém perceber, eu tinha iludido a sua vigilância, indo assim parar à bifurcação

que me conduziu àquela cena imprevista. Quando me deparei com a estrada que se dividia em duas direcções, estava já perdido dos presumíveis rumos que deveria ter tomado.

A explicação para a minha experiência? Não se encontram os preceitos da lógica e, como já referi, dificilmente consegui que os meus amigos acreditassem realmente nas minhas palavras.

Tempos depois, decidi voltar àquele lugar, acompanhado de um amigo e de um seu familiar, que conhecia bem a região, mas ao qual nada contámos. Demos realmente com as ruínas de uma aldeia abandonada, a mesma que eu vira, mas sem vedação alguma, ou relógio, ou qualquer das outras estranhas características, e agora em pior estado e completo abandono. Consegui ver o que restava do edifício onde eu estivera, mas que nunca fora uma pensão, segundo o familiar do meu amigo. Ao ouvir-me falar em cemitério, explicou que se tivéssemos seguido pela a outra estrada, iríamos encontrar o recinto onde os habitantes daquela esquecida aldeia eram enterrados.

Tinha de visitar o cemitério, evidentemente, e lá fomos. Ao chegarmos junto da cerca que o rodeava reconheci de imediato a entrada e a estátua sobre a qual eu caíra, o anjo que me magoara o pé. Como era bizarro ter estado numa fusão entre aqueles dois locais, afastados pela distância mas unidos pelas pessoas. O familiar do meu amigo referiu-me que várias gerações ali estavam enterradas. Segundo ele, constava que os últimos habitantes da aldeia haviam padecido de uma estranha doença e que o último acabaria por falecer precisamente na noite em que eu nascera, mas nunca consegui confirmar a autenticidade dessa lenda.

Naquela noite, um dos meus amigos, dos mais cépticos quanto a toda a história, disse que talvez os defuntos tivessem formado uma nova aldeia e lá se reunissem todos os dias à meia-noite. Dando-me uma palmada nas costas e rindo, continuou: “Bela história! Quase acreditei... Nós a pensar que te conseguíamos meter medo, mas tu superaste-nos.” **BANG!**



Emanuel R. Marques é formado em Comunicação Audiovisual. Autor de poesia, prosa, dramaturgia e cartoon. Colaborador em revistas, webzines e antologias literárias. Participante em várias exposições colectivas e individuais de artes plásticas e visuais. Realizador do projecto vídeo “Em busca da criatividade/In search of creativity” e criador da experiência musical “Pineal Vertigo”.

GOSTOU DESTA CONTO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)



POR EDUARDA BARATA

# ASSASSIN'S CREED

## A SOFISTICAÇÃO DA VINGANÇA

*Uma saga com muito sangue e ação em todas as plataformas*

### PRIMEIRO OS JOGOS, DEPOIS OS LIVROS. MUITO EM BREVE, O FILME

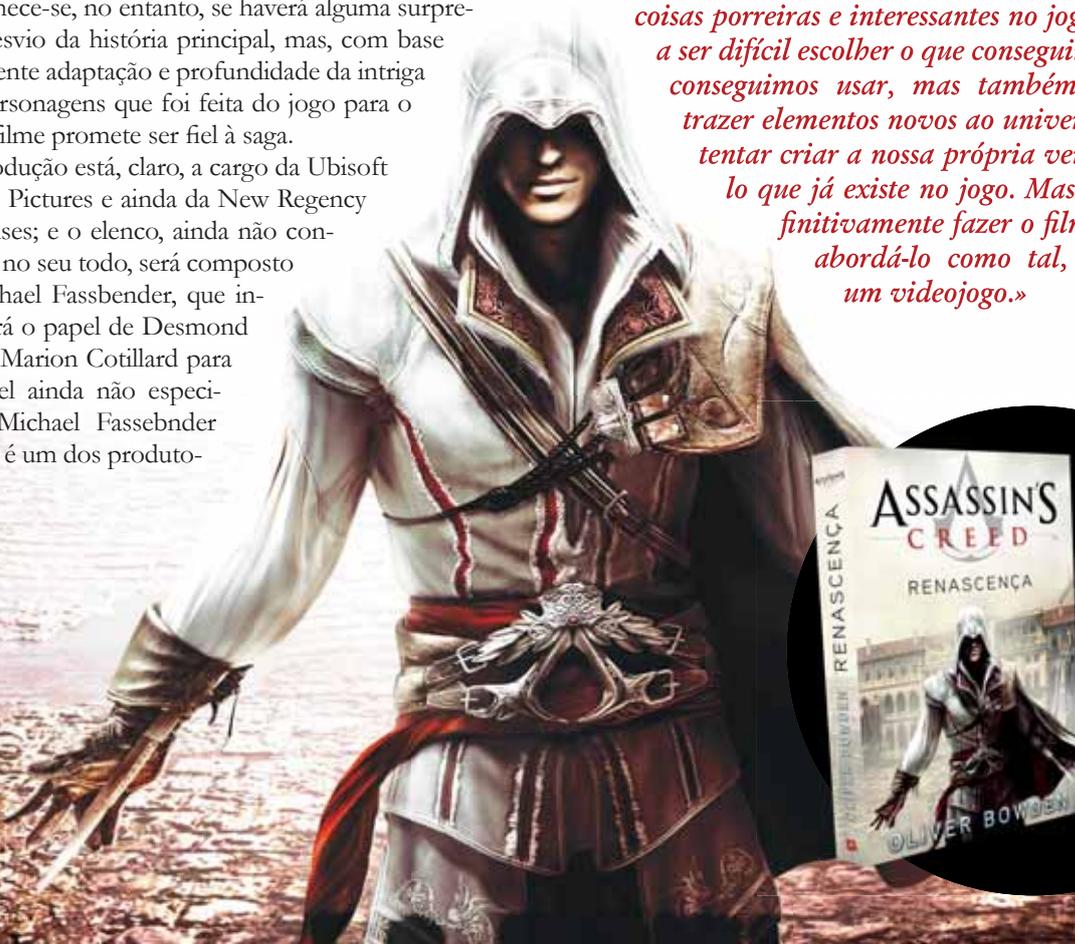
A saga *Assassin's Creed* verá a sua adaptação para filme a 21 de dezembro do próximo ano. A data foi confirmada em fevereiro. O filme, que se encontra em pré-produção, será baseado no primeiro capítulo da história, referente ao primeiro jogo *Assassin's Creed* e no livro *Assassin's Creed – Renascença*. Sabe-se parte da mesma premissa: Desmond Miles é «captado» pela empresa Abstergo Industries a fim de explorar a mente e o passado de um dos seus antepassados, Altaïr Ibn La'Ahad, para conseguir recuperar um antigo artefacto. Desconhece-se, no entanto, se haverá alguma surpresa ou desvio da história principal, mas, com base na excelente adaptação e profundidade da intriga e das personagens que foi feita do jogo para o livro, o filme promete ser fiel à saga.

A produção está, claro, a cargo da Ubisoft Motion Pictures e ainda da New Regency Enterprises; e o elenco, ainda não confirmado no seu todo, será composto por Michael Fassbender, que interpretará o papel de Desmond Miles, e Marion Cotillard para um papel ainda não especificado. Michael Fassbender também é um dos produto-

res, além de Patrick Crowley, produtor dos célebres filmes Bourne: *O Legado de Bourne* (2012), *Ultimato* (2007), *Supremacia* (2004) e *Identidade Desconhecida* (2002).

O realizador Justin Kurzel é, porém, quase desconhecido, o que provoca alguns receios nos fãs da saga que temem um filme longe da qualidade a que a Ubisoft os tem habituado, até porque os exemplos de filmes baseados em jogos não têm, geralmente, corrido conforme o desejado (caso de *Príncipe da Pérsia: As Areias do Tempo*). No entanto, Michael Fassbender declarou numa entrevista à IGN o seu vivo entusiasmo para que o filme veja a luz do dia na sua máxima perfeição técnica e dramática:

*«Queremos respeitar o jogo em absoluto. Há tantas coisas porreiras e interessantes no jogo, que está a ser difícil escolher o que conseguimos ou não conseguimos usar, mas também queremos trazer elementos novos ao universo e talvez tentar criar a nossa própria versão daquilo que já existe no jogo. Mas vamos definitivamente fazer o filme e vamos abordá-lo como tal, não como um videojogo.»*



O filme, que se encontra em pré-produção, será baseado, além do jogo, no livro *Assassin's Creed – Renascença*.

## PRESS START. E ABRA O LIVRO.

**É** unânime: o melhor é o jogo. Mas com os livros compreende-se melhor. Este é um dos comentários mais comuns que se fazem à adaptação da trama do videogame para os livros, escritos por Oliver Bowden, pseudônimo de Anton Gill, um historiador que é um *gamer* inveterado e que, como tal, é extremamente fiel aos videogames na altura de passar para o papel todo o envolvimento psicológico das personagens nos diferentes contextos culturais que a saga da Ubisoft oferece. Aliás, os livros têm tanto mérito que cativam inúmeros leitores de ficção histórica de ação e aventura que nunca tinha jogado. Claro que a experiência é diferente, mas não deixa de ser fortemente visual. Nos livros, *a imaginação é a chave*.

Duas das coisas que distinguem a série *Assassin's Creed* num universo de videogames cada vez mais vasto são a envolvimento visual e o detalhe histórico. Em *Assassin's Creed* vive-se verdadeiramente a história e a ação, ao mesmo tempo que obtemos valiosos conhecimentos sobre determinada época histórica. A paisagem circundante das personagens é extasiante, e não raras vezes, o jogador vê-se parado no pináculo de um edifício ou catedral a admirar o que o rodeia: desde as cores do céu à textura dos monumentos e variados edifícios, passando pela vida humana borbulhante de vozes e pequenas histórias (podendo ser missões secundárias no jogo), jogar *Assassin's Creed* é uma viagem no tempo e no espaço. Quanto à contextualização histórica, é sabido que a Ubisoft, para esta saga em específico, recorreu aos mais variados historiadores e especialistas das ciências humanas para dotar o jogo da máxima precisão factual. Naturalmente que parte do desenvolvimento das personagens em si, como Desmond, ou Edward são fruto da criatividade da equipa (tanto quanto se sabe), mas Ezio Auditore da Firenze, Leonardo da Vinci, os Bórgia, as armadas militares de Washington ou as rotas marítimas do Caribe, foram retiradas de documentos da época, cartas, diários, biografias e livros variados; assim como as configurações paisagísticas das cidades e áreas rurais foram baseadas na cartografia da época.

## O PRAZER DA LEITURA VS. O IMPACTO VISUAL DO JOGO

**C**omo é que isto se transporta para o livro? Como é que a potência visual de um jogo que oferece tanto de rigor e exuberância poderá ser descrito em palavras? É verdade que, já diz o adágio popular, «uma imagem vale mais do que mil palavras», mas há coisas que o jogo não consegue aprofundar e que se tornam uma mais-valia para quem lê os livros, como complemento do próprio jogo ou simplesmente pelo prazer da leitura. Uma delas prende-se com a densidade e humanidade das personagens. No jogo

vive-se a missão, no livro explica-se a missão. Por exemplo, em *Bandeira Negra*, a evolução de Edward Kenway é notável por aquilo que imprime de maturidade e dúvida, angústia e saudades de casa. Há quem argumente que as lutas perdem vigor no livro, mas são, na verdade, igualmente ágeis, aditivas e tão visualmente bem descritas que julgamos ficar salpicados de sangue no final de cada combate. Já no primeiro livro, *Assassin's Creed – Renascença*, Leonardo da Vinci é genuinamente retratado, tanto que se torna credível que tenha sido assim realmente, e Ezio Auditore é tão carismático como no jogo, além de que a rotina das missões a cumprir é reposta no livro sem o mínimo obstáculo, igualmente fluida e emocionante.

A fluidez e liberdade de movimentos e ações são outros fatores que distinguem *Assassin's Creed* dos demais videogames e que demonstrou ser o verdadeiro impulso da nova geração de videogames. As perseguições e emboscadas, os combates e fugas, a naturalidade do simples ato de beijar a mão a uma dama ou escalar e subir ao pico de uma catedral para abraçar o céu com o olhar, levam a crer que é simples e que «pode ser feito em casa» – tanto que é comum o jogador invejar a posição da personagem e desejar estar no lugar dele *de facto*. Mas Oliver Bowden não deixa o crédito por mãos alheias – se é verdade que num videogame a percepção visual jamais poderá ser comparada à de um livro, na história escrita essa mesma percepção é conseguida por meio de outros artifícios: a descrição e relato dos combates ou fugas são igualmente impactantes e emocionantes, permitindo uma maior abertura de «visualização» dado o apelo que é feito à imaginação do leitor. Não raras vezes, em muitos casos o livro é melhor do que o filme. Com os livros da saga sucede o mesmo, tanto que a autenticidade dotada às personagens, que já aqui foi abordada, apimenta as sequências de ação presentes em quase todos os capítulos. Enquanto no videogame a personagem tem missões a cumprir e, apesar de surgirem alguns diálogos com vista à compreensão da mesma ou como forma de criar a interação de personagens, o videogame possui maior linearidade do que o livro. Isto é, a fuga de Ezio no videogame torna-nos espetadores, enquanto no livro conhecemos as suas motivações e pensamentos, o que leva a uma maior identificação e conseqüente temor por ele.

Em suma, são coisas diferentes, sem dúvida. Mas que não se pense que um é melhor ou pior do que o outro, ambos são recomendados como complementos. Um pela exuberância visual e exploração das técnicas e armas de combate (com tudo aquilo que vem associado à verdadeira experiência de jogar), e outro pelo acesso aos secretos pensamentos das personagens, às íntimas revelações do seu passado e a todos os elementos que agitam a fértil imaginação dos leitores. O que é uma das melhores sagas de videogames do século XXI, pode bem tornar-se num dos melhores livros de aventuras e ação que atravessam o tempo e o espaço.

**“Mas Oliver Bowden não deixa o crédito por mãos alheias – se é verdade que num videogame a percepção visual jamais poderá ser comparada à de um livro, na história escrita essa mesma percepção é conseguida por meio de outros artifícios: a descrição e relato dos combates ou fugas são igualmente impactantes e emocionantes...”**

# RAZÕES PARA LER OS LIVROS ASSASSIN'S CREED

## PARA NÃO JOGADORES

O autor agarra contextos históricos e injeta-os de vida através do carisma das personagens, muitas vezes com um passado enigmático e cheio de histórias e um desejo de vingança premente, sempre opondo as duas ordens Assassinos e Templários;

A aventura e a ação são inegavelmente aditivas – desde as missões secretas que requerem discrição e estratégia aos combates ágeis e sangrentos, os livros intensificam os níveis de adrenalina com uma história verdadeiramente galopante;

Os diálogos são fluidos e fornecem autenticidade humana – sejam as estratégias combinadas entre personagens, os segredos de paixão e os desabafos íntimos ou as profundas conversações políticas e filosóficas, ser um Assassino requer muita «lábria».

