

WWW.REVISTABANG.COM

# BANG!

A SUA REVISTA DE FANTASIA, FC E HORROR

EDIÇÃO



PORTUGAL

BANG! Nº 19 / OUTUBRO DE 2015

REVISTA  
GRÁTIS

PUBLICAÇÃO QUADRIMESTRAL DA SAÍDA DE EMERGÊNCIA

UM EXCLUSIVO

fnac

www.fnac.pt

## ABRAM ALAS PARA A RAINHA VERMELHA, UM JOGO PERIGOSO DE SANGUE E REVOLUÇÃO

ROBIN HOBB,  
JACQUELINE  
CAREY E DAVID  
ANTHONY  
DURHAM:  
O QUETÊM  
EM COMUM?

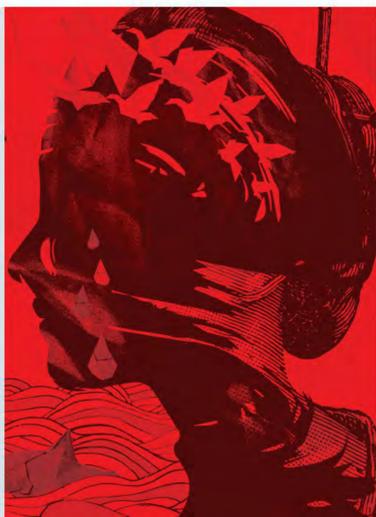
GEORGE  
R. R. MARTIN  
REVELA AS  
SUAS HISTÓRIAS  
FAVORITAS DE  
AVENTUREIROS  
E PATIFES

E AINDA:  
ENTREVISTAS  
BD  
CONTOS  
ENSAIOS

O FUTURO  
É HOJE:  
ALIMENTANDO  
AS CHAMAS,  
DESTRUINDO  
O CÂNONE  
POR JOÃO  
SEIXAS

VIDAS DE  
PAPEL DE  
KEN LIU,  
O CONTO  
QUE VENCEU  
OS PRÉMIOS  
HUGO, NÉBULA  
E WORLD  
FANTASY

FIGURAS  
CLÁSSICAS  
DO TERROR  
INTERPRETADAS  
POR ARTISTAS  
PORTUGUESES  
PARTE 2



# FNAC SUGERE

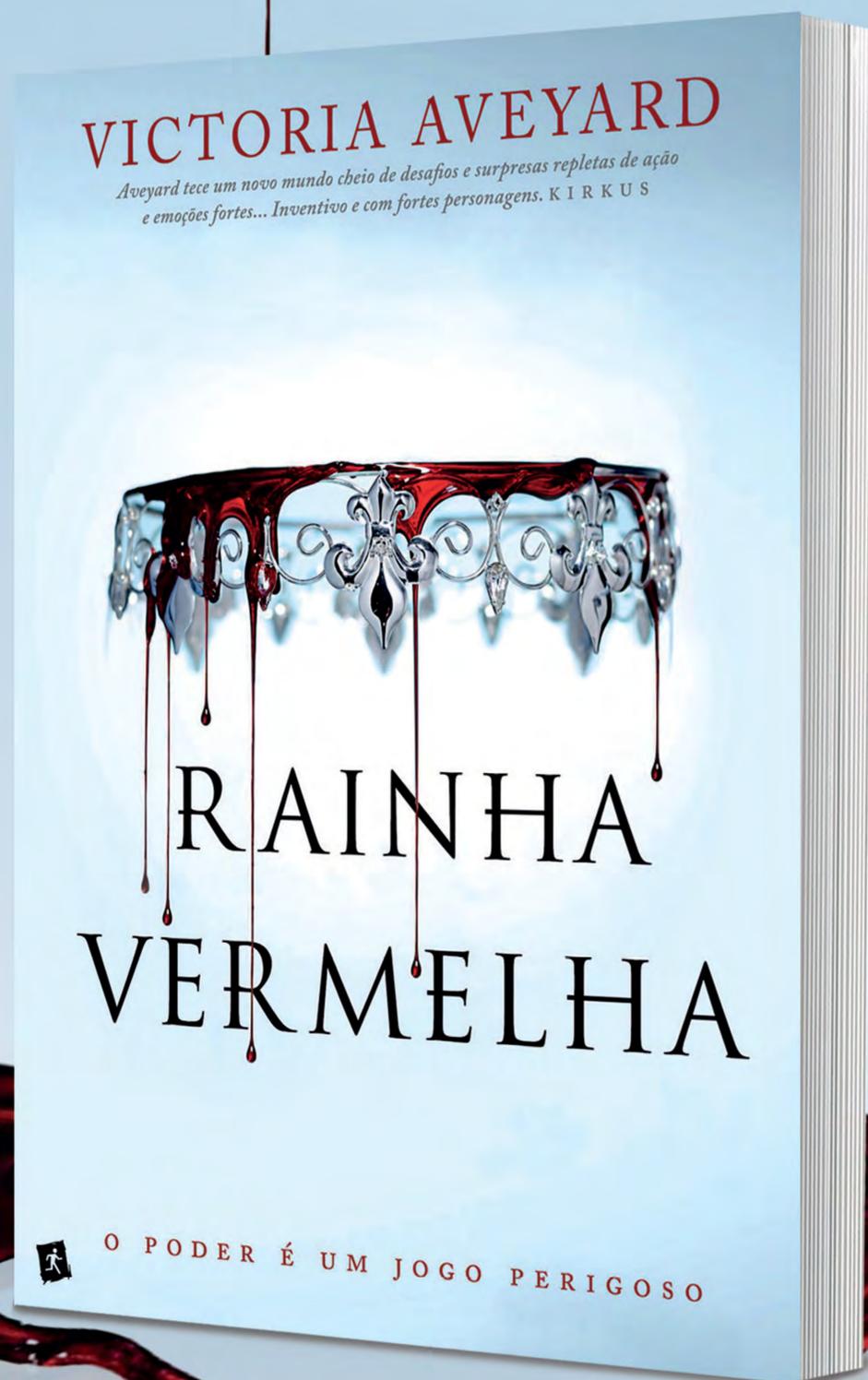
RAINHA VERMELHA

「NOVIDADE」

~~18,50€~~

16,65€

PREÇO ADERENTE



**TODOS OS LIVROS TÊM 10%  
DESCONTO IMEDIATO PARA ADERENTES**

LIVROS/ 2015 297

Descubra mais novidades em [fnac.pt](http://fnac.pt)

**N**ão vou dizer que vivemos em tempos estranhos, mas os nossos tempos estão definitivamente a caminhar para algo diferente. No rescaldo das eleições de 4 de outubro, não existe ainda uma maioria parlamentar que garanta estabilidade, encontrando-se a nação num limbo ideológico fraturante, reflexo da eterna batalha entre a esquerda e direita.

Há repulsa perante os partidos e muitos dos seus protagonistas estão descredibilizados. Mas é inegável que o voto na globalidade da esquerda expressa descontentamento e vontade de mudar o rumo.

A política tem sido sempre peça central na ficção científica, desde os seus primórdios com as obras de H. G. Wells, George Orwell e Aldous Huxley, atravessando a *Golden Age* com Robert Heinlein, Frank Herbert ou Asimov, culminando em obras mais recentes de Richard Morgan, Cory Doctorow ou Ian McDonald. Podíamos listar aqui muitas mais obras de FC que refletem intensas maquinações políticas para alcançar determinados objetivos. *Duna*, o meu favorito, eleva essa característica a um patamar sem igual num universo dominado por um messias que está consciente que irá trazer a salvação dos povos, mas também uma destruição sem igual. A escala operática das traições e negociação pura e dura cul-

minam no desmoronar ou ascensão de impérios, imbuindo a obra de uma névoa de tragédia.

E ainda poderíamos falar dos romances que descrevem as consequências de más políticas como regimes autoritários ou cenários pós-apocalípticos devido a guerra ou destruição nuclear. Por vezes, o caos advém de catástrofes naturais que escapam ao nosso controlo, como descrito no romance recentemente lançado *Estação Onze* de Emily St. John Mandel. O início de uma pandemia de gripe devasta grande parte da Humanidade e cabe no livro a uma trupe de atores e músicos que percorre o mundo desolado manter viva a arte e cultura através das peças de Shakespeare e música.

A um certo ponto, uma das personagens, uma atriz, revela no braço a tatuagem de uma frase de *Star Trek*, “Porque a sobrevivência é insuficiente”, sendo essa uma das grandes mensagens da obra: não basta sobreviver. Mesmo num mundo tingido de tragédia e doença, o ser humano precisa de sentir amor, esperança, a redenção e o conforto da alma através da arte.

Se a obra de Emily St. John Mandel ensina-nos que a arte traz o conforto da alma, será assim tão impossível que a política possa também trazer esperança em vez de desencanto e amargura? Será tão impossível que nos possamos indignar contra velhos sistemas

políticos ao mesmo tempo que abriremos novas portas para a mudança?

O que pode ser feito para restaurar a nossa fé na política e recuperar a sua credibilidade quando tantos escolhem abstenção? Estaremos condenados a sermos prisioneiros da ideologia cega? Teremos de depender sempre da existência de líderes carismáticos quando temos tanta falta de líderes sensatos?

Olhando para a série política dinamarquesa *Borgen*, encontro na personagem da primeira-ministra Birgitte Nyborg um retrato idealista de uma líder política apaixonante com a graça, inteligência e sabedoria para compreender os meandros do poder. Ironicamente, é uma série cujos momentos mais intensos giram em torno das coligações necessárias para atingir a maioria parlamentar. Talvez em Portugal pudéssemos todos aprender com o exemplo de Birgitte Nyborg. **BANG!**



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

# ilustrador convidado

Nuno Rodrigues



1. Quatro Olhos

2. Mãos de Polvo - Alguém que tem que mexer em tudo com as mãos

3. Devoradora de Homens

4. Party Animal - Personificando um Animal de Festa

5. Fusão - Criado para a Heroica Zine de Ricardo Bessa

6. Porco Capitalista

**N**uno Lourenço Rodrigues, nascido em Lisboa em 1989. Entre os anos 2009 e 2012 passei por Londres onde me licenciiei em Design Gráfico na University Of East London e mestrrei Ilustração e Animação na Kingston University. Desde então sou designer gráfico e ilustrador freelancer, com breves passagens em agências de comunicação.

Actualmente trabalho a partir do The Lisbon Studio onde tenho a oportunidade de aprender com colegas, todos eles grandes ilustradores, e como colectivo participar em exposições e eventos como a Comic Con Portugal e Amadora BD.

O que gosto mesmo é de desenhar monstros. Esta é uma temática que nunca me desilude pois há milhões de histórias que se podem contar e também tenho a liberdade para desenhar qualquer coisa, para além de uma pequena vantagem e defesa de que por mais feio que possa ficar um desenho... não há problema, afinal é um monstro!

Tenho participado em antologias de banda-desenhada mas o objectivo é lançar as minhas próprias histórias que habitam o meu imaginário desde miúdo.

O sonho é um dia poder partilhá-las com todo o mundo através de uma grande editora.

Podem ver o meu trabalho em:

*nunorodriguesart.blogspot.pt, facebook.com/NunoRodrigues.Art e através do Instagram, nunolrodrigues* **BANG!**



2



3



4



5



6



## Não Ficção

**02** Ilustrador convidado  
Nuno Rodrigues

**09** Arquiteturas da Loucura  
Jorge Palinhos

**11** Metais Pesados  
Fernando Ribeiro

**14** Simon du Fleuve  
João Lameiras

**17** Um Memorável Presságio  
António Monteiro

**29** Histórias de Aventureiros e Vigaristas: Prefácio  
George R.R. Martin

**33** O Som de Dunwich  
Ricardo S. Amorim

**36** Rainha Vermelha  
Vários Autores

**44** O Mythos Lovecraftiano nos Jogos Narrativos  
Pedro Lisboa

**50** O Futuro é Hoje: Alimentando as Chamas, Destruindo o Cânone  
João Seixas

**59** O Trio Fantástico: Carey, Durham e Hobb  
Eduarda Barata

**66** Figuras Clássicas do Terror interpretadas por Artistas  
Portugueses, Parte II  
Vários Autores

**75** E Se...?: Ponte de Legos  
Randall Munroe

## Ficção

**12** A Demência de Deus  
Rosa Machado

**22** Vidas de Papel  
Ken Liu

**78** 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: [SAIDADEEMERGENCIA.COM](http://SAIDADEEMERGENCIA.COM)

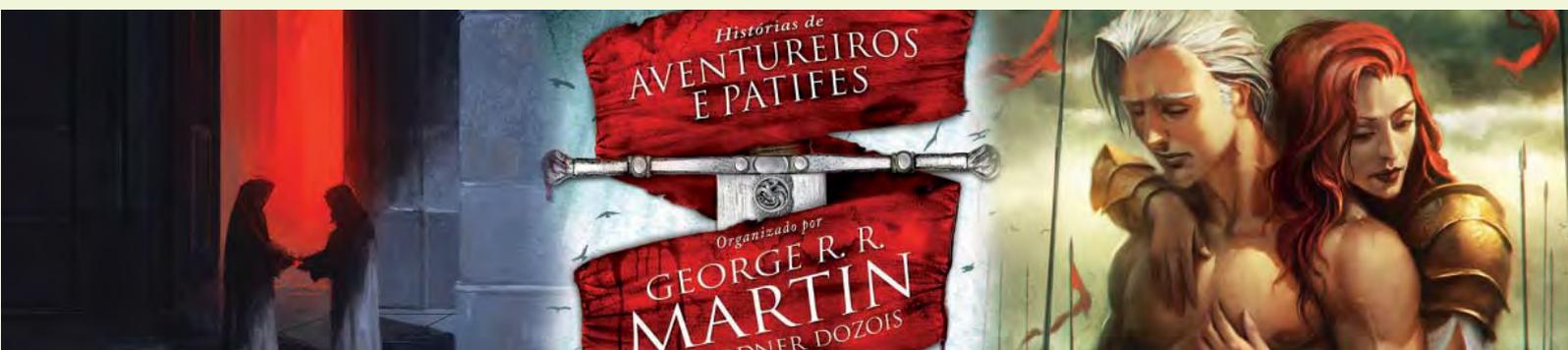
Revista Bang! 19 / outubro de 2015 **Propriedade:** Edições Saída de Emergência. Todos os direitos (e mais alguns) reservados. **Director e escravo das galés:** Luís Corte Real **Editora (procurada pela Interpol):** Safaa Dib **Direção de arte e catering:** Ana Nascimento, Luís Corte Real, Luís Morcela, Maria do Mar Rodrigues **Colaboradores explorados nesta edição:** António Monteiro, Bruno Caetano, Cristiana Rodrigues, Eduarda Barata, Fernando Ribeiro, João Lameiras, João Seixas, Jorge Palinhos, Luís Santos, Pedro Lisboa, Maria Roseta, Neuza Dias, Ricardo S. Amorim, Vera Carregueira, Vanessa Montês. **Autores e outros convidados sem voto na matéria:** Carla Rodrigues, Carlota Borba, Carlos Pedro, Daniela Cristóvão, Estevão Ribeiro, Filipe Alves, George R. R. Martin, Inês Freitas e Miguel Mendes, Joana Afonso, João Maio Pinto, João Sequeira, Nuno Rodrigues, Ken Liu, Nuno Saraiva, Osvaldo Medina, Pedro Carvalho, Randall Munroe, Ricardo Reis, Rosa Machado, Victoria Aveyard. **Redação e salário:** Rua Adelino Mendes, nº152, Quinta do Choupal 2765-082 S. Pedro do Estoril, Portugal **Impressão (galhas 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]



**Q**uando chega aquela altura em que a Safaa Dib, editora desta revista, me diz: “Luís, tens de escrever o teu editorial” lanço sempre um longo suspiro. E ela acrescenta com crueldade: “E olha o prazo, a revista vai para a gráfica amanhã!” Normalmente, quando isto acontece, estou a meio de uma longa lista de emails de autores e agentes a quem tenho de responder. Ou a desenvolver algum projeto complicado e atrasado. Ou a trabalhar nos livros da SdE Brasil. Ou prestes a sair para uma reunião em Lisboa. Ou já tenho quatro mulheres lindas à minha espera na sala de reuniões – esperem, esta nunca aconteceu (felizmente para a Safaa, se não ainda hoje estaria à espera do meu texto). Em resumo: o pedido da Safaa parece chegar sempre quando não dá jeito, não há tempo, não tenho inspiração. Mas depois vou ver o ficheiro com a revista em produção e dá-se um Bang!

Pois é. Como não se poderia dar esse Bang!? Começo a folhear o PDF e fico rendido. A revista é simplesmente magnífica. Em Portugal (no mundo!) não existe nenhuma revista como esta – 80 páginas a cores com distribuição gratuita numa das mais conceituadas redes de livrarias? Nem nos sonhos mais húmidos dos maiores nerds do resto do mundo! Mas o que me conquista mesmo é a qualidade dos conteúdos. Ao longo dos anos temos tido a colaboração de gente excepcional: autores de ficção e banda desenhada, ensaístas, ilustradores, críticos, músicos e nerds de todas as variantes. Portugueses, brasileiros, anglo-saxónicos e não só. E porque o fantástico

não se esgota na literatura, temos explorado o cinema, os comics, a televisão, o mundo da música. Mas a Bang! também é um objeto bonito e de bom gosto. A paginação, feita pela equipa de design da SdE, é outro ponto forte. Os três designers que trabalham na revista (Maria do Mar, Luís Morcela e Ana Filipa), fazem-no com gosto, tentam sempre ir mais além, surpreender-me e conquistar os leitores. Aliás, toda a equipa da SdE tem muito prazer e orgulho em oferecer o produto que tem nas mãos. Peço-vos que vejam a revista Bang! que têm nas mãos como a melhor carta de amor que a SdE poderia escrever para um género que ama: o fantástico.

## OUTUBRO

### *Mago, Espinho de Prata*

No âmbito de uma nova linha gráfica, o terceiro volume da saga do Mago regressa em força. Com mais de vinte e cinco livros lançados, Raymond E. Feist tornou-se um dos escritores mais vendidos do género contando as desventuras de dois amigos no meio do



turbilhão que muda todo o seu planeta. Participam em batalhas épicas e encontram estranhas criaturas, ao mesmo tempo que procuram desvendar o mistério que trouxe os tsurani ao seu mundo. O segredo do sucesso da série de Feist, que a fez atravessar três décadas e ainda atrair leitores hoje em dia, parece simples. Os livros combinam uma trama envolvente, bem detalhada e construída, com um cenário coerente que, ao mesmo tempo que nos é conhecido, guarda muitas novidades e surpresas.

Mas talvez o seu grande trunfo sejam as personagens. Seja na cidadela de Crydee, na cidade de Krondor, nos campos de escravos de Kelewan ou atravessando as minas de Mac Mordain Cadal, são eles que nos dão a mão e fazem a história acontecer em seu redor. As suas emoções e problemas são reais e convincentes; e as suas personalidades são muito humanas, mesmo quando falamos de seres de outros mundos. São sempre personagens carismáticas, protagonistas ou não,

que transitam com falhas e qualidades. No terceiro volume, novos desafios aguardam Arutha, o Príncipe de Krondor, quando Jimmy Mãozinhas – o mais jovem larápio do Grémio de Mofadores – surpreende um sinistro Noitibó prestes a assassiná-lo. Que poder maléfico fez com que os mortos se levantassem para combater em nome do Grémio da Morte? E que magia poderosa poderá derrotá-los? Mas primeiro o Príncipe Arutha, na companhia de um mercenário, um bardo e um jovem ladrão, terá de fazer a viagem mais perigosa da sua vida, em busca de um antídoto para o veneno que está prestes a matar a bela Princesa no dia do seu próprio casamento.

## NOVEMBRO

### *Histórias de Aventureiros e Patifes*

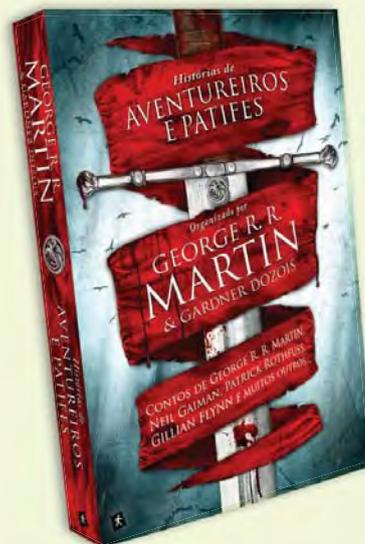
Em *Histórias de Aventureiros e Patifes*, poderá revisitar a Londres de Baixo, que Neil Gaiman apresentou em Lugar Nenhum, conhecer mais da história de Westeros antes da Guerra dos Tronos, além de reencontrar Kvothe e seu companheiro Bast na estalagem. Mas também irá conhecer a velha Theradane, um refúgio para meliantes arrependidos, e um super moderno complexo de cinemas em que é possível ver quase todos os filmes do mundo. Vai investigar crimes — alguns até transdimensionais — e casas mal assombradas, acompanhar a trajetória de uma obra de arte perdida e a caravana que segue para lugar nenhum.

Os contos viajam da Fantasia à Ficção Científica, passando pelo Mistério e pelo Policial. A cada página, poderá encontrar algo completamente inusitado e inesperado.

E tudo isso acompanhando personagens que são, no mínimo, ambíguas. O próprio Martin diz que neste livro irá encontrar desavergonhados, vigaristas, malandros, vagabundos, ladrões, trapaceiros, crápulas, ludibriado-

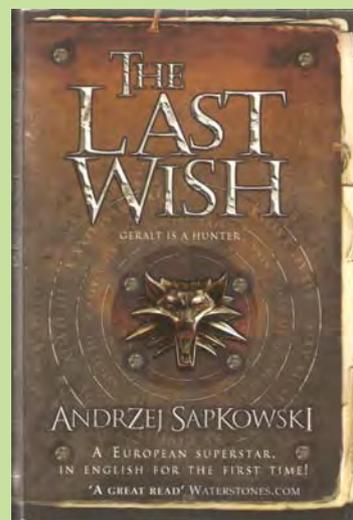
res, sedutores, enganadores, bur-ladores, impostores, fraudadores, falsificadores, malvados, pícaros... Há falsos videntes, investigadores fora da lei, um Marquês sem título, um príncipe de posição duvidosa, ladrões que deveriam estar aposentados. Ou quietos.

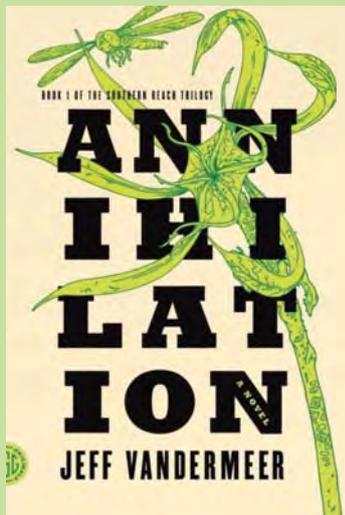
Mas não estão quietos. Agitam-se nos seus desejos de justiça, revolta e fazer mal ao próximo. E nós divertimo-nos enquanto viramos as páginas — porque nada é melhor que uma boa luta e uma boa canalhice. **BANG!**



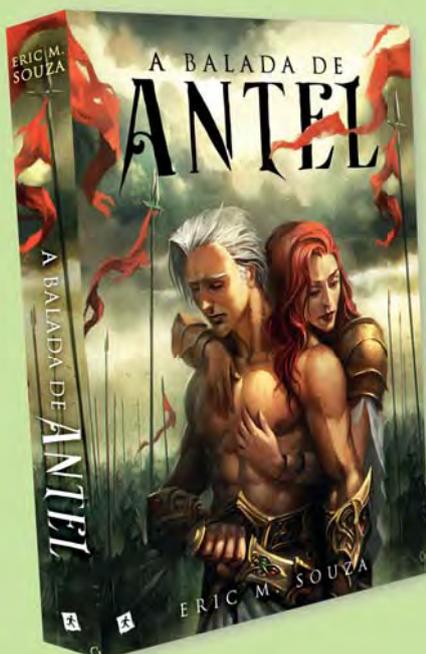
## NOVIDADES DE 2016

A coleção Bang! reserva muitas surpresas para os seus leitores no próximo ano. Novos autores irão entrar para o seu catálogo como Jon Skovron e a sua trilogia de fantasia *Empire of Storms* que se inicia com o volume *Hope and Red*. No campo da fantasia, a outra grande novidade é a aquisição de Andrzej Sapkowski, autor da popularíssima série *The Witcher*, que deu origem ao mundialmente famoso videojogo.





Mas nem só de fantasia vive a coleção Bang! Os fãs de ficção científica poderão deliciar-se com a publicação da trilogia Southern Reach de Jeff VanderMeer, cujo primeiro volume, *Annihilation*, tem uma adaptação cinematográfica em curso com Natalie Portman. No campo da língua portuguesa, será publicado o romance vencedor do prémio Bang!, *A Balada de Antel* do brasileiro Eric Henrique de Souza. E para celebrar os 20 anos da publicação do melhor romance de ficção científica portuguesa, a SDE vai relançar *Terrarium* de João Barreiros e Luís Filipe Silva numa edição *redux* e ilustrada. Também irá em frente uma nova antologia organizada por João Seixas e Luís Filipe Silva dedicada a literatura fantástica erótica, cujas submissões são aceites até 31 de dezembro e o regulamento poderá ser encontrado no site Bang!. Só boas notícias! **BANG!**



## Bang! recomenda...

### Perdido em Marte

Ridley Scott

Com as recentes notícias de descoberta de água em Marte, a estreia de *Perdido em Marte* não poderia ser mais oportuna. Baseado no livro de Andy Weir, Matt Damon interpreta o papel do astronauta Mark Watney que é dado como morto após uma missão espacial em Marte. Abandonado pela tripulação, Mark terá de aprender a sobreviver num planeta hostil e encontrar uma forma de enviar um sinal ao planeta Terra e à NASA de que ainda se encontra vivo. Quando descobrem que está vivo, arquitetam o impossível para o trazer de volta a casa. O filme é realizado por Ridley Scott, já conhecido pelas suas incursões na ficção científica com *Blade Runner*, *Alien* e *Prometheus*.



### Humans

AMC Portugal

Numa realidade alternativa, a sociedade conseguiu criar inteligência artificial na forma de andróides programados para todo o tipo de serviços e tarefas. Quando um casal com três filhos decide trazer uma androide para auxiliar nas tarefas domésticas, a mãe começa a desconfiar de que ela poderá ter um espírito muito mais livre e independente do que o suposto... Mal sabe ela que na verdade um grupo de andróides atingiu a singularidade e não só possuem consciência, como são capazes de todo o

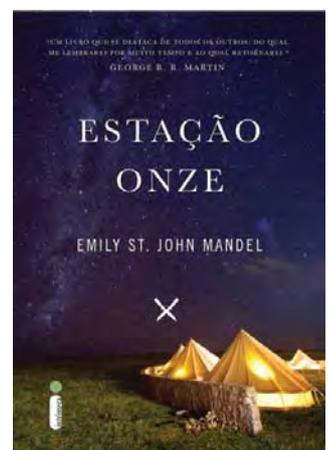
tipo de sentimentos, colocando em perigo os humanos. Plausível na forma como expõe os dilemas morais e éticos subjacentes à inteligência artificial, a série britânica *Humans* traz uma lufada de ar fresco a um tema que desperta algumas das questões mais fascinantes no universo da ficção científica.

### Estação Onze

Emily St. John Mandel

(Editorial Presença)

Vencedor do prémio Arthur C. Clarke em 2015 e considerado um dos romances mais audaciosos lançados no último ano, *Estação Onze* é uma obra pós-apocalíptica que acompanha um grupo de atores e músicos que sobrevive num mundo devastado por uma pandemia de gripe e que destruiu grande parte da sua população. Num tom lírico e com um extraordinário dom literário, Emily St. John Mandel combina na sua obra o sentido trágico que permeia a vida num mundo pós-apocalíptico, a nostalgia pelo que foi perdido e o melhor do que resta da civilização num mundo submerso em caos.



SE QUER LER UMA SÉRIE  
DE FANTASIA, LEIA A MELHOR:  
**SAGA MISTBORN**  
NASCIDA NAS BRUMAS

BRANDON SANDERSON



*Mistborn examina a criação do herói e vilão,  
da lenda e mito, propiciando uma leitura  
viciante e repleta de fortes emoções.*

— FAREN MILLER, LOCUS



# arquitecturas da loucura

## O medo dentro do medo

por Jorge Palinhos

**T**alvez o medo nasça do sexo. Não falo do medo da castração que tanta felicidade trouxe a Sigmund Freud, mas do medo que alimenta tanto cinema de horror. Vai de *A Pantera*, de Jacques Tourneur, a *Psycho*, de Hitchcock, ao *Dracula*, de Bram Stoker ou *A Semente do Diabo*

de Roman Polanski.

Wes Craven sabia-o melhor do que ninguém, ele que, para escapar da família religiosa e da escola conservadora onde dava aulas, não hesitou em ir trabalhar para os filmes pornográficos de Los Angeles. Aí talvez não tenha descoberto o sexo ou o medo, mas descobriu algo que levou para os seus próprios filmes: a ideia de que o sexo e a ficção do sexo são coisas diferentes e que se alimentam entre si.

A sua carreira no cinema *mainstream* começa, curiosamente para quem se tornou conhecido a explorar o medo adolescente, por explorar os medos dos pais. O primeiro filme *A Última Casa da Esquerda* contava a história de duas jovens raptadas, violadas e mortas por um gangue e a vingança sangrenta que os pais vão exercer sobre os membros desse gangue. É o típico primeiro filme de realizadores talentosos de série B – de baixo orçamento, de

mau guião, com piores atores e direção inepta, mas filmado com uma energia e nudez que prende a atenção e uma vontade de chocar que ainda hoje nos incomoda. É ainda mais particular que o filme seja um *remake* em ambiente contemporâneo do filme de Ingmar Bergman, *A Fonte da Virgem*, sobre idêntica vingança, só que em contexto medieval, mística e não carnal, relutante e não quase exultante.

A versão de Craven, pelo contrário, é um filme que deseja tanto ser real que quase se esquece de ser filme. Por isso foi um pequeno escândalo na altura, alvo de críticas violentas e até de censura devido à sua cruzeza. E isso, de alguma forma, acabou por guetizar Craven. Talvez por isso os seus filmes subsequentes – *Os Olhos da Montanha* e *A Bênção do Anjo Negro* foram também filmes de terror, desta vez sobre comunidades fechadas e sufocantes, corrompidas por segredos terríveis. Seria tentador ver nesses filmes elementos autobiográficos – que certamente têm – mas não foram os filmes marcantes de Craven, nem aqueles que melhor exprimiram a sua singularidade enquanto realizador.

Isso só iria acontecer com *O Pesadelo em Elm Street*, de 1984, no qual Craven encontrou a sua forma singular – a história de um psicopata que habita os sonhos dos adolescentes e os

It rests on 13 acres of earth  
over the very center of hell..!



mata. Era uma história inspirada tanto nas lendas dos incubos – os demónios que possuíam mulheres adormecidas para lhes sugar a energia vital –, como nas histórias das vítimas do Khmer Vermelho que sofriam de pesadelos tão terríveis que se recusavam a dormir, acabando alguns por morrer de ataque cardíaco. Era um filme em que Craven finalmente reconhecia a relação complexa e nada inocente entre a dimensão do real e a dimensão do sonho, da ficção.

Pois essa era a principal singularidade do filme: oscilar entre o mundo real e o mundo dos sonhos, ligados por um horror comum que supostamente só existia num deles.

No fundo, era como se o perigo não estivesse nos sonhos em si, mas na própria teimosia das fantasias das quais não nos conseguimos libertar. Esta teimosia do medo, por mais ficcional que seja o medo, levaria, dez anos depois, Wes Craven a assinar uma das sequelas de Elm Street. Em *O Novo Pesadelo de Freddy Krueger* a história passa-se durante a rotação de *Pesadelo em Elm Street*, ou seja deliberadamente fazendo passar o medo dos sonhos para a realidade do filme dentro do filme e depois para o filme e depois para o próprio espectador, como

se todas as dimensões de realidade e ficção não fossem mais do que canais ligados pelo medo.

Essa mesma ideia iria acabar por ganhar corpo e concretização numa das mais bem sucedidas séries de filmes de horror de finais dos anos 90: *Gritos*. Aí, Craven vai mostrar personagens que são vítimas conscientes das próprias convenções dos *slasher movies* – no fundo personagens que têm vidas de ficção e mortes reais – pois o seu mundo de fantasia não as pode proteger da crueza da realidade. Que é como quem diz que todas as histórias que inventamos para nos consolar ou entreter são incapazes de sanar o medo ou esconder o perigo.



Tal como diz a personagem Billy, os filmes não nos enlouquecem – tal como não nos dão a sanidade –, mas reinventam a loucura. Porque essa fantasia é definida por regras – como a regra de que nos filmes de terror não se pode ter sexo porque o sexo, como diz “Randy”, equivale à morte, ou ao sucumbir do medo.

Talvez, supõe *Gritos*, a racionalidade não faça mais do que conduzir o medo, mas continuamos a sucumbir a esse medo porque ele tem raízes mais fortes do que a nossa consciência – talvez o sexo, talvez outra coisa qualquer. E os filmes, ensinou-nos Crave, não são a vida, não nos protegem da vida – ou mesmo da morte. Apenas podem, como diz a personagem Billy, ajudar-nos a escolher o nosso género de filme ou o nosso género de vida. **BANG!**



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



# metais pesados

## Patinhos Feios

por Fernando Ribeiro

**I**maginemos que o nosso país é um lago encantado, onde ocorrem histórias de transformação e de beleza dignas de uma boa fábula, ou de um bom *short tale* da melhor FC... Não? O país está mais a caminhar para o charco? Ai é? O quê? É um jardim à beira-mar plantado que arde durante o Verão? Que não vai a lado nenhum? Mas viajam, os países?

Bem, uma coisa é certa. Se viajam nunca lá chegarão. Onde? Ao nosso fantástico destino. As nossas pedradas no charco são como uma brincadeira levezinha, sabem o que é? Temos os pântanos de lodo almofadado. No entanto, os cisnes parecem abundar. Vamos à feira do livro e estão lá quase todos, a entreter uma expressão mórbida de tédio, ofendidos por as pessoas passarem e não se deterem, fazendo a devida continência. É a literatura séria, saída do colinho virtual das redes sociais. Da zona de conforto dos programas literários da TV, da imprensa especializada que ainda monta o pedestal e incensa o ego. Das senhoras das bibliotecas que se curvam perante o senhor doutor. Das entrevistas de vida conduzidas por mulheres de meia idade semi-fogosa, toda uma reverência bajulada que não cessa.

Uma primeira visita ao campo, com o incómodo dos bichos e da terra suja. Um branco sujo nas águas esverdeadas, repercutindo sons altos de cisnes que não sei bem descrever. Grasnam, piam, gritam, cantam, palram?

A FC é um patinho feio. Quem a lê

também. Quem a escreve, sabe que o reconhecimento tarda e que até lá (presumindo que ele não falha), para toda a indústria livreira, para os autores a sério, para o público das feiras do livro do Continente, os escritores e entusiastas de FC serão os tolinhos, os nerds, os totós de sábado à noite das convenções em casa uns dos outros, admirando capas, trocando ideias, jogando e viajando através dos livros, enquanto os leitores sérios dançam e bebem freneticamente nas discotecas para amanhã pegar nos seus livros de ressaca e ir ler para a praia mais próxima. As generosas encadernações são um perfeito tapa-olhos para o Sol.

É bom ler, claro que é. É como ouvir música. Mas ser leitor ou ouvinte, é outra coisa. É um compromisso com a qualidade, um saber aguardar pelo seu tempo. Um cuidar da carapaça contra ventos e marés. Um pacto. Na FC não se promete falhar, nem se casar todos os dias, nem 50 sombras de nada. Sem snobismos, como acontece ao contrário, os nichos têm a atração do proibido, da fidelidade, do estilo de vida. E quando algo acontece, como a *A Guerra dos Tronos*, ou o *Senhor dos Anéis*, novas tremendas para o Mundo, já os totós deram a volta à Meia-Terra e espiolharam os cantos de Westeros pelo menos dez vezes. Já os tansos conseguiram ter meio-mundo editorial a imitá-los ou a cortar-lhes as vazas porque tiveram eles primeiro o olho para a mina de ouro, bem antes dos directores de vendas que tanto podiam estar a vender salsichas (sem desprimor para as salsichas) como peças para automóveis.

A FC e quem a tem no coração, nos

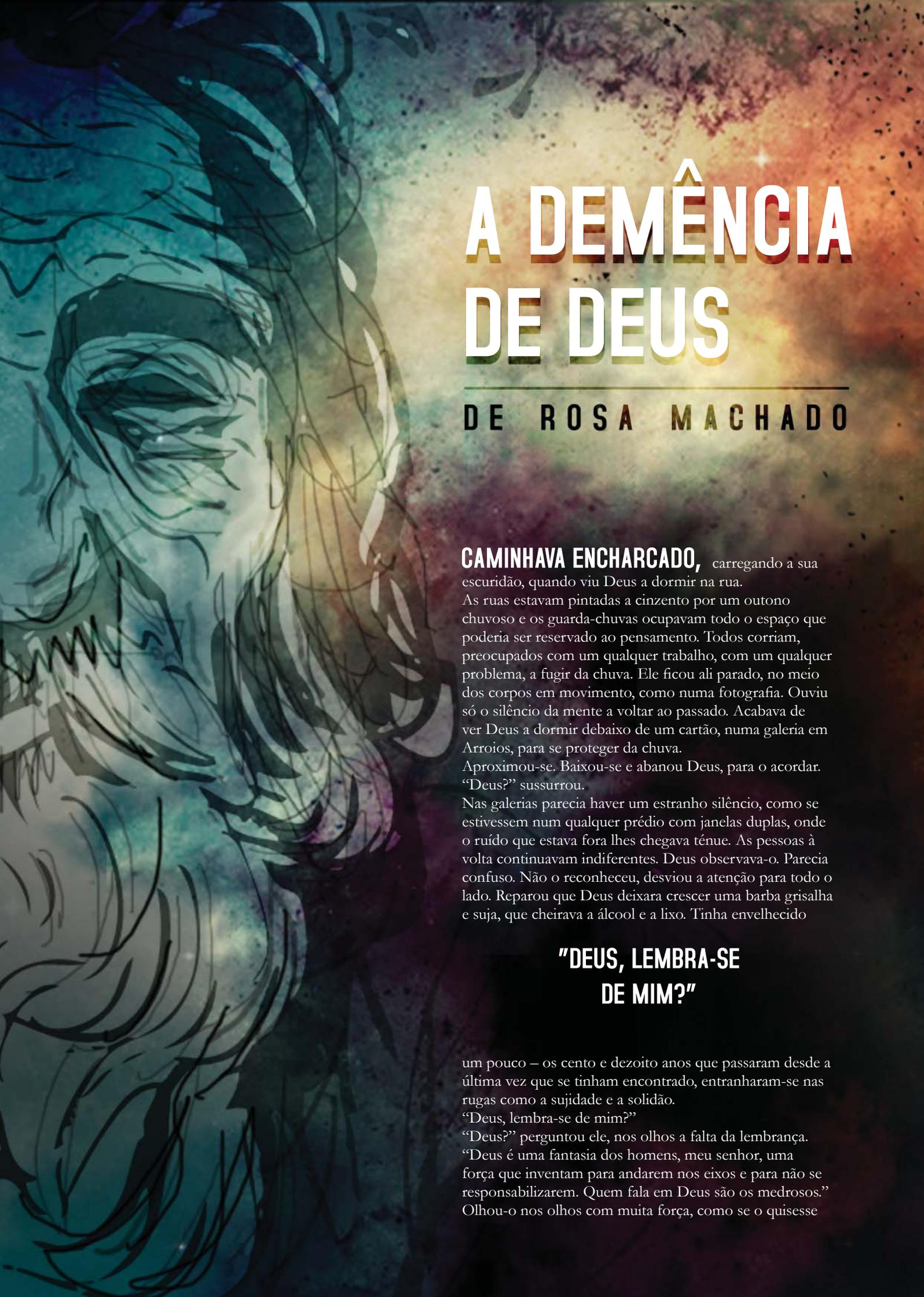
dedos e nas almas é como o cavalo que corre por fora, o *black horse*, o *underdog*, que mesmo enchendo livrarias, cinemas, auditórios, e comicons, ainda é vista como periférica e devemos dar graças aos deuses pagãos, às criaturas lovecraftianas e aos heróis malditos de Poe, por existirem espaços, editoras e aficionados cujo amor aos livros e aos universos é tão grande que vence o teste do tempo, a resistência às modas e mercados, e se mantêm sólidos no centro da nossa terra de fantasia.

As emoções são quase imaginação e sem ela as emoções não têm cor. O patinho feio afinal era um cisne; o sapo, um príncipe; o king kong, um *gentleman*, e o Cthulu...bem o Cthulu é somente Cthulu.

Não se deixem enganar pelas palavras ocas. Nem pelas minhas, nem pelas de ninguém. Tudo é ficção e sem ela a vida seria como esses livros que vendem muito: uma mão cheia de nada e outra de qualquer coisa. **BANG!**



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



# A DEMÊNCIA DE DEUS

DE ROSA MACHADO

**CAMINHAVA ENCHARCADO,** carregando a sua escuridão, quando viu Deus a dormir na rua.

As ruas estavam pintadas a cinzento por um outono chuvoso e os guarda-chuvas ocupavam todo o espaço que poderia ser reservado ao pensamento. Todos corriam, preocupados com um qualquer trabalho, com um qualquer problema, a fugir da chuva. Ele ficou ali parado, no meio dos corpos em movimento, como numa fotografia. Ouviu só o silêncio da mente a voltar ao passado. Acabava de ver Deus a dormir debaixo de um cartão, numa galeria em Arroios, para se proteger da chuva.

Aproximou-se. Baixou-se e abanou Deus, para o acordar. “Deus?” sussurrou.

Nas galerias parecia haver um estranho silêncio, como se estivessem num qualquer prédio com janelas duplas, onde o ruído que estava fora lhes chegava ténue. As pessoas à volta continuavam indiferentes. Deus observava-o. Parecia confuso. Não o reconheceu, desviou a atenção para todo o lado. Reparou que Deus deixara crescer uma barba grisalha e suja, que cheirava a álcool e a lixo. Tinha envelhecido

**“DEUS, LEMBRA-SE  
DE MIM?”**

um pouco – os cento e dezoito anos que passaram desde a última vez que se tinham encontrado, entranharam-se nas rugas como a sujidade e a solidão.

“Deus, lembra-se de mim?”

“Deus?” perguntou ele, nos olhos a falta da lembrança.

“Deus é uma fantasia dos homens, meu senhor, uma força que inventam para andarem nos eixos e para não se responsabilizarem. Quem fala em Deus são os medrosos.”

Olhou-o nos olhos com muita força, como se o quisesse

convencer, fazer compreender. Nem um grão de reconhecimento. Deus já não sabia nada. Sentiu um nó na garganta ao pensar que talvez Deus tivesse demência.

“Não se lembra da encruzilhada?” perguntou. Esperou que ajudasse. Não sabia como o fazer recordar quando as memórias pareciam ter-lhe desaparecido da alma.

A cara deformou-se. As sobrancelhas juntaram-se, a boca mostrava os dentes pretos e podres e o nariz enrugou-se. Olhou-o com força, de novo. Desta vez, não para o intimidar. Observou-o com a boca num perfeito “o” e os olhos extremamente abertos. A força, desta vez, parecia ser para procurar em todo o seu ser uma qualquer marca da existência daquele rapaz. Depois, começou a chorar.

Tapou os olhos com o braço e ele deixou-o chorar tudo o que quis. Não tinha sequer um lenço para lhe oferecer. Deus limpou-se à manga suja do casaco velho, um casaco que deveria ter sido verde mas estava castanho. Disse o seu nome. Encarou-o com o brilho do conhecimento nos olhos. Ele duvidou se a sombra triste que estava nos olhos de Deus seria por se lembrar dele, ou por se lembrar da sua própria, e perdida, grandeza.

Pegou nele pelo braço e ajudou-o a levantar-se. Deus pesava. Ele duvidou que o peso fosse daquele corpo franzino e abandonado. Provavelmente pesava-lhe mais o passado, ou o tormento de um fim que nunca chegaria, ou a desilusão.

Veio-lhe à memória aquela encruzilhada, onde ele esperou cem anos até aparecer um demónio a quem ele pudesse vender a alma. Chegara à encruzilhada a arrastar os pés, tropeçando em raízes e pedras, um pouco perdido. Estava bêbedo e desesperado, com lágrimas secas de medo a abrirem sulcos na cara suja, sangue escuro no nariz, nas mãos e no lábio. Sabia que tinha cometido muitos pecados, e que ia ser apanhado em breve. Quase que podia ouvir os cães que o procuravam, as vozes que pediam justiça. Seria morto ou abandonado numa qualquer prisão. Miserável.

Esfregava nervosamente as mãos carregadas de morte, de abuso e de loucura. Queria liberdade. Ia vender a alma em troca de liberdade, por mais irónico que pudesse ser. Talvez também mais algumas coisas, se o demónio da encruzilhada realmente aparecesse – dinheiro, mulheres, vida longa. Não tinha nada a perder e iria pedir tudo o que conseguisse. Sentiu fê naquele demónio que alguém (quem tinha sido?) lhe tinha indicado. Esqueceu-se das vozes e dos cães e dos castigos. Sentou-se na encruzilhada, sem saber que seriam cem anos de silêncio e de espera.

O tempo parecia não passar naquele lugar. Lento, vagaroso, um tempo idoso com problemas de ossos, um caracol. Cem dolorosos anos, até que um dia Deus mostrou-se, todo vestido de branco. Ele ficou hipnotizado.

## VEIO-LHE À MEMÓRIA AQUELA ENCRUZILHADA, ONDE ELE ESPEROU CEM ANOS ATÉ APARECER UM DEMÓNIO A QUEM ELE PUDESSE VENDER A ALMA.

Depois de cem anos, encontrava-se justamente com aquele que menos esperava. Sentiu-se enganado. Nervoso, esqueceu-se do que queria em troca da alma. Deus riu-se desse disparate e leu-lhe todas as sombras que lhe passavam pela alma, toda a luz e escuridão que ele acreditava serem segredo. Sentiu-se nu e invadido. E Deus suspirou com uma satisfação quase orgástica, como se se tivesse alimentado daqueles pecados que lhe tinham pesado tanto. Depois, olhou-o com força, tal como fizera agora ao tentar reconhecê-lo, e lembrou-lhe que lhe tinha dado cem anos de liberdade, por isso agora queria a sua alma. Ele admirou-se com aquela verdade que nunca lhe tinha passado pela cabeça, e regateou o tipo de liberdade – que liberdade era aquela,

cem anos de espera, sem viver? Deus sorriu: ele nunca tinha especificado o tipo de liberdade. Ele desistiu. Deus mostrou-lhe um sorriso condenado e escuro, que o assegurava de que aquele Deus não era do Bem. Fingiu-se benevolente (“afinal, eu sou Deus!”) e concedeu-lhe mais alguns anos de vida. Quando ele desviou os olhos, em jeito de quem aceitava o negócio, Deus deu-lhe um passou-bem forçado e arrancou-lhe a alma. Levou-lhe aquela alma que era podre e suja, e ele ficou vazio, repleto apenas de escuridão.

Dezoito anos depois, ali estava Deus de novo. Confuso, pobre, um fantasma daquilo que tinha sido um dia – ou que ele imaginava que teria sido. Não pensou em vingança. Sentiu uma enorme avalanche de pena ao vê-lo assim. Ainda não sabia o que iria fazer com ele, mas ajudou-o a caminhar um pouco. Notou os pés. Suspirou de forma leve, para que Deus não percebesse o dó que ele sentia ao ver que Deus estava tão confuso que já nem conseguia esconder as patas de bode.



Nascida em 1986, é curiosa e fascinada pelo que não compreende. Considera-se uma devoradora de livros e uma criadora compulsiva de histórias. Adora animais, psicologia, fotografia, música, filmes e arte em geral. Perde a noção do tempo com conversas filosóficas sobre nada, longas caminhadas ou pedaladas para parte nenhuma, jantares demorados com os amigos e séries acompanhadas de uma boa ronha no sofá.

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





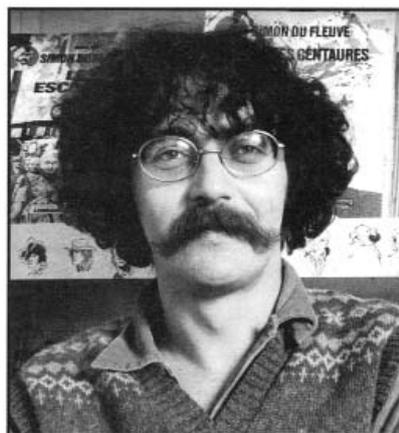
# SIMON DU FLEUVE, A REDESCOBERTA DE UM CLÁSSICO PÓS-APOCALÍPTICO

Por João Lameiras

**P**ara os leitores de uma geração, actualmente entre os 40 e os 50 anos, que cresceu com a edição portuguesa da revista *Tintin*, há nomes que trazem recordações imediatas. Um desses nomes é o de Simon Du Fleuve, o herói da série homónima de Claude Auclair, que foi uma das primeiras a explorar a aventura num cenário pós-apocalíptico, abrindo caminho a outras abordagens posteriores ao género, como *Le Transperceneige*, de Lob e Rochette (já analisado numa anterior edição da revista *Bang!*), *Armalite 15*, de Michel Crespin, ou *Jeremiah*, de Hermann, para nos limitarmos a exemplos da BD franco-belga. Uma série de culto, que volta finalmente a estar disponível graças à edição integral da Lombard, cujo primeiro volume já terá chegado às lojas FNAC, na altura em que este número da *Bang!* for publicado.

## Claude Auclair

**N**ascido em 1943, Claude Auclair tirou o curso de Belas-Artes, em Nantes, tendo trabalhado como cenógrafo e decorador de teatro durante grande parte da década de 60. A profissão leva-o a mudar-se para Paris onde fica até 1967, quando, já cansado do trabalho no teatro, decide deixar tudo e viajar pelo Mediterrâneo durante um ano. No regresso a Paris, que coincide com o Maio de 68, decide mudar de vida e dedicar-se primeiro à ilustração e depois à BD.



Auclair em 1979

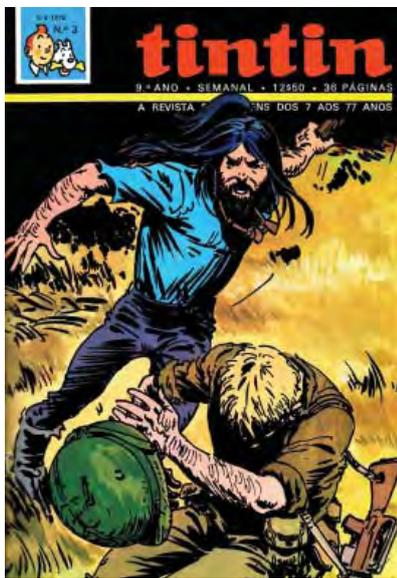
## Primeiros Trabalhos

**O**s seus primeiros trabalhos de ilustração são para as revistas de ficção científica das Editions OPTA, enquanto que a sua estreia na BD se faz no fanzine *Phénix*, com uma história curta. A redescoberta da BD, de que Auclair nem era leitor assíduo, dá-se graças a Robert Roquemartine, o primeiro proprietário da Livraria Futuropolis – Livraria que, anos mais tarde, nas mãos de Etienne Robial e Florence Cestac vai dar origem à histórica editora com o mesmo nome – que lhe dá a descobrir os clássicos, como Alex Raymond, Harold Foster, ou Jijé, e o apresenta aos autores que frequentavam a sua livraria.

Um desses autores era precisamente Jean (Moebius) Giraud. Giraud, que já conhecia o trabalho de Auclair das capas das Editions OPTA, além de o ajudar na sua primeira história, *Après*, publicada na revista *Underground Comics*, convida-o a mostrar o seu trabalho a Goscinny e a colaborar na revista *Pilote*. A estreia de Auclair na *Pilote* dá-se em 1970, com a *Jason Muller*, uma série pós-apocalíptica, que, como veremos, está na génese de

*Simon Du Fleuve*. As duas primeiras histórias de Jason Muller foram escritas por Giraud e por Pierre Christin (o argumentista de Valerian e dos melhores álbuns de Bilal, que aqui assina com o pseudônimo Linus), enquanto Auclair escreveu as duas seguintes, mas a série ficar-se-ia por estas quatro histórias curtas, pois Goscinny rejeitou, sem lhe dar quaisquer justificações, as propostas de argumentos apresentados por Auclair para novas aventuras de Jason Muller.