## PARA OS JOGADORES

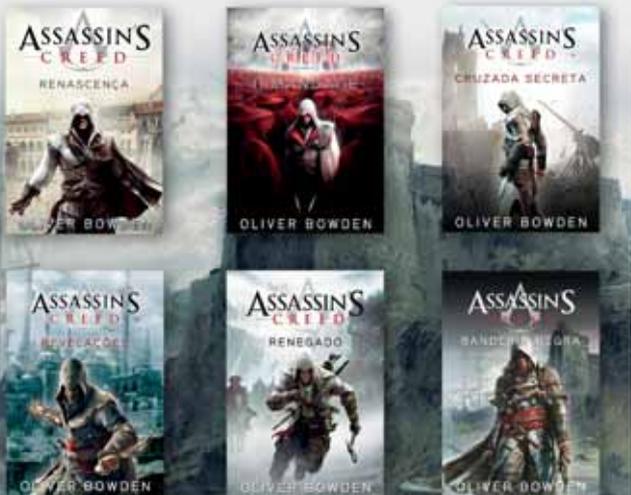
O livro oferece maior vitalidade e densidade das personagens quanto aos seus pensamentos, medos, sonhos e desejos;

Complementa o videogame com chaves para decifrar melhor o comportamento das personagens e os motivos por trás das suas ações;

A ação e aventura imparáveis não são suavizadas, muito pelo contrário: a componente visual dos combates e perseguições é potenciada pela capacidade descritiva do autor;

Os conceitos de rivalidade e inimizade contra os inimigos Templários e apoio moral e cooperação dentro da ordem dos Assassinos são mais evidentes, pois perpassa nos livros uma maior plasticidade emocional na interação das diferentes personagens.

## LIVROS DO AUTOR



## VITÓRIA, VITÓRIA!

É já neste outono que chegará o próximo jogo, o nono da série: *Assassin's Creed – Syndicate*. 23 de outubro é a data fixada para o acontecimento, e haverá versões para PlayStation4, Xbox One e para computador.

O cenário e contexto histórico que servirão de base para o jogo é Londres do século XIX, mais concretamente 1868, em plena era vitoriana (tanto que, inicialmente, estava previsto o título *Victory*). Contrariamente aos jogos anteriores, a narrativa deste jogo decorrerá em apenas um ano, e não numa década ou mais. À semelhança de *Unity (União)*, este jogo terá também dois protagonistas, Jacob e Evie Eyre, neste caso dois irmãos gémeos: os Assassinos em riste contra a prepotência dos Templários. No entanto, enquanto no jogo *Unity* apenas Arno é a personagem com a qual se pode jogar, em *Syndicate*, tanto Jacob como Evie podem ser missionários Assassinos (sendo que Jacob terá uma fatia maior das missões a cumprir e mais habilidades técnicas; Evie será apenas perita em *stealth*).

A cidade de Londres será seis vezes maior do que Paris em *Unity*, as avenidas serão mais largas e populosas, os protagonistas poderão conduzir coches e carruagens, e os edifícios serão mais altos, sendo que haverá a novidade da escalada com corda – tudo isto se justifica dado o período da Revolução Industrial, que nesta altura já se encontra em plena ebulição. No entanto, a desigualdade e a pobreza crescem tanto como as chaminés das fábricas, e Jacob e Evie unem-se para criar uma armada que os ajude a libertar Londres do jugo dos Templários: para isso enveredam pelo crime organizado e, ao mesmo tempo que o combatem, recrutam aí talentosos futuros Assassinos. Quanto aos modos de jogo, este será centrado em *single-player*. Os jogos competitivos e múltiplos deixam de existir para passar a dar primazia ao jogo individual.

É uma história que promete ser cativante para os exigentes fãs da saga. Veremos que segredos estão submersos no rio Tamisa e o que conseguiremos descobrir com a ajuda dos gémeos Frye.

# O TRIO DO CARISMA – DESMOND, ALTAÏR E EZIO

## (GALERIA DE PERSONAGENS)

### DESMOND MILES

Nascido em 1987, cresceu rodeado de membros da Ordem dos Assassinos, mas aos 16 anos satura-se desse estilo de vida e decide fugir, chegando a trabalhar num bar. É num dia insólito raptado pela Abstergo Industries, uma organização Templária que o força a reavivar as memórias genéticas dos seus antepassados através de um sistema tecnológico chamado Animus para obter um mapa detalhado de um valiosíssimo artefacto chamado Maçã de Éden. Acaba infelizmente por passar algum tempo com os Templários e criar, contra a sua vontade, o tal mapa. No entanto, cedo os Assassinos o recuperam e Desmond colabora na continuação desse trabalho, lutando para conseguir a posse da Maçã de Éden. Aparece em todos os jogos até ao sexto (*Black Flag*), ou em todos os livros até ao quinto (*Bandeira Negra*), sendo que neste último as suas memórias são reativadas postumamente. No filme, a estrear em dezembro de 2015, será interpretado pelo ator Michael Fassbender.



### ALTAÏR IBN-LA'AHAD

Altaïr é a personagem que inaugura a saga logo no primeiro jogo *Assassin's Creed*, reaparecendo no quarto jogo *Assassin's Creed Revelations*. O primeiro jogo não foi adaptado para livro, mas o quarto sim, com o título *Revelações*. Ambicioso e perfeccionista, Altaïr (nascido em 1165), de origem síria, foi membro da Irmandade Levantina dos Assassinos, tendo desempenhado funções como seu mentor de 1191 até à sua morte em 1257. Foi o mais jovem *Master Assassin* de sempre, tendo obtido esse grau aos 25 anos. As suas descobertas e invenções contribuíram grandemente para a divulgação do lema e missões da Ordem na Europa e Médio Oriente, e os seus trabalhos de investigação e leituras, bem como as suas viagens, forneceram valiosos guias de orientação para os futuros Assassinos. Impediu, por exemplo, o avanço de Genghis Khan na região árabe e europeia. No quarto jogo (terceiro livro) é detentor de uma biblioteca que possui valiosos segredos por revelar.

A sua personagem, embora fictícia, foi inspirada e baseada em inúmeros factos históricos. A frase «Nothing is true, everything is permitted.» («Nada é verdadeiro, tudo é permitido.»), é, crê-se, da autoria de Hassan i Sabbah, um dos mentores da verdadeira ordem dos Hashshashin (ou Assassinos, na qual a componente filosófica da Ordem dos videojogos foi baseada), um fação de revolta contra os turcos seljúcidas, fundada no século XI.



## EZIO AUDITORE DA FIRENZE

Ezio aparece no segundo, terceiro e quarto jogos (*Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed Brotherhood* e *Assassin's Creed Revelations*), o que corresponde aos três primeiros livros (ou seja, *Renascença*, *Irmandade* e *Revelações*) em plena era renascentista. No primeiro livro, Ezio é um aprendiz nas artes e técnicas dos Assassinos, com vista a tornar-se um deles a fim de conseguir limpar a honra da família. Tem o privilégio de receber conselhos e ensinamentos de Nicolau Maquiavel e de Leonardo da Vinci, sendo que este último recorre à «loucura» de Ezio para experimentar as suas invenções inacreditáveis. No terceiro jogo (segundo livro), Ezio confronta os Bórgia, a família vil italiana que, no século XV, ameaça corromper o Estado e a Igreja com o seu domínio tirânico da população. Ezio é um homem romântico que, até aos seus 18 anos, se ocupava a namoriscar as outras donzelas nobres da cidade de Florença. No entanto, a sua curiosidade era igualmente insaciável – quando descobriu, depois do assassinato da família, que o pai pertencia à Ordem dos Assassinos, não perdeu tempo e cedo aprendeu a Arte do Assassino para vingar e restituir a honra ao nome Auditore. É antepassado de William e Desmond Miles.

Historicamente, embora pouco conhecido pelos historiadores e filólogos, Ezio Auditore da Firenze nasceu em 1459 e morreu em 1524, tendo sido o mentor da Irmandade Italiana dos Assassinos, um lugar que ocupou de 1503 a 1513.

**BANG!**



*“...os livros têm tanto mérito que cativam inúmeros leitores de ficção histórica de ação e aventura que nunca tinha jogado. Claro que a experiência é diferente, mas não deixa de ser fortemente visual. Nos livros, a imaginação é a chave.”*



### FONTES:

IMDB: <http://www.imdb.com/>

IGN: <http://pt.ign.com/>

Gamespot: <http://www.gamespot.com/>

Rubber Chicken: <http://rubberchickengames.com/>

Assassin's Creed Wikia: <http://assassinscreed.wikia.com/>

BGamer: <http://bgamer.sapo.pt/>

Obra: União

Autor: Oliver Bowden

Género: Literatura Fantástica

Editora: Saída de Emergência

Tradução: João Felix

Páginas: 352

PVP: 17,76€

ISBN: 978-989-637-808-0

Data de Lançamento: 17

de julho de 2015

GOSTOU DESTA ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)



# ENTREVISTA A JOÃO LEITÃO

**ESTÁS DESDE 2009 A TRABALHAR INTENSAMENTE NO CAPITÃO FALÇÃO E ATINGISTE FINALMENTE O CULMINAR DE TODO O TEU TRABALHO. QUAL O BALANÇO QUE FAZES DESTA JORNADA? HÁ UM CANSAÇO NATURAL NO FIM DA ESTRADA COM A TUA PRÓPRIA CRIAÇÃO?**

Estaria a mentir se dissesse que não estou cansado com a minha própria criação. Ninguém merece viver 6 anos com um idiota racista e misógino.

Dito isto, o balanço é muito positivo. Aprendi imenso e finalmente fiz uma longa-metragem. Acho que só agora é que consigo dizer a alguém que sou realizador sem me sentir uma total fraude. E mesmo assim...

**SE ESTE FOSSE O MERCADO NORTE-AMERICANO, ESTARIAS NESTE MOMENTO A PREPARAR UMA SEQUELA AO CAPITÃO FALÇÃO E PROVAVELMENTE ESTARIAS PRESO AO SUPER-HERÓI POR MAIS UNS BONS 3 OU 4 ANOS. ESSA PERSPETIVA SERIA UM SONHO OU UM PESADELO PARA TI?**

Acho que seria tanto sonho como pesadelo. De momento estou a adorar trabalhar noutros projectos porque tudo me parece fresco depois de 6 anos a partir a mesma pedra.

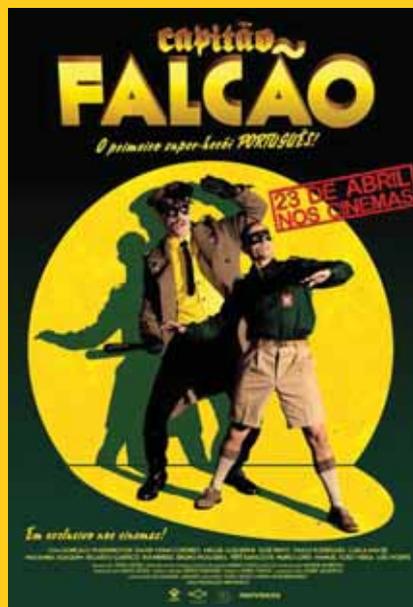
Mas talvez um dia faça uma sequela ao *Capitão Falcão*, embora isso agora só seja possível daqui a 5 ou 10 anos, caso o filme se torne um sucesso de culto.

**AGORA QUE FINALMENTE CONCRETIZASTE UM FILME, AS PORTAS PARA OUTRAS OPORTUNIDADES ABREM-SE COMO POR MAGIA?**

As portas nunca se abrem por magia, mas lá vamos aprendendo a como as deitar abaixo.

A maior vantagem agora é ter de facto um filme feito. Sempre senti que não me levavam a sério por só ter trabalhado em televisão e curtas-metragens, mas agora com uma longa-metragem posso finalmente ir a um mercado de cinema e sentir que sou apenas mais um dos outros 5 mil realizadores de primeiras obras que lá estão.

Isto pode parecer ridículo, mas é um grande upgrade à minha existência miserável.



**SEI QUE UM DOS TEUS PRÓXIMOS PROJETOS CONSISTE NUMA CURTA DE FICÇÃO CIENTÍFICA QUE IRÁ PRESTAR UMA HOMENAGEM AOS ANOS 40 E 50 QUE CONSISTIRAM NA IDADE DE OURO DA FICÇÃO CIENTÍFICA NORTE-AMERICANA. PODES FALAR-NOS UM POUCO MAIS SOBRE ESSE PROJETO E AS SUAS ORIGENS?**

Ainda é muito cedo para falar detalhadamente sobre o projecto, mas resumidamente vou filmar uma “prova de conceito” que funcione também como curta-metragem para depois procurar financiamento e co-produtores fora de Portugal. É uma parceria com os ingleses Millennium FX, que felizmente têm um currículo de Sci-Fi muito superior ao

meu porque trabalharam no *Ex-Machina*, *Gravity*, *Divergent*, *Children of Men* e muitos outros filmes incríveis.

Será um tributo ao velho cinema de ficção científica americano dos anos 40 e já estávamos a construir várias personagens nos estúdios da Millennium mesmo antes de filmar o *Capitão Falcão*.

É um projecto que está a ser preparado há muitos anos e que espero filmar em 2016. O truque numa coisa destas é ter muita paciência.

## **QUE TE ATRAI NA IDADE DO PULP QUE ESTÁ VISIVELMENTE PRESENTE NA TUA OBRA E INFLUÊNCIAS?**

Tive a sorte de ser o irmão mais novo e de crescer a ler bandas desenhadas e livros do meu irmão mais velho. Não me lembro sequer de não conviver com esse universo pulp, por isso sempre fez parte da minha vida.

Tenho um especial fascínio com os anos 40, 50 e 60 porque tanto no mundo dos super-heróis como da ficção científica naquele tempo a nossa imaginação era claramente superior ao nosso conhecimento científico. Tudo era mais colorido e divertido.

## **QUE HUMOR É UMA MARCA SEMPRE PRESENTE NO TEU TRABALHO. QUANDO PODEREMOS VOLTAR A VER A TUA FACETA HUMORÍSTICA E SATÍRICA?**

Brevemente, espero eu. Estou a tentar desenvolver uma série de animação online que pode ou não estreiar antes do meu próximo filme. Infelizmente também ainda é cedo para anunciar como deve de ser, mas posso adiantar que envolve Portugal e os Descobrimientos. Espero ter um trailer para lançar ainda este ano pois é algo muito diferente do que já fiz.

## **QUAIS AS CONDIÇÕES IDEAIS QUE ACHAS QUE DEVEM EXISTIR EM PORTUGAL PARA QUE SURJA MAIS CINEMA E TV ASSOCIADOS AO GÉNERO FANTÁSTICO?**

Idealmente, um surto de natalidade como nunca antes visto. Se chegarmos aos 100 milhões de habitantes então o cinema e a TV de nicho vão florescer também.

Realisticamente, acho que as condições não devem ser procuradas



só em Portugal. É importante considerar os mercados internacionais, porque sem eles o género fantástico não poderá sobreviver em Portugal.

## **CRESCESTE SOB FORTE INFLUÊNCIA DA BD. JÁ CONSIDERASTE A IDEIA DE DAR CONTINUIDADE AO UNIVERSO DO CAPITÃO FALCÃO ATRAVÉS DA BD?**

Sim, é algo que estamos seriamente a considerar. Escrevi 8 episódios com a Nuria Leon Bernardo de uma série televisiva do Capitão Falcão com vilões que nem sequer entram no filme.

Há ali muito material bom à espera de uma adaptação. A ver vamos...

## **QUE CONSELHOS DEIXARIAS PARA ASPIRANTES A ARGUMENTISTAS E CINEASTAS?**

Leiam argumentos.

Vejam filmes.

Visitem os mercados internacionais (Berlim/Cannes/Toronto/etc) e falem com os produtores, vendedores e programadores. Tentem fazer amigos e comecem a criar relações de trabalho.

Não se isolem porque neste meio só sobrevive o colaborador.



João Leirão, natural do Porto, formou a sua produtora, Individeos, em 2006, após mudar-se para Lisboa para escrever e realizar a série televisiva "Um Mundo Catita" conjuntamente com Filipe Melo sobre a vida e obra de Manuel João Vieira. Esta experiência acabou por moldar todo o seu rumo profissional, pois descobriu através dela uma enorme paixão pela Escrita de Argumento e pela Realização. Nos últimos anos tem se concentrado principalmente em trabalho de argumento e no desenvolvimento de projetos de ficção e em 2015 lançou a sua primeira longa-metragem, "Capitão Falcão".

GOSTOU DESTE ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)



A composite image of a woman's face with a tree and birds inside her hair.

ANNE  
BISHOP

# FANTÁSTICO MUNDO NOVO

POR EDUARDA BARATA

**A**nne Bishop, com a sua nova série *Os Outros*, da qual já lançou três livros e que agora a Saída de Emergência tem o prazer de inaugurar com *Letras Escarlates*, surgiu, segundo a autora, por puro bel-prazer. O ofício da escrita para Anne Bishop resulta sobretudo das vontades e aventuras por enveredar por terrenos desconhecidos. A própria autora declara não fazer quase investigação nem pesquisa para as suas obras por considerar que a genuinidade da palavra e da ideia se validam melhor desta forma. *Letras Escarlates* é, assim, o primeiro «teste» de fantasia urbana da autora. Uma nova série com uma nova trama num novo género literário. Mas para a autora nada disto parece novo: Anne Bishop está tão confortável na fantasia urbana que parece que cresceu no meio do universo que criou. E nós aplaudimos. De pé.

## MANTÉM OS TEUS INIMIGOS MAIS PERTO

Os *Outros* tem enfoque na personagem de Meg Corbyn, uma profetisa de sangue da espécie *cassandra sangue*: quando se corta e verte sangue, o seu sangue prediz o futuro. Parece ser um dom bastante útil, apesar de doloroso. Mas não há muitas profetisas assim, e Meg Corbyn vê-se a braços com a constante exploração do seu dom por terceiros, sendo manipulada e punida caso não consinta em fazê-lo. No entanto, Meg não é facilmente domada e, depois de se libertar de um prepotente senhor que desejaria usá-la para sempre, consegue finalmente pisar o seu próprio caminho, liberta de amarras e manipulações. Afinal, a liberdade sempre foi o seu maior desejo. Quando conhece Simon Wolfgang, os dois unem-se contra os estratagemas tirânicos do Controlador para de novo obter os talentos de Meg ao seu serviço.

Liberdade e desejo de justiça são dois dos temas que predominam na atmosfera da série. No entanto, Meg Corbyn é naturalmente bondosa e generosa, procurando criar bem-estar em seu redor. Assim, apesar de humana, o seu dom não possui «odor a presa» e os supostos predadores não lhe tocam e recebem-na como parte do clã. Sim, é verdade: os seres humanos são presas de um sem-número de outras criaturas com o seu q.b. de malévolo, entre as quais vampiros, o que se torna francamente cativante, (pois já estávamos desabitoados de vampiros que gostassem *realmente* de carne humana). Tal cria um ponto de conflito interessante na obra e que decerto irá acompanhar o percurso de Meg Corbyn ao longo de toda a série: ela é humana e convive com os predadores da sua espécie, os chamados Outros. Poderá também ser o início de uma bela amizade: uma possível reconciliação entre ambas as espécies, a partir da qual presas e predadores tenham de se unir por um bem maior. A heroína é Meg, e o futuro parece estar do seu lado. Ou melhor ainda, dentro das suas veias.

## O (DES)PROPÓSITO DA INVESTIGAÇÃO

É incrível, mas é verdade: Anne Bishop não investiga para os seus livros. Então como consegue obter um universo credível e personagens consistentes?

É fácil entender porque é que a ideia da investigação é inerente ao processo da escrita e sopesa a boa reputação do autor: um autor que escreve sem nada ter investigado arrisca-se a criar a partir de nuvens vagas de conceitos sem conseguir descortinar o seu verdadeiro sentido. As ideias e conceitos fabricados a partir da fonte inesgotável de criação do autor têm também de possuir coerência e estrutura — invenção pura sem a mínima orientação não torna sequer a história apelativa. Porém, há também o risco de sufocar o texto criativo com factos e torná-lo um relatório explicativo em vez de uma boa história — e neste sentido, Anne Bishop explica-nos, quando questionada por Patricia Briggs (nota: “T” é o epíteto a que Anne Bishop se refere como o «bicho papão da investigação»):

«Humm. Terei de reconsiderar a palavra “T”. Sempre que

## GALERIA DE PERSONAGENS

### MEG CORBYN

Jovem profetisa, é uma *cassandra sangue* cujo poder consiste em predizer o futuro através do sangue que escorre de golpes ou cortes na sua pele. No entanto, Meg não deixa que seja isso a defini-la: na verdade já viveu demasiado tempo sob a sombra do seu dom. Quando se consegue finalmente libertar, Meg procura dar azo a outras competências que possua: uma vez que passou tanto tempo isolada, o seu altruísmo e generosidade ressaltam, e desde logo conquista inúmeros amigos e aliados para as causas das futuras batalhas que ainda tem a travar.

### SIMON WOLFGARD

Líder do clã de Lakeside (ou seja, líder dos Outros), fica inicialmente desconfiado dada a sua natureza de metamorfo, mas cedo se rende aos encantos de Meg embora nutra sempre complexos sentimentos por ela, entre o carinho e a necessidade de proteção, e negação dos mesmos. Tem uma voz grave e é sedutor, apesar de nunca se sentir confortável na sua pele humana. Ciente das dificuldades que terá de combater para fazer o Controlador beber o amargo licor da justiça, é um diplomata ao unir todos os clãs pertencentes aos Outros e os humanos em nome do bem maior.

### CONTROLADOR

Anónimo e oculto — é o cérebro do sistema político tirânico que governa o mundo dos Outros. Assim que Meg Corbyn foge do seu alcance, o Controlador não poupa esforços para a reaver, visto ter sido das mais preciosas profetisas de sangue que possuía. As *cassandra sangue*, ou profetisas de sangue, são importantes instrumentos para permitir a previdência estratégica de teor financeiro e político, daí que o controlador não abdique delas facilmente.

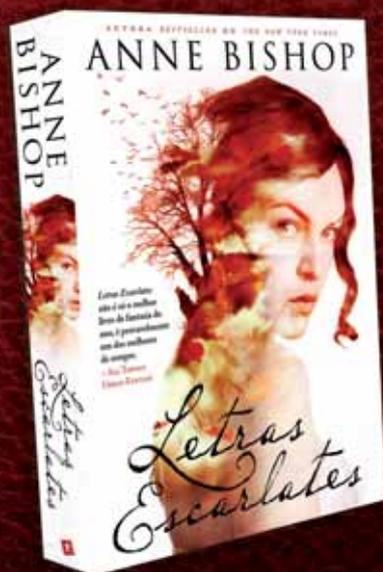
## ALGUMAS ESPÉCIES DA SÉRIE:

**METAMORFOS** — criatura mais comum neste mundo alternativo. Apesar de possuírem forma animal e humana, sentem-se frequentemente desconfortáveis na sua pele humana e são muito «animalescos» em termos de instinto e comportamento. As diferentes espécies distinguem-se pelo sufixo «-gard» no nome.

**SANGUINATI** — sugadores de sangue com a aptidão de se transformarem em fumo. São similares a vampiros — fleumáticos, elegantes e mortais — mas não tão românticos como na ficção atual. A sua forma em fumo poderá engolir a presa, podendo retirar sangue com apenas um toque.

**ELEMENTAIS** — são nomeados a partir dos elementos ou estações do ano que controlam, detendo o poder de formar — ou destruir — o mundo. Apesar de os metamorfos e os sanguinati serem o «rosto público» dos Outros, são os Elementais que têm o verdadeiro trabalho de sustentação de toda a ordem.

**CASSANDRA SANGUE** — as misteriosas *cassandra sangue* — ou profetisas de sangue — não são bem humanas nem bem parte dos Outros. Estas jovens têm visões do futuro com o seu próprio sangue, cortando-se na pele. Valiosíssimas, são isoladas como vítimas de quarentena hospitalar, sendo os seus gestos, ações e pensamentos controlados ininterruptamente. No entanto, este dom poderá também conduzi-las ao vertiginoso abismo da insanidade e até à morte. São, além disso, conhecidas pela pureza dos seus corações.



Obra: LETRAS ESCARLATES  
Autor: Anne Bishop  
Género: Lit. Fantástica  
Páginas: 512  
ISBN: 9789896377397  
Data de Lançamento:  
19 de junho de 2015

alguém me pergunta se faço “T” para os meus livros, eu digo que não porque a “T” significa encher o teu cérebro de factos que alguém decidirá que não estão corretos quando nos aventuramos a usá-los. A palavra “T” tem imensa energia negativa para mim, sabes? Então eu não “T”. Salvo que, como tu, sigo fios de raciocínio, divagando um pouco através disto e daquilo. Sigo elos de ligação entre palavras no dicionário e nas ferramentas de processamento de texto, aprendendo sobre palavras e em busca de nomes (como Erebus e Tehys — ainda não os conheceste), vendo DVD sobre lobos e corvos e bisontes, e lendo sobre eles também. Mas isso é apenas “aprender coisas”, não é “T”. Dito isto, estar apto a aprender sobre tudo e qualquer coisa é uma das vantagens de ser escritor.»

## UMA GALERIA DE IMAGENS... MENTAL

Anne Bishop é, acima de tudo, uma escritora de imagens. As suas ideias partem de imagens já criadas que surgem subitamente na sua mente e que, ao longo do tempo, se vão multiplicando por diferentes cenários e em diversas eras, até se tornar um álbum mental de uma narrativa por desbravar através das palavras. Daí a importância que ela coloca à componente visual de um universo narrativo, e de todo o campo semântico que o rodeia e compõe a atmosfera que envolve as personagens, sem se centrar tanto na investigação, por receio de poluir as imagens. Assim o declara no seu ensaio:

«Errando numa nova direção:  
Um ensaio para a *webpage* Roc,  
escrita em fevereiro de 2013

Meg Corbyn e eu temos algo em comum: vemos por imagens.

Deixem-me mostrar-vos como *Os Outros* e o seu mundo vieram até nós.

Imagem, algures na década passada: um complexo sólido de edifícios numa rua da baixa da cidade. Subitamente há um lapso e um portão de ferro que revela um pátio relvado. Pensamento: quem vive nestes edifícios, escondido de todas as pessoas que atravessam aquele portão? Que segredos habitam por trás destas fachadas vulgares?»

Anne Bishop é quase alquimista: a partir de fragmentos dispersos, como cacos de um espelho partido, vai-os colando e unindo até formar o reflexo que pretende. Neste sentido, as palavras tornam-se ferramentas para tornar essas imagens mais límpidas e mais coesas. E por isso nos parecerá claro que, sob *Letras Escarlates*, se ergam castelos (ou neste caso, edifícios) de imagens num universo fantástico — fantástico de fantasia e fantástico de incrivelmente bem concebido — um universo inteiramente à nossa espera.

[Ler a entrevista entre Anne Bishop e Patricia Briggs em](http://www.usatoday.com/story/happyeverafter/2015/02/19/patricia-briggs-anne-bishop-interview-book-tour/23628577/)  
<http://www.usatoday.com/story/happyeverafter/2015/02/19/patricia-briggs-anne-bishop-interview-book-tour/23628577/>  
[Ensaio sobre Os Outros em](http://www.annebishop.com/s.written.red.essay.html)  
<http://www.annebishop.com/s.written.red.essay.html>



ANNE BISHOP

vive em Upstate New York onde gosta de passar o tempo a jardinar, ouvir música e a criar mundos de grande imaginação. É autora de vários romances, incluindo a premiada Saga das Jóias Negras, bem como o Mundo Efémera e Trilogia dos Pilares do Mundo.

# ENTREVISTA A ANNE BISHOP

EXCLUSIVO DA REVISTA BANG!

*LETRAS ESCARLATES*

*Foi assim tão diferente mudar de fantasia para fantasia urbana? Que variante prefere?*

Para mim não foi realmente uma mudança. Escrevo fantasia da maneira que sempre escrevi, mas desta vez o mundo que estou a explorar tem filmes e pizzas assim como seres sobrenaturais. Uma das coisas que mais me diverte nesta série é ir a lojas e ver todo o *merchandising* através do olhar dos *Outros* e pensar o que eles achariam dos artigos e o que comprariam.

*Como surgiu uma ideia e um sistema tão imaginativos para esta série? A dinâmica das personagens, o percurso atribulado de Meg Corbyn... Poderia falar-nos um pouco sobre o que a inspirou?*

Há alguns anos, pensei que seria divertido escrever sobre lobisomens e vampiros, mas não tinha ainda ideia de quem eram ou o mundo em que viviam, além do facto de ter de ser contemporâneo. Informações e ideias começaram a acumular ao longo de alguns anos... Quando alcancei o ponto de refletir no que aconteceria se os *Outros* fossem uma espécie inteiramente diferente que tivesse o dom de tomar a forma de outros predadores, incluindo os humanos, tive então ideia do lugar em que começaria por formar o mundo chamado Namid.

*Uma das coisas mais interessantes sobre Letras Escarlates é, de facto, essa — o de realmente conseguir criar um predador consistente e credível para os humanos, além da complexidade de todo o sistema social em seu redor. Como fluiu a história — foi de algum modo estranho retratar os humanos sob o topo da cadeia alimentar? Por outras palavras — qual foi o maior desafio ao escrever Os Outros?*

Quando comecei por encarar *Os Outros* como os predadores dominantes do seu mundo, não tive problema nenhum em ver os humanos como predadores inteligentes e inventivos que estavam em conflito e em competição com seres que pensavam neles como presas. O meu maior



desafio foi trabalhar o mapa de Lakeside para que eu soubesse, quando alguém estivesse num veículo, se deveria virar à esquerda ou à direita numa intersecção.

*Quantos livros tenciona escrever para esta série?*

Neste momento há cinco livros (estou agora a começar o quinto). Não sei ainda quantos mais virão, até eu estar mais envolvida na história que está a decorrer agora.

*Quando cria ou pensa numa personagem ou sobre o universo do romance, surge-lhe naturalmente ou tem alguma espécie de ritual que lhe permita entrar na atmosfera da história?*

Temos de dar à voz criativa um lugar tranquilo para ela se manifestar. Se está sempre a ouvir música ou tem a televisão ligada atrás de si, estará a distrair-se da possibilidade de criar um lugar ou uma personagem que seja sua. Quando eu faço algumas tarefas em casa ou faço jardinagem pergunto-me «E se isto ou aquilo pudesse acontecer? Como seria? Quem viveria ali? Ou se este tipo de pessoa ou de ser existisse, em que mundo viveriam?» Depois tomo nota do que atrai a minha atenção

porque estas coisas são habitualmente o início de um lugar, de uma personagem ou de uma história.

*Fez algum tipo de investigação? Qual foi uma das coisas que mais a maravilhou à medida que criava o mundo de Os Outros?*

Vi inúmeros DVD sobre lobos, corvos, bisontes e outros animais. Não que eu considere isso investigação, pois tendo a ver programas sobre a Natureza de qualquer forma. Quando preciso de saber algo especificamente, procuro a resposta a essa pergunta ou verifico junto de um amigo que trabalha nessa área. Não posso dizer que fiquei maravilhada com a criação do mundo em si, mas fico sempre entusiasmada por muitas coisas enquanto escrevo as histórias.