Mas Auclair não queria deixar morrer o universo de Jason Muller e, dois anos depois, decide propor essas mesmas histórias, ligeiramente reformuladas, a Greg, o argumentista de *Comanche*, *Bernard Prince* e *Bruno Brasil* e editor da revista *Tintin*. Embora *A Saga do Grizzly*, a primeira história que publicou no *Tintin* belga não tenha tido grande sucesso e a colaboração entre Greg e Auclair na história *Os Naufragos de Arroyoka*, em 1971, não tenha deixado grandes saudades a nenhum dos autores, Greg soube reconhecer o potencial do universo criado por Auclair e, em 1973, abriu-lhe novamente as portas da revista *Tintin*, onde os leitores viram nascer as *Crônicas do Tempo Futuro* e o seu protagonista, Simon Du Fleuve.



Simon Du Fleuve na revista *Tintin*

### Simon du Fleuve

No seu poema *The Hollow Men*, T. S. Eliot diz que o mundo vai terminar, não numa explosão, mas num suspiro, e é essa a perspectiva seguida por Auclair na criação do universo pós-apocalíptico onde decorrem as aventuras de Simon Du Fleuve. Aqui não há uma guerra nuclear, nem sequer uma alteração clima-

térica extrema, como em *Le Transperveigne*, mas o lento agudizar da crise provocada pela Guerra Fria e pelo choque petrolífero, que leva a um clima de guerra civil generalizado e ao colapso da sociedade de consumo, seguido por uma série de epidemias que reduzem drasticamente a população mundial.

A maioria dos sobreviventes abandona as cidades e regressa aos campos, vivendo em comunidades, trabalhando a terra, ou pastoreando animais. O dinheiro perde o seu significado e dá lugar à troca directa. Os carros, que a falta de gasolina tornou inúteis, dão lugar aos cavalos. Os vestígios da civilização industrial, como as torres de electricidade, as estradas, linhas e estações de comboio, continuam a marcar a paisagem, mas não passam de monumentos grotescos a um mundo que já não existe. A excepção são as cidades-fortaleza, onde se refugiam os Senhores, com os seus exércitos que, esses sim, têm ainda veículos em estado de funcionar e gasolina para os alimentar, para além de um vasto arsenal que lhes permite atacar as tribos nómadas e transformar os sobreviventes em escravos, que permitem manter a funcionar as fábricas que alimentam esse esforço de guerra.

Nascido numa dessas cidades, Simon é filho de um investigador que inventou uma pistola laser, e que na sequência do assassinato do seu pai, destrói os planos da arma e foge com o único protótipo existente, de modo a impedir que esta tecnologia mortífera caia nas mãos dos senhores das Cidades.

### A Série

O primeiro ciclo da série, que compreende seis álbuns (*La Ballade de Cheveu-Rouge*, *O Clã dos Centauros*, *Os Escravos*, *Mailis*, *Os Peregrinos* e *Cidade N.W.*, nº 3), relata a fuga de Simon e o seu regresso à cidade onde nasceu, para fazer justiça, contando com a ajuda de Jason Muller, personagem que reaparece na obra de Auclair, mas envelhecido, deformado e enlouquecido por uma vida de combates. Esses álbuns traçam um percurso movimentado e violento, em que Simon é

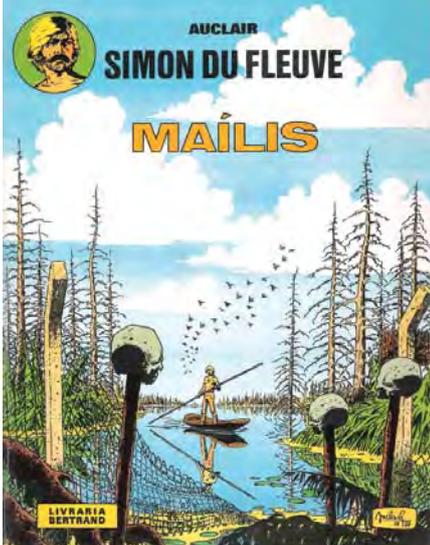


### O fim da civilização contado numa página

obrigado a lutar pelos seus ideais e encontra o amor por duas vezes, sempre com resultados trágicos, até descobrir finalmente a sua companheira para a vida em Emeline.

As aventuras de Simon Du Fleuve são histórias duras e violentas, marcadas por um profundo sentido de justiça e de humanidade, reflexões em tom ecológico, sobre as consequências do progresso descontrolado, servidas por um traço realista de grande dinamismo, que rapidamente conquistou os leitores. Mas, como sempre aconteceu com Auclair, esse sucesso não foi conquistado com facilidade. O autor teve que enfrentar obstáculos complicados, logo no primeiro álbum da série, assumidamente inspirado no livro *Le Chant du Monde*, de Jean Giono, que devido à pressão da Gallimard, a editora de Giono, que viu aqui um caso de plágio, apenas saiu na revista *Tintin*, sendo interdita a sua publicação em álbum.

Mas a partir daí, primeiro no *Tintin* belga e depois em álbum, a série começa a conquistar o público, a crítica e até os autores de BD franceses. O ponto de viragem é o álbum *Mailis*. Como refere Auclair: “Em Paris, os profissionais de Banda Desenhada só me começaram a falar de Simon, a partir de *Mailis*, quando já não era possível ignorar o sucesso conseguido pela série. Antes disso, sentia que toda a gente fazia de conta que eu não existia. Fui reconhecido bastante mais cedo na Bélgica, onde me atribuíram vários prémios. Os países nórdicos



Mailis, o melhor álbum da série

e Portugal também reagiram com muita força à série.”

Em Portugal, esse sucesso foi evidente com a publicação, a partir de 1975, primeiro na revista *Tintin* e depois em álbum, do primeiro ciclo de Simon Du Fleuve, pela Bertrand. O clima cultural e ideológico que se vivia em Portugal a seguir ao 25 de Abril ajudou a esse sucesso, mas a qualidade do trabalho de Auclair foi decisiva.

Ainda assim, *Simon Du Fleuve* não é uma série perfeita, com o tom panfletário e o carácter demasiado expositivo de algumas das histórias a fazerem-se notar. O momento em que a série mais se aproxima da perfeição é precisamente o álbum *Mailis*, em que Simon entra na vida de duas mulheres que vivem desterradas numa cabana à beira de um pântano. Um pântano que, revela Auclair, é muito inspirado no pântano bretão, onde o autor passou a infância com a avó. Como refere: “a cabana que lhes desenhei é parecida com a casa onde vivia a minha avó”.

Para além do triângulo amoroso que se vai formar com a chegada de Simon e que terá consequências trágicas para todos, há um elemento fantástico que marca a história. Uma antiga central nuclear, habitada por mutantes criados pela radiação, que repetem, como num cerimonial religioso, a rotina de funcionamento de uma central nuclear.

Depois de *Cidade N-W N° 3*, que encerra o primeiro ciclo das aventuras de Simon Du Fleuve, Au-

clair troca o espartilho dos álbuns com heróis e as histórias de 48 páginas pela liberdade total da revista (*A Suivre*), onde está presente desde o primeiro número, trabalhando, sempre em colaboração com argumentistas, em sagas a preto e branco, de mais de cem páginas, como *Bran Ruz*, ou *Le Sang du Flamboyant*.

É através da revista (*A Suivre*) que Auclair vai conhecer Alain Riondet, um argumentista e ilustrador, com quem vai ressuscitar Simon Du Fleuve, num segundo ciclo de quatro álbuns e publicar uma novela gráfica a preto e branco, *Celui-Lá*. Constituído pelos álbuns *L’Eveilleur*, *Les Chemins de L’Ogam* e pelos dois volumes de *Naufrage*, este segundo ciclo, em que Simon Du Fleuve está menos presente e reduzido a um papel mais passivo, fica marcado por um ambiente mais místico e por um simbolismo muito pouco subtil, que fazem com que estes álbuns tenham envelhecido bem pior do que os primeiros.

### ○ Final

Já em termos gráficos, estamos perante o melhor de Auclair. O desenhador, sabendo-se doente, com um cancro do estômago que o haveria de matar em 20 de Janeiro de 1990, com medo de não ter tempo de desenhar todas as histórias que tinha em mãos, trabalha a um ritmo alucinante para os padrões da BD franco-belga. Em apenas dois anos, publica os quatro volumes do segundo ciclo de Simon Du Fleuve e o primeiro volume de quase cem páginas de *Celui Lá*. Só não tem tempo de terminar de desenhar o segundo volume de *Celui Lá*, que será terminado por Jean-Claude

Mézieres e Jacques Tardi, que desenham as pranchas finais, de modo a que o livro possa ser lançado no Festival de Angoulême de 1991, numa última homenagem a Auclair, desaparecido exactamente um ano antes.

Auclair era um apaixonado pelo mar e pretendia passar algum tempo a navegar, tendo mesmo mandado construir um veleiro para isso, mas a doença que o levou não lhe deu tempo de se fazer ao mar. Fê-lo Simon por ele, pois para além do mar estar muito mais presente no segundo ciclo, a última imagem do herói que o leitor vê é precisamente Simon e Eveline a afastarem-se de barco, em direcção a outras aventuras. Aventuras que Auclair já não teve tempo de contar. **BANG!**



Simon afasta-se de barco, no final do último álbum da série



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>



Os mutantes roídos pela radiação



POR  
ANTÓNIO  
MONTEIRO

# UM MEMORÁVEL PRESSÁGIO

**N**a história do cinema, o género fantástico tem uma longa tradição, desde as conhecidas fantasias de Georges Méliès (1861-1938) que, a partir de 1896 e até 1912, conduziu os seus intérpretes a castelos assombrados, a um mirabolante Pólo Norte, à Lua e até ao Sol, até à primeira adaptação ao ecrã de *Frankenstein*, realizada por J. Searle Dawley em 1910 para os Edison Studios.

Como é natural, à medida que se multiplicaram as fitas fantásticas, nomeadamente os filmes de terror, que popularizaram actores especializados no género, como Lon Chaney, Bela

Lugosi, Boris Karloff, Vincent Price, Peter Lorre, Peter Cushing ou Christopher Lee, os tempos encarregaram-se de destacar os melhores, salvando-os do esquecimento a que as peças menos notáveis foram sendo irrevogavelmente votadas.

Se bem que uma lista dos “melhores” contenha sempre elementos subjectivos, variando a sua composição final de pessoa para pessoa, não erraremos talvez se imaginarmos que uma lista dos mais memoráveis filmes de terror de todos os tempos incluirá quase de certeza títulos como *Nosferatu* (Friedrich W. Murnau, 1922), *Dracula* (Tod Browning, 1931), *Psycho* (Alfred Hitch-

cock, 1960), *The Haunting* (Robert Wise, 1963), *Rosemary's Baby* (Roman Polanski, 1968) ou *The Exorcist* (William Friedkin, 1973). Uma tal lista deverá igualmente incluir um filme realizado por Richard Donner em 1976, com o título *The Omen* (que se estreou no nosso país como *O Génio do Mal*, provando assim a delirante imaginação dos nossos tradutores).

Richard Donner, realizador experimentado, com uma vasta e variada carreira, especialmente na televisão, tinha já tido incursões pela área do fantástico, sendo por exemplo responsável, entre 1963 e 1964, por alguns episódios da célebre série *The Twilight Zone*.

## THE OMEN

O enredo de *The Omen* será certamente bem conhecido de todos os leitores da *BANG!*, pelo que não será necessário reproduzi-lo em pormenor. Resumidamente, a história gira em torno do diplomata americano Robert Thorn, cujo filho morre momentos após o nascimento, numa clínica de Roma, sendo substituído por um órfão nascido ao mesmo tempo, sem que Katherine, a mulher de Robert, saiba da



troca; quando o casal se muda para Londres, na companhia do filho Damien, estranhos acontecimentos começam a envolver a criança, de quem, por exemplo, a generalidade dos animais foge apavorada; a ama de Damien suicida-se de forma dramática e é substituída por uma outra, Mrs. Baylock, que aparece inesperadamente; um padre católico, o Padre Brennan, que acaba por morrer em circunstâncias bizarras, tenta alertar Robert para os mistérios relativos ao nascimento de Damien, que afirma não ser inteiramente humano; um repórter fotográfico, Keith Jennings, começa a investigar os fenómenos que afligem a família de Thorn, acabando Robert e Keith por se deslocarem a Itália numa tentativa de desvendar o segredo do nascimento de Damien, chegando à conclusão de que a criança é nada menos que o Anticristo.

A década de 1970 tinha já assistido ao aparecimento de diversos filmes cujo tema envolvia as andanças do Demónio. Em *The Blood on Satan's Claw* (Piers Haggard, 1970), o achado numa aldeia de um estranho crânio deformado leva

a uma série de fenómenos que culminam na descoberta e destruição de uma criatura demoníaca; *The Brotherhood of Satan* (Bernard McEveety, 1971) conta a história de uma família que se vê numa cidade deserta onde impera um culto satânico que procura atrair crianças para o seu seio; *The Exorcist* narra a bem conhecida história da possessão da jovem Regan pelo demónio Pazuzu e os esforços desenvolvidos pelos padres Karras e Merrin para o expulsar; em *Messiah of Evil* (Willard Huyck, 1973), uma jovem vê-se envolvida num estranho culto; em *The Devil's Rain* (Robert Fuest, 1975) – cujo elenco é, curiosamente, encabeçado por William Shatner, famoso pelo seu desempenho como Capitão Kirk na celeberrima série *Star Trek* – um grupo de satanistas é perseguido pelo filho de uma das suas vítimas.

Segundo Harvey Bernhard, produtor do filme, a ideia original partiu de Bob Munger, já em 1973, ano em que Friedkin realizou *The Exorcist*, tendo o respectivo argumento sido encomendado a David Seltzer, que levou um ano a prepará-lo.

## O ELENCO

O elenco de *The Omen* é encabeçado por um talvez improvável Gregory Peck (1916-2003), naquela que foi a sua única incursão no cinema de terror. O papel de Katherine Thorn foi confiado a Lee Remick (1935-1991) e o repórter Keith Jennings é interpretado por David Warner (nascido em 1941, viria a aparecer também em *The Company of Wolves* (1984) e *In the Mouth of Madness* (1994)). A sinistra Mrs.

Baylock é Billie Whitelaw (1932-2014). O papel de Damien Thorn é desempenhado pelo jovem Harvey Spencer Stephens, à época apenas com 6 anos de idade (tinha 4 quando foi seleccionado para o papel) e que não prosseguiu a carreira dramática, ao que parece trabalhando actualmente no mercado imobiliário.

## O ENREDO

Uma das características de *The Omen* e de vários outros filmes contemporâneos, como os citados acima, especialmente quando comparados com diversos exemplos mais antigos, é a seriedade com que os seus autores tratam os temas abordados, longe ainda da época em que os efeitos especiais modernos, incluindo os que são gerados em computador, frequentemente se sobrepõem ao enredo e à representação, transformando tudo numa espécie de *Grand Guignol*, muitas vezes de duvidoso interesse. Essa solene sobriedade – também claramente visível em títulos como *The Haunting*, *The Exorcist* ou *Rosemary's Baby* – é imediatamente vincada pela escolha de actores que nos habituáramos a ver noutros géneros de cinema, entre eles Claire Bloom, Max von Sydow, Mia Farrow ou, no caso presente, Gregory Peck. Como é natural, o tratamento sério das tramas sobrenaturais aumenta a sua credibilidade e, conseqüentemente, a sua capacidade de provocar nos espectadores as desejadas reacções de desconforto e pavor.

No caso de *The Omen*, os tradicionais espectros, vampiros, lobisomens, bruxas e demónios de muitas outras fitas anteriores dão lugar a uma entidade mais



poderosa, arqui-inimigo da Humanidade, o Anticristo.

Na realidade, o termo “anticristo” é utilizado em diversas passagens do Novo Testamento, quer no singular, quer no plural, significando essencialmente aquele ou aqueles que não aceitam que Jesus é o Cristo, ou que é o Filho de Deus, ou que perseguem os seus seguidores. Nessa acepção, a Bíblia não fala de um Anticristo único ou futuro. Não obstante, determinadas escolas da escatologia cristã referem que, aquando da Segunda Vinda, Jesus enfrentará a figura do Anticristo, seu oponente no final dos tempos e símbolo do Mal absoluto. Analogamente, na escatologia islâmica, Masih ad-Dajjal, o falso messias aparecerá a tentar iludir a Humanidade imediatamente antes da segunda vinda de Isa, enquanto na tradição judaica uma figura semelhante é designada por Armilus. Na sua Segunda Vinda, o próprio Jesus Cristo matará o Anticristo, lançando-o a um lago de fogo e enxofre, após o que o reino de Deus se estenderá definitivamente sobre a Terra.

É curioso observar que, segundo várias interpretações dos textos bíblicos, o Anticristo será um homem de grande habilidade e fascínio, um grande líder detentor de um importante cargo político, autêntico génio que governará o mundo, controlando a economia mundial. Não será por isso de surpreender que haja quem tenha já identificado vários líderes modernos, como Adolf Hitler, George W. Bush ou Osama Bin Laden, com esse Anticristo que dominará as nações antes da Segunda Vinda de Jesus Cristo à Terra.

Por outro lado, tais interpretações conferem acrescida coerência à circunstância de, no filme *The Omen*, o Anticristo, personificado em Damien Thorn, supostamente filho de um chagal – como afirma o Padre Brennan – e de pai desconhecido, numa espécie de paródia do nascimento do próprio Jesus Cristo, concebido pela Virgem Maria sob a acção do Espírito Santo, crescer no seio da família do poderoso embaixador dos Estados Unidos em Londres, ou seja, no cerne das mais

altas esferas políticas e certamente destinado a altos voos nessa área.

São diversos os elementos-chave da simbologia demoníaca que se vão multiplicando ao longo do filme, mas dois deles distinguem-se como os mais significativos. Em primeiro lugar, o aparecimento da misteriosa Mrs. Baylock, que se

apresenta como nova ama da criança, após o espectacular suicídio da sua antecessora, dizendo-se enviada por uma indeterminada “agência” e exibindo “referências” que o casal Thorn mal examina; a estranha personagem, que virá a revelar mais adiante as suas convicções satânicas, introduz também na casa do embaixador um feroz e inquietante cão *rottweiler* preto, verdadeiro espírito familiar ao melhor estilo dos que no folclore europeu acompanha normalmente as bruxas, auxiliando-as nas suas infames tarefas. O segundo claro elemento do universo satânico é fornecido pelo arqueólogo e exorcista Karl Bugenhagen (interpretado por Leo McKern) que Robert Thorn e Keith Jennings, a conselho do falecido Padre Brennan (interpretado por Patrick Troughton),



visitam na antiga cidade de Megido e que lhes revela toda a verdade acerca de Damien, afirmando em particular que a criança terá algures no corpo a marca do Diabo, o número “666” – como se viria mais adiante a confirmar.

Apesar da sobriedade já sublinhada, *The Omen* não deixa de incluir efeitos especiais bem construídos e, para a época, da mais elevada qualidade, nomeadamente a cena em que o fotógrafo Jennings é decapitado por uma placa de vidro que se escapa de um camião em manobras. Digna também de nota, pela sua eficácia, é a cena em que o carro onde Katherine segue com Damien é atacado por um bando de babuínos, ao atravessar um parque zoológico. O modo como Jennings descobre, ao revelar as suas fotografias, os sinais ominosos que lhe indicam o destino daqueles que nelas aparecem é igualmente um excelente achado.

De salientar também a bela interpretação que o realizador consegue obter do jovem Harvey Stephens, certamente uma das mais inquietantes crianças do cinema de terror, galeria restrita em que muito mais recentemente se poderá incluir Lily, interpretada por Jodelle Ferland em *Case 39*.

## A BANDA SONORA

Um outro aspecto do filme *The Omen* que merece relevo é a sua banda-sonora, da autoria de Jerry Goldsmith (1929-2004) e vencedora do Óscar para a melhor banda sonora original. Tratou-se, efectivamente, do único Óscar que o compositor recebeu, apesar de múltiplas outras nomeações, durante a sua longa carreira. Nessa banda-sonora inclui-se, em particular, a canção “Ave Satani” – com versos em latim (“*Sanguis bibimus, corpus edimus, tolle corpus Satani?*”) que enfermam de algumas deficiências gramaticais –, a qual foi nomeada, no mesmo ano, para o Óscar de melhor canção original, que no entanto não chegou a vencer (o prémio, nessa categoria foi atribuído, em 1977 a “Evergreen”, o tema de amor do filme *A Star Is Born*).

## A PROFECIA

Em face do enredo descrito acima, poder-se-á perguntar a que profecia exactamente se refere o

título do filme. Não haverá dúvidas de que se trata precisamente da profecia que anuncia a chegada do Anticristo. Quando o padre Brennan procura Robert para o advertir atabalhoadamente acerca da natureza sobrenatural de Damien, recita-lhe um poema como se se tratasse de uma citação bíblica, embora o texto seja fictício:

*When the Jews return to Zion  
and a comet rips the sky,  
the Holy Roman Empire rises,  
then you and I must die.*

*From the eternal sea he rises,  
creating armies on either shore,  
turning man against his brother  
till man exists no more*

(Quando os Judeus voltarem a Jerusalém

e um cometa rasgar o céu,  
e o Império Romano se erguer,  
então tu e eu vamos morrer.

Ele ergue-se dos mares eternos,  
criando exércitos nas duas margens,  
virando irmão contra irmão  
até que o Homem deixe de existir)

Uma vez que modernamente os israelitas se encontram de facto instalados na região de Jerusalém e que a passagem de um cometa suficientemente perto da Terra para ser visível, mesmo a olho nu, sucede com relativa frequência, os versos proféticos parecem realmente espelhar a realidade, tanto mais que Thorn interpreta o renascimento do Império Romano como a criação da Comunidade Económica Europeia e os “mares eternos” de que se há-de erguer o Anticristo como os revoltos mundos da política internacional, justamente o meio em que ele próprio – logo, por extensão, também Damien – se movimentava.

## O ÊXITO

*The Omen* recebeu nomeações para um vasto número de prémios cinematográficos, quer no que toca à representação, quer ao argumento, tendo sido bem acolhido pela crítica e considerado um dos melhores filmes de 1976 e um dos melhores filmes de terror de sempre. Graças às suas qualidades intrínsecas, mas também a uma vasta e dispendiosa campanha publicitária que antecedeu o seu lançamen-

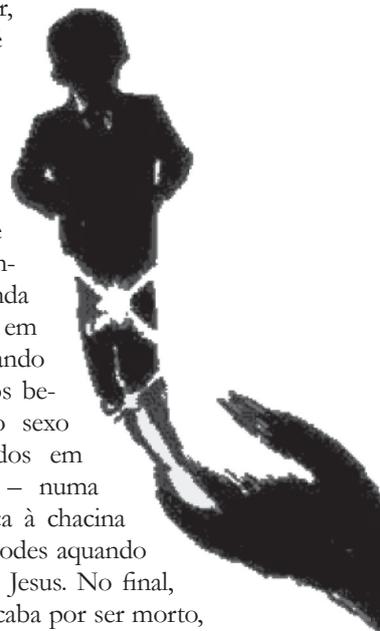
to, o filme alcançou também grande êxito comercial, realizando quase quatro milhões e meio de dólares do primeiro fim-de-semana de exibição e uma receita total, referente ao lançamento doméstico, de mais de sessenta milhões (o orçamento da produção tinha sido de menos de três milhões de dólares).

A campanha publicitária que precedeu a estreia do filme incluiu, com um par de semanas de antecedência, o lançamento de um livro com o mesmo título, escrito por David Seltzer e que, curiosamente, diferia em diversos aspectos da produção cinematográfica, ao ponto de mudar os nomes de algumas personagens (Keith Jennings passa a ser Huber Jennings, o padre Brennan passa a ser o padre Edgardo Emilio Tassone, etc.).

## AS SEQUELAS

Por sua vez, o êxito de *The Omen* levou à produção de mais quatro filmes, que continuam a história, por assim dizer interrompida no final do primeiro.

Em *Damien: The Omen II* (realizado por Don Taylor em 1978), o jovem Damien é agora um adolescente e frequenta uma escola militar. Uma série de mortes entre os que o rodeiam significa o avanço da seita satânica que procura protegê-lo. No terceiro filme, *Omen III: The Final Conflict* (Graham Baker, 1981), Damien é já adulto, dirige um importante grupo industrial e entrou definitivamente na cena política, o que lhe permite lutar contra a Segunda Vinda de Cristo à Terra, em particular mandando assassinar todos os bebês britânicos do sexo masculino nascidos em determinado dia – numa clara alusão bíblica à chacina ordenada por Herodes aquando do nascimento de Jesus. No final, porém, Damien acaba por ser morto, se bem que não segundo os rituais preconizados por Bugenhagen, o que significaria que não teria sido definitivamente destruído. Finalmente, em *Omen IV: The Awakening* (Jorge Montesi e Dominique Othenin-Girard, 1991), filme realizado para a televisão, a profecia da vinda do Anticristo é transferida para uma jovem





chamada Delia, filha biológica de Damien Thorn, adoptada por um casal de advogados, e para o seu irmão gémeo Alexander.

Os argumentos do segundo e do terceiro filmes foram também publicados em livros, da autoria de Joseph Howard e Gordon McGill, respectivamente. Este último publicaria ainda em 1983 o volume *Omen IV: Armageddon 2000*, que não tem qualquer ligação ao argumento do quarto filme, e *Omen V: The Abomination*.