*Tem alguns hábitos ou rotinas de escrita que gostaria de partilhar? Qual é a sua recomendação para inspirar pessoas que escrevam?*

Eu resguardo o meu tempo para a escrita, e nada, exceto uma emergência, é permitido interferir com isso. Passo tempo dentro do meu silêncio para que consiga escutar as vozes das personagens e ver a forma da

história e dos lugares. Leio para aprender e leio por diversão. Ambos me ensinam sempre alguma coisa. A minha recomendação para aqueles que começam agora a escrever? Bem, pensar sobre a escrita não é o mesmo que escrever. A única maneira de aprender como escrever uma história é ir escrevendo histórias, aprendendo como se criam personagens e lugares, aprendendo que diferentes elementos da escrita dotam a história da sua forma e da sua profundidade. Ler sobre estas coisas é uma boa forma de começar, mas a única forma de ver se se adequam com a sua forma de narrar uma história é escrever e escrever e escrever. E tal como é bom aprender de livros já publicados, não compare as suas histórias mais «jóvens» com aquelas que foram publicadas. Foram criadas por escritores que levaram anos a aperfeiçoar a sua arte e a fazer a viagem que ainda agora começa para outros.

*Foi recentemente nomeada para o 2014 RT (Romantic Times) Reviewer's Choice Award na categoria de Construção de Mundos para Fantasia Urbana por Murder of Crows, o segundo livro da série, publicado em março 2015 — parabéns! Qual foi o melhor elogio que alguma vez recebeu sobre Os Outros?*

Que a personagem de Meg Corbyn demonstra às pessoas que se podem ter limitações e ainda assim ser-se um herói.

*Se fosse anfitriã de um jantar e pudesse convidar cinco personagens, vivas ou não, quais escolheria? E se fossem personagens dos seus romances?*

Daemon Sadi [Joias Negras], Glorianna Belladonna [Mundo Efémera], Roarke [da série Mortal de J. D. Robb], Walt Longmire [da série Longmire de Craig Johnson] e Armand Gamache [série Inspetor Gamache de Louise Penny].

# A BALADA DE ANTEL

DE ERIC M. SOUZA

**U**m jovem é forçado a testemunhar o assassinato do homem a quem ele chama de pai e que o ensinava nas artes da guerra e liderança. Por obra cruel do destino, enfrenta a traição e deslealdade ainda muito jovem. Desprezado pela sua própria mãe e pelos homens que levaram à queda do seu pai, é entregue ao mundo selvagem dos bosques para morrer.

Mas o rapaz é acolhido por uma tribo que o ensina a sobreviver e a tornar-se num grande guerreiro que está destinado a ser um conquistador invencível. Nas palavras do autor, A

*Balada de Antel passa-se num período fictício há 12 mil anos. Há um choque entre civilizações, sendo, de um lado, o Império Jatitano, militarista e feudal, e, de outro, o Reino de Senula, organizado e estruturado, com eleições regulares e distribuição de poder. No meio de tudo isso, há o Poente, de várias nações tribais rivais entre si, algumas aliadas a Jatitã, outras a Senula e outras alheias ao conflito.*

*Antel é um jovem chefe militar que passou de um nome desconhecido ao maior temor dos inimigos do Império Jatitano. Além de grande guerreiro, ele conta com a ajuda de algumas das melhores mentes de seu tempo no campo da estratégia. Jovens ambiciosos como ele, guiados pelas suas paixões.*

*Assim como caminha lado a lado com a glória, Antel tem a melancolia e a dor como companheiras. Enquanto promove sua escalada social fulminante, terá que lidar com intrigas, traições e perdas.*

A riqueza da mitologia criada por Eric M. Souza e as emoções poderosas que perpassam pela sua obra criam um vasto mosaico de culturas, religiões e filosofias que não deixarão nenhum leitor indiferente.

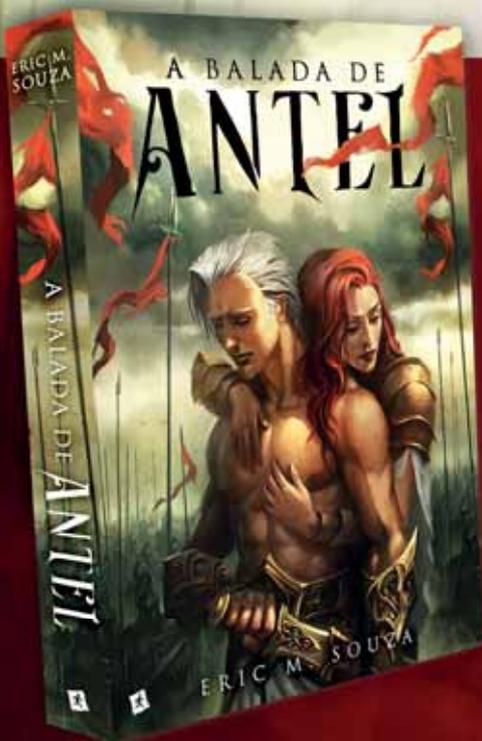
*Aqui apresentamos em primeira mão a capa de A BALADA DE ANTEL (edição brasileira e portuguesa) do ilustrador brasileiro Caio Monteiro.*

**A Balada de Antel é o romance vencedor do Prémio Bang! para Literatura Fantástica. Uma obra que nos apresenta um mundo rico e personagens complexas, na tradição dos grandes nomes do gênero.**

Jatitã e Senula são os maiores impérios do mundo conhecido. Há séculos que competem pela supremacia sem nenhum sair vencedor. Até ao dia em que surge a figura enigmática de Antel, um senhor da guerra jatitano que não conhece a derrota. O seu nome é murmurado com temor pelos inimigos e até o seu próprio rei teme a ambição do jovem guerreiro.

Do outro lado do conflito, em Senula, a misteriosa e bela Ajedurala divide seu tempo entre a política e os problemas causados pelo filho Hassileu, que só pensa em mulheres e em bebedeiras. Quando ela decide enviá-lo para o exército, acredita que seus problemas estão resolvidos. Mas, diante de um conflito violento com o temido Antel, como se comportará o irresponsável Hassileu?

No jogo entre nações, as peças são movidas por personagens misteriosas. Algumas, sussurrando nos ouvidos de reis no conforto dos palácios, escondem suas próprias ambições. Outras, vagando pelas estradas perigosas, manipulam os senhores da guerra. Antel sonha com a glória eterna, mas conseguirá ser mais do que apenas uma peça num jogo de vida e morte?



# MAKING OF

PASSO-A-PASSO DA CAPA DE A BALADA DE ANTEL

POR CAIO MONTEIRO

**E**u começo a ilustração com um rascunho bem solto, usando apenas linhas para definir as formas e a composição do desenho. Prefiro trabalhar com linhas ao invés de valores como muitos usam. Na minha opinião, as linhas permitem trabalhar mais as formas e o movimento da imagem. (fig. 1)

**A**ssim que estou satisfeito com o desenho, separo ele em uma camada no modo “Multiply” e começo a jogar umas cores básicas em uma camada separada. Tento sempre manter os personagens numa camada separada do fundo para facilitar qualquer alteração. (fig. 2)



1

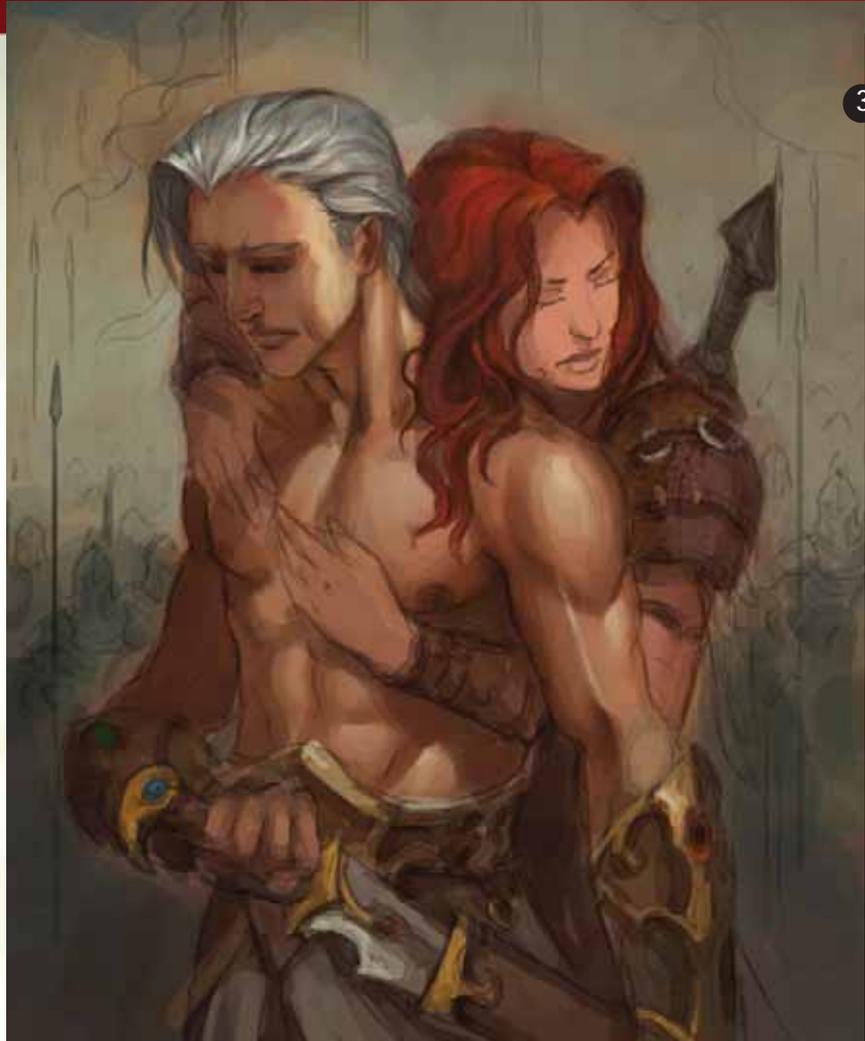


2

Com as cores básicas estabelecidas, eu começo a definir os valores gerais da ilustração. Nesses primeiros estágios tento mater a pintura bem solta, sem me prender a pequenos detalhes, usando pincéis grandes. (fig. 3)

Quando me sinto confortável com os valores e a iluminação geral da cena, eu crio uma camada por cima de todas as outras e começo a pintar sobre o traço. Nessa etapa uso pincéis menores para dar melhor acabamento para as formas. Sempre começo a detalhar os personagens primeiro, geralmente pelos rostos, onde costuma ser o ponto focal do espectador. (fig. 4)

O próximo passo, depois de os personagens já estarem bem definidos, é começar a estabelecer e detalhar o plano de fundo. Nessa ilustração, como queria que o foco fosse só os dois personagens, optei por um fundo mais escuro e com poucos detalhes para criar um contraste. (fig. 5)



3



4



5

*“Uma obra que nos apresenta um mundo rico e personagens complexas, na tradição dos grandes nomes do género.”*



Como tinha dito anteriormente, manter os personagens separados em camadas pode facilitar em diversas situações. Nessa ilustração, eu acabei tendo que mudar o formato da capa e a proporção dos personagens. Como eles estavam separados, isso agilizou bastante essa alteração. (fig. 6)

A partir daí sigo detalhando e dando acabamento à pintura como um todo. Às vezes, uso camadas de ajuste para ir modificando as cores. Uso também camadas no modo “Overlay” ou “Linear Dodge” para ressaltar a luz e os brilhos metálicos. Mas no geral sigo pintando toda a ilustração em uma camada “Normal” fazendo uso de diferentes pincéis. Essa etapa pode durar dias, e nunca existe uma certeza de que a ilustração está 100% pronta. Mas como temos prazos a cumprir, devemos saber a hora de parar e assinar a obra. (fig. 7)

Por último, a pedido do editor, foram adicionadas as flâmulas vermelhas, que completaram perfeitamente a ilustração. E assim finalizei a capa de “A Balada de Antel”. (fig. 8) **BANG!**



Caio Monteiro é ilustrador, tem 24 anos, mora no Rio de Janeiro e estudou na Escola de Belas Artes da UFRJ. Trabalha criando ilustrações para os mercados editorial, publicitário e games. Participou da criação do projeto Crônicas Rpg. Seus clientes incluem: Paizo Publishing, SOE, Udon Entertainment, Ogilvy & Mather, Jambô Editora, e outros. Conheça mais do seu trabalho em: [www.caiomonteiro.com](http://www.caiomonteiro.com) ou siga sua fanpage: [www.facebook.com/caiomonteiroart](https://www.facebook.com/caiomonteiroart)

GOSTOU DESTA ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)



# VENHA CONHECER O MUNDO DE ACÁCIA

*por Safaa Dib*

 No início, *Acácia* é um mundo muito remanescente de *Duna* de Frank Herbert. O mesmo sentido de tragédia iminente paira sobre as personagens aristocráticas. Em *Duna*, é um duque e o seu filho herdeiro. Em *Acácia*, tudo está centrado num rei e os seus quatro filhos, Aliver, Mena, Corinn e Dariel.



“A mitologia que David Anthony Durham criou é, sem dúvida, um dos pontos mais estimulantes e fortes da sua saga. Com fortes ecos das sagas da Antiguidade Clássica e da mitologia nórdica, a magia não podia deixar de estar presente...”

**U**ma droga é consumida pelos habitantes do Império, a “bruma” que os aliena da realidade e destrói a sua resistência contra tudo e todos. Em troca da droga, o Império sacrifica todos os anos um determinado número de crianças a uma raça misteriosa de nome Lothan Aklun. No segundo volume, *Presságios de Inverno*, Durham rapidamente encontra o seu próprio pé e desenvolve um mundo feito de muitas culturas, raças e tons de cinzento. Não demoramos muito a descobrir que Acácia está longe de estar inteiramente do lado da liberdade, igualdade e fraternidade, mas que recorre a métodos obscuros e questionáveis para manter o seu poder sobre os seus cidadãos.

Para além dos acacianos, conhecemos também outro povo, os Mein, banidos há séculos para o Norte gélido, e que foram vítimas de um grande mal perpetrado pelos acacianos. Foram amaldiçoados e os seus mortos nunca morrem realmente, sendo esse coletivo de vozes dos mortos quem mais exige vingança. E assim os Mein enviam um assassino para liquidar o rei e lançar uma invasão de modo a instaurar uma nova ordem mundial. Onde está o bem e o mal? Não é inteiramente linear ou fácil de definir.

O rei Leodan irá sucumbir a um assassinato perpetrado pelos Mein, forçando os filhos a dispersarem-se pelos quatro cantos da terra. Cada um irá ser submetido a provas de fogo que irão fortalecer os seus caracteres. Cada um irá assumir o fardo de ser herdeiro de Acácia. Aliver Akaran, o mais velho, habita com uma tribo do deserto, os Talay. Mena torna-se a encarnação de uma deusa numa ilha remota. Dariel é um pirata jovem e impetuoso. E, por fim, Corinn é uma captiva dos Mein na corte de Acácia e é inegável que há uma química entre ela e o seu captor. Cada um deles irá tentar redimir os erros dos seus antepassados, fazendo a saga evoluir em direções inesperadas numa narrativa sofisticada, fluida e eloquente.

## A MITOLOGIA ACACIANA

A mitologia que David Anthony Durham criou é, sem dúvida, um dos pontos mais estimulantes e fortes da sua saga. Com fortes ecos das sagas da Antiguidade Clássica e da mitologia nórdica, a magia não podia deixar de estar presente, mas numa forma que se manifesta através dos Tunishevre, o coletivo de vozes dos mortos que estão impedidos de morrer devido a uma maldição, ou os Santoth. A linguagem dos Santoth é a fonte de toda a vida e energia no mundo. Uma lenda antiga conta que um indivíduo de nome O Doador viajou pela terra, despertando-a para a vida através de canções. As palavras da sua canção davam substância ao mundo e seus habitantes. Uma das suas criações humanas, um jovem de nome Elenet, começou a segui-lo, deslumbrado pela canção. Elenet assim aprendeu as palavras do deus e começou a usá-las. Quando o Doador descobriu isso, abandonou o mundo em fúria, mas Elenet tornou-se o primeiro a falar a língua de um deus e os seus seguidores tornaram-se os feiticeiros Santoth.

O primeiro rei de Acácia, Tinhadin, era um Santoth e banuiu todos os feiticeiros porque receava o poder deles. Roubou o Livro de Elenet e abandonou o uso de magia, na esperança de que morresse no mundo pois sabia que tinha sido a origem de todo o caos. Quando o primeiro volume da saga se inicia, os Santoth não passam de um mito, bem como a língua do deus. Até ao momento em que são reencontrados, conduzindo a eventos dramáticos.

## OS TEMAS DE ACÁCIA

O Mundo Conhecido é dominado por um império milenar e por uma família real que atravessa 22 gerações. Nele reina o Rei Leodan, uma figura absolutamente consciente da sua

mortalidade e do perigo que o rodeia: o Império aparenta ser idílico, mas está longe de ser seguro e ele sabe que pode ditar o seu fim. Leodan sabe que os alcerces de Acácia são frágeis e assentam sobre sangue, corrupção e exploração de escravos.

A responsabilidade de governar com sabedoria foi há muito abandonada, tornando-se todos reféns de pactos com o diabo. Há uma Quota infame de crianças que é cedida aos enigmáticos Lothar Aklun (iremos descobrir mais sobre eles nos volumes *Outras Terras e O Povo das Crianças Divinas*). O uso da droga “bruma” como forma de manter a população maleável e submissa apenas dá mais poder a uma Liga implacável que fornece essa droga aos Lothar

Aklun e detém muito mais influência que a casa imperial. Até a crueldade a que foram submetidos o povo dos Mein torna-se difícil de justificar, estando submetidos a uma maldição que impede os seus antepassados de morrerem definitivamente. Muitos males foram cometidos e cabe à última geração partir em busca de redenção e por uma forma de salvar o coração podre de Acácia.

Os grandes temas, de uma dimensão shakespeariana, da ambição, poder, ganância, mas também coragem, resistência e redenção estão presentes, formando um magnífico arco de história que traz à luz um mosaico de culturas e raças inesquecível. **BANG!**

# Entrevista exclusiva a DAVID ANTHONY DURHAM

O David Anthony Durham já era um aclamado romancista histórico e notamos facilmente como esse *background* infiltrou o mundo inventado de Acácia. Pode descrever-nos os eventos/períodos históricos que mais causaram impacto na sua criação de Acácia? Como integra a pesquisa na sua escrita?

O romance que escrevi antes da saga Acácia chamava-se *Pride of Carthage*. Era sobre as Guerras Púnicas entre Aníbal de Cartago e a República Romana. Isso teve uma influência direta forte em Acácia. A pesquisa permitiu-me obter um conhecimento aprofundado de como e porque é que as guerras acontecem, especialmente na sociedade pré-industrial.

Por exemplo, antes de escrever sobre os eventos da guerra, precisava de compreender as circunstâncias que levaram a ela e entender o que esperava cada lado ganhar, como justificavam as suas ações. Ambos os lados têm de acreditar que aquilo

estão a fazer é a coisa certa. Isso era verdade nas Guerras Púnicas, por isso certifiquei-me de que era verdade nas Guerras Acacias. Ambos os lados em Acácia sentem que estão a corrigir velhos erros e a lidar com problemas mal resolvidos de gerações anteriores.

Estudar guerras históricas lança uma luz em muitas coisas de extrema importância que não lidam apenas com questões no campo de batalha. Caçar comida e água limpa. Viajar em território hostil. A necessidade de recrutar e obter o apoio de civis. São questões criadas pelo território, clima, condições meteorológicas... Estudar a guerra de Aníbal ofereceu-me uma base para tudo isto. Lembrou-me de que era importante mostrar que o conflito é complexo e decidido por muito mais do que apenas força militar. Podia continuar sobre as coisas que a História me ensinou. Gostaria de mencionar também o poder da inovação e surpresa. Aníbal surpreendia constantemente os romanos. Uma vez e outra, fazia

## GALERIA DE PERSONAGENS DO MUNDO DE ACÁCIA

*conheça algumas das  
mais fascinantes  
personagens da história  
da literatura fantástica*

**ALIVER AKARAN:** filho mais velho do rei Dariel, após o colapso do Império acaciano mas mãos dos Mein, Aliver refugia-se no deserto no meio de uma tribo que o ensina a ser um guerreiro. Nele estão depositadas grandes esperanças.

**MENA AKARAN:** filha do rei Dariel, Mena é levada pelos guardas do seu pai para uma ilha onde se torna o avatar de uma deusa venerada. Ao lutar contra a águia dourada Maeban, torna-se uma princesa guerreira.

**CORINN AKARAN:** a filha mais velha do rei Dariel, Corinn é uma refém nas mãos dos Mein na antiga corte do seu pai. É inegável a atração mútua entre ela e o seu inimigo, Hanish Mein. Corinn é provavelmente a figura mais complexa da saga e irá ser a arquiteta de um plano de vingança e poder que irá mudar para sempre Acácia.

**DARIEL AKARAN:** o filho mais novo do rei Dariel, torna-se um jovem pirata a vaguear pelas ilhas Distantes.

**HANISH MEIN:** o líder do povo dos Mein e o invasor que conduziu ao colapso do Império acaciano após a morte do rei Dariel. Inteligente e carismático, não olha a meios para atingir os seus fins e vingar os seus antepassados.

coisas que eles nunca se lembrariam. Montou-lhes armadilhas que eram incrivelmente engenhosas. Mas por causa disso, ensinou-lhes também a serem mais surpreendentes e inovadores. No fim, Aníbal foi derrotado pelo seu maior estudante – o romano Scipio Africanus. Ele aprendeu imenso a observar Aníbal a matar romanos. Ele pegou no que aprendeu e virou isso contra Aníbal. Gosto de pensar que os Akarans e Mein de Acácia estão envolvidos no mesmo tipo de interação. Eles acreditam que são inimigos, mas estão realmente imersos numa dança que magoa, reforça e altera ambos os lados.

**O recurso à fantasia dá-lhe maior liberdade em explorar os temas principais da saga?**

Sim. Com a fantasia, posso combinar coisas que nunca seria capaz de combinar num romance realista. Por exemplo, a saga descreve um negócio escravagista semelhante ao negócio Atlântico, uma situação de drogas inspirada no ópio chinês, e uma corporação que facilita tudo, assumindo todo o poder de uma nação – mas sem nenhuma da responsabilidade de governar. Além disso, num único romance há culturas inspiradas pela Europa, África, Ásia, Nova Zelândia. Não sei como poderia ter misturado todos esses temas num livro realista. Através da fantasia posso moldar todos os temas que me interessam. Sou livre de usar História, mas não estou preso a ela.

**A mitologia Acaciana é bastante rica e evocativa. Construiu o mundo primeiro ou ele surgiu durante o processo de escrita à medida que desenvolvia as personagens?**

Eu tinha a ideia base de que o Akarans eram um Império longo que acreditava no mito da sua própria benevolência quando na verdade mantinham o poder através da exploração de escravos e drogas. E eu sabia que a Liga era uma organização obscura que, de muitas formas, detinha mais poder que os Akarans. Mas essas coisas eram apenas o ponto de partida. Escrever o romance é uma jornada de descoberta. As personagens conduziram-me através dela, e eu fui aprendendo com elas. A maior parte

dos detalhes da mitologia surgiram-me à medida que ia escrevendo e conhecendo melhor esse mundo.

**Todos os filhos do Rei Leodan passam por transformações profundas ao longo da saga. Qual deles constituiu o mais desafio de escrita?**

Corinn. Para mim, é a personagem mais complexa. No início, não aparenta ser mais do que uma jovem banal que se interessa principalmente pelos assuntos da corte, a sua beleza e perspectivas de casamento. E no entanto, nunca achei que se limitasse apenas a isso. Ela simplesmente estava a desempenhar o papel que lhe era exigido. Quando o seu mundo começa a ruir, tem de descobrir a sua identidade e como vai funcionar no mundo. E descobre que é uma mulher muito forte capaz de atos muito questionáveis, mas isso não deriva de ela ser maldosa. Isso seria demasiado simples. Ela faz o melhor que pode por ela, pela sua família e a sua nação. Ao longo do processo, comete crimes horríveis e também faz algumas coisas maravilhosas. Nem sempre é fácil descrevê-la, mas sinto que a compreendo de uma forma satisfatória – tanto quando comete erros como quando toma a decisão certa.

**“Escritores dizem sempre a aspirantes a escritores para ler, ler e ler. Para escritores de fantasia, sugiro que leiam da forma mais diversificada possível. Não leiam apenas os velhos favoritos de quando eram mais novos...”**

**Colocou um enorme esforço em desenvolver personagens vilãs complexas. O povo Mein é retratado como inimigo dos Acacianos mas muitas vezes a linha entre o bem e o mal é nublada. Os acacianos não são menos capazes de atos malévolos. Quão difícil foi estabelecer a psique dos Mein?**

Eu sabia que os Mein tinham sido derrotados e castigados no passado e tinham sofrido por muitas gerações. Viam-se a si próprios como vítimas dos Akarans e queriam ambos vingança e uma vida melhor para si e os seus filhos. Compreendo esses desejos, por isso nunca pensei no povo deles como malévolos. Eles acreditam que estão a corrigir um grande mal.

Além disso, com o elemento fantástico dos Tunishnevre – a presença que se mantém de gerações de antepassados mortos – podia brincar com a ideia de que os mortos em agonia exigiam ação dos vivos. Os Mein estão a tentar criar uma nova ordem mundial, mas têm de seguir os desejos dos mortos. Considero isso uma ideia interessante e aterrorizadora.

**Em relação ao processo de escrita, a escrita surgiu-lhe de forma fluida ou teve de gerir bloqueios de escrita e criatividade?**

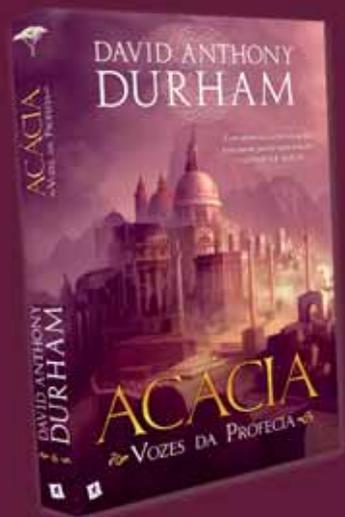
Para mim, escrever é trabalho. Por vezes há explosões de inspiração e criatividade, mas a maioria das vezes é uma luta. Faço o que posso e depois desisto ao fim do dia. E vou para a cama a pensar no que farei no próximo dia. Isto repete-se dia após dia, mês após mês, e ano após ano. Lentamente as coisas acontecem, cenas são escritas, personagens revelam-se, os pontos-chave do enredo encaixam... Até que por fim, descubro que escrevi um novo livro!

**Tem algumas dicas especiais de escrita que gostasse de partilhar com novos escritores a tentarem singrar neste género da fantasia épica?**

Escritores dizem sempre a aspirantes a escritores para ler, ler e ler. Para escritores de fantasia, sugiro que leiam da forma mais diversificada possível. Não leiam apenas os velhos favoritos de quando eram mais novos – ou os



**DAVID ANTHONY DURHAM** nasceu em Nova Iorque no ano de 1969. Venceu inúmeros prêmios com os livros *Gabriel's Story*, *Walk Through Darkness* e *Pride of Carthage*. Com a publicação de *Acácia*, Durham ganha protagonismo e torna-se num autor em ascensão no mundo literário. Acolheu as melhores críticas no *Publishers Weekly*, *Kirkus Reviews*, *SciFi Site* and *Fantasy Magazine*, *The New York Times* e *Library Journal*, sendo considerado a grande revelação dos últimos anos na Fantasia. A saga *Acácia* está a ser publicada em mais de 10 países e encontra-se em desenvolvimento para o cinema. Atualmente, Durham vive com a mulher e os filhos na Califórnia e ensina na Universidade em Fresno.



Obra: *Acácia - Vozes da Profecia*  
Autor: David Anthony Durham  
Gênero: Literatura Fantástica  
Editora: Saída de Emergência  
Tradução: Fernanda Semedo  
Páginas: 320  
PVP: 17,97€  
ISBN: 978-989-637-738-0

## OUTROS TÍTULOS DO AUTOR:



escritores contemporâneos da mesma tradição. Há muito mais vozes diversas na fantasia hoje em dia, a criarem mundos inspirados por culturas que não sejam o tradicional reino Tolkien do norte da Europa. Por exemplo, Saladin Ahmed, Nnedi Okorafor, N. K. Jemisin, Ken Liu, só para mencionar alguns dos autores a escrever fantasia muito interessante. Estão a dar um novo contributo ao género ao combinarem um amor pela fantasia a uma visão única do mundo. E é importante que novos escritores façam isso. Não se limitem a ser mais uma voz no género; acrescentem também algo de novo.

**Qual foi o melhor elogio que recebeu sobre *Acácia*, para além daquele proferido pelo George R. R. Martin?**

O George foi muito simpático, não foi? Esse tipo de elogio é muito difícil de ser superado! Mas acho que os melhores elogios que recebi vieram de pessoas que me disseram que um livro meu mudou-lhes a vida. Não acontece muitas vezes, mas de vez em quando alguém diz isso. Ou os inspirei a serem escritores, ou ajudei-os a ver o mundo de forma diferente, ou fi-los interessarem-se por um género que nunca teriam lido. Uma vez disseram-me que um livro meu ajudou-os a *tornarem-se* leitores – deixou-os excitados com a leitura como nunca antes tinham estado.

Quando leio coisas dessas, sinto-me humilde e surpreendido. Mas eu também me recorro de muitos livros que mudaram a minha vida. O livro certo, lido na altura certa pela pessoa certa pode ser muito importante. Claro que, quando isso acontece, não é só por causa do livro. É porque o leitor está envolvido no livro e preparado para a mudança.

**Estamos prestes a publicar o último volume da saga *Acácia* em Portugal com o título *Vozes da Profecia*. O que podem os nossos leitores esperar no último volume?**

Respostas. Um fim. Espero que os leitores descubram a explicação para muitos dos

mistérios da saga. Como escritor, houve coisas que escrevi muito cedo que só ganharam significância mais tarde. Por isso, para mim, as surpresas do livro foram realmente surpresas. Quando finalmente as compreendi, conseguia ver ligações que nem me conseguia aperceber mas que iam ter ao início. Espero que o mesmo aconteça com os leitores.

Quero que os leitores se sintam satisfeitos por terem lido uma história completa. Nem tudo termina de forma linear. Não é exatamente isso que acontece. Mas acredito que cada personagem faz o seu melhor para terminar a história fiel a si própria e aos seus ideais. Isso é o que espero nos livros que leio, por isso tento também fazer isso nos livros que escrevo.

**Tem saudades de escrever no mundo de *Acácia*? Há alguma possibilidade de regressar a ele no futuro?**

Adoraria escrever mais sobre *Acácia*. Eu criei o mundo, por isso, bem que podia passar mais tempo nele. O meu próximo romance – que entreguei recentemente ao meu editor norte-americano – é sobre a rebelião de Spartacus na Roma Antiga. É um romance histórico como *Pride of Carthage*. Acho que o meu próximo livro também será histórico. Isso porque as ideias que tenho tido têm-me levado por esse caminho. Espero que surja um dia em que imagino outra história acácia que tenho MESMO de contar. Quando isso acontecer, regressarei contente a *Acácia*. Ou então irei dar a volta ao globo e ver o que há mais para descobrir...