Finalmente, em 2006 – e intencionalmente estreado a 6 de Junho, para que a data se pudesse indicar como 6.6.6 –, *The Omen* foi filmado uma segunda vez, com realização de John Moore. O elenco incluiu Liev Schreiber no papel de Robert Thorn, Julia Stiles como Katherine Thorn e Mia Farrow como Mrs. Baylock; o papel de Damien foi desempenhado por Seamus Davey-Fitzpatrick. No entanto, apesar de certo êxito comercial, o filme foi – com algumas excepções – mal recebido pela crítica, que destacou em particular o facto de a narrativa seguir a par e passo a do filme original, o que foi considerado pouco interessante, tornando a nova versão virtualmente desnecessária. **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)



## O IMAGINÁRIO DOS LIVROS

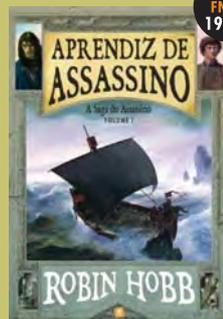
<http://oimaginariodoslivros.blogspot.pt/>

### APRENDIZ DE ASSASSINO

ROBIN HOBB

★★★★★

PREÇO FNAC: 19,03€



O primeiro livro de uma das sagas do Fantástico mais belas de sempre e de uma das melhores autoras do género. Com um enredo maravilhoso, personagens memoráveis e fortes, uma contextualização perfeita e um mundo completamente novo e diferente, *Aprendiz de Assassino* é a porta de entrada para um universo repleto de magia, intrigas e muitas emoções. Aqui conhecemos e acompanhamos Fitz, um rapaz assustado, que vê a sua história alterar-se quando é levado para o castelo de Torre do Cervo para servir o rei, como assassino e espião. Deixe-se levar! / Maria Roseta

### DOCE SONHADORA

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

### LETRAS ESCARLATES

ANNE BISHOP

★★★★★

PREÇO FNAC: 15,98€



Num mundo em que seres sobrenaturais e os humanos habitam em conjunto, Anne Bishop traz-nos uma história envolvente e cativante cheia de ação, aventuras, mistérios e magia. *Letras Escarlates* é o primeiro volume da nova série da autora onde conhecemos Meg, uma profetisa de sangue que acaba de fugir do seu Controlador e pede refúgio junto aos Outros no Pátio de Lakeside, mas não vão descansar até a encontrar. Um livro com personagens fortes e marcantes e uma escrita fabulosa, entramos com facilidade neste universo marcado pela diferença e rivalidade entre os humanos e os Outros. / Daniela Cristóvão

### 1000 E 1 FOLHAS

<http://1000-e-1-folhas.blogspot.pt/>

### O UIVO DO DEMÓNIO

KIM HARRISON

★★★★★

PREÇO FNAC: 15,98€



Este é, sem dúvida, o melhor livro da saga até agora! Trata-se de uma série de fantasia urbana absolutamente genial e, para mim, a melhor dentro do género que já li. A escrita da autora é fantástica, pautada por um toque de sarcasmo e ironia absolutamente geniais. As suas personagens são simultaneamente cativantes e facilmente relacionáveis, especialmente a Rachel, que nos faz sofrer e rir ao mesmo tempo! Kim Harrison consegue com facilidade e engenho prender-nos à história o que torna a leitura absolutamente viciante! A ação é *non-stop*. Sensual, divertida e audaz, Rachel promete convencer, até os mais incrédulos! / Neuza Dias



V  
E  
N  
D  
I  
D  
A  
D  
O  
R  
E  
S

CONTO POR  
**KEN LIU**  
TRADUÇÃO DE LUÍS SANTOS

VENCEDOR DOS  
PRÊMIOS HUGO,  
NEBULA E  
WORLD FANTASY

"-ZHE JIAO ZHEZHI  
-EXPLICOU A MINHA MÃE.  
ISTO CHAMA-SE  
ORIGAMI."



**U**

ma das mais antigas recordações que tenho começa comigo a soluçar, recusando-me a ser acalmado, por mais que os meus pais se esforçassem.

O meu pai desistiu e saiu do quarto, mas a minha mãe levou-me para a cozinha e sentou-me à mesa do pequeno-almoço.

– *Kan, kan* – disse ela, tirando uma folha de papel de embrulho de cima do frigorífico. A minha mãe passara anos a desembrulhar com todo o cuidado as prendas de Natal, guardando o papel num monte alto, no topo do frigorífico.

Assentou a folha com a parte branca para cima e começou a dobrá-la. Isso fez-me parar de chorar e, curioso, observei-lhe os movimentos.

A minha mãe virou o papel e dobrou-o mais uma vez. Franziu, enrolou, torceu e vincou, até que o papel lhe desapareceu por baixo das mãos em concha. Levou então a folha compactada à boca e soprou-a, como se fosse um balão.

– *Kan* – repetiu. – *Laohu*. – Baixou as mãos até à mesa, onde as afastou.

Sobre o tampo apareceu um tigre de papel, do tamanho de um par de punhos juntos. A pele do animal ostentava o padrão do papel de embrulho, fundo branco com bengalas de açúcar vermelhas e árvores de Natal verdes.

Levei a mão à obra da minha mãe, e a criação abanou a cauda e procurou morder-me o dedo, num gesto de brincadeira. – *Rawrr-sa* – rosou o tigre, um som algures entre um gato e jornais a restolhar.

Ri-me, espantado, e afaguei-lhe o lombo com o indicador. O tigre de papel ronronou, estremecendo debaixo do meu dedo.

– *Zhe jiao zhezhi* – explicou a minha mãe. *Isto chama-se origami.*

Na altura não o sabia, mas o tipo de origami da minha mãe era especial. Ela soprava-os, partilhando o fôlego com eles e unindo-os à vida dela. Era esta a sua magia.

**O** meu pai escolhera a minha mãe a partir de um catálogo.

Certa vez, quando andava no liceu, pedi ao meu pai que me contasse mais pormenores. Ele estava a tentar que eu voltasse a falar com a minha mãe.

Inscrevera-se no serviço de apresentações na primavera de 1973. Demorava-se meros segundos em cada página que folheava até que viu a imagem da minha mãe.

Nunca vi essa tal fotografia. O meu pai descreveu-ma: estava sentada numa cadeira, de lado para a máquina, e envergava um vestido *cheongsam* justo de cor verde. Tinha a cabeça virada para o observador,

com o cabelo passado sobre o peito e o ombro. O meu pai disse que ela o fitava com os olhos de uma criança tranquila.

– Foi a última página do catálogo que eu vi – garantiu-me.

O catálogo dizia que ela tinha dezoito anos, adorava dançar e falava um inglês fluente, pois era de Hong Kong. Nenhum desses factos se confirmou.

O meu pai escreveu-lhe e a empresa reencaminhou as mensagens de ambos. Por fim, ele viajou até Hong Kong para a conhecer.

– Era alguém da empresa que escrevia as respostas dela. A tua mãe não sabia inglês, só «olá» e «adeus».

*Que tipo de mulher se deixa incluir num catálogo para ser comprada?* Durante o liceu julgava que sabia tudo. O desprezo era como um vinho saboroso.

Em vez de irromper empresa adentro para exigir o dinheiro de volta, o meu pai pagou a uma empregada de mesa do restaurante do hotel para lhes servir de intérprete.

– Enquanto eu falava, ela olhou-me, com uma expressão entre o assustado e o esperançoso. Quando a rapariga traduziu aquilo que eu tinha dito, a tua mãe começou lentamente a sorrir.

O meu pai regressou ao Connecticut e deu início ao processo para que ela fosse para os Estados Unidos. Nasci um ano depois, no Ano do Tigre.

**A** meu pedido, a minha mãe também fez uma cabra, um veado e um búfalo-d'água com papel de embrulho, os quais corriam pela sala enquanto *Laohu* os perseguia, a rosar. Quando os alcançava punha-se em cima deles, pressionando-os até se tornarem bocados de papel dobrados e espalmados. Tinha então de os soprar para voltar a inflar e vê-los correr outra vez.

Ocasionalmente, os animais metiam-se em sarilhos. Certa vez, à mesa de jantar, o búfalo-d'água saltou para den-

tro de uma taça de molho de soja (queria espolinhar-se, como um búfalo-d'água verdadeiro.) Ergui-o rapidamente, mas a ação capilar já elevava o líquido escuro para as pernas, as quais, enfraquecidas pelo molho, deixaram de ser capazes de o sustentar, com o animal a colapsar em cima da mesa. Pu-lo a secar ao Sol, mas, depois disso, as pernas ficaram-lhe tortas, e o búfalo passou a coxear. A minha mãe viria a envolver-lhe as pernas com película aderente, para que ele chafurdasse à vontade (mas não em molho de soja).

*Laohu* também gostava de emboscar pardais quando brincávamos no quintal. Todavia, certa vez, uma ave encurralada ripostou, em desespero, e rasgou-lhe a orelha. O tigre ficou a gemer quando lhe peguei e a minha mãe remendou-lhe a orelha com fita adesiva. A partir daí, passou a evitar pássaros.

Um dia vi um documentário sobre tubarões e pedi à minha mãe que me fizesse um. Ela fez o tubarão, mas o animal de papel ficou a estrebuchar em cima da mesa. Fui então encher o lavatório com água e deitei-o lá para dentro, onde nadou alegremente às voltas. Contudo, daí a pouco ficou ensopado e translúcido, e afundou-se lentamente, com as dobras a desfazerem-se. Fui em seu auxílio e acabei com um pedaço de papel molhado nas mãos.

*Laohu* juntou as patas à beira do lavatório e nelas assentou a cabeça. De orelhas descaídas, produziu um rosnido cavo que me deixou a sentir-me culpado.

A minha mãe fez-me um tubarão novo, desta vez de folha de alumínio. O tubarão foi viver alegremente para um grande aquário redondo, e *Laohu* e eu sentávamo-nos junto ao aquário para ver o tubarão de alumínio a perseguir o peixinho dourado. *Laohu* encostava a cara ao outro lado do aquário e eu via-lhe os olhos, ampliados até ao tamanho de pires, a fitarem-me.

**Q**uando fiz dez anos mudámo-nos para uma casa nova. Duas das vizinhas foram dar-nos as boas-vindas. O meu pai serviu-lhes bebidas e depois escusou-se, pois tinha de ir aos serviços municipalizados saldar as dívidas do anterior proprietário.

– Fiquem à vontade. Não pensem que a minha mulher está a ser indelicada, mas ela não fala bem inglês.

Enquanto eu lia na sala de jantar, a minha mãe ia arrumando coisas na cozinha. As vizinhas conversavam na sala de estar, sem se preocuparem propriamente com a discrição.

– Ele parece um homem normal. Porque terá feito tal coisa?

– Há qualquer coisa nos mestiços que nunca parece bem. O miúdo parece incompleto. Olhos em bico e cara branca. Um verdadeiro monstinho.

– Achas que *ele* sabe falar inglês?

As mulheres baixaram o tom de voz, e daí a pouco entraram na sala de jantar.

– Olá, pequenol! Como te chamas?

– Jack – respondi.

– Não parece muito achinesado.

Nesse momento, a minha mãe entrou na sala de jantar e ofereceu um sorriso às mulheres. As três ficaram à minha volta, num triângulo, a trocar sorrisos e acenos de cabeça, sem dizerem nada, até que o meu pai regressou a casa.

**M**ark, um dos miúdos do bairro, foi a minha casa com figuras de ação da Guerra das Estrelas. O sabre de luz do Obi-Wan Kenobi acendia-se, e ele mexia os braços e dizia, numa voz metálica: «Usa a Força!» Não achei o boneco muito parecido com o verdadeiro Obi-Wan.

Vimo-lo repetir o desempenho cinco vezes na mesa de centro.

– Faz mais alguma coisa? – perguntei.

Mark ficou irritado com a minha questão.

– Repara só nos pormenores – indicou. Reparei nos pormenores. Não sabia ao certo o que se esperava que eu dissesse. Mark ficou desapontado com a minha reação. – Mostra-me os teus brinquedos.

Não tinha mais brinquedos, além dos meus animais de papel. Fui ao meu quarto buscar *Laohu*, que na altura estava profundamente gasto, remendado com fita adesiva e cola, marcas dos anos de reparações que lhe haviam sido feitas pela minha mãe e por mim. Já não era tão ágil como antes. Pousei-o na mesa de centro. No corredor ouvia os passos arrastados dos outros animais, que espreitavam a sala às escondidas.

– *Xiao laohu* – disse eu, após o que me detive. Mudei para inglês. – Este é o Tigre. – *Laohu* avançou à cautela e ronronou para Mark, cheirando-lhe as mãos.

Mark observou o padrão natalício da pele de *Laohu*.

– Isto não parece nada um tigre. A tua mãe faz-te brinquedos com lixo?

Nunca pensara em *Laohu* como sendo *lixo*, mas naquele momento, ao olhar para ele, realmente não passava de um pedaço de papel de embrulho.

Mark voltou a pressionar a cabeça do Obi-Wan. O sabre de luz iluminou-se e o boneco levantou e baixou os braços. «Usa a Força!» *Laohu* virou-se e deu um salto, derrubando da mesa a figura de plástico. O boneco caiu ao chão e partiu-se, com a cabeça do Obi-Wan a rolar para baixo do sofá.

– *Raaaaawww* – riu-se *Laohu*, e eu imitei-o.

Mark esmurrou-me com força.

– Isto foi muito caro! Já nem se encontra nas lojas. Se calhar até custou mais do que aquilo que o teu pai pagou pela tua mãe!

Cambaleei e caí ao chão. Com um rosnido, *Laohu* saltou para o rosto de Mark.

# "UM DIA VI UM DOCUMENTÁRIO SOBRE TUBARÕES E PEDI À MINHA MÃE QUE ME FIZESSE UM."

Mark gritou, mais de receio e surpresa do que de dor. Afinal de contas, *Laohu* era feito de papel.

Mark agarrou em *Laohu*, cujo rosnado foi abafado quando Mark o amarfanhou na mão e o rasgou ao meio. Amachucou os dois bocados de papel e atirou-os contra mim.

– Toma lá o teu reles bocado de lixo chinês.

Depois de Mark se ter ido embora passei bastante tempo, sem êxito, a tentar colar os bocados, alisar o papel e seguir os vincos para voltar a dobrar *Laohu*. Pouco a pouco, os outros animais entraram na sala e rodearam-me e ao papel de embrulho rasgado que fora *Laohu*.

**O** meu conflito com Mark não se ficou por aí. Mark era bastante popular na escola. Não quero voltar a pensar nas duas semanas que se seguiram.

Nessa sexta-feira, no final das duas semanas, cheguei a casa.

– *Xuexiao hao ma?* – perguntou-me a minha mãe. Não lhe respondi e dirigi-me à casa de banho, onde fitei o espelho. *Não me pareço nada com ela, nada.*

Ao jantar, perguntei ao meu pai: – Tenho cara de chinoca?

O meu pai pousou os pauzinhos. Embora nunca lhe tivesse contado o que acontecera na escola, ele pareceu compreender. Fechou os olhos e esfregou a cana do nariz.

– Não, não tens.

A minha mãe olhou-o, sem compreender. Depois olhou para mim.

– *Sha jiao chink?*

– Inglês – disse-lhe. – Fala inglês.

Ela esforçou-se.

– Que acontecer?

Afastei os pauzinhos e a malga que estavam à minha frente: pimentos salteados com vaca com cinco especiarias.

– Devíamos comer comida americana.

O meu pai tentou chamar-me à razão.

– Há muitas famílias que de vez em quando comem comida chinesa.

– Não somos como as outras famílias. – fitei-o. *As outras famílias não têm mães que não se encaixam.*

O meu pai desviou o olhar e depois levou a mão ao ombro da minha mãe.

– Eu compro-te um livro de receitas.

A minha mãe dirigiu-se a mim.

– *Bu haochi?*

– Inglês – cortei, elevando o tom de voz. – Fala inglês.

A minha mãe estendeu a mão para me tocar na testa, querendo sentir-me a temperatura.

– *Fashaola?*

Afastei-lhe a mão.

– Eu estou bem. Fala inglês! – Nessa altura, já gritava.

– Fala inglês com ele – disse-lhe o meu pai. – Já sabias que isto ia acontecer. Estavas à espera de quê?

A minha mãe deixou as mãos penderem-lhe ao lado do corpo. Ali ficou, sentada, a olhar para o meu pai, depois para mim, e outra vez para ele. Tentou falar, deteve-se, voltou a tentar e parou mais uma vez.

– Tens de conseguir – insistiu o meu pai. – Fui demasiado brando contigo. O Jack tem de se enquadrar.

A minha mãe olhou-o.

– Se digo «amor», sinto aqui. – Apontou para os lábios. – Se digo «ai», sinto aqui. – Levou a mão ao coração.

O meu pai abanou a cabeça.

– Estás na América.

A minha mãe afundou-se no seu lugar, fazendo lembrar o búfalo-d'água quando *Laohu* o emboscava e o espalmava, privando-o do ar da vida.

– E quero brinquedos a sério.

**O** meu pai comprou-me um conjunto de figuras de ação da Guerra das Estrelas. Dei o Obi-Wan Kenobi a Mark.

Guardei os animais de papel numa caixa de sapatos e enfi-a debaixo da cama.

Na manhã seguinte, os animais haviam escapado e voltado a assumir os seus lugares preferidos no meu quarto. Recolhi-os a todos e devolvi-os à caixa, fechando a tampa com fita adesiva. No entanto, os animais fizeram tanto barulho lá dentro que acabei por levá-la para um canto do sótão, o mais afastado do meu quarto quanto possível.

Recusava-me a responder quando a minha mãe se dirigia a mim em chinês. Pouco tempo depois tentou usar mais inglês, mas a pronúncia dela e as frases atrapalhadas embaraçavam-me. Procurei corrigi-la. Ela acabou por deixar de falar na minha presença.

Começou a gesticular quando precisava de me informar de alguma coisa. Tentava abraçar-me como via as mães americanas a fazer na televisão. Os movimentos dela pareciam-me exagerados, inseguros, ridículos, desastrados. Ela percebia que eu ficava incomodado e parava.

– Não devias tratar assim a tua mãe – censurava-me o meu pai, mas não era capaz de me olhar nos olhos quando o dizia. Lá no fundo devia ter-se apercebido de que fora um erro tentar fazer com que uma camponesa chinesa se encaixasse nos subúrbios do Connecticut.

A minha mãe aprendeu a cozinhar à americana. Eu divertia-me com jogos de vídeo e estudava francês.

De vez em quando via-a à mesa da cozinha, a olhar para

RAWR-R-SA  
RAWR-R-SA  
RAWR-R-SA



o lado branco de uma folha de papel de embrulho. Mais tarde, um animal de papel novo aparecia-me na mesa-de-cabeceira e tentava aninhar-se junto a mim. Eu agarrava-os, espalmava-os até ficarem sem ar, e depois enfiava-os na caixa que tinha no sótão.

A minha mãe deixou de fazer os animais quando entrei para o liceu. Nessa altura, o inglês dela tornara-se muito melhor, mas eu estava na idade em que não queria saber do que ela tinha para dizer, fosse qual fosse a língua usada.

Às vezes, quando chegava a casa e lhe via o corpo diminuto a atarefá-lo na cozinha, enquanto trauteava baixinho uma canção chinesa, custava-me a acreditar que me pudesse ter dado à luz. Não tínhamos nada em comum. Era como se ela tivesse vindo da Lua. Corria então para o meu quarto, onde podia continuar a minha busca pela felicidade americana.

**O** meu pai e eu estávamos junto à minha mãe, cada um do seu lado da cama de hospital. Ela ainda nem tinha quarenta anos, mas parecia muito mais velha.

Passara anos a recusar-se a ir ao médico por causa da dor que sentia dentro dela, e que ela garantia não ser nada de especial. Quando finalmente foi levada por uma ambulância, o cancro já se havia espalhado além da possibilidade de cirurgia.

A minha mente não se encontrava naquele quarto. Estávamos a meio da época de recrutamento na universidade, e eu andava concentrado em currículos, transcrições e horários de entrevistas elaborados ao minuto. Ia pensando na melhor forma de mentir aos recrutadores das empresas para que se oferecessem para me contratar. A um nível intelectual tinha perfeita noção de que era terrível pensar nisso enquanto a minha mãe jazia no seu

**"ELA LIA-ME A CARTA E SE LHE TECIA ALGUM COMENTÁRIO. ELA ACRESCENTAVA-O À MISSIVA. DOBRAVA ENTÃO A CARTA NA FORMA DE UM GROU DE PAPEL E LIBERTAVA-O, DIRIGIDO A OCIDENTE."**

leito de morte, mas essa compreensão não implicava que fosse capaz de mudar o que sentia.

Ela estava consciente. O meu pai segurou-lhe a mão esquerda entre as dele e baixou-se para lhe beijar a testa. Pareceu-me tão fraco e envelhecido que me senti sobressaltado. Apercebi-me de que sabia tão pouco acerca do meu pai como sobre a minha mãe.

A minha mãe sorriu-lhe.

– Está tudo bem. – Virou-se para mim, ainda a sorrir. – Sei que tens de voltar à escola. – A voz era muito débil e tive dificuldade em ouvi-la sobre o gemido das máquinas ligadas a ela. – Vai. Não te preocupes comigo. Isto não é importante. Quero que te saias bem na escola.

Estendi a mão para tocar a dela, pois imaginava que isso fosse o correto a fazer. Senti-me aliviado. Já pensava no voo de regresso e no Sol brilhante da Califórnia.

Murmurou qualquer coisa ao meu pai, que assentiu e saiu do quarto.

– Jack, se... – Teve um ataque de tosse e durante alguns momentos foi incapaz de falar. – Se eu não sobreviver, não fiques muito triste e não pre-

judiques a tua saúde. Concentra-te na tua vida. Guarda aquela caixa que tens no sótão e vai buscá-la todos os anos, no *Qingming*, e pensa em mim. Estarei sempre contigo.

O *Qingming* era o Festival dos Mortos chines. Quando eu era pequeno, no *Qingming*, a minha mãe costumava escrever uma carta aos pais falecidos, que estavam na China, a contar-lhes as boas novas acerca do último ano da sua vida na América. Ela lia-me a carta e se lhe tecia algum comentário, ela acrescentava-o à missiva. Dobrava então a carta na forma de um grou de papel e libertava-o, dirigido a ocidente. Víamos então o grou a bater as asas na sua longa viagem para oeste, a caminho do Pacífico, a caminho da China, a caminho dos túmulos da família da minha mãe.

Já haviam passado muitos anos desde a última vez que o fizera com ela.

– Não faço ideia do calendário chinês – escusei-me. – Descansa, Mãe, sim?

– Guarda a caixa e abre-a de vez em quando. Abre-a... – Voltou a tossir.

– Está tudo bem, Mãe. – Afaguei-lhe atabalhoadamente o braço.

– *Haiji, mama ai ni...* – Foi acometida por novo ataque de tosse. Uma imagem de há anos assomou-me a memória: a minha mãe a dizer *ai* e depois a levar a mão ao peito.

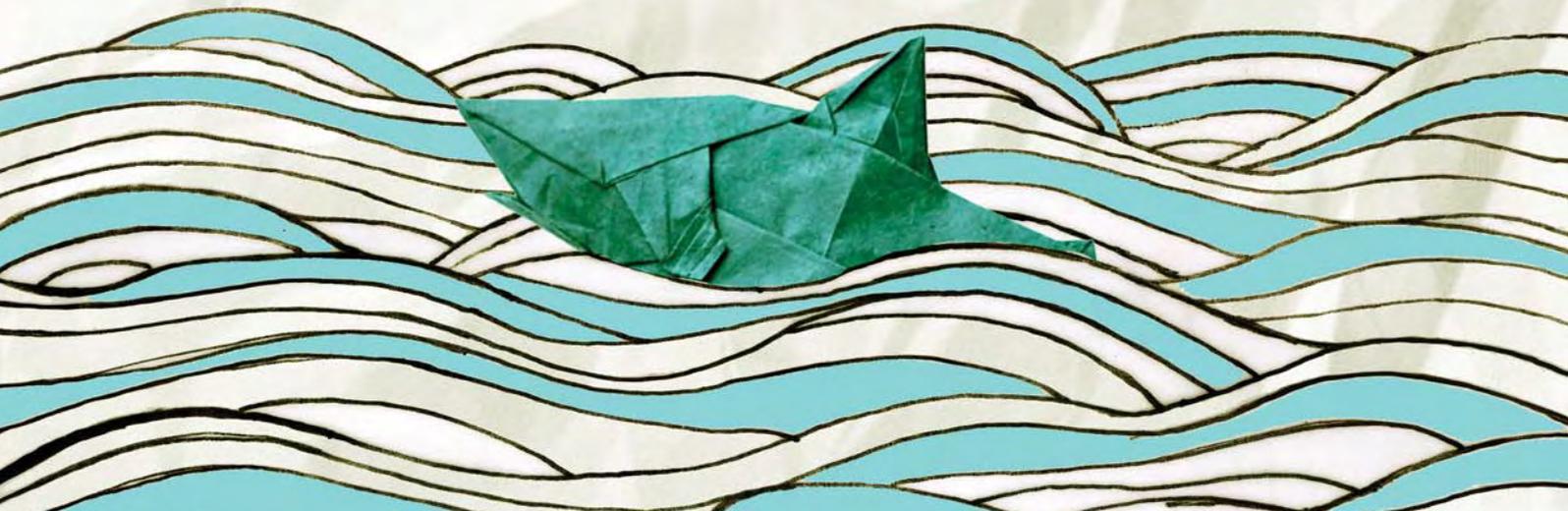
– Pronto, Mãe. Para de falar.

O meu pai voltou e eu disse que tinha de ir mais cedo para o aeroporto, para não perder o avião.

Ela morreu quando o meu avião se encontrava algures sobre o Nevada.

**O** meu pai envelheceu rapidamente depois de a minha mãe ter falecido. A casa era demasiado grande para ele e teve de ser vendida. A minha namorada, Susan, e eu fomos ajudá-lo a empacotar tudo e a limpá-la.

Susan encontrou a caixa de sapatos



no sótão. Os animais de papel, escondidos durante tanto tempo na escuridão desprotegida do sótão, haviam-se tornado quebradiços e os padrões garridos do papel do embrulho estavam descoloridos.

– Nunca vi origamis assim – espantou-se Susan. – A tua mãe era uma artista espantosa.

Os animais de papel não se mexeram. Talvez a magia que os animara se tivesse desvanecido aquando da morte da minha mãe. Ou talvez eu apenas me houvesse limitado a imaginar que aquelas criações de papel haviam tido vida. Não se pode confiar na memória das crianças.

**E** stávamos no primeiro fim-de-semana de abril, dois anos depois da morte da minha mãe. Susan estava fora, numa das suas inúmeras viagens como consultora de gestão, e eu encontrava-me em casa, a percorrer, indolentemente, os canais da televisão.

Fiz uma pausa num documentário sobre tubarões. De repente foi como se visse as mãos da minha mãe a dobrarem e a vincarem folha de alumínio enquanto criavam um tubarão, comigo e *Laohu* a observá-la.

Ouvi um restolhar. Ergui o olhar e vi uma bola de papel de embrulho e de fita adesiva no chão, ao lado da estante. Levantei-me para a deitar para o lixo.

A bola de papel mexeu-se, desenrolou-se e vi que era *Laohu*, em quem eu não pensava havia muito, muito tempo.

– *Rawrrr-sa.*

A minha mãe devia tê-lo reparado, depois de eu ter desistido.

Era mais pequeno do que eu me lembrava, ou talvez isso se devesse apenas ao facto de, na altura, os meus punhos serem mais pequenos.