GOSTOU DESTA ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)



# 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.



## FACEBOOK DOS MORTOS

**P:** O *Facebook* algum dia terá mais perfis de pessoas mortas do que de pessoas vivas? Quando?

– Emily Dunham

**R:** SERÁ NA DÉCADA DE 2060 ou de 2130.

Não há muitos mortos no *Facebook*.<sup>1</sup> O principal motivo é o facto de o *Facebook* e os seus utilizadores serem novos. O utilizador médio do *Facebook* envelheceu ao longo dos últimos anos, mas o *site* continua a ser mais usado pelos jovens do que pelos mais velhos.

### O passado

Baseando-nos na taxa de crescimento do *site* e nas idades dos utilizadores ao longo do tempo<sup>2</sup>, existirão entre dez e vinte milhões de pessoas que criaram perfis no *Facebook* e que faleceram desde então.



«Ponham os auscultadores!»  
«Impossível.  
As orelhas caíram.»

De momento, estas pessoas distribuem-se de forma bastante igualitária pelas várias idades. Os jovens têm uma taxa de mortalidade muito mais baixa que as pessoas na casa dos sessenta e setenta anos, mas constituem uma percentagem substancial dos mortos no *Facebook* simplesmente porque usam o *site* em tão grande número.

## O futuro

Cerca de duzentos e noventa mil utilizadores do *Facebook* nos Estados Unidos terão morrido em 2013. O total mundial para o mesmo ano rondará vários milhões.<sup>3</sup> Em apenas sete anos, esta taxa de mortalidade duplicará e, nos sete anos seguintes, tornará a duplicar.

Mesmo que o *Facebook* deixe de aceitar novos registos amanhã, o número de mortes por ano continuará a crescer durante muitas décadas, à medida que for envelhecendo a geração que estudava na universidade entre 2000 e 2020.

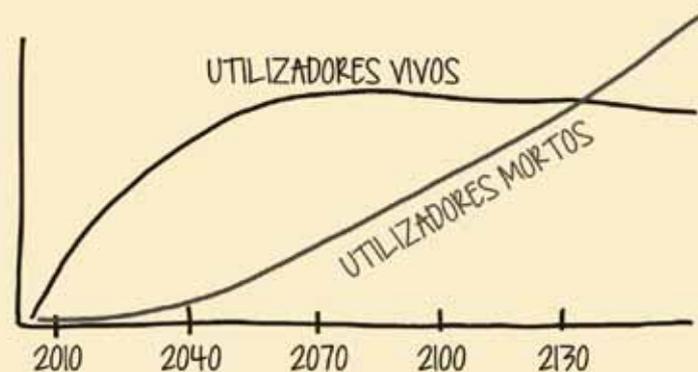
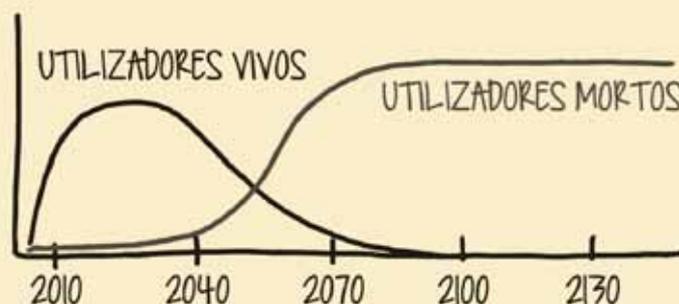
O fator decisivo na determinação da data em que os mortos superarão os vivos será a chegada de novos utilizadores vivos (idealmente, utilizadores jovens) com rapidez suficiente para que se ultrapasse durante algum tempo esta tendência de morte.



*Um Cory Doctorow idoso fazendo cosplay, através do uso de coisas que o futuro julgava que usava no passado.*

## Facebook 2100

Isto leva-nos à questão do futuro do *Facebook*. Não temos experiência suficiente com redes sociais para determinar com alguma coisa que se assemelhe a certeza o tempo que o *Facebook* sobreviverá. A maioria dos *sites* explode e vê diminuir gradualmente a sua popularidade, tornando razoável supor que o *Facebook* seguirá este padrão.<sup>4</sup> Neste cenário, em que o *Facebook* começa a ver diminuir o seu mercado no final desta década sem nunca recuperar, a data de inversão (o momento em que os mortos superarão os vivos) virá algures em 2065.



Mas talvez não aconteça. Talvez passe a desempenhar um papel semelhante ao do protocolo TCP, tornando-se uma parte da infraestrutura sobre a qual outras coisas são construídas, adquirindo a inércia do consenso.

Se o *Facebook* subsistir durante gerações, a data de inversão poderá ocorrer num ponto tão distante como meados do século XXII.

Isso parece improvável. Nada dura para sempre e a mudança rápida foi sempre a norma para qualquer coisa assente na tecnologia informática. O chão está coberto com os cadáveres de *sites* e tecnologias que pareciam instituições permanentes há dez anos.

É possível que a verdade se situe algures num ponto intermédio.<sup>5</sup> Teremos de esperar para ver.

## O destino das nossas contas

O *Facebook* não pode manter todas as nossas páginas e dados durante tempo indefinido. Os utilizadores vivos gerarão sempre mais dados do que os utilizadores mortos<sup>6</sup> e as contas de utilizadores ativos são aquelas que precisarão de ser facilmente acessíveis. Mesmo que as contas de utilizadores mortos (ou inativos) passem a constituir a maioria, é provável que nunca exijam uma parte grande do orçamento geral com infraestrutura.

As nossas decisões serão ainda mais importantes. Que desejamos para essas páginas? A não ser que exijamos que o *Facebook* as apague, continuará presumivelmente a manter cópias de tudo durante tempo indefinido. Mesmo que não o faça, outras empresas de colheita de dados fá-lo-ão.

Atualmente, os parentes próximos podem converter o perfil de um utilizador falecido numa página memorial, mas existem muitas questões por responder em termos de palavras-passe e acesso a dados privados para as quais ainda não desenvolvemos normas sociais. As contas deverão permanecer acessíveis? O que deveria passar a ser privado? Os parentes próximos deveriam ter o direito de aceder às contas de *email*? As páginas memoriais deverão ter comentários? Como lidaremos com os *trolls* e com o vandalismo? As pessoas deveriam ser autorizadas a interagir com as contas de utilizadores mortos? Em que listas de amigos deverão aparecer?



São estes os assuntos que tentamos esclarecer por tentativa e erro. A morte sempre foi um tema grande, difícil e com imensa carga emotiva e todas as sociedades encontram formas diferentes de lidar com ela.

Os elementos básicos que constituem uma vida humana não se alteram. Sempre comemos, aprendemos, crescemos, sempre nos apaixonamos, lutamos e morremos. Em todos os locais, culturas e panoramas tecnológicos, desenvolvemos um conjunto de comportamentos diferentes em torno destas mesmas atividades.

Como qualquer grupo que nos antecedeu, aprendemos a realizar estes mesmos jogos no nosso campo de jogos particular. Desenvolvemos, por vezes através de tentativa e erro, um novo conjunto de normas sociais para regular o romance, as discussões, a aprendizagem e o crescimento na internet. Mais cedo ou mais tarde, descobriremos também como lidar com o luto. **BANG!**

(1) Quando escrevi isto, pelo menos. Foi antes da maldita revolta dos robôs.

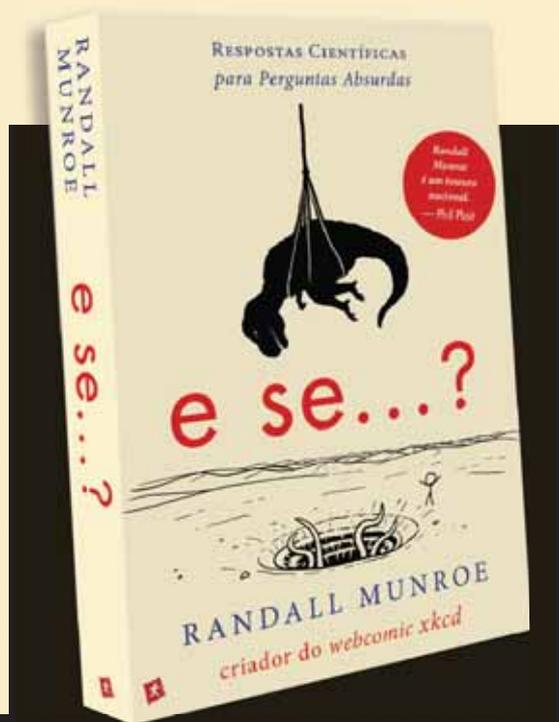
(2) É possível contabilizar os utilizadores de cada escalão etário a partir da ferramenta de criação de anúncios do *Facebook*, apesar de ser aconselhável levar em consideração o facto de os limites etários do site fazerem algumas pessoas mentir acerca da idade.

(3) Em algumas destas projeções, usei dados de idade/utilização do *Facebook* extrapolados da base de utilizadores total porque é mais fácil encontrar números dos censos dos Estados Unidos e números atuariais do que reunir dados nacionais relativos aos utilizadores do serviço no mundo. Os Estados Unidos não são um modelo perfeito do mundo, mas a dinâmica essencial (a adoção do *Facebook* pelos jovens determina o falhanço ou o fracasso do site enquanto o crescimento populacional continua durante algum tempo e acaba por estabilizar) não andarão muito longe da verdade. Se supusermos uma rápida saturação do *Facebook* no mundo em desenvolvimento, que, atualmente, tem uma população mais jovem e com crescimento mais rápido, isso alterará muitos dos pontos de referência num punhado de anos mas não alterará tanto o panorama geral como se esperaria.

(4) Parto do princípio, nestes casos, de que nunca se apagarão quaisquer dados. Até agora, tem sido uma suposição razoável. Se alguém criou um perfil no *Facebook*, esses dados continuarão a existir e a maioria das pessoas que deixa de usar um serviço não se dá ao trabalho de apagar os seus perfis. Se esse comportamento se alterar ou se o *Facebook* levar a cabo uma limpeza em massa dos seus arquivos, o equilíbrio poderá mudar de forma rápida e imprevisível.

(5) Claro que, se houver um aumento súbito e rápido na taxa de mortalidade dos utilizadores do *Facebook*, possivelmente relacionado com o aumento da mortalidade de todos os humanos, a data de inversão poderá ocorrer amanhã.

(6) Espero eu.



Obra: *E Se...?*

Autor: Randall Munroe

Gênero: Não-Ficção

Editora: Saída de Emergência

Tradução: Renato Carreira

PVP: 17,76 €

GOSTOU DESTA ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)



por Carl Biatik

# A GUERRA DOS TRONOS

Estes autores conhecem a história primitiva de A Guerra dos Tronos melhor do que G. R. R. Martin

TRADUÇÃO DE  
EDUARDA BARATA



NÃO SÃO SUPERFÃS,  
SÃO ESPECIALISTAS



**E**lio M. Garcia Jr. e Linda Antonsson são superfãs que se tornaram autores *bestseller*. No início da sua relação transatlântica, aliaram-se através de George R. R. Martin e da sua saga de romances *As Crônicas de Gelo e Fogo*. Hoje são autores de um livro *bestseller* que escreveram com Martin, numa história do mundo que Martin criou e que a HBO reaviva na série *Guerra dos Tronos*.

Encontrei-me com eles num dia do mês passado em Gotemburgo, Suécia, assim que a tarde se tornou crepúsculo no parque de Slottsskogen, que convenientemente quer dizer «Bosques do Castelo». Entretanto, o seu cachorrinho boxer desempenhou o papel de um lobo, guiando-os tanto como eles o guiavam.<sup>1</sup>

Garcia e Antonsson não pertencem ao estereótipo de superfãs: não vieram com um disfarce e não incorporaram nenhum ritual no seu casamento no mês anterior. E no entanto o cenário fantástico de Westeros foi parte do seu mundo durante 15 anos, desde que lançaram o seu *website* de fãs, <westeros.org>. Trabalham juntos desde sua casa em Nödinge-Nol, perto de Gotemburgo, e o seu trabalho de equipa é evidente ao longo da entrevista à medida que intervêm no discurso um do outro para confirmar ou acrescentar algo ao que o outro diz.<sup>2</sup>

## A HISTÓRIA É SOBRETUDO FICÇÃO

**L**ogo no início da nossa conversa, Antonsson discorreu sobre o papel que o trabalho de Martin teve no que toca à relação pessoal e profissional com Garcia. «É algo sobre o qual falamos diariamente», diz Antonsson. «Creio que não há nenhum dia que passe...»

Garcia: «Em que lemos ou publicamos algo *online*...»

Antonsson: «O que é algo assustador quando pensas nisso.»

Garcia: «São muitos anos a fazer a mesma coisa.»

Através do seu trabalho no *síte*, contactaram Martin, e a sua colaboração culminou em outubro com a publicação de *The World of Ice and Fire: the Untold History of Westeros and the Game of Thrones* [que em Portugal foi publicado em maio com o título *O Mundo de A Guerra dos Tronos – A História não Contada de Westeros*].<sup>3</sup>

É um livro que é difícil de categorizar — tanto que a *Publishers Weekly* inicialmente o colocou na lista de *bestsellers* de não-ficção. *The New York Times* considerou-o «miscelâneo». É um livro de história sobre um lugar que nunca existiu, contado por uma personagem que vive no seu mundo fictício.

Mas então, pergunta Antonsson, não é toda a História, pelo menos, parcialmente ficcional? «A História é escreveres a história sobre o que aconteceu. Assim há sempre um elemento de ficção na História.»

Essa voz cética e metahistórica é evidente desde o início do livro. O seu historiador principal, Mestre Yandel — da ordem dos mestres que são investigadores, curandeiros e astrónomos em Westeros — está constantemente a injetar avisos e precauções, a alternar teorias com o desconhecido. O *Mundo* tem 40 000 anos de idade ou 500 000 anos ou mais? Os gigantes mais altos tinham 12 pés de altura ou 14 pés?

Yandel pergunta, mas depois não responde, a ambas as perguntas, logo na primeira página da História. Este investigador fictício poderia ensinar muitas lições aos historiadores e jornalistas sobre a mutabilidade da narrativa não-ficcional, que inclui também os números que parecem emprestar-lhe alguma solidez.

Os métodos de Yandel encontram-se mais avançados do que a matéria e comprovação que ele tem ao seu dispor, diz Garcia. «O grande problema do mestre é que eles sabem tanto, que não conhecem. Sabem que há um sem-número de coisas que não conseguem deslindar.»

Yandel reserva uma parte do veneno para os cantores e trovadores: animadores viajantes que colam lendas a canções, e cuja prioridade não é a precisão histórica, mas agradar aos nobres. «Parece-nos que um cantor fugiu com uma rapariga que gostava ou assim», disse Antonsson.



## TEORIA COM Q.B. DE LENDAS E EMOÇÕES

**S**teven Attewell, recém-doutorado em História que possui um blogue sobre os livros de Martin, disse numa entrevista por correio eletrônico que ele gostava do livro do *Mundo* e que lhe agradou como foi selecionada e sopesada a sustentação teórica. «Podemos ver os mestres nos bastidores a tentarem reconstruir a História a partir de sustentação arqueológica, fontes comparativas de outras culturas, elementos recolhidos do folclore, etc.» diz Attewell. «Ao mesmo tempo, há também uma grande parte de parcialidade envolvida — o desejo de os contadores de histórias tornarem maiores as guerras e o reis do que foram realmente, as lealdades políticas dos investigadores depois das guerras civis, entre outras.»

Enquanto filosoficamente são, a abordagem de Yandel não agradou a todos os leitores. Uma crítica da Goodreads, que é, até, favorável, indicava que haveria a esperança de «uma concordância mais omnisciente e enciclopédica.» Outro crítico escreve que «avança e avança e faz-nos perder o nosso tempo com um monte de civilizações que existiram há centenas de anos, ou não existiram de todo, podem bem ser apenas lendas.»

Mas Yandel é uma personagem muito ao estilo de Martin. Na saga *Crônicas de Gelo e Fogo*, cada capítulo é contado através da perspectiva de uma personagem diferente, que passa, claro, por ser necessariamente limitada e pouco fiável. Martin planeia pelo menos mais

dois livros, por isso a omnisciência sobre o universo poderá revelar algo que esteja apenas reservado para futuros capítulos. O mais importante, porém, é que a omnisciência não existe propriamente no mundo de Martin. Nas suas histórias sombrias e negras, ninguém está certo sobre nada. «Há algo essencial sobre esse “não saber” que define muito daquilo que o George faz,» diz Garcia.

## OS SECRETÁRIOS DE MARTIN

**M**esmo aquilo que os leitores sabem que é verdade é muitas vezes enterrado sob as falsidades dos poderosos que escrevem e reescrevem a História. Por todo o seu compromisso com a precisão e ceticismo, Yandel está a escrever de acordo com a vontade do presente rei, de modo que a sua história se torna menos fiável e mais adulatora para com o rei, a cada ano que passa.<sup>4</sup>

É apropriado que este mundo de fantasia não tenha um historiador omnisciente: o seu criador é, em si mesmo, não omnisciente. Martin não se lembra sempre do que já escreveu, então recorre a Garcia para que o auxilie a assegurar que o que ele escreve não entra em conflito com o seu trabalho já publicado. Garcia devorou os três primeiros livros de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, depois organizou a informação dos livros sobre o seu mundo fictício dentro de um plano concordante, que ele usou para manter o mundo internamente coerente.



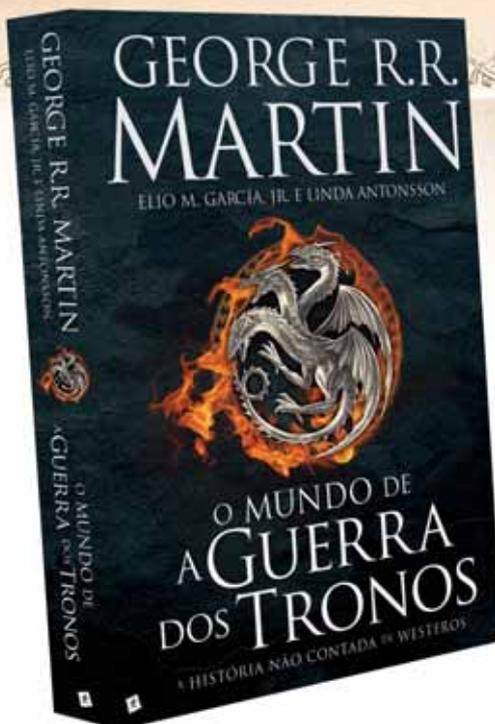
J. R. R. Tolkien, autor da trilogia *O Senhor dos Anéis*, tinha imaginado completamente a sua Terra Média muito antes de publicar a heroica história de Frodo. Martin não é Tolkien. Nem é Martin um demógrafo, linguista ou historiador — algo que Garcia menciona durante a nossa conversa. «Ele não é nada desse género,» declara Garcia. Quando Garcia e Antonsson imaginaram primeiro o projeto do *Mundo*, esperavam que Martin já soubesse toda a história de Westeros. Não sabe.

«Ele tem um mundo que é tipo de uma milha de largura mas com a profundidade de uma polegada,» adiu Garcia.

Garcia vai mais longe. «Tenho uma cabeça que decora todas as trivialidades e detalhes e coisas estranhas que se aprendem ao ler os livros,» diz Garcia. «Não sei porquê, não sou habitualmente do tipo obsessivo-compulsivo, mas por alguma razão quis... assentar todos os detalhes num lugar apenas.»<sup>5</sup>

### A ARTE DE PROCURAR RESPOSTAS

Entre as perguntas para as quais ele procurava resposta: quão grande é Westeros? (3 050 641 milhas quadradas [4 909 531 km<sup>2</sup>], mais de três quartos da área da Europa, extrapolando a partir do tamanho da Muralha que separa a maior parte de Westeros da sua ponta nórdica, e contando *pixels*...) Quantas pessoas habitam em Westeros? (Cerca de 40 milhões, baseando em três métodos, incluindo a soma do número de solda-



Obra: O Mundo de A Guerra dos Tronos

Autor: George R. R. Martin

Género: Literatura Fantástica

Editora: Saída de Emergência

Tradução: Jorge Candeias

Páginas: 326

PVP: 42,20 €

ISBN: 978-989-637-766-3

*Através do seu trabalho no site, contactaram Martin, e a sua colaboração culminou em outubro com a publicação de The World of Ice and Fire: the Untold History of Westeros and the Game of Thrones [que em Portugal foi publicado em maio com o título O Mundo de A Guerra dos Tronos – A História não Contada de Westeros].*



dos mencionados e tentando perceber quão grande teria de ser o número populacional para que os sustentasse, usando métodos fundados em faixas etárias similares àqueles usados pelo historiador e medievalista Bernard Bachrach.) Qual é a moeda, e quanto vale? (Alguns torneios de justas parecem ter prêmios equivalentes a milhões de dólares, que Garcia racionalizou por meio dos salários dos jogadores de NFL – futebol americano.)

Antonsson coescreve, organiza e gere *webdesign*, mantendo o trabalho na ordem. Ela diz que a história de Westeros e terras limítrofes não é apenas matéria para os fãs aguerridos que consomem qualquer coisa. É fundamental para a história. Ela expandiu este argumento numa dissertação para o seu curso de Literatura na Universidade de Gotemburgo, na qual escreveu «O passado está sempre a assombrar o presente.»

Para o livro, Antonsson e Garcia escreveram tudo aquilo que encontraram sobre a criação de Martin — dos seus livros e de um arquivo chamado So Spake Martin [Assim Falou Martin] que colige as suas declarações e discursos em convenções, em entrevistas e na correspondência com os fãs. Depois enviaram para ele. E esperaram.

## A PACIÊNCIA É UMA GRANDE VIRTUDE

Muitos dos fãs de Martin estão à espera que ele escreva.<sup>6</sup> Outras funções ocupam, porém, o seu tempo: escreveu um episódio para a série da HBO em cada temporada, colaborou com os criadores, visitou cenários e bastidores e deu entrevistas. Martin disse que quer acabar a série porque tem mais histórias para contar. Mas ele continua sempre a encontrar histórias que contar em Westeros, incluindo uma série *spin off* de novelas.

Garcia e Antonsson não compreendem os fãs que se viraram contra Martin por este os fazer esperar pelo final. «George poderia andar na rua e ser atropelado por um autocarro, e assim ficamos», diz Garcia. «O facto de não ter fim não importa. Não retira nem desvaloriza nenhuma daquelas horas de prazer. «Do tipo, se gostas assim tanto, quer-se dizer, sê grato por isso existir.»

Ficaram, no entanto, um pouco frustrados por esperar que o seu colaborador enviasse a contribuição para o livro, para o qual assinaram contrato em 2006. «Estávamos basicamente à espera de George», Garcia diz, e acrescenta «Foi um prazo muito apertado no final. Mesmo que tivéssemos, tecnicamente, anos para o fazer.» Daquilo que

ouvem, foi assim que funcionou com todos os livros da série *As Crônicas de Gelo e Fogo*. «É uma daquelas coisas em que George vai sempre trabalhar até ao limite», declara Antonsson.

Entretanto, evitaram quaisquer outros compromissos. Garcia adiou um doutoramento em Literatura Inglesa na Universidade de Gotemburgo, sob receio de Martin subitamente querer completar o livro. A sua colaboração com Martin foi sobretudo eletrónica: cada um deles encontrou-se com ele pouco mais do que meia dúzia de vezes.

Quando Martin finalmente voltou a sua atenção para a história não contada do seu mundo, as palavras começaram a fluir no seu processador de texto preferido, WordStar.<sup>7</sup> «Algures dentro das gretas glaciares da sua mente, surgiu esta nascente, e é de loucos», diz Garcia. «Ele poderia ter escrito um livro de três volumes só por si em poucos meses à velocidade a que ele escrevia. Ainda bem que ele decidiu não o fazer.»

*Martin podia voar através da escrita porque ele escrevia com poucas restrições. Com muita da história do seu mundo ainda desconhecida, ele estava livre para preencher as lacunas — incluindo as partes em que os trovadores erraram.*



## ESCRITA COM TOTAL LIBERDADE

**M**artin podia voar através da escrita porque ele escrevia com poucas restrições. Com muita da história do seu mundo ainda desconhecida, ele estava livre para preencher as lacunas — incluindo as partes em que os trovadores erraram. Isso é parte da atração para Attewell, o investigador que escreve no blogue sobre a obra de Martin. «A realidade da história, especialmente a pré-moderna, é que as fontes limitadas que temos são de facto sempre o que tivemos e sempre o que vamos ter, exceto alguma grande descoberta que se conseguiu a partir dos documentos preservados», afirma ele. Mas para preencher a História de Westeros, «Martin pode sempre escrever mais coisas.»

Um livro envolvido num impulso de «loucura», como Garcia confirma. Entre os retoques finais foi inventada uma personagem chamada Arquimestre Gyldayn cujo manuscrito anteriormente desconhecido se manteve para as adições de Martin. Os autores continuaram a ajustar e cinzelar tudo até à data final de 19 de junho. Bantam publicou o livro a 28 de outubro. Apesar da ocasional queixa sobre o narrador pouco fidedigno, o livro vendeu bem o suficiente para se tornar um *lifechanger*, diz Garcia, graças ao «incrivelmente generoso» acordo que Martin fez com eles, de 50/50.<sup>8</sup>

O próximo projeto de Martin é terminar o livro *Winter* [título previsto: *Winds of Winter*; em português *Ventos de Inverno*]. Declinou a maioria dos pedidos de entrevistas, incluindo o meu, desde uma breve digressão para promover o projeto *Mundo*. Ele poderia achar ser difícil escrever tão rapidamente como fez para este livro. No presente do seu mundo, ele ainda tem de solucionar todas as histórias já postas em ação, com leitores de olhos de falcão como Garcia a vigiar atentamente para se assegurarem que faça sentido.

«É a pura complexidade dos inúmeros fios que ele teceu», Garcia conta de Martin. «Tanto que ele brinca, “Vou ter de matar um monte de personagens, tipo simplificar as coisas.”»

Antonsson intervém, «Não, não. Ele não está a brincar.»

Eles e outros fãs preocupam-se que, se Martin não escrever o final — para as suas personagens e para os seus livros — suficientemente rápido, os argumentistas adaptadores escrevê-lo-ão por ele. Antonsson é tanto uma fornecedora de notícias sobre os livros e a série como uma fã, o que pode criar

conflito. «Não sabemos mesmo se poderemos ver toda esta temporada, porque serem-nos reveladas coisas através da série quando estamos à espera de ler sobre elas há uma década ou mais, é muito estranho e muito constrangedor.» confessa ela.

## POR UMA QUESTÃO ESTÉTICA

**A**série é uma grande frustração para Garcia e Antonsson — não pela razão que esperei. Não fazem caso que a HBO tenha criado um mundo alternativo por se desviarem da história de Martin; Garcia e Antonsson creem que o cânone é o que está nos livros, a não ser que Martin diga o contrário. As suas objeções a *Guerra dos Tronos* são estéticas. Garcia apelida a série de «absolutamente, faço uma vénia, é a maior e mais incrível produção alguma vez feita.» Mas, «ao mesmo tempo fico triste porque muitas das coisas que adoramos em específico... não parecem dar sinal no radar.» Muito do que falta vem da história que eles adoram da série, expandida no livro do *Mundo*, que continuará a ver-se preenchida à medida que os livros vão sendo terminados por Martin.

Mas a série televisiva que deixa Garcia e Antonsson frustrados também provocou um grande impacto. «A série fez muito para trazer pessoas a lerem os livros», diz Garcia. «Fizeram imenso para trazer pessoas ao mundo de Westeros e para o nosso *website*.»





## TODO O AMOR DO MUNDO

**A** pesar de não parecer para breve a conclusão do próximo livro por Martin, os seus colaboradores começam a pensar na vida depois de Westeros. Já ouviram de uma agência que estaria interessada em publicar histórias de fantasia que eles gostassem de escrever. Antonsson, de 40 anos, está a licenciar-se em Literatura, e Garcia, de 36, também. Entretanto criaram uma comunidade sobre o seu mundo ficcional<sup>9</sup>, que já deu origem a alguns casamentos. Não se conheceram devido ao seu amor por *As Crônicas de Gelo e Fogo*<sup>10</sup>, mas sem dúvida que isso os aproximou, primeiro em espírito e depois na realidade, quando Garcia se mudou para a Suécia em 1999. Casaram-se no dia em que *Mundo* foi publicado, 16 anos depois de ficarem noivos. **BANG!**

*Não planeiam tornar-se historiadores e recoletores de informação de outro lugar fictício. Não se importam se outros o fazem. «Há inúmeras séries por aí que poderiam ter pessoas a olhar com atenção para o mundo que contêm,» diz Garcia. Antonsson replica, «Mas tens de adorar mesmo. Tens de ser absolutamente arrebatado pelo mundo.»*

[1] Antonsson fez um *tweet* recente de que iriam rebatizar o cão de Stormbringer (O que Traz a Tempestade).

[2] Conteí mais de 100 vezes em que um ou outro diz «Yeah» na transcrição da minha entrevista, sempre enquanto o outro está a falar.

[3] Garcia disse que os editores insistiram em colocar «Guerra dos Tronos» — o nome da adaptação da HBO que também era o título do primeiro livro da saga (A Guerra dos Tronos) — no título, para que aparecesse nas buscas online quando alguém procurasse o livro. Os autores comprometeram-se a colocarem-no a seguir aos dois pontos e fazê-lo soar como uma brincadeira com o Trono de Ferro, não tanto relacionado com o nome da série. «O que acontece a seguir aos dois pontos não se discute,» brinca Antonsson.

[4] Num toque elegante, o espaço reservado à dedicatória no livro do *Mundo* mostra o nome de dois reis apagados do nome do rei para o qual ele escreve, uma vez que a coroa mudou de cabeças duas vezes durante o processo de escrita.

[5] Não tem, no entanto, uma memória fotográfica, que Martin clamava que Garcia tinha numa entrevista há um ano «Receio bem que não! Isso foi de certeza uma hipérbole de George,» diz Garcia.

[6] Algumas opiniões negativas no Goodreads sobre o livro do «mundo» advêm do descontentamento de leitores pelo facto de não se tratar do próximo livro de *As Crônicas de Gelo e Fogo*.

[7] Garcia e Antonsson convertem por vezes os documentos de Martin para o editor. Já tentaram que ele mudasse para Microsoft Word. «Não vai acontecer,» diz Garcia.

[8] Martin também pediu aos seus colaboradores que os seus nomes fossem do mesmo tamanho do dele na capa, conta Garcia. Segundo ele, os editores responderam logo «Isso não vai acontecer.»