Susan espalhou os animais de papel pelo nosso apartamento, como decoração. Provavelmente deixara *Laohu* num canto escondido por ele parecer tão maltratado.

Sentei-me no chão e estendi um dedo. A cauda de *Laohu* estremeceu e ele saltitou, num movimento brincalhão. Ri-me e afaguei-lhe o lombo, com *Laohu* a ronronar-me contra a mão.

– Como é que tens passado, pequeno?

*Laohu* parou de brincar. Levantou-se, saltou com uma graça felina para o meu colo e começou a desdobrar-se.

No meu regaço surgiu um quadrado de papel de embrulho amarrado, de lado branco para cima. Estava preenchido com caracteres chineses apertados. Nunca aprendera a ler chinês, mas conhecia os caracteres para *filho*, e via-os agora no topo, onde se esperaria que estivessem numa carta que nos fosse dirigida, escrita com a caligrafia infantil da nossa mãe.

Dirigi-me ao computador e procurei na Internet. Nesse dia era *Qingming*.

**L** evei a carta até à baixa, onde sabia que paravam os autocarros de turismo chineses. Abordei cada turista, perguntando: – *Nin hui du zhongwen ma?* – *Sabe ler chinês?* Não falava chinês havia tanto tempo que não sabia se eles me haviam entendido.

Uma jovem aceitou ajudar-me. Sentámo-nos num banco e ela leu-me a carta em voz alta. A língua que eu passara anos a tentar esquecer regressou e senti as palavras a penetrarem-me, atravessando-me a pele e os ossos, até me apertarem o coração.

## FILHO,

*Há muito tempo que não falamos. Ficas tão zangado quando tento tocar-te que me sinto com medo. E acho que esta dor que agora estou sempre a sentir pode ser grave.*

*Por isso decidi escrever-te. Vou escrever nos animais de papel que fiz para ti e de que costumavas gostar tanto.*

*Os animais vão parar de se mexer quando eu deixar de respirar. Mas se te escrever de todo o coração, talvez deixe um pouco de mim neste papel, nestas palavras. Depois, se pensares em mim no Qingming, quando os espíritos dos falecidos podem visitar a família, farás com que as partes de mim que deixei ficar voltem a ganhar vida. As criaturas que te fiz voltarão a saltar e a correr, e talvez então possas ver estas palavras.*

*Como tenho de escrever de todo o coração, preciso de te escrever em chinês.*

*Mesmo depois de tanto tempo, nunca te contei a história da minha vida. Quando eras pequeno pensei sempre em contar-te a história quando fosses mais velho, para que a compreendesses. Nunca houve oportunidade.*

*Nasci em 1957, na aldeia de Sigulu, província de Hebei. Os teus avós vinham ambos de famílias muito pobres de camponeses, com poucos familiares. Poucos anos depois de eu ter nascido, a China foi assolada pela Grande Fome, durante a qual morreram trinta milhões de pessoas. A recordação mais antiga que tenho é de acordar e ver a minha mãe a comer terra, para que pudesse encher a barriga e deixar-me o que restasse de farinha.*

*Depois disso, as coisas melhoraram. Sigulu é famosa pela arte em papel zhezhi, e a minha mãe ensinou-me a fazer animais de papel e a dar-lhes vida. Tratava-se de magia prática na vida da aldeia. Fazíamos pássaros de papel para afugentar os gafanhotos dos campos, e tigres de papel para afastar os ratos. No Ano Novo Chinês, os meus amigos e eu fazíamos dragões de papel vermelho. Nunca esquecerei o espetáculo que era todos aqueles pequenos dragões a voar pelo céu, a segurar fogos-de-artifício que explodiam para afugentar as más recordações do ano anterior. Terias adorado.*

*Chegou então a Revolução Cultural de 1966. Vizinhos viraram-se contra vizinhos, e irmãos contra irmãos. Houve quem se lembrasse de que o irmão da minha mãe, o meu tio, partira para Hong Kong em 1946, e aí se tornara comerciante. Ter um familiar em Hong Kong significava que éramos espíões e inimigos do povo, e era preciso que fôssemos combatidos, por todos os meios. A coitada da tua avó – ela não aguentou os maus-tratos e atirou-se a um poço. Depois, certo dia, alguns rapazes com mosquetes de caça levaram o teu avô para o bosque, e ele nunca mais voltou.*

*Fiquei órfã aos dez anos de idade. O único familiar que me restava era o meu tio, em Hong Kong. Certa noite escapuli-me e meti-me num comboio de mercadorias com destino a sul.*

*Dias depois, na província de Guangdong, fui apanhada a roubar comida de um campo. Quando souberam que estava a tentar chegar a Hong Kong, eles riram-se. – Estás com sorte. O nosso mister é levar meninas para Hong Kong.*

*Esconderam-me no fundo de um camião, a par de outras raparigas, e contrabandearam-nos pela fronteira.*

*Fomos levadas para uma cave, e disseram-nos para parecermos saudáveis e inteligentes para os compradores. As famílias pagavam uma determinada quantia ao armazém e iam apreciar-nos e escolher uma de nós para ser «adotada».*

*A família Chin escolheu-me para cuidar dos dois filhos deles. Levantava-me todos os dias às quatro da madrugada para preparar o pequeno-almoço. Dava de comer e banho aos meninos. Ia comprar comida. Tratava da roupa e varria o chão. Seguia os rapazes para todo o lado e fazia-lhes as vontades. À noite era fechada num armário da*

*cozinha e aí dormia. Se me atrasasse ou se fizesse alguma coisa mal, era espancada. Se os dois filhos fizessem alguma coisa mal, era espancada. Se fosse apanhada a tentar aprender inglês, era espancada.*

*– Para que queres aprender inglês? – perguntava-me o senhor Chin.  
– Queres ir à polícia? Dizemos à polícia que vieste do continente e que estás ilegalmente em Hong Kong. Eles adorariam ter alguém como tu na prisão.*

*Vivi assim durante seis anos. Certo dia, uma velhota que me vendia peixe no mercado chamou-me à parte.*

*– Sei de outras raparigas como tu. Quantos anos tens agora, dezasseis? Um dia, o teu dono vai embebedar-se, vai olhar para ti, puxa-te para ele e não vais ser capaz de o impedir. A esposa vai descobrir e aí é que vais pensar que foste parar ao inferno. Tens de deixar esta vida. Conheço alguém que te pode ajudar.*

*Ela contou-me sobre americanos que queriam esposas asiáticas. Se soubesse cozinhar, limpar e cuidar bem do meu marido americano, ele dar-me-ia uma boa vida. Era a minha única esperança. E foi assim que fui parar ao catálogo cheio de mentiras e conheci o teu pai. Não é uma história propriamente romântica, mas é a minha história.*

*Nos subúrbios do Connecticut senti-me sozinha. O teu pai era bom para mim e eu sentia-me muito grata. Mas ninguém me percebia e eu não percebia nada.*

*Foi então que nasceste! Ficava tão feliz quando olhava para ti e via traços da minha mãe, do meu pai e de mim. Perdera a família toda, toda a aldeia de Sienlu, tudo o que conhecera e amara. Mas ali estava tu, e o teu rosto era a prova de que tudo o que tivera no passado fora real. Não os tinha inventado.*

*Agora tinha alguém com quem falar. Ia ensinar-te a minha língua e, juntos, poderíamos recriar um pedaço daquilo que eu amara e perdera. Quando me disseste as tuas primeiras palavras num chinês com a mesma pronúncia que eu e a minha mãe, passei horas a chorar. Quando te fiz os primeiros animais zhezhi e tu te riste, senti-me como se o mundo fosse um jardim.*

*Cresceste um pouco, e agora até já me podias ajudar a falar com o teu pai. Sentia-me em casa. Finalmente encontrara uma vida boa. Desejei que os meus pais estivessem comigo, para poder cozinhar para eles, e também lhes conceder uma vida boa. Mas os meus pais já cá não estavam. Sabes aquilo que para os chineses é o mais triste do mundo? É ver uma criança ganhar finalmente a vontade de cuidar dos pais, e perceber que eles já cá não estão há muito tempo.*

*Meu filho, sei que não gostas dos teus olhos chineses, que são os meus olhos. Sei que não gostas do teu cabelo chinês, que é o meu cabelo. Mas serás capaz de perceber a alegria que me trouxeste? E serás agora capaz de perceber o que senti quando deixaste de falar comigo e não me deixaste falar contigo em chinês? Senti que voltava a perder tudo.*

*Porque não falas comigo, meu filho? É difícil escrever com esta dor.*

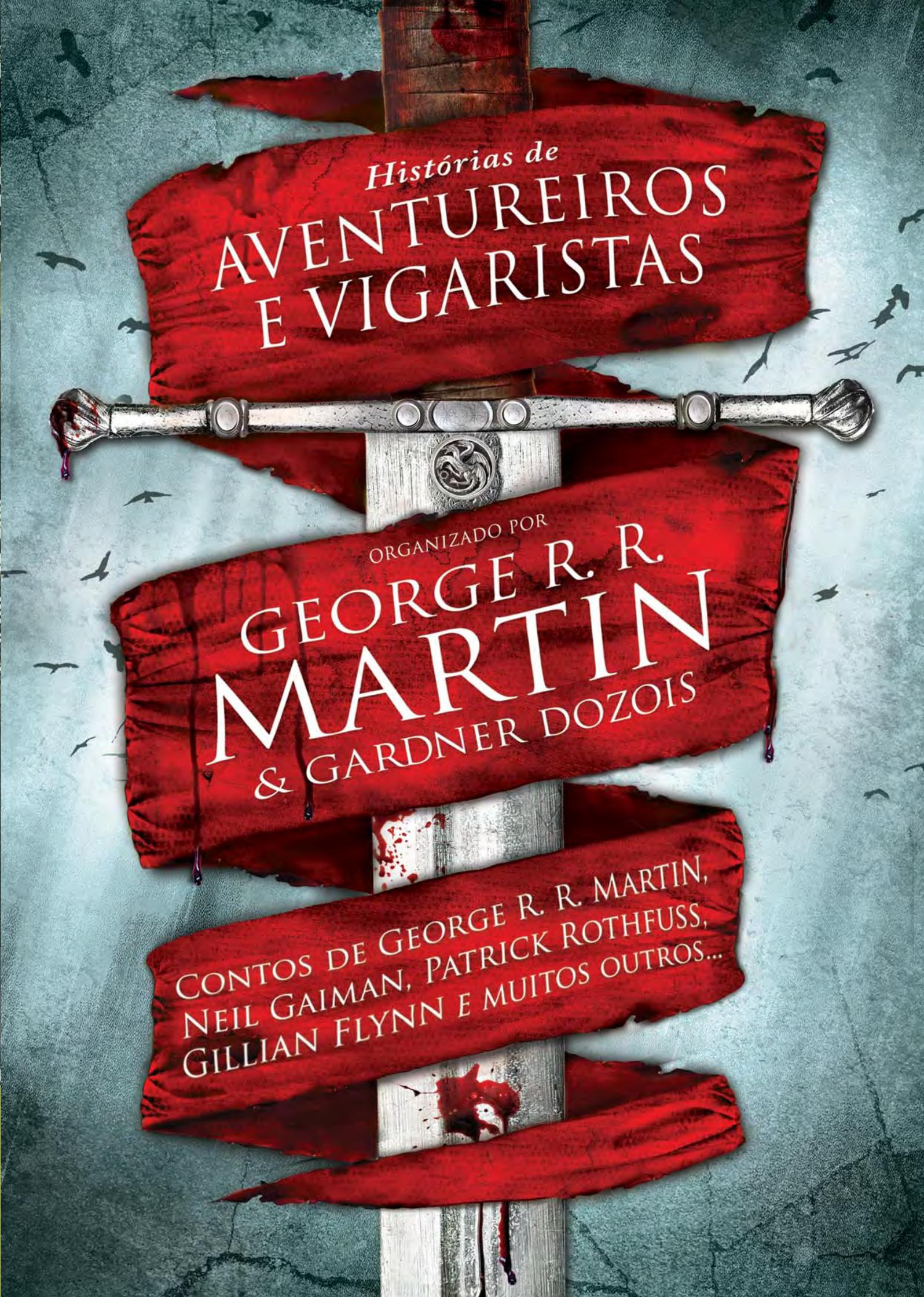
A jovem devolveu-me o papel. Não consegui fitá-la.

Sem erguer o olhar, pedi-lhe que me ajudasse a desenhar o caracter *ai* no papel, por baixo da carta da minha mãe. Desenhei o caracter vezes sem conta no papel, entremeando a minha escrita com as palavras dela.

A jovem levou a mão ao meu ombro. Depois levantou-se e foi-se embora, deixando-me sozinho com a minha mãe. Acompanhei os vincos e voltei a dobrar o papel na forma de *Laobu*. Aninhei-o na dobra do cotovelo e regressámos a casa, com ele a ronronar. **BANG!**



Ken Liu foi vencedor dos prémios Hugo, Nébula, World Fantasy e foi finalista dos Prémios Sturgeon e Locus. Autor de vários contos publicados em inúmeras revistas especializadas, o seu romance de estreia, *The Grace of Kings*, foi publicado em 2015. Para além de programador, é advogado e tradutor de obras de ficção da língua chinesa para o inglês. Vive em Massachusetts com a mulher e filhas.



*Histórias de*  
**AVENTUREIROS  
E VIGARISTAS**

ORGANIZADO POR  
**GEORGE R. R.  
MARTIN**  
& GARDNER DOZOIS

CONTOS DE GEORGE R. R. MARTIN,  
NEIL GAIMAN, PATRICK ROTHFUSS,  
GILLIAN FLYNN E MUITOS OUTROS...

PREFÁCIO DE  
**GEORGE  
R. R. MARTIN**

*TODOS ADORAM UM PATIFE*



... embora, às vezes, as pessoas sobrevivam para se arrepender.

Desavergonhados, vigaristas e malandros. Vagabundos, ladrões, trapaceiros e crápulas. Meninos e meninas maus. Biltres, sedutores, enganadores, burlões, impostores, intrujões, falsários, mentirosos, malvados, charlatões... têm muitos nomes, aparecem em histórias de todos os tipos, em todo e qualquer gênero, em mitos e lendas... Ah, e também em todos os lugares na História. São filhos de Loki, irmãos do Coiote. Às vezes, são heróis. Outras, vilões. Mas costumam ficar num ponto intermédio, personagens numa zona cinzenta... e o cinzento tem sido há tempos a minha cor favorita. É muito mais interessante do que o preto ou o branco.

Acho que sempre tive uma queda por patifes. Quando eu era criança, na década de 1950, às vezes parecia que metade do horário nobre da televisão era dedicada às *sitcoms* e a outra metade aos *westerns*. O meu pai adorava *westerns*, pelo que cresci a ver esses filmes, um desfile interminável de xerifes de queixo forte e delegados fronteiriços, cada um mais heroico do que o outro. O delegado Dillon era uma rocha, Wyatt Earp era valente, corajoso e ousado (era o que dizia o tema musical); o Mascarilha, Hopalong Cassidy, Gene Autry e Roy Rogers eram heroicos, nobres, honrados, os exemplos mais perfeitos que qualquer um poderia desejar... mas nenhum deles me parecia real. Os meus heróis do faroeste favoritos eram três que rompiam com o padrão: o Paladino, que se vestia de preto (como um vilão) quando andava na estrada e como um dândi efeminado quando estava em São Francisco, «na companhia» (claro) de uma bela mulher, uma por semana, e que prestava serviços por dinheiro (os heróis não queriam saber de dinheiro); e os irmãos Maverick (especialmente Bret), sacanas sedutores que preferiam trajes de apostadores com fato preto, gravata de laço e colete pomposo ao uniforme tradicional de xerife, com distintivo e chapéu branco, e que eram mais vistos em mesas de póquer do que em tiroteios.

E sabem, mesmo hoje em dia, *Maverick* e *Paladino* resultam muito melhor do que os *westerns* mais tradicionais da época deles. É possível alegar que tinham argumentos

melhores, representações melhores e melhores realizadores do que a maioria dos *westerns* de segunda linha da época, e talvez não seja mentira... mas acho que o fator «patife» proporciona um bom contributo.

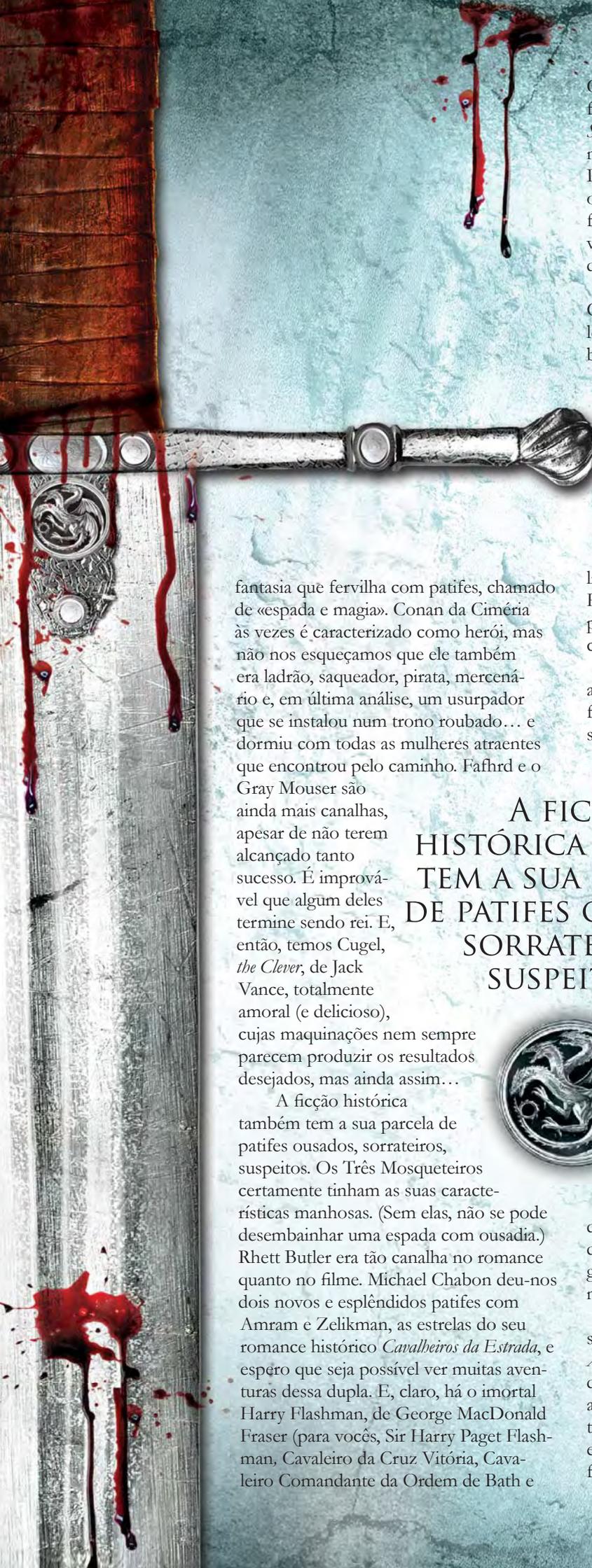
Porém, não são só os fãs de antigos *westerns* televisivos que apreciam um bom patife. A verdade é que esse arquétipo de personagem permeia todos os meios e gêneros.

Clint Eastwood tornou-se uma estrela ao dar vida ao durão Rowdy Yates, ao implacável Dirty Harry e ao Pistoleiro do Diabo, todos patifes. Se, em vez desses personagens, tivesse representado os bonzinhos Goody Yates, Billy Direitinho e Pistoleiro do Céu, ninguém se lembraria dele. É verdade que, quando eu andava na faculdade, conheci uma rapariga que preferia Ashley Wilkes, tão nobre e abnegado, ao canalha Rhett Butler, jogador e contrabandista... mas acho que ela é a única. Todas as outras mulheres que conheci escolheriam Rhett em vez de Ashley sem pensar duas vezes, e nem vamos comentar sobre Frank Kennedy e Charles Wilkes. Harrison Ford causa uma impressão de um verdadeiro patife em todos os papéis que representa, mas, claro, tudo começou com Han Solo e Indiana Jones. Alguém prefere mesmo Luke Skywalker a Han Solo? Claro que Han alinha no jogo apenas por dinheiro, deixando isso bem claro desde o início... o que deixa tudo mais emocionante quando ele regressa no fim de *Guerra das Estrelas* para enfiar aquele foguete no rabo de Darth Vader. (Ah, e ele REALMENTE atira primeiro, não importa quantas versões corrigidas George Lucas faça daquele primeiro filme.) E Indy... Indy é a pura definição de um patife. Sacar a arma para atirar naquele espadachim não foi justo... mas, veja-mos, quem é que não o adora por essa cena?

Porém, os patifes não dão cartas apenas na televisão e nos filmes. Reparem nos livros.

Pensem na fantasia épica, por exemplo.

A fantasia geralmente é caracterizada como um gênero em que o bem absoluto combate o mal absoluto, e esse tipo de situação é mesmo abundante, especialmente nas mãos das legiões de imitadores de Tolkien com os seus cansativos senhores sombrios, lacaios maléficos e heróis de queixo quadrado. Porém existe um subgênero mais antigo da



fantasia que fervilha com patifes, chamado de «espada e magia». Conan da Ciméria às vezes é caracterizado como herói, mas não nos esqueçamos que ele também era ladrão, saqueador, pirata, mercenário e, em última análise, um usurpador que se instalou num trono roubado... e dormiu com todas as mulheres atraentes que encontrou pelo caminho. Fafhrd e o Gray Mouser são ainda mais canalhas, apesar de não terem alcançado tanto sucesso. É improvável que algum deles termine sendo rei. E, então, temos Cugel, *the Clever*, de Jack Vance, totalmente amoral (e delicioso), cujas maquinações nem sempre parecem produzir os resultados desejados, mas ainda assim...

A ficção histórica também tem a sua parcela de patifes ousados, sorrateiros, suspeitos. Os Três Mosqueteiros certamente tinham as suas características manhosas. (Sem elas, não se pode desembainhar uma espada com ousadia.) Rhet Butler era tão canalha no romance quanto no filme. Michael Chabon deu-nos dois novos e esplêndidos patifes com Amram e Zelikman, as estrelas do seu romance histórico *Cavalheiros da Estrada*, e espero que seja possível ver muitas aventuras dessa dupla. E, claro, há o imortal Harry Flashman, de George MacDonald Fraser (para vocês, Sir Harry Paget Flashman, Cavaleiro da Cruz Vitória, Cavaleiro Comandante da Ordem de Bath e

Cavaleiro Comandante da Ordem do Império Indiano, por favor), personagem que parece emprestado de *Tom Brown's Schooldays*, o romance clássico de Thomas Hughes, famoso nos colégios internos britânicos (uma espécie de Harry Potter sem *quidditch*, magia ou miúdas). Se ainda não leram os livros de MacDonald com Flashman (podem passar à frente Hughes, a menos que apreciem os princípios morais vitorianos), ainda não conheceram um dos maiores patifes da literatura. A experiência é realmente de causar inveja.

*Western?* Caramba, o Velho Oeste fervilha de canalhas. O herói fora da lei é tão comum quanto o bandido fora da lei, se não for ainda mais. Billy the Kid? Jesse James e o seu bando? Doc Holliday, canalha e dentista *extraordinaire*? E, se pudermos voltar à televisão, mas desta vez para as TV por cabo, também temos o fabuloso *Deadwood*, da HBO, cujo final foi muito lamentado, e o vilão que era a sua estrela, Al Swearengen. Da forma que foi interpretado por Ian McShane, Swearengen roubou completamente o protagonismo ao suposto herói, o xerife. Ora, os patifes costumam ser bons larápios. É uma das coisas que eles fazem melhor.

E o que dizer do género romântico? Hum... Num livro romântico, o patife fica quase sempre com a miúda. Hoje em dia, não é raro que a patife seja a rapariga, o que pode ser ainda mais interessante. É sempre bom ver as convenções viradas do avesso.

A ficção de mistério tem subgéneros dedicados apenas a patifes. Os detetives privados sempre têm esse aspeto; se fossem do tipo certinho, honesto, presos apenas aos factos, seriam polícias. E não são.

Eu poderia dar muitos outros exemplos. A ficção literária, os romances góticos, paranormais, *chick lit*, terror, *cyberpunk*, *steampunk*, fantasia urbana, tragédias, comédias, eróticos, *thrillers*, *space opera*, *horse opera*, histórias de desporto, ficção militar, romances rurais... todos os géneros e subgéneros têm os seus patifes e, quase sempre, são as personagens mais celebradas e mais lembradas.

Infelizmente, nem todos esses géneros estão representados nesta antologia... mas uma parte de mim desejou que estivessem. Talvez seja o patife que há em mim, a parte que ama os tons cinzentos, mas a verdade é que não respeito muito as barreiras dos géneros. Atualmente, sou conhecido como um escritor de fantasia, mas esta não é uma antologia de fantasia... apesar de conter fantasia da boa. O meu coeditor,

Gardner Dozois, editava há umas décadas uma revista de ficção científica, mas isto também não é uma antologia de ficção científica... embora traga algumas histórias do género tão boas como qualquer uma que figure nas revistas mensais.

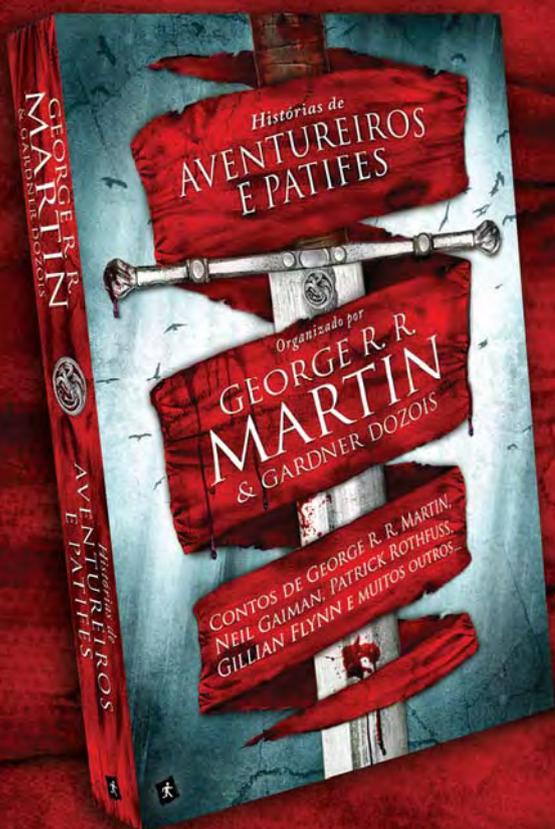
Assim como *Warriors* e *Dangerous Women*, as nossas antologias anteriores supragénero, esta, *Histórias de Aventureiros e Patifes*, foi pensada para cruzar todas as linhas do género. O nosso tema é universal, e Gardner e eu amamos boas histórias de todos os tipos, não importa o tempo, o lugar ou o género. Então, fizemo-nos à estrada e convidámos autores bem conhecidos dos mundos da fantasia épica, de espada e magia, fantasia urbana, ficção

## A FICÇÃO HISTÓRICA TAMBÉM TEM A SUA PARCELA DE PATIFES OUSADOS, SORRATEIROS, SUSPEITOS.





UM LIVRO FASCINANTE  
QUE REÚNE OS  
MELHORES CONTOS DE  
GRANDES NOMES  
DA LITERATURA  
FANTÁSTICA. INCLUI  
UMA NOVA HISTÓRIA DE  
A GUERRA DOS TRONOS,  
DE GEORGE R. R. MARTIN.



*Histórias de Aventuroiros e Patifes*  
George R.R. Martin e Gardner Dozois  
PVP: 17,76 €  
ISBN: 978-989-637-890-5  
Gênero: Literatura Fantástica

LANÇAMENTO A  
6 DE NOVEMBRO

científica, românticos, *mainstream*, do mistério (leve ou *hard boiled*), *thrillers*, históricos, oeste, *noir*, terror... é só escolher. Nem todos aceitaram, mas muitos alinharam, e o resultado está aí, nas próximas páginas. Os nossos colaboradores formam uma equipa de elite com autores premiados e *bestsellers*, representando uma dúzia de editoras e géneros diferentes. Pedimos a cada um deles a mesma coisa — uma história sobre patifes, cheia de boas reviravoltas, planos ousados e reveses. Não impusemos nenhum limite de género aos nossos escritores. Alguns deles escolheram escrever no género que conheciam melhor. Outros tentaram algo diferente.

Na minha introdução a *Warriors*, a nossa primeira antologia supragénero, revelei como foi crescer nos anos 1950, em Bayonne, Nova Jérсия, uma cidade sem livrarias. Eu comprava todo o meu material de leitura em quiosques e nas «lojas de doces» de esquina, em expositores giratórios. Aquelas edições económicas nos expositores não eram separadas por género. Estava tudo ao monte, um exemplar deste, dois exemplares daquele. Era possível encontrar *Os Irmãos Karamazov* espremido entre um romance sobre enfermeiras e a última aventura de Mike Hammer, de Mickey Spillane. Dorothy Parker e Dorothy Sayers dividiam o espaço com Ralph Ellison e J. D. Salinger. Max Brand ficava ao lado de Barbara Cartland. A. E. van Vogt, P. G. Wodehouse e H. P. Lovecraft amontoavam-se com F. Scott Fitzgerald. Livros de mistério, fardoeste, góticos, histórias de fantasmas, clássicos da literatura inglesa, os últimos romances «literários» contemporâneos e, claro, ficção científica, fantasia e horror — era possível encontrar de tudo naquele expositor giratório.

Eu gostava das coisas daquela forma. E ainda gosto. Mas, nas décadas seguintes (décadas de mais, temo eu), o setor editorial mudou, as cadeias de livrarias multiplicaram-se e as barreiras de género fortaleceram-se. É uma pena. Os livros deveriam ampliar a nossa visão, levar-nos a lugares onde nunca estivemos e mostrar coisas que nunca vimos, expandir os nossos horizontes e a nossa maneira de olhar o mundo. Limitar a leitura a um único género acaba com essa missão. Também nos limita, torna-nos menores. Para mim, tanto no passado como agora, parece haver boas e más histórias, e essa era e ainda é a única distinção que realmente importa.

Acreditamos que reunimos aqui algumas boas histórias. Vão encontrar patifes de todos os tamanhos, formas e cores nestas páginas, com uma grande variedade de cenários, representando uma mescla considerável de diferentes géneros e subgéneros. Mas até lerem essas histórias, não vão saber *quais* géneros e subgéneros, pois Gardner e eu, na tradição do velho expositor giratório, misturámos tudo. Esperamos que algumas das histórias sejam dos vossos autores favoritos; outras são de autores de quem nunca ouviram falar (ainda). Torcemos para que, ao terminarem *Histórias de Aventuroiros e Patifes*, alguns desses desconhecidos possam passar ao grupo de favoritos.

Apreciem a leitura... mas tenham muito cuidado. Alguns dos cavaleiros e encantadoras damas destas páginas não são lá muito de confiança. **BANG!**

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



# O som de dunwich

## O Fantástico Mundo dos Iron Maiden

por Ricardo S. Amorim

Quando Tony Iommi recuperou a escala trítono, conhecida na idade média como *diabolus in musica*, e Ozzy Osbourne colocou a definitiva pergunta: “*what is this that stands before me?*”, os Black Sabbath abriram uma porta que não mais se fechou. Mas se houve banda que recorreu ao fantástico como fonte de inspiração lírica substancial e duradoura, essa foi inquestionavelmente Iron Maiden. Desde logo pela imagem, com Eddie protagonista em todas as capas de álbuns e *singles*, inserido num cenário que remete para o contexto narrativo de determinada canção, como pela própria influência directa, e assumida, de autores como Philip K. Dick, Frank Herbert, Aldous Huxley, ou Orson Scott Card, cuja obra «Seventh Son» serviu de gatilho criativo para o sétimo álbum da banda de Steve Harris. Não pretendendo uma análise académica ou exaustiva às referências que se encontram na discografia da banda, iremos salientar algumas das mais importantes adaptações de todo este universo literário. Uma iconografia instantaneamente reconhecível e canções que tão bem encapsulam esse imaginário com um poder de apelo intemporal, fazem dos Iron Maiden autênticos embaixadores, responsáveis por sucessivas gerações de leitores e aficionados do fantástico.

*‘Cause in my dreams, it’s  
always there,  
The evil face that twists my  
mind and brings me to despair.  
The Number Of The Beast*

As referências já existiam ao longo do disco de estreia homónimo mas em «Killers», álbum de 1981 e último a contar com o vocalista Paulo DiAnno, encontra-se «Murders In The Rue Morgue», baseada no conto de Edgar Allan Poe com o mesmo nome, e a edição em CD também recuperou um tema da dupla Harris/Murray chamado «Twilight Zone», despoletado pela série de culto homónima. O terceiro álbum, «The Number Of The Beast», mergulha de cabeça na fantasia e traz os Maiden para o centro da polémica, com discos queimados nos EUA (mostrando a linha ténue entre a realidade e a ficção de Ray Bradbury, em «Fahrenheit 451») e acusações de satanismo. Recorde-se que Steve Harris é da geração que sentiu o impacto de filmes como «The Exorcist», «Rosemary’s Baby» ou «The Omen» em primeira mão e, depois dos pesadelos que «Damien: Omen II» lhe provocou, era inevitável que a figura sur-

gisse numa das suas composições, ainda que não se encontre qualquer tipo de apologia naquela que é uma das mais reconhecíveis canções de todo o heavy metal.

A atestar a máxima de que não existe má publicidade, o disco foi um sucesso de vendas nos EUA e na Europa fruto das constantes tournées e o passa-palavra entre fãs, pois o snobismo dos media nunca levaria uma banda de metal a sério, muito à semelhança da autoproclamada elite literária que menosprezava a literatura fantástica. No quarto álbum, «Piece Of Mind», com Nicko McBrain como novo baterista e dispostos a inverter a imagem de supostos satanistas,

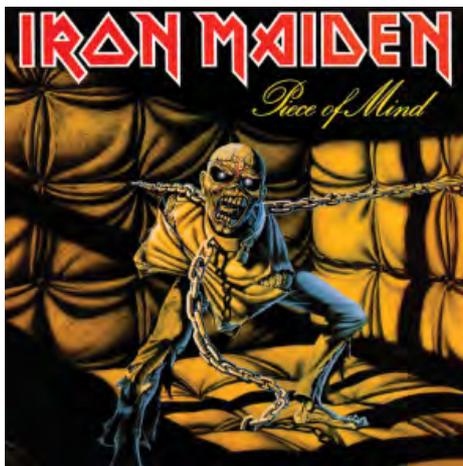


as letras são mais focadas na história mas também no cinema e literatura, especificamente na ficção científica. A canção que encerrava o disco, a que Steve Harris se referia na altura como a sua melhor composição, tinha como título original «Dune», uma vez que é directamente inspirada na obra de Frank Herbert. O manager da banda, Rod Smalwood, ainda escreveu ao autor a pedir permissão para usar o título, argumentando que poderia, inclusivamente, ser uma boa promoção e impulsionar as vendas, mas os seus representantes responderam que “Frank Herbert não gosta de bandas de rock, de rock pesado em particular, e especialmente de bandas como Iron Maiden”, como relata Mick Wall na biografia da banda «Run To The Hills: The Authorized Biography» [Sanctuary Pub. Ltd, 2004]. Para evitar um processo judicial, o nome da canção mudou para «To Tame A Land».

*That is not dead which can eternal lie, and with strange aeons even death may die.*

H.P. Lovecraft

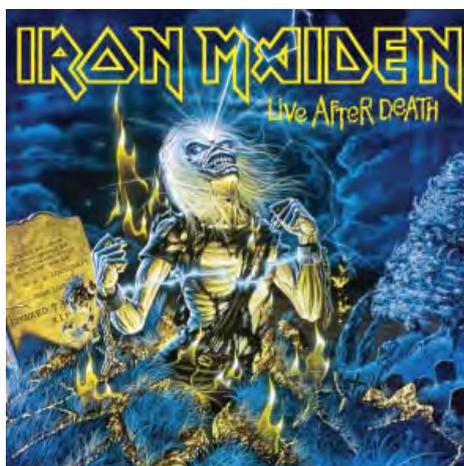
Não é necessário um olhar muito atento para identificar o verso, que inicia a segunda parte de «The Call Of Cthulhu», inscrito na pedra tumular de Eddie, que se reergue da terra após a morte na capa de «Live After Death», uma das mais icónicas capas da sua discografia. Já a de «Somewhere In Time» supera qualquer outra em referências, tendo uma secção na wikipedia só dedicada aos seus pormenores. No livro de Jake Brown, «Iron Maiden In The Studio» [John Blake Publishing, Ltd, 2011], o artista Derek Riggs revela que a única indicação recebida foi a de que a banda queria uma cidade como a de Bla-



de Runner, ficando tudo o resto à sua vontade. Apenas quando já perto de finalizada, Steve Harris pediu para acrescentar mais elementos, resultando desta

colaboração uma das mais fascinantes capas de Maiden, com um Eddie ciborgue, diante das Bradbury Towers e toda uma espécie de “onde está o Wally?” de referências scifi e ao passado dos Maiden.

Este é um disco de viragem e talvez o menos unânime da fase dourada, que foi de 1980 a 88. Surge na ressaca de «PowerSlave» e da extenuante World Slavery Tour, documentada em «Live After Death» e que trouxe os Iron Maiden pela primeira vez a Portugal, no verão de 1984. A encruzilhada criativa foi desfeita por Adrian Smith, a ter um efeito de contágio em Steve Harris, desde sempre o principal compositor. Isto deveu-se, em grande parte, ao aparecimento de



sintetizadores de guitarra e de baixo, que lhes permitiu explorar novas sonoridades, ganhando espaço e ambiências que remetiam para o campo da ficção científica. «Wasted Years» ou «Stranger In A Strange Land» (que, curiosamente, não tem qualquer ligação com a obra de Robert A. Heinlein com o mesmo nome) são canções muito diferentes de «The Trooper» ou «Aces High», dos dois discos anteriores, mas reflectem a evolução musical da banda num muito curto espaço de tempo, em que o ciclo permanente da banda era estúdio-estrada-estúdio.

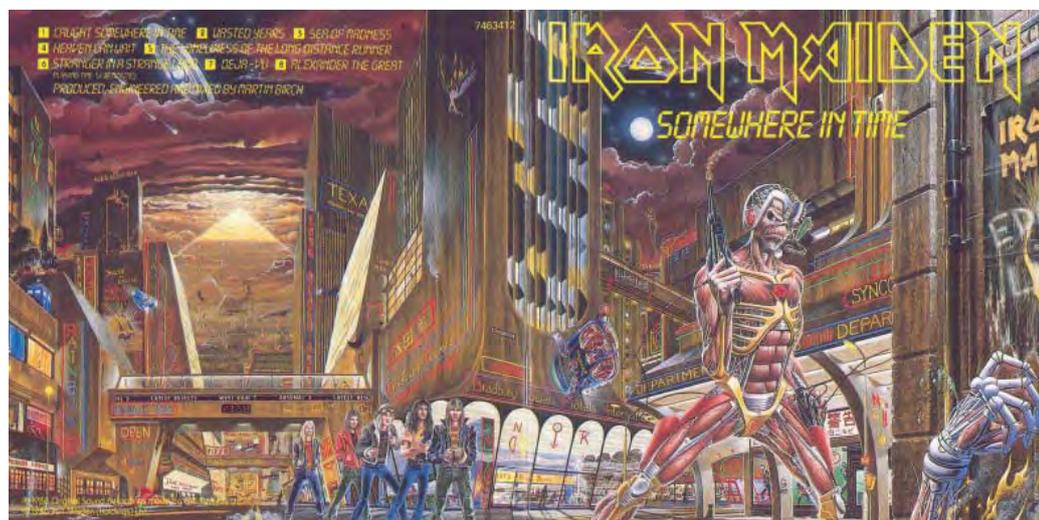
A experimentação aí iniciada atinge o seu ponto de maturidade em «Seventh Son Of A Seventh Son», o primeiro trabalho conceptual da instituição bri-

tânica, sobre uma criança com o poder da clarividência e segunda visão e que mereceria todo um artigo a si dedicado. De um poder imagético e narrativo muito superior a tudo o que tinham feito antes, este é um dos mais celebrados álbuns de Maiden e que encerrou a década com uma suces-

são de sete álbuns com uma qualidade e consistência que, ainda hoje, só encontra paralelo nos Led Zeppelin em toda a história do rock.

*What you see is not real, those who know will not tell  
All is lost sold your souls to this brave new world.*

Brave New World



Ainda que os anos 90 fiquem marcados por alguma desinspiração, tanto pelo contexto musical da época como pela fasquia intransponível deixada pelo percurso até «Seventh Son Of A Seventh Son» (e não esquecendo o erro de casting que foi Blaze Bailey, vocalista de 94 a 99), nenhum álbum é propriamente um falhanço, ou abaixo da mediania. A travessia no deserto termina com o

regresso de Dickinson e do guitarrista Adrian Smith, compositor que sempre complementou bem Steve Harris, e a edição de «Brave New World» surge em 2000. A letra do tema-título representa a impressão pessoal de Dickinson do clássico distópico de Huxley, especificamente sobre o personagem John, O Selvagem, mas também encontramos um segundo single, «Out Of The Silent Planet», inspirado na obra com o mesmo nome que C.S. Lewis editou em 1938.

No passado dia 4 de Setembro foi lançado «The Book Of Souls», décimo sexto álbum de originais dos Iron Maiden, banda cuja formação data de 1975. Apesar de ainda só ter sido divulgado um tema quando escrito este texto, as primeiras críticas têm falado num dos melhores da carreira, com o crítico Chris Chantler a falar de uma “gigantesca jornada emocional por algumas das melhores performances da carreira” [Metal Hammer #234, Setembro 2015]. Trata-se de um álbum especialmente ansiado devido à conjuntura em que surge, uma vez que foi gravado pouco antes de ser diagnosticado um cancro ao vocalista, tendo o seu lançamento sido adiado até ser vencida a maior batalha da vida de Bruce “The Trooper” Dickinson.

Escrevendo sobre «Live After Death» em 1985, na revista Creem, Karen Schlosberg resumiu de forma algo jocosa que, “de certa forma, heavy metal é como um romance gótico para adolescentes, cheio de melodrama, excitação, aventura, paixão, situações impossivelmente heroicas e várias emoções sofridas, supostamente boas para a catarse da alma perturbada.” Os Iron Maiden representavam isso na altura mas souberam amadurecer, não se tornando numa caricatura do que eram há 30 anos, afirmando-se sucessivamente como uma banda na plenitude das suas capacidades criativas, sem temas orelhudos como no passado, mas mais sóbria e progressiva, conseguindo simultaneamente cativar e rejuvenescer o seu público de uma forma incrível e sem paralelo. E continuará a ser graças a Maiden que muitos miúdos (e porque não graúdos?) poderão hoje descobrir, entre outros, Lovecraft, Herbert, Bradbury ou Philip K. Dick. Up the irons! **BANG!**



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



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



## CRÓNICAS DE UMA LEITORA

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

### GUERREIRO DOS SONHOS

SHERRILYN KENYON

★★★★★

PREÇO  
FNAC:  
15,98€



Sherrilyn Kenyon tem um dom: não consegue escrever um livro mau! Já vamos no 17º livro da série e a autora continua a dar cartas e a viciar os leitores com as suas histórias cheias de acção e romance. Não há forma de abrandar a leitura dos livros dos Predadores da noite. Os diálogos são cada vez mais hilariantes e a autora prova que sabe escrever bem romances que entretêm o leitor. Se estavam à espera que Kenyon abrandasse depois de tantos livros escritos: esqueçam. Aqui espero ansiosa o próximo livro. / Vera Carregueira

## EFEITO DOS LIVROS

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

### A SOMBRA SOBRE LISBOA

VÁRIOS AUTORES

★★★★★

PREÇO  
FNAC:  
5€



*A Sombra Sobre Lisboa* tem o mote perfeito. Howard Phillips Lovecraft, pai do terror fantástico; David Soares, narrando uma Lisboa obscura e pejada de seres sobrenaturais e claro, Lisboa! Ingredientes bem escolhidos para um bom livro. A coletânea conta com uma panóplia de escritores que criam universos e descrições muito próprios que no seu todo contribuem para adensar a escuridão e o manto de obscuridade que assombra Lisboa. São os detalhes típicos de Lovecraft que apimentam o passeio por uma Lisboa milenar e recheada de intrigas. Todo o imaginário descrito é uma exaltação à cultura lovecraftiana e à cidade. / Cristiana Rodrigues

## BLOCO DE DEVANEIOS

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

### A PEDRA DAS LÁGRIMAS - PARTE I

TERRY GOODKIND

★★★★★

PREÇO  
FNAC:  
17,70€



Num lugar onde a magia se torna cada vez mais rara, quem a possui ou se encontra do lado certo, é perseguido sem tréguas, tendo que lutar para sobreviver e para permitir que a paz regresse ao mundo. Do aclamado autor Terry Goodkind, dono de uma imaginação prodigiosa, chega-nos um mundo literário onde a magia, o amor e a guerra andam de mãos dadas. Um mundo que fará as delícias dos leitores de qualquer faixa etária, com uma escrita coerente e atrativa e personagens fortes com personalidades bem vincadas. Uma excelente surpresa para qualquer amante do género. / Vanessa Montês

VICTORIA AVEYARD

# RAINHA VERMELHA



O PODER É UM JOGO PERIGOSO



## NUMA HIERARQUIA DE SANGUE, O PODER É UM JOGO PERIGOSO...

O mundo de Mare, uma rapariga de dezassete anos, divide-se pelo sangue: os **plebeus de sangue vermelho** que servem a **elite de sangue prateado**. Mare faz parte da plebe, os Vermelhos, sobrevivendo como ladra numa aldeia rural e pobre, até que o destino a atraiçoa na própria corte Prateada. Perante o rei, os príncipes e nobres, Mare descobre que tem um poder impensável... que a leva a questionar-se a si mesma, às suas origens e o seu propósito no mundo.

### *UMA NOVA TENDÊNCIA LITERÁRIA E EMOCIONANTE: A REVOLUÇÃO*

**N**o meio de uma guerra e inquietações civis cada vez mais intensas, uma jovem ladra descobre que tem um poder impressionante, o que provoca uma revolução.

Aos 17 anos, Mare sabe que, sem ser aprendiz nem ter um ofício, o seu próximo aniversário irá trazer uma ordem para cumprir o serviço militar obrigatório, para se alistar para a guerra. Ela contribui para as poucas receitas da família através da única maneira que consegue, roubando dos Prateados, que possuem uma miríade de poderes e a forçam a ela e aos seus amigos Vermelhos a trabalhar para eles. Os Prateados sangram, literalmente, sangue de cor prateada e conseguem manipular metal, plantas e animais, entre muitos outros talentos. Quando o melhor amigo de Mare, Kilorn, perde o emprego e é também forçado a alistar-se para a guerra, ela está determinada a mudar o seu destino. É então que tropeça num misterioso vagabundo depois de o seu plano fracassar e ser retirada da sua aldeia e posta no centro da realeza prateada. Assim que se encontra dentro das paredes do palácio, algo de inesperado

surge: os poderes desconhecidos a humanos de sangue vermelho residem nela, poderes que levariam a uma revolução sem precedentes. Abundam conceitos e cenários um tanto ou quanto familiares. Mare é revelada como a grande catalisadora da transformação de um mundo de classes e é trazida das ruas para a elite, e, claro está, personagens aparentemente afáveis tornam-se inimigas e rivais. No entanto, Aveyard compõe um fulgurante novo mundo, e Mare e os dois homens da sua vida evoluem de modo intrigante à medida que a tensão social se avoluma. A revolução substitui o romance, preparando terreno para surpresas de grande ação.

Uma trama inventiva dirigida pelas ações e atitudes das personagens traz uma brisa refrescante à literatura fantástica, ansiosa por novas tendências.

*Fonte: Kirkus*

*<https://www.kirkusreviews.com/book-reviews/victoria-aveyard/red-queen/>*

*Traduzido em exclusivo para a Bang!*

CRÍTICA (DA BLOGOSFERA)

**VOCÊS NÃO ESTÃO  
À NOSSA ALTURA.  
NÓS SOMOS SUPERIORES.  
NÓS SOMOS DEUSES.**

Victoria Aveyard oferece um *thriller* inquietante e imaginativo, onde romance e revolução colidem, onde poder e justiça se combatem. É inebriante. Empolgante. Cheíssimo de ação. Não se consegue parar de ler. Aveyard cria uma distopia onde as lutas de classes se sobrepõem a tudo, e a cor do teu sangue — prateada ou vermelha — determina se a tua vida será rodeada de conforto e riqueza, ou dificuldades e pobreza.

Esta é a verdadeira cisão entre Prateados e Vermelhos: a cor do sangue. Esta simples diferença define a força, inteligência e supremacia dos Prateados.

Os Prateados são a elite, os governadores, os deuses. São dotados de poderes sobrenaturais para assegurar a servidão dos Vermelhos comuns, a ralé, praticando e impondo os seus poderes brutalmente para assegurar o seu absoluto domínio. A nossa heroína é Mare Barrow, uma Vermelha e uma ladra que se esforça para sustentar a sua família enquanto os seus irmãos estão na guerra. Quando o seu melhor amigo é obrigado a alistar-se na frente militar, ela arrisca tudo para o salvar e, numa inesperada reviravolta do destino, acaba por viver com aqueles que mais despreza e abomina — os reis Prateados.

**COROAS DE SANGUE E  
TRAIÇÃO**

É aqui que Mare descobre algo absolutamente surpreendente... ela tem poderes também. E quando os seus poderes se manifestam de frente da corte inteira, é forçada a habitar no

palácio real com uma nova identidade, a casar-se com um dos príncipes para evitar celeumas devido àquela verdade perigosa.

Mare é atirada para uma história estimulante onde as mentiras correm nas veias de todos e as traições são a única certeza. Central na história é a noção de poder — o uso dele, o preço por ele, o sangue vertido em seu nome. Mare é a centelha que inicia uma nova revolução, mas ela batalha com as suas próprias emoções, à medida que o seu coração encontra refúgio em alguém que representa tudo aquilo a que ela se opõe. A viver numa gaiola dourada e agrilhoadada em seda, Mare tem de encontrar uma maneira de demarcar a diferença e permanecer fiel a si mesma, sob constante vigilância de um rei sedento de poder e uma rainha ainda mais implacável.

Reis e rainhas, Prateados e Vermelhos, ricos e pobres, poderosos e fracassados — a estreia desafiante de Aveyard tem uma imaginação rica, ativa, arrepiante e cheia de *suspense*. Expira nova vida sobre a sua história ao estilo de *Guerra dos Tronos*, animada por *twists* excitantes e conduzidos pelas personagens que me deixaram a desejar ler mais. Esta história cintilante de traições e coroas de sangue despedaçadas não nos deixará indiferentes, pelo contrário, sentiremos a sua falta.

Fonte: Blogue de USA Today

<http://happyeverafter.usatoday.com/2015/02/09/recommended-romance-red-queen-victoria-aveyard/>

Traduzido em exclusivo para a Bang!

**O UNIVERSO DE UMA  
RAINHA MUTANTE**

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

“  
*Um thriller  
imaginativo  
e fulminante,  
onde o romance e a  
revolução colidem,  
onde o poder e a  
justiça se confrontam.  
É estimulante.  
Empolgante.  
Ação do início ao fim.  
Em suma: não se  
consegue parar de ler.*”

— USA TODAY

“  
*Um mundo  
volátil com uma  
heroína dinâmica.*”

— BOOKLIST

antropológica que representa a força motriz das civilizações: o poder.

## O PODER É UM JOGO PERIGOSO

**H**á, 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, acrescentando-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!**

*Por Saída de Emergência para Bang!*

“  
*Um ritmo louco e viciante com personagens cativantes.*”

— SCHOOL LIBRARY JOURNAL

“  
*Rainha Vermelha é Guerra dos Tronos com Katniss [Jogos da Fome] como o rosto da revolta e com X-Men numa reviravolta tentadora de perfeição mágica.*”

— GOODREADS

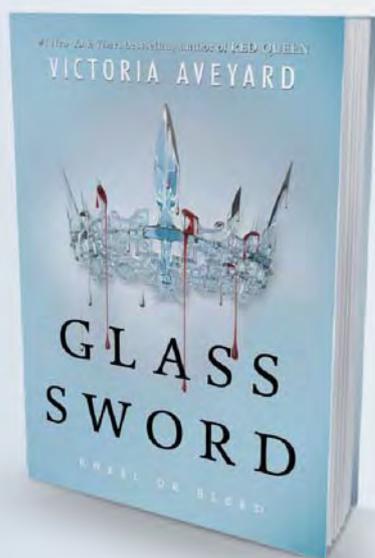
## VERMELHOS VERSUS PRATEADOS

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.

SIGAM AS PEGADAS  
DE SANGUE NO PRÓXIMO  
LIVRO — GLASS SWORD

**T**ambém os palácios têm telhados de vidro, e são vulneráveis às vozes que se erguem dos motins populares — neste livro, continuamos a seguir Mare enquanto ela tenta fugir das traições que lhe são infligidas e da prisão que vive dentro das opulentas paredes palacianas. Descobertas surpreendentes assaltam-na e causam ainda mais instabilidade política: parece que Mare não é a única vermelha a possuir capacidades até então vedadas aos prateados. E surge novamente a pergunta no horizonte: quem está do lado dela? Em quem pode confiar?

Previsto para 9 de fevereiro de 2016 nos Estados Unidos da América, tanto a capa da edição original como a sinopse já vieram a público. Eis a sinopse:



No segundo volume a seguir ao livro eletrizante Rainha Vermelha, os conflitos intensificam-se entre a armada rebelde e o mundo elitista e opressor — e encurralam Mare dentro do abismo de escuridão que se tornou a sua alma.

Mare Barrow nasceu com o sangue vermelho — a cor plebeia — mas as suas capacidades sobrenaturais prateadas transformaram-na numa arma humana que a corte real tenta controlar. A coroa chama-a de uma impossibilidade, uma falsa prateada, mas enquanto tenta escapar das garras do príncipe Maven — outrora seu amigo, agora o seu maior traidor — Mare descobre algo impressionante: ela não é a única.

Com Maven no seu encalço, Mare calcorreia caminhos e becos para encontrar e recrutar mais lutadores Vermelhos-e-Prateados para se lhe juntarem na batalha contra os grandes opressores. No entanto, Mare vê-se a seguir um rumo perigoso, um rumo que a pode levar a cometer os mesmos atos que podem vir a transformá-la num monstro — tal como o monstro que ela pretende derrotar. Será que aguenta o peso das vidas que carrega aos ombros, tudo à custa da rebelião? Ou será que a traição e deslealdade irão revesti-la como alguém impassível e cruel?

## ENTREVISTA COM A AUTORA

*X-Men*, Contos de fadas distorcidos e uma Idade das Trevas moderna

*É ambicioso estrear-se literariamente com uma trilogia, sem saber como poderão as pessoas reagir. O que a fez decidir começar a sua carreira com uma trilogia?*

Essa é uma boa pergunta, e que nunca me tinham feito, por isso, obrigada! Sou muito indulgente como escritora e quero sempre mais do que apenas um volume para uma história, daí que tenha entrado neste romance sabendo que queria escrever uma série, sem no entanto saber quando teria oportunidade para isso. Todos os meus livros e filmes preferidos são *franchises* como *Harry Potter* e *O Senhor dos Anéis*, pelo que foi sempre o meu sonho poder escrever uma série. E aconteceu!

*Sentiu que estava sob algum tipo de pressão, mais do que o autor que escreve a história num livro apenas?*

Escrevi o primeiro manuscrito ainda sob a conjectura de poder vir a ser publicada, logo não havia pressão, a não ser pelo facto de torná-lo suficientemente bom para se vender por si próprio. O segundo está quase concluído, e durante a escrita apercebi-me que estava mais

consciente de ter de inserir coisas que já tinham acontecido previamente.

*Como quando estamos a ler o quinto volume de Harry Potter e a dada altura há aqueles capítulos obrigatórios que começam com «E o que aconteceu ao Harry durante este tempo todo foi...»*

*Ou seja, tinha uma trilogia completa já planeada no início, sabendo de antemão que queria que fosse uma série?*

Poderia pensar isso, sim! [risos] Se perguntar às pessoas que criaram *Lost* — *Perdidos* ou George Lucas sobre *Guerras das Estrelas*, eles vão mentir-lhe e dizer-lhe que sabiam onde iria dar a história desde o início. Eu apenas sabia que iria levar mais do que uma história. Só quando já estava a meio do segundo livro é que pensei «Agora sei onde isto vai dar». E começamos a cruzar coisas que irão acontecer no terceiro livro.

*Algures online poderemos encontrar uma cópia de um plano escrevinhado à mão de quando J. K. Rowling escreveu Harry Potter e a Ordem da Fénix.*

Sim! Na verdade comecei a usar esse formato para planear as ideias. Vou roubar-lho. [risos]

*Os cenários distópicos têm estado em voga nos romances-tipo para jovens adultos (Young Adult). O que a interessou neste género?*

Penso que o meu interesse deriva de ter criado a história como algo que explicasse a imagem que eu tinha de uma rapariga adolescente que controlava relâmpagos — e seleccionei o mundo em torno disso. Senti-me inspirada pela queda do Império Romano e queria brincar com o conceito de uma Idade das Trevas moderna, onde a tecnologia existisse mas não se soubesse exatamente o que acontecera para se chegar àquele ponto. Não sei se os leitores verão algo dentro deste género, mas de certa forma a minha mente associou estas referências para construir este mundo, que de alguma forma sentia como uma distopia mas que dá azo a outras interpretações: será este o nosso mundo ou um mundo de fantasia completamente diferente?

*Inúmeras personagens tentam manter-se firmemente ligadas à sua identidade e guerreiam com o poder em todos os sentidos da palavra. Porque escolheu esses como os temas centrais?*

Ambos, a meu ver, encontram-se muito, muito enleados. O poder permite que estas personagens muito jovens tenham mais controlo sobre as suas vidas do que um leitor com a mesma idade. Eu queria destroçar a crise de identidade típica dos adolescentes para algo com maior peso. É algo que todos atravessam, mais ou menos, aos 17 anos, mas estas personagens não estão só a escolher um curso universitário ou uma carreira.

*Recebeu comentários de leitores adolescentes sobre se estas crises e temas têm eco neles?*

Eu tento deixar de ler críticas e opiniões sobre mim, o que é uma luta constante. [risos] Ouvi alguns leitores em algumas sessões de autógrafos que disseram que se identificavam com tudo isto, mas que é uma leitura também escapista. No final do dia, a minha função número um é entreter.

*E o teu estilo parece muito cinematográfico, talvez por causa do teu curso em escrita de guiões.*

Sim! Eu escrevo tendo em conta o que já está a acontecer na minha cabeça. Vejo isso como um filme — acabo por estar a escrever apenas o que se está a passar diante de mim.

*Inspirou-se nalgum romance de teor distópico, ou autor dentro do género, enquanto escrevia?*

Uma das histórias de que mais me aproximei, não necessariamente por influência direta mas em termos de personagens, foi a série de *Guerra dos Tronos*. Estou totalmente deliciada sobre como George R. R. Martin manuseia e distorce os tropos da fantasia. Tentei fazê-lo um pouco nos meus livros a partir dos tropos usados em romances para jovens adultos e usados em contos de fadas, sabendo de antemão onde se realizariam as reviravoltas na trama.

*Podê dar um exemplo de um tropo que tenha distorcido?*

Nada de muito revelador, mas a ideia da vulgar rapariga pobre que fica prometida a um príncipe, sendo o verdadeiro sonho de conto de fadas. Há aí um ponto em que Mare é tipo: «Isto é um pesadelo»

*Rainha Vermelha também parece partilhar alguns traços com tropos de super-heróis clássicos, talvez mais evidentemente os X-Men.*

“  
*Aveyard tece um novo mundo cheio de desafios e surpresas cheias de ação e emoções fortes... Inventivo e com fortes personagens.*

— KIRKUS

*Tem estado ocupada entre a escrita dos livros e um guião, Eternal, um projeto com o génio da Marvel, Stan Lee. Foi uma grande fã dos seus livros de BD?*

Sempre fui uma enorme fã dos filmes. Infelizmente nunca entrei na BD. Sempre fui uma louca por *Harry Potter* por isso estava sempre a insistir na leitura dos livros da saga, mas definitivamente que me senti inspirada por *X-Men* e isso deve ter sido o pontapé de saída. E pensei, O. K., 100 anos numa guerra com pessoas e super-heróis, de maneira nenhuma os ponho a fugir do governo. Eles serão o governo. Se tens alguém que controla a mente, não vão apenas ficar sentados a brincar com as mãos.

*Está quase a chegar ao fim do segundo livro para Rainha Vermelha. Sem dar muitas pistas nem revelar demasiado, o que podem os leitores esperar do próximo volume da trilogia?*

Esta é uma espécie de *road movie*, em que estamos em constante movimento de um lado para o outro e nos dirigimos para o núcleo que se fixou como sendo o grupo central no primeiro livro. Irá conhecer personagens novas, algumas das minhas preferidas, e daquelas que mudam mesmo o curso da história e revolucionam tudo. No primeiro livro, Mare está sozinha contra o mundo e não tem ninguém que a desafie. Na segunda metade do segundo livro, conhece alguém que lhe dirá o que é o quê. O segundo livro aborda muito mais a ideia de que o poder te pode corromper, e explorar que poderes e forças conseguem obter a partir das capacidades sobrenaturais. Para alguns

deles há um ponto em que talvez se sintam como «Sinto que me estou a tornar em alguém que não gosto; e como poderei parar isso?» E claro que o segundo livro é uma esfera totalmente diferente de influências.

*Rainha Vermelha teve os seus direitos para produção cinematográfica adquiridos pela Universal, com Gennifer Hutchinson (Rutura Total — Breaking Bad) a adaptar a história para o grande ecrã. Enquanto guionista, é difícil transportar este mundo e estas personagens que criou e confiá-las a outro escritor?*

Estou muito contente com o facto de não ser eu a escrever o guião, honestamente. Vejo-o como um romance e encontro-me tão próxima da obra que não conseguiria fazer-lhe justiça. A guionista terá sempre de cortar e trocar coisas de sítio, por isso, se fosse feito por mim, teria um guião de 200 páginas. [Hutchinson é] como um sonho tornado realidade para um escritor.

*Já conseguiu inúmeros triunfos, tendo apenas 24 anos. Que conselho dá aos que aspiram a tornar-se escritores e guionistas?*

Vou passar por cima de todas as grandes frases que os meus professores de guionismo me disseram e dizer a mais importante: «Acaba isso.» Mesmo que seja só uma nota a terminar um capítulo, na altura em que chegas lá já saberás como resolver o tal problema. Um pouco de distanciamento faz maravilhas no processo de escrita e isto é muito útil, especialmente quando se escrevem argumentos. *The spider doesn't know what part of the web will catch the fly.* «A aranha não saberá em que parte da teia cairá a mosca.» Escrevam o que bem entendem em todo o lado, porque alguma coisa há de lá chegar. E «tentem levar o público a acreditar numa coisa inacreditável.» No fundo, dei o meu melhor para mudar algo e fazer o resto do mundo lidar com isso.

Fonte: Publishers Weekly

<http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/authors/interviews/article/65625-q-a-with-victoria-aveyard.html>



## CURIOSIDADES:

- **O FILME:** Direitos para adaptação cinematográfica já adquiridos pela Universal, com produção de Pouya Shahbazian (série *Divergente*) e Benderspink (do filme de terror *O Aviso — The Ring* e *Efeito Borboleta*) e argumento de Gennifer Hutchinson (*Rutura Total — Breaking Bad*).
- **A SAGA:** Uma saga que irá continuar em 2016 e 2017.
- **A LOUCURA:** Um livro que está a quebrar todos os recordes de vendas e a criar uma legião de fãs nos E.U.A., Reino Unido, Polónia, Brasil e Alemanha.



Obra: Rainha Vermelha  
Autor: Victoria Aveyard  
Género: Lit. Fantástica  
ISBN: 978-989-637-848-6  
PVP (c/ IVA): 18,50 €

## O XADREZ POLÍTICO EM QUATRO PERSONAGENS – GALERIA

São só quatro, porém a trama desenvolve-se com mais nomes e mais rostos, muitos deles determinantes para o desenrolar do enredo – só não divulgamos tudo porque assim arruinariamos as surpresas... surpresas com todos os tons de vermelho e prateado.

### MARE BARROW

Mare Barrow, de 17 anos e com cabelos e olhos castanhos, é a menos bonita das irmãs – a mãe dela bem lhe diz que deveria ser mais doce, como Gysa, a irmã mais nova. Tem aquilo a que se poderia chamar «mau feitio», ou eufemisticamente, um caráter tão obstinado que por vezes a poderão julgar como cruel e fleumática. Na verdade, a infância e adolescência dura que viveu no seio da pobreza, tendo de roubar nas ruas para que a família pudesse sobreviver, moldou-a de uma forma irremediável. Lutadora nata e sólida nas suas convicções, consegue penetrar na superfície das coisas e analisar os verdadeiros motivos por trás da ideologia propagandista de poder dos Prateados. Perspicaz e acerrimamente fiel à sua família, Mare vê-se no meio do caos quando descobre que é uma rainha mutante: isto é, possui um superpoder. Daí salta para as prateadas intrigas palacianas. Amigos tornam-se inimigos, mas ela levará a cabo a justiça em seu nome... ou será que sim? O que será necessário para abalar a consciência de alguém? Mare revela-se não só uma personagem centrípeta, em redor da qual a trama se desenrola e alia sucessivamente, acrescentando mais enigmas e surpreendentes reviravoltas, como dependemos dela para perceber a realidade circundante, o sistema social, as pequenas intrigas e as grandes traições, além de um amor que vai florescendo como uma flor de sangue. Num mundo cruel, em que o poder é um jogo perigoso, haverá espaço para o amor?

### KILORN WARREN

Kilorn teve o azar de ficar órfão muito cedo, devido à guerra. Os restos mortais do seu pai cabiam numa caixa de sapatos, e depois do choque de os receber em mãos, a mãe de Kilorn foge de desespero e nunca mais volta, deixando-o sozinho e quase a morrer à fome. Quando era miúdo, Kilorn gostava de lutar com Mare e ela vencê-lo-ia sem dificuldade, mas depois consolava-o, alimentava-o e tornou-se tão amiga dele que quase pareciam irmãos. Mare considera Kilorn o seu único e verdadeiro amigo, aquele que por vezes lhe desperta o coração num amor profundo, e sente que é correspondida. Compreendem-se no silêncio, e quando estão juntos, a solidão foge. Kilorn, com o seu cabelo despenteado e meio arruivado e com intensos olhos verdes, chegou a ser aprendiz de pescador, ao ponto de ficar com «pernas de marinheiro» e ter perdido o jeito para correr. Quando o seu mestre morreu e ele se tornou apto a alistar-se na força militar, juntou-se à Guarda Escarlate, para grande preocupação de Mare.

### MAVEN CALORE

Maven é um dos Príncipes de Nort, segundo na linha de sucessão ao trono. É o irmão mais novo de Cal, e filho único da rainha Elara, segunda esposa do rei Tiberias VI. Como é de esperar, Maven é solitário, vivendo sob a gloriosa sombra do irmão. Apesar de ser um príncipe prateado, despreza tudo o que é «pompa e circunstância» e procura que as suas ações reflitam bondade e seriedade, estando inclusivamente interessado em libertar os Vermelhos dos grilhões da opressão. É magro e pálido, com cabelo negro como corvos e um rosto de traços duros com olhos azuis, e, tal como o seu pai e irmão, possui o poder de controlar o fogo. Depois do inesperado acontecimento na corte prateada, em que Mare é surpreendida pela súbita aparição indevida de um superpoder apenas vedado aos prateados, Maven torna-se pretendente a casar com Mare, por ordem do rei seu pai. Achava ele que se livrava das obrigações de um casamento por conveniência por não ser o primogénito, mas afinal não. Ainda assim, desenvolve um afeto muito especial por Mare.

### ELARA MERANDUS

Elara é a segunda esposa do rei Tiberias VI, mãe de Maven. Casou-se com o rei depois de vencer a Prova da Rainha, um acontecimento em que as filhas das Altas Casas das mais nobres famílias prateadas se oferecem como noivas candidatas ao trono. Apesar de se ter casado com o rei, o matrimónio foi puramente fruto da conveniência política, pois ambos se desprezam mutuamente, além de que está implicada no assassinato da anterior rainha, Corianne, o verdadeiro amor do rei e mãe de Cal, meio-irmão de Maven. Cruel e implacável, tem uma beleza fria e felina. Tem como superpoderes a telepatia e o controlo da mente, o que lhe permite entrar nos pensamentos dos outros sem avisar. Por tudo isto e pelos seus métodos pouco decentes, é considerada uma ameaça constante e uma presença antipática e indesejada para muitos.

~ 0 ~  
MYTHOS  
LOVE  
CRAF  
TIANO

NOS JOGOS  
NARRATIVOS

*por*

PEDRO  
LISBOA



# SUSSURROS NA ESCURIDÃO

**H**á poucos escritores que se possam gabar de terem a influência e presença na cultura popular que Lovecraft, nos dias de hoje, goza. Com maior ou menor conhecimento das suas origens, encontram-se referências explícitas ou implícitas a algumas das suas criações em filmes e séries televisivas, na música, nas artes plásticas, na ficção de autores mais ou menos insuspeitos (espreitem o final do capítulo 113 de *O Pêndulo de Foucault*), na banda desenhada, nos videojogos e, claro, nos role playing games (RPG).

Esta popularidade não é alheia à atenção que a sua obra, apesar de relativamente curta, recebeu da parte do meio académico; os cerca de 60 contos que escreveu ao longo da vida, assim como os seus ensaios e correspondência, foram objecto de inúmeras teses e reflexões aturadas, levando S. T. Joshi, o seu mais dedicado estudioso, a considerar que nenhum outro autor de ficção de horror – com a possível excepção de Edgar Allan Poe – foi tão escrutinado como Lovecraft.

Howard Phillips Lovecraft (HPL) nasceu em 1890, em Providence, uma das cidades maiores e historicamente mais importantes da Nova Inglaterra. A avidez pela leitura, em particular a poesia e a literatura gótica oitocentista, a par da saúde física e mental frágil, levaram-no desde muito cedo a refugiar-se em mundos imaginários próprios e a repudiar as relações sociais. Como se pode atestar pelo vasto corpus de correspondência e de ensaios que nos deixou, até à sua morte, em 1937, Lovecraft debateu-se recorrentemente com tragédias pessoais, depressões e uma dificuldade geral em encontrar lugar e sentido no mundo em que vivia. Uma das fontes que procurou para dar resposta às suas inquietações foi o cultivo – amador mas relativamente informado – das ciências naturais; outro, aquele que lhe garantiu o legado, foi a escrita de um tipo até então único de “ficção do estranho”, ou *weird fiction*, que deu corpo à sua visão filosófica.

Ainda durante a vida de HPL, August Derleth, o mais controverso dos seus discípulos, criou a expressão “Cthulhu *mythos*” para designar o conjunto de referências persistentes que servem de alicerces ao universo ficcional do autor. Joshi (que lhe prefere chamar “Lovecraft *mythos*”) aponta ao ideário quatro princípios fundamentais: o cosmicismo, uma forma particular de niilismo que realça a indiferença cósmica à pequenez da Humanidade; a reinvenção ficcionada de uma região da Nova Inglaterra, com o epicentro simbólico na cidade de Arkham, que serve de palco a boa parte das narrativas; a presença recorrente de criaturas e entidades “pseudomitológicas”, mitificadas na medida em que são largamente incompreensíveis, apesar de não serem sobrenaturais; e a referência a



August Derleth, o mais controverso dos seus discípulos, criou a expressão “Cthulhu *mythos*”

obras escritas esotéricas, a mais famosa das quais o terrível *Necronomicon*.

Num primeiro momento, de forma pouco estruturada, o *mythos* recebeu contributos de alguns escritores contemporâneos de HPL, seus companheiros dos círculos *pulp*, como Robert E. Howard, Clark Ashton Smith e Fritz Leiber, que dele se serviram para ambientar um punhado de contos.

Postumamente, Derleth inaugurou

uma segunda vaga de interpretação e de acrescento ao *mythos*, a pretexto da recuperação e valorização do legado de HPL. Apesar do seu trabalho permanecer, ainda hoje, polémico – Derleth procurou, de forma irrealista, compatibilizar os preceitos do *mythos* com os seus valores católicos – é inegável o importante papel que desempenhou na criação da tradição colaborativa do *mythos*, um apelo a que responderam directamente Ramsey Campbell, Lin Carter, Brian Lumley, entre outros, como os próprios colaboradores da colectânea *A Sombra Sobre Lisboa*. Indirectamente, o número de autores que fazem menção destes mitos é difícil de contabilizar, pela sua extensão.

A discussão acerca da “pureza” do cânone é, em grande medida, estéril; de facto, o *mythos* fundado por Lovecraft deixou de ser sua pertença exclusiva, ainda que nunca tenha abandonado o lugar de figura tutelar. Antes, passou a ser uma obra colectiva orgânica, em que novos e velhos contributos sobrevivem ou perecem por mérito próprio e escrutínio dos leitores.

É muito provável que HPL desse voltas na campa se soubesse que uma das suas criações mais temíveis pode, hoje em dia, ser facilmente comprada em versão peluche, ou que as suas representações da irrelevância e do desespero da condição humana se converteram em memes de Internet (o próprio conceito de Internet faria seguramente estremecer Lovecraft). No entanto, se tomarmos em conta a riqueza geral do que desde a década de 30 se escreveu e o conteúdo de alguns dos seus próprios postulados (veja-se, por exemplo, as virulentas ideias racistas explicitadas nas suas cartas e implícitas em alguns contos), este estado de coisas talvez não seja o pior.

**Felizmente,  
mesmo sonhando,  
o *mythos* não está  
morto, cresce e  
prospera.**

“Por regra, as aventuras de Call of Cthulhu decorrem durante os anos 20 do século passado...”

# CTHULHU CHAMA

A intersecção de HPL com os jogos narrativos não é tão casual como à primeira vista se possa supor; não se trata apenas de mais um meio através do qual o *mythos* espalhou a sua presença... tentacular. Pelo contrário, quase todos os especialistas da obra de Lovecraft e seu impacto reconhecem o contributo dos RPG no aprofundamento e na consolidação do cânone.

Desde o momento fundador, com a inclusão no seminal *Appendix N* (a listagem de influências literárias do primeiro RPG, *Dungeons & Dragons*), até às dezenas de adaptações, variações, homenagens, apropriações e simulações da matéria original, Lovecraft mantém-se uma espécie de constante, imediatamente reconhecível, no imaginário dos jogos narrativos, mesmo quando se discutem outros géneros para além do horror.

**Em grande medida, esse sucesso continuado deve-se a um título em concreto, que ainda hoje é a referência principal nos RPG de horror, em geral, e nos que lidam com o *mythos*, em particular: *Call of Cthulhu (CoC)*.**

**O jogo, que actualmente vai na 7ª edição, foi publicado inicialmente em 1981, pela editora norte-americana Chaosium.**

O seu criador, Sandy Petersen, adaptou as regras de *Runequest*, um outro título da mesma editora (ver *Bang!* N.º 18), com a intenção de recriar os ambientes evocados nos escritos de Lovecraft e dos restantes autores do *mythos*. Nesse conjunto de contos, *O Despertar de Cthulhu* seria o mais emblemático e representativo, justificando a escolha do título. Após um lançamento hesitante e atabalhado, o seu sucesso foi imediato, e o impacto directo e



indirecto que teve no modo de fazer e jogar jogos narrativos perdura até hoje.

O aspecto mais inovador de *CoC* foi provavelmente a adopção de um foco investigativo para o jogo, procurando confrontar os jogadores com mistérios e enigmas apenas solucionáveis através da recolha cuidadosa de pistas. Nesse sentido, o contraste é grande com a tradição do *D&D* – e da maioria dos RPG do início da década de 80 – que privilegiavam o combate, a acumulação de riquezas e um objectivo implícito de aumento progressivo do poder dos protagonistas.

Do ponto de vista mecânico, as regras são simples e intuitivas. Tal como o seu antecessor, e como o sistema universal a que veio a dar lugar, *Basic Roleplaying*, as personagens são definidas com base nas suas habilidades. Os testes são percentuais e evidentes – se o resultado do lançamento de dados for igual ou menor que a habilidade à prova, a tarefa é bem-sucedida. Sendo simples mas não simplistas, é conhecida e reconhecida a facilidade de apreensão das regras por parte de jogadores inexperientes.

Por outro lado, em *CoC*, a própria premissa do mundo de jogo e das personagens, mais uma vez em linha com a ficção lovecraftiana, é a da normalidade. Quando a cortina sobe, os jogadores encontram-se num mundo aparentemente familiar e corriqueiro, em quase tudo idêntico ao que se pode ler nos livros de história (o período temporal base do jogo é o dos “loucos anos 20”), e às personagens que encarnam, ainda que possam ser especialistas na sua área profissional (escritores, arqueólogos, artistas, detectives, cientistas, etc.), nada mais as distingue de qualquer personagem histórica equivalente. O fascínio, a piada, o que torna o jogo emocionante e o arranca da previsibilidade, é o vislumbre do que está oculto, do que talvez não devesse ser conhecido – é o contacto profundamente transformador com o *mythos*.

Outra característica original de *CoC*, em perfeita sintonia com o ar do tempo, é a atenção dada à simulação da saúde mental, da psicologia e da psicanálise. Do ponto de vista mecânico, esta preocupação formaliza-se na utilização de uma característica que mede a estabilidade e a integridade psicológicas, emocionais e intelectuais das personagens. Inevitavelmente, a exposição continuada a horrores indizíveis tenderá a deteriorar a sua sanidade, dando lugar a fobias, psicoses e manias, que deverão ser incorporadas no decurso do jogo.

Em *CoC*, a morte, a loucura ou pior estão sempre ao virar da esquina. À semelhança dos protagonistas dos contos de HPL, as personagens tentam alcançar pequenas vitórias e descobrir verdades parciais, mas numa escala geral o seu esforço é ingrato e pírrico. Mais ou menos acentuada, a curva é sempre descendente – o melhor que os investigadores podem fazer é adiar temporariamente males inexoráveis; a sua condição tem qualquer coisa de quixotesco. Por estranho que possa parecer, jogar um RPG com premissas tão desesperantes, tão claustrofóbicas, tão funestas, pode ser – para um jogador adulto, claro – profundamente gratificante, libertador e divertido.

Em todo o caso, a verdade é que o tom do jogo não está inteiramente predefinido e há espaço suficiente para cada grupo escolher a sua preferência. Para além dos acrescentos e das variações ambientais dos restantes autores do *mythos*, que antes referi e

que são assumidamente incluídos no imaginário de *CoC*, o próprio Lovecraft contou as suas histórias com matizes diferentes. A dicotomia tem, de um lado, um horror filosófico mais lúgubre, de lento desânimo (e.g., *A Cor Vinda do Espaço*; *Nas Montanhas da Loucura*; *O Que Sussurra nas Trevas*), e, do outro, um impulso de acção movido por necessidade e aflicção (*A Abominação de Dunwich*, *O Caso de Charles Dexter Ward*, *A Sombra Sobre Insmouth*). Um outro RPG lovecraftiano, *Trail of Cthulhu*, chama ao primeiro estilo “purista” e ao segundo “pulp”, e não há até motivo para que ambos não possam coexistir, em diferentes cenas da mesma aventura.

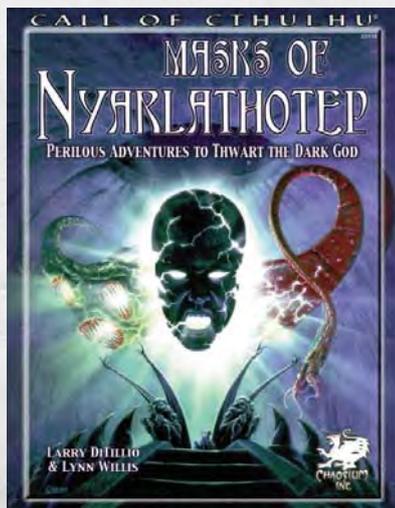
Um último aspecto engenhoso de *CoC* que merece ser mencionado, já que foi dos primeiros RPG a incorporá-lo plenamente, é o da procura de imersão narrativa através dos chamados *handouts*, ou adereços de jogo. Trata-se de objectos físicos, habitualmente matéria escrita, como uma carta ou um excerto de livro, preparados de antemão de forma mais ou menos realista, que são entregues pelo mestre aos jogadores durante o jogo. Tanto podem servir para fornecer pistas compiláveis pelo grupo como simplesmente conferir alguma materialidade à ficção e proporcionar um maior grau de verosimilhança. Fotografias, recortes de jornais, telegramas, manuscritos gastos pelo tempo, mapas, cadernos de campo, caixas de fósseis, passaportes, revistas da época; as únicas reais limitações são a paciência e a carteira do mestre. Veja-se, a esse propósito, o sucesso das várias recentes iniciativas de *crowdfunding* dedicadas à produção de adereços para o jogo.

## CARTAPÁCIOS E ALFARRÁBIOS BOLORENTOS

**A**o longo de quase 35 anos de *Call of Cthulhu* foram publicadas centenas de aventuras, campanhas e suplementos, alguns deles dos mais aclamados de sempre no meio dos RPG, pela sua complexidade, originalidade e qualidade geral.

Desse rol, o caso mais notável é o de *Masks of Nyarlathotep* (*MoN*), cuja primeira edição data de 1984. Em *MoN*, os investigadores partem numa longa viagem à volta do mundo, seguindo as pistas deixadas pelo exuberante aventureiro Jackson Elias e, quem sabe, encontrarem conspirações sinistras que ameaçam a sobrevivência da própria Humanidade.

Os aspectos mais brilhantes da campanha são, por um lado, o seu âmbito – é vastíssima a quantidade de personagens, locais e documentos descritos – e, por outro, a sua modularidade – todos os elemen-



tos se articulam com flexibilidade entre si, o que permite a cada grupo seguir naturalmente o seu percurso, sem qualquer espécie de linearidade (em jeito anedótico, o grupo com que joguei *MoN* levou cerca de vinte sessões a decifrar uma pequena pista que recebeu na primeira; quando os jogadores finalmente perceberam a referência, a sensação de satisfação à mesa de jogo era palpável!).

*MoN* é de tal modo acarinhado pela comunidade de jogadores de RPG que foi recentemente publicado um imponente guia de mais de 600 páginas, o *Masks of Nyarlathotep Companion*, dedicado a aprofundar pormenores históricos e ficcionais do texto original, bem como a acrescentar novo conteúdo para a campanha – tudo escrito por fãs. Não se trata, pela sua extensão, de uma campanha aconselhada para principiantes, mas com os participantes certos, que estejam dispostos a deixar-se envolver pelo enredo, tem o potencial de ser um dos momentos mais memoráveis na “carreira” de qualquer jogador de RPG.

Das duas outras grandes campanhas de *CoC* que vale a pena mencionar, *Beyond the Mountains of Madness* (*BtMoM*) é a que se aproxima mais da escrita do próprio Lovecraft, tanto em conteúdo como em tom. A acção decorre alguns anos depois dos acontecimentos relatados em *Nas Montanhas da Loucura*, fazendo os protagonistas parte da expedição Starkweather-Moore, que se prepara para viajar até à Antárctida e investigar o destino dos malogrados cientistas da Miskatonic University. Se *MoN* pende para o registo *pulp*, *BtMoM* é assumidamente purista, enfatizando subtilmente a solidão e o desespero existencial do grande gelo.

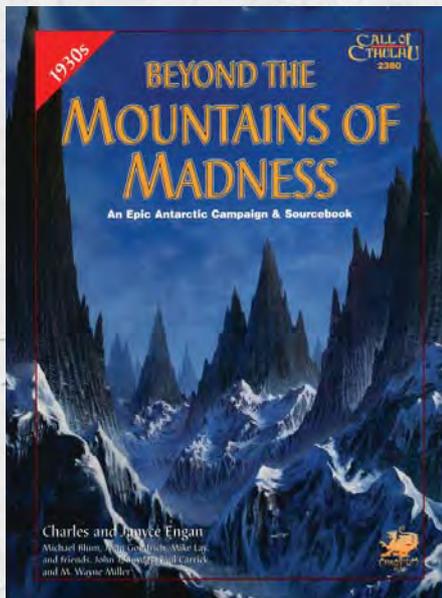
Já *Horror on the Orient Express*, que viu a publicação da sua segunda edição, de luxo, em 2014, procura aludir aos ambientes policiais de Agatha Christie, aplicando-lhes um filtro lovecraftiano. O enredo gira em torno do famoso Expresso do Oriente, mas, sobretudo com a revisão feita para esta nova edição, a viagem levará os jogadores muito além de Paris ou Constantinopla...

Quanto a aventuras mais curtas, a filo-

“...o caso mais notável é o de *Masks of Nyarlathotep* (*MoN*), cuja primeira edição data de 1984.”

sofia geral do jogo presta-se especialmente bem a jogos breves, autocontidos, pelo que a oferta neste campo é tão variada e extensa que dificilmente pode ser resumida. Ainda assim, merecem destaque *The Edge of Darkness* e *The Haunting*, duas aventuras que foram sendo incluídas no livro de regras de quase todas as edições do jogo, e que, para muitos de nós, representaram o ponto de entrada, diria mesmo o ritual de iniciação, neste jogo extraordinário.

"...*Beyond the Mountains of Madness* (BtMOM) é a que se aproxima mais da escrita do próprio Lovecraft..."



## Companheiros de Insanidade

Apesar do lugar central de *Call of Cthulhu*\* no universo de jogos narrativos lovecraftianos, o decano está longe de ser o único RPG a lidar com a temática. Aqui fica uma breve seleção não exaustiva de outros títulos interessantes:

***Trail of Cthulhu*\*** – O delírio. *Trail of Cthulhu* (ToC) foi escrito por pesos-pesados do RPG com o objetivo de atualizar e limar algumas arestas mecânicas de CoC, otimizando o jogo à luz das atuais ideias de *design*. A sensibilidade *indie* convenceu alguns ex-jogadores de CoC a fazerem a transição, outros não, mas o aspecto em que há consenso é a qualidade da escrita, consistentemente elevada, dos suplementos de ToC. Felizmente, por intenção dos autores, basta um pouco de trabalho para converter as aventuras de um sistema para o outro!

***Cthulhu Dark*\*** – Um jogo minimalista, com apenas quatro páginas de regras, que se foca sobretudo na estabilidade mental, ou falta dela, dos protagonistas. Para além da mecânica de jogo *indie*, o tom é purista.

***The Unspeakable Oath*** – Revista dedicada exclusivamente a jogos narrativos lovecraftianos. Apesar de haver uma preponderância de referências a CoC, em particular *Delta Green*, quase todo o conteúdo é propositalmente escrito para facilitar a adaptação a qualquer sistema. A qualidade e a longevidade da publicação fazem dela uma referência incontornável.

***Realms of Cthulhu*** – Um suplemento lovecraftiano para o sistema *Savage Worlds*, marcadamente orientado para o tom *pulp*.

***The Laundry*\*** – Uma adaptação do sistema de regras de CoC que dá corpo à história alternativa da série *The Laundry Files*, do escritor britânico Charles Stross. O jogo, como os romances, lida com espionagem, demonologia e conspirações, com uma robusta costela de sátira e humor negro.

***Cthulhu Live*** – Um sistema de Live Action Role Playing (LARP) inteiramente dedicado ao *mythos*. Ainda a propósito de LARP lovecraftiano, as publicações e recursos oferecidos pela H. P. Lovecraft Historical Society, assim como o blogue Propnomicon, merecem em absoluto uma visita.

NB – É possível (e fácil!) encontrar na Internet versões introdutórias gratuitas ou demonstrações dos títulos assinalados com um \*.

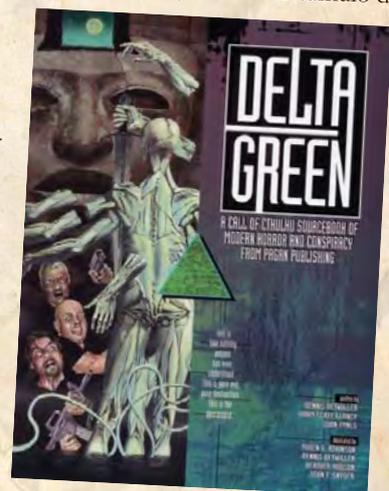


## = ATRAVÉS DOS TEMPOS =

**P**or regra, as aventuras de *Call of Cthulhu* decorrem durante os anos 20 do século passado, como a maioria dos contos de Lovecraft, debaixo da sombra do trauma da Grande Guerra. É um período histórico particular e muito interessante de explorar dentro do jogo (pensem Poirot, Lei Seca, Jazz, Fernando Pessoa, teosofismo, *garçonnes*, *Nosferatu*, champanhe e Tutankhamon), mas há muito material publicado para jogar CoC noutras épocas. Cada uma destas linhas tem pequenas alterações às regras base, mas as mecânicas de jogo permanecem essencialmente as mesmas.

*Cthulhu by Gaslight* situa-se no final do século XIX, com uma forte componente de horror gótico; *Cthulhu Invictus* e *Cthulhu Dark Ages* recuam ainda mais, e propõem a sobreposição do *mythos* aos períodos da Roma Antiga e da Idade Média, respectivamente; *Cthulhu Now* ou *Modern* trazem os mistérios para os dias de hoje (imaginem o que o acesso à Internet representa para um RPG de investigação...); ao passo que *Dreamlands* dá a possibilidade de jogar aventuras na realidade onírica extra-temporal de Kadath.

Para além da oferta “oficial” da Chaosium, podemos ainda encontrar *Achtung! Cthulhu* (Modiphius) e *World War Cthulhu* (Cubicle 7), suplementos para a 2ª Guerra Mundial e a Guerra Fria; *Delta Green* (Pagan Publishing), uma espécie de *Ficheiros Secretos* lovecraftianos; entre muitos, muitos outros. A dificuldade, aqui, é mesmo conseguir escolher!



“Em Call of Cthulhu, a morte, a loucura ou pior estão sempre ao virar da esquina.”

## 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.

Ainda a propósito das abreviaturas neste texto: sim, também eu dei várias risadinhas pueris ao escrevê-las.

## JOGOS NARRATIVOS EM PORTUGAL

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).

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/>

### 1920S ERA INVESTIGATOR

Name Lisboa  
Player ARIO REAL  
Occupation EDITOR  
Age — Sex MASC.  
Residence SDS  
Birthplace Lisboa



Qual foi a tua primeira personagem de RPG?

Robin Valenshield, uma clássica personagem de guerreiro, com capacete com cornos, longos cabelos negros, muitos músculos e ainda mais sonhos. Morreu logo no segundo nível. Ainda tenho em casa alguns desenhos que fiz dele!

Como jogador, mestre, escritor, ilustrador ou editor de RPG, qual o teu momento mais memorável?

Nunca editei RPG, mas illustrei para a Chaosium, escrevi meia dúzia de contos de pulp e fui jogador em algumas aventuras de D&D. Fui mestre de jogo durante 20 anos e é aí que realmente me divirto. Como momento mais memorável recordo uma campanha de D&D no cenário de Birthright que levou 5 anos a jogar. Os jogadores começaram com personagens que teriam uns 7 anos de idade e depois o tempo foi passando até chegarem a adultos. Traições, filhos bastardos, mortes prematuras... a trama era tão complexa que daria um excelente romance de fantasia épica. Também adorei uma aventura, *The Masks of Nyarlathotep* do RPG Call of Cthulhu, que nos levou um ano a jogar e foi simplesmente brilhante. Das catacumbas do Cairo às ruelas de Londres, foi como viver um filme do Indiana Jones na primeira pessoa. Quando um bom mestre de jogo encontra bons jogadores, as personagens e aventuras ficam connosco para sempre. Como aqueles livros que lemos e nunca mais esquecemos. A diferença é que ao livro podemos regressar, já a aventura fica apenas nas memórias.

Que jogo de RPG gostarias que fosse editado amanhã?

Estou um pouco a leste das novidades. Adoro Lovecraft mas já há um RPG perfeito. Adoro Tolkien, Guerra dos Tronos, Star Wars mas também há soluções. GURPS cobre todas as épocas da história e do futuro. Talvez escolhesse o livro de um autor português: ALEX 9 de Bruno Martins Soares. Tem fantasia épica, ficção científica, o sistema teria que ser versátil mas o mundo oferece muitas possibilidades de trama. A Bang! 17 abordou essa ideia e apostaria nisso!

**BANG!**



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

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



Q/

# FUTURO É HOJE:

*alimentando as chamas,*

# destruindo

# a cânone(\*)

~ P O P ~

JOÃO SEIXAS





# QUE LIVRO TERIA SIDO BRADBURY?



*Colocada assim  
a questão, parece  
uma pergunta  
pateta.*

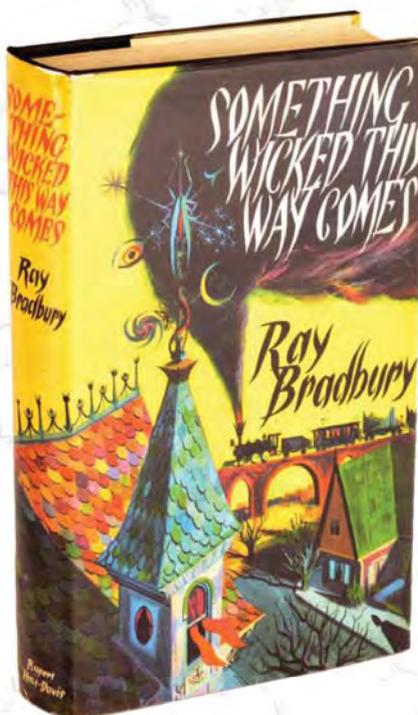
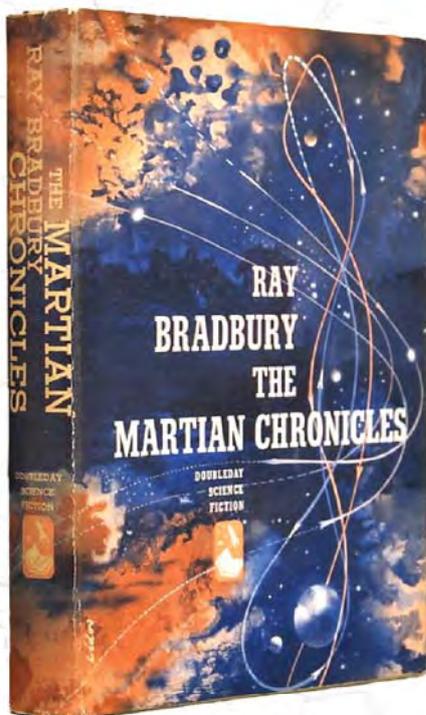
Mas, conforme espero demonstrar, é tudo menos isso. Afinal, isso foi uma coisa que Guy Montag aprendeu da maneira mais árdua: ninguém é uma ilha isolada, mas algumas pessoas são livros. E se cada escritor tem dentro de si uma multidão de livros, poucos têm tantos como Bradbury teve. Ray Bradbury foi um dos autores mais prolíficos dos séculos XX e XXI, e embora seja mais popularmente associado à Ficção Científica, a sua obra é de tal monta, e tão apreciada pelos seus leitores, que cada um dará uma resposta diferente à minha pergunta. Certamente, os entusiastas da Ficção Científica dir-vos-ão que Ray Bradbury era *The Martian Chronicles* (1950), agri-doce e poético, nostálgico e aventuroso, macabramente cómico e cheio de esperança; os leitores de Fantasia dirão que ele foi *Something Wicked This Way Comes* (1962), travesso e a transbordar de inocência da infância, ao passo que os conhecedores de um Horror mais exigente dirão que ele foi *The Dark Carnival* (1947), um estojo repleto de pequenas jóias macabras e profunda desconfiança face às máquinas de carne, sangue e ossos que as nossas mentes habitam; mas para uma esmagadora maioria de leitores, aqueles que poderemos considerar como leitores de *mainstream*, Ray Bradbury foi, acima de qualquer outro, *Fahrenheit 451* (1953). E, como não podia ser mais apropriado, *Fahrenheit 451*, a sua obra mais popular e conhecida, aquela que cavou mais fundo na alma de sucessivas gerações e que fez a ponte entre os leitores de género e os outros, cobrindo um abismo por vezes superior ao do vazio entre galáxias, é um livro escrito por um homem, sobre um homem que se transforma num livro.

## E, tal como o próprio Bradbury estava bem ciente, o tipo de livro em que nos transformámos não é uma questão displicente:

*“When I was a young writer if you went to a party and told someone you were a science-fiction writer you would be insulted. They would call you Flash Gordon all evening, or Buck Rogers. Of course sixty years ago hardly any books were being published in the field. Back in 1946, as I remember, there were only two science-fiction anthologies published. We couldn’t afford to buy them anyway, since we were all too poor. That’s how bereft we were, that’s how sparse the field was, that’s how unimportant it all was. And when the first books finally began to be published (...) they weren’t reviewed by good literary magazines. We were all closet science-fiction writers”<sup>1</sup>,*

um estado de coisas que Bradbury apenas conseguia entender como demonstração de “*snobismo intelectual*”<sup>2</sup> por parte de críticos e académicos. Trabalhar, labutar arduamente nas sweatshops da literatura, onde tarefeiros batiam o teclado a um centímo a palavra, produzindo resmas de impossíveis sonhos infantis, era uma mancha indelével no currículo de qualquer aspirante a escritor, uma nódoa que o marcaria como um perene marginal, para sempre condenado a esperar, de mão estendida, à sagrada porta da Literatura.

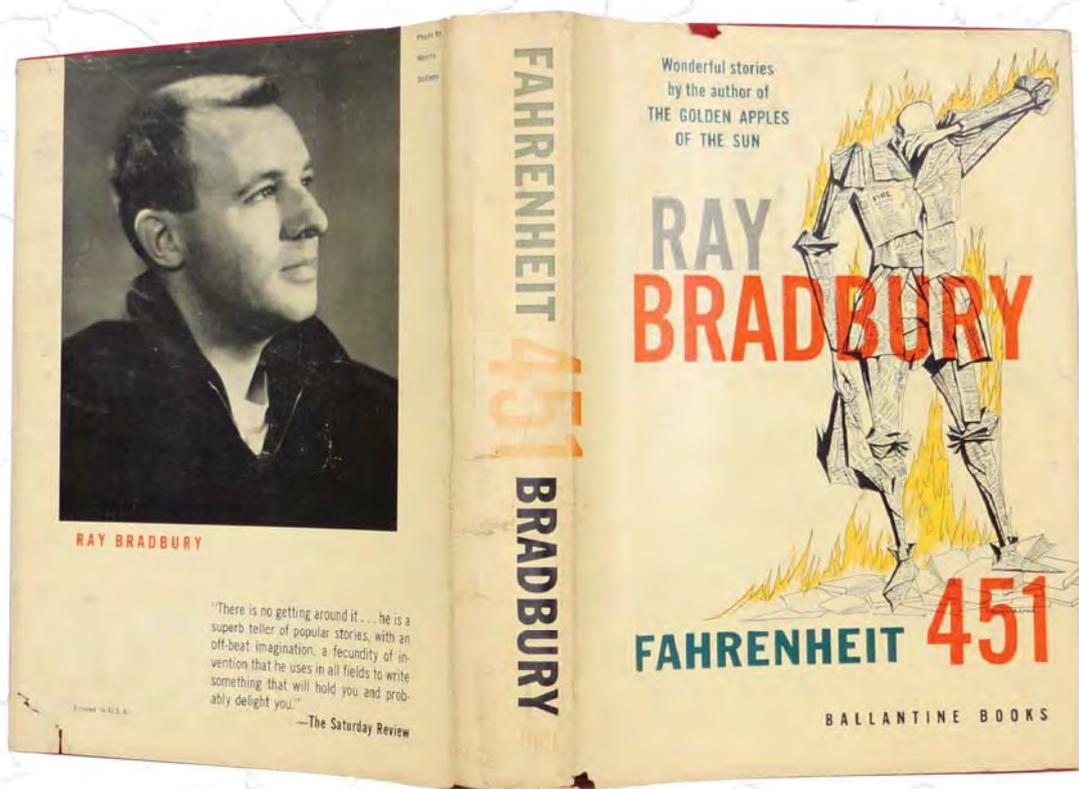
E no entanto, esse desdém por parte dos instalados face à ficção científica (um desdém que aparentemente se estende a qualquer outro género que não o realismo mimético) fornece-nos uma lente privilegiada para a leitura de *Fahrenheit 451*. Ao fim e ao cabo o primeiro romance de Bradbury é também um livro de ficção científica *bona fides*. Um livro que foi capaz de romper as barreiras do género e adentrar nos prados onde os eternos clássicos crescem e se alimentam. Bradbury, pelo menos até ter conquistado o merecido reconhecimento como escritor sério, embora escrevendo a partir das margens da literatura de género, foi sempre consciente daquela hierarquia crítica do gosto. Uma hierarquia que confere a *Fahrenheit 451*



uma das suas mais ressonantes e duradouras mensagens, mensagem essa que ecoa em várias outras obras do Mestre.

Consideremos El Córdoba, a estrela do conto de Bradbury ‘*The Parrot Who Met Papa*’<sup>3</sup>, e o estratagema que permite ao narrador subtraí-la de Cuba mesmo debaixo dos narizes das tropas de Castro. Tal como os homens-livro da parte final de *Fahrenheit 451*, ‘*there was a rumour once that the bird had memorized Papa’s [Hemingway] last, greatest, and as-yet-not-put-down-on-paper novel*’<sup>4</sup>, antes de o grande escritor se ter suicidado em 1961. Assim, a cobiçada ave, raptada por um escritor frustrado, outrora rival de Hemingway, é o derradeiro repositório daquela que poderia ser uma das mais importantes obras da nossa cultura – um último romance inédito daquele que foi um dos pais fundadores da moderna Literatura Americana. Uma vez resgatado pelo narrador na primeira pessoa de Bradbury, que claramente busca resgatar o livro, e não a ave, e que pretende retirá-lo do país ao invés de o devolver ao seu legítimo proprietário, surge o problema de como fazê-la passar pela alfândega. ‘*I am a literary man, however, and the answer came to me quickly*’, diz-nos ele. ‘*I had the taxi stop long enough for me to buy some shoe polish. (...) I painted him black all over*’<sup>5</sup>.

*“Listen,’ I said, bending down to whisper into the cage as we drove across Havana. ‘Nevermore.’ I repeated it several times to give him the idea. The sound would be new to him, because, I guessed, Papa would never have quoted a middleweight contender he had knocked out years ago. There was silence under the shawl while the word was recorded. Then, at last, it came back to me. ‘Nevermore’, in Papa’s old, familiar, tenor voice, ‘nevermore’, it said.”<sup>6</sup>*



Bradbury serve-se da punch line final da história, uma punch line rica em referências literárias, não só como forma de exprimir a sua aversão pelo que ele considerava a “a Máfia de Nova Iorque”<sup>7</sup>, um grupo de escritores representativo da falência de ideias, estilo e imaginação que ele detectava no Romance Americano, grupo esse que incluía autores como John Updike, Philip Roth and Norman Mailer<sup>8</sup>, mas também a sua admiração por Poe, uma referência das Letras Americanas, imortalizado pelos seus contos Góticos que raiavam a Ficção Científica, o Horror e a Fantasia, ao mesmo tempo que era desprezado pelos *literati* de Nova Iorque e pela sociedade mais polida como um todo. Não só Poe foi uma das grandes influências de Bradbury, mas os seus livros contam-se entre aqueles que são queimados pelas pessoas de Mente-Pura da Terra na Grande Queima de 1975 em ‘*Usher II*’, um dos contos mais populares incluídos em *The Martian Chronicles* (1950). Nessa história, aquela que é tematicamente mais próxima de *Fahrenheit*, a personagem William Stendhal, antecipando idêntico sermão do Capitão Beatty na posterior *novella*, explica que a Grande Queima apenas se deu porque “*there was always a minority afraid of something, and a great majority afraid of the dark, afraid of the future, afraid of the past, afraid of the present, afraid of themselves and shadows of themselves.*”<sup>9</sup> O tipo de minorias e maioria que haveria de sentar-se horas a fio, vivendo no mundo artificial e desconectado das Paredes-TV de *Fahrenheit 451*, temerosos do simples acto de ouvir o que quer que fosse que tivesse um módico de significado. O tipo de minorias e maioria que queimaria Poe. Porque Poe, e “*Lovecraft and Hawthorne and Ambrose Bierce and all the tales of terror and fantasy and horror and, for that matter, tales of the future were burned*”<sup>10</sup>.

Mas, se conseguirmos disfarçar o papagaio de Hemingway como se fosse o corvo de Poe, então podemos contrabandear uma grande obra de arte sem que ninguém se aperceba, pois ninguém no seu bom gosto alguma vez tomaria Hemingway ou alguém da sua craveira artística por mero escritor de ficção científica. Mais, ninguém prestaria a necessária atenção a uma obra de ficção científica capaz

de permitir descobrir qualquer valor intrínseco que esta possa ter.

No entanto, para Bradbury, como para qualquer pessoa