[9] É por vezes uma comunidade contenciosa. Alguns fãs já foram banidos de fóruns, por aquilo que Antonsson define como ataques pessoais contra ela, Garcia ou Martin; ou por violarem as regras do fórum. Alguns fãs criticaram-na a ela e Garcia dada a sua abordagem a gerirem o site, dizendo que as suas opiniões sobre a série são sexistas ou racistas — acusações com as quais ela discorda veementemente, indicando antes que refletem a sua interpretação purista dos livros. Chegou a responder combativamente a esse tipo de comentários algumas vezes. «O conselho geral que se dá a quem quer que seja admoestado ou maltratado na Internet tende para que ignoremos e desprezemos, mas eu não sobscrovo essa ideia,» conta-me. «Se alguém atira porcarias na minha direção, tendo a devolvê-la ao destino.»

[10] Conheceram-se enquanto jogavam ElendorMUSH, em que MUSH significa Multi-User Shared Hallucination [Alucinação Partilhada para Vários Utilizadores].

HECTOR  
COLUMBUS

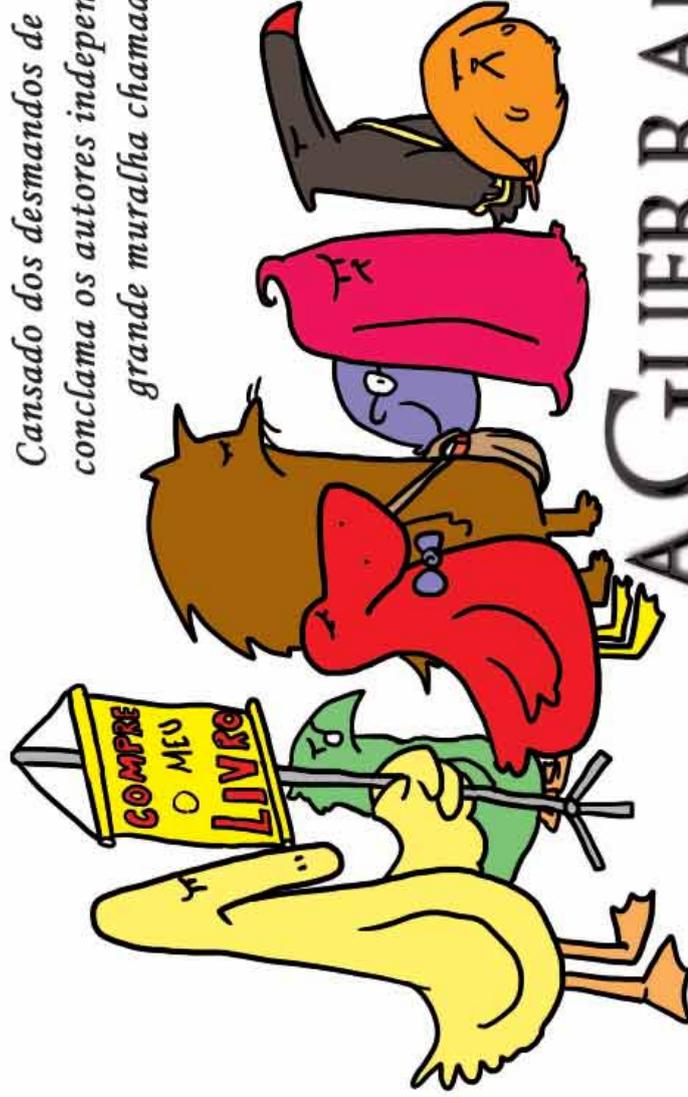
GEORGE Q. Q.  
PATIN

*Cansado dos desmandos de George Q. Q. Patin, Hector conchama os autores independentes, segregados atrás da grande muralha chamada Mercado Editorial...*

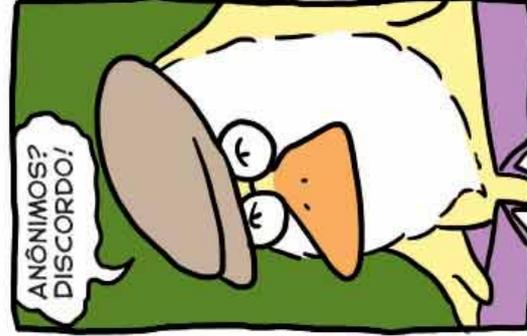


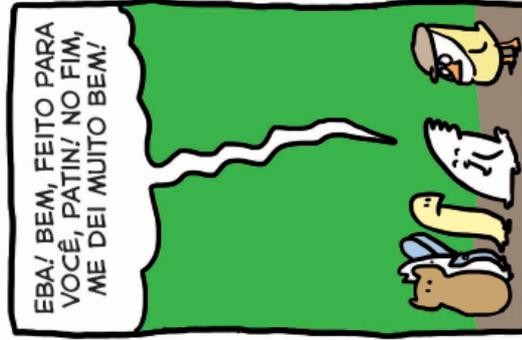
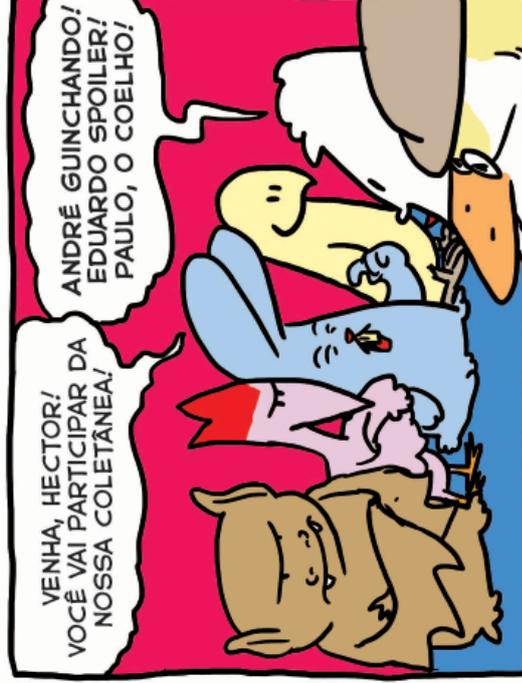
VOCÊ E QUAL EXÉRCITO?

PREPARE-SE PARA O FIM AO SEU REINADO DE DESMANDOS, PATIN!



# A GUERRA DOS POMBOS





*Estevão Ribeiro é brasileiro, autor de livros e história em quadrinhos e dono da editora brasileira recém-lançada Aquário Editorial.*

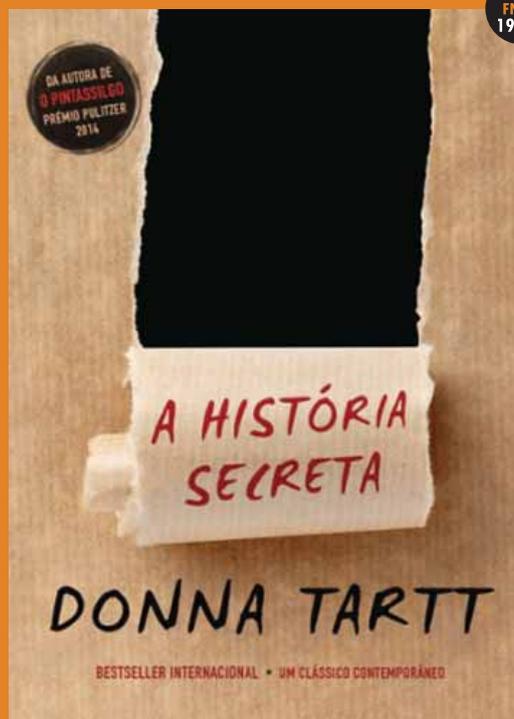
*Entre seus trabalhos destacam-se o álbum em quadrinhos Pequenos Heróis, publicado no Brasil e nos EUA, Futuros Heróis e a série de tiras cômicas Os Passarinhos e a adaptação para quadrinhos de Da Terra à Lua, de Júlio Verne.*

# Sugestões Fnac

por Sandra Cavaleiro / Fnac Colombo

## Donna Tartt – *A História Secreta*

**A** *História Secreta* começa com a confissão de um crime. Ao longo das páginas somos arrastados para a compreensão desse acto e para a história desse grupo elitista, intelectual, sociopata, boémio a que o narrador pertence. Por mais que tentemos acerrimamente condenar os protagonistas do caminho perigoso e fatal a que rumam, não se consegue deixar de simpatizar com as suas personalidades, com a forma como nos apresentam o seu mundo e aquilo em que acreditam e (sobre)estimam. O poder hipnótico da escrita de Donna Tartt encontra-se precisamente aí na elegância e profundidade das suas descri-



ções. Seja na densidade psicológica das personagens, na forma magistral como a literatura clássica, a importância da mitologia grega, a fatalidade do Destino e o incomensurável poder da Beleza (no humano, na arte, na natureza) tornaram inevitável a Tragédia.

A confissão de Richard no início do livro de forma tão melancólica mas tão lúcida, e sem sermos capaz de encontrar um remorso gritante, é inebriante. Só nos resta sermos confidentes desse segredo que o narrador quer revelar.

Uma obra quase perfeita.  
**BANG!**

## SCI FI LX - CONSTRUINDO UM MUNDO DE MUITOS MUNDOS

**N**os próximos dias 18 e 19 de Julho, o Instituto Superior Técnico acolhe o Sci Fi LX no seu ano zero. Este é um evento que pretende afirmar-se como convenção internacional de ficção científica, com atividades que apelem a todos os fãs do género, expondo conteúdos e meios clássicos e recentes, populares e eruditos e até promovendo a formação de novos autores e criadores.

Para aqueles cuja maior janela para estas realidades alternativas são os livros, haverá palestras literárias, *workshops* de escrita criativa; para os fãs de jogos de mesa e miniaturas, demonstrações permanentes. Já aqueles que procuram uma oportunidade de imersão direta em mundos fantásticos e distantes, em galáxias longínquas em eras esquecidas, terão a oportunidade de experimentar os RPGs (*Role Playing Games*, Jogos e interpretação de personagens) preparados e ainda os LARPs (*Live Action Roleplay*, interpretação de personagens ao vivo).

Para os fãs de todas as séries de longas



viagens e intensas batalhas espaciais, estará também montado o simulador Artemis, simulando a ponte de uma nave, com cada jogador a interpretar uma posição específica na cadeia de comando. O simulador não será o único representante dos jogos eletrónicos, que também contarão com alguns criadores portugueses a mostrarem as suas obras, além de clássicos e novidades internacionais trazidas pelo *Gaming Lounge IUP*. Presente estará também o retro futurismo da estética *SteamPunk*, trazido pela Liga Steampunk de Lisboa e Províncias Ultramarinas. Entre as atividades criativas haverá espaço para o *Cosplay* (do Inglês Costume Play, atividade de criação e uso de roupa e adereços baseados em personagens de ficção), pinturas faciais e até *crochet*.

Mas nem só da Ficção vive um evento de Ficção Científica, e sendo assim, também a ciência e tecnologia estarão presentes, na forma de palestras e *workshops* e também demonstrações e experiências científicas.

**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](mailto:bang@saidadeemergencia.com)

Artistas também poderão submeter portfólios à apreciação da editora.

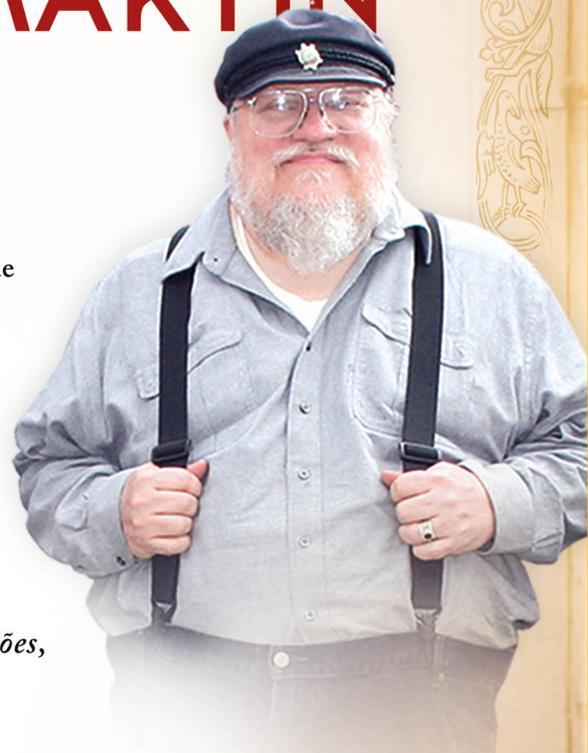
CONTAMOS COM A VOSSA  
PARTICIPAÇÃO!

# O QUE LER DEPOIS DE A GUERRA DOS TRONOS? GEORGE R. R. MARTIN É QUE SABE.

*A Guerra dos Tronos* de George R. R. Martin é uma das melhores sagas de fantasia de sempre. Ninguém fica indiferente a personagens tão complexas que nem sabemos se as devemos amar ou odiar, enredos tortuosos que tememos ao virar a página, e um mundo fascinante que mistura as maravilhas da Terra Média e os horrores da Idade Média.

Quando se chega ao último volume da saga, e enquanto o autor não escreve o próximo, o que devemos ler? Há outras sagas onde a mistura de história, personagens e estilo sejam dignas de um leitor exigente acabadinho de sair de Westeros?

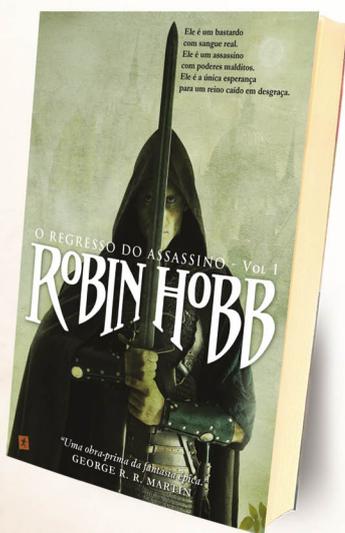
*Sim, há. E o próprio George R. R. Martin tem as suas recomendações, todas elas publicadas pela Saída de Emergência.*



## A SAGA DO ASSASSINO de Robin Hobb

*Uma obra-prima  
da fantasia épica.*

– GEORGE R. R. MARTIN



Ele é um bastardo com sangue real.  
Um assassino com poderes malditos.  
E a única esperança para um  
reino caído em desgraça.

## A SAGA DE KUSHIEL de Jacqueline Carey

*Quando acabei de ler, só queria  
que nunca tivesse terminado!*

– GEORGE R. R. MARTIN

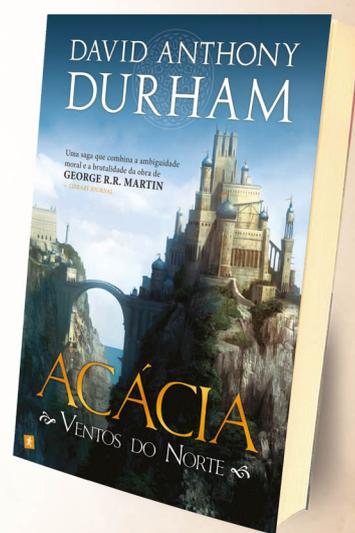


Um mundo de poetas astutos,  
cortesãs perigosas, traidores  
heroicos e uma crueldade  
verdadeiramente maquiavélica.

## SÉRIE ACÁCIA de David Anthony Durham

*Mal posso esperar para ler  
outro livro de Durham.*

– GEORGE R. R. MARTIN



Numa intriga que atravessa  
gerações, quatro príncipes exilados  
terão de cumprir um destino e salvar  
o coração podre do Império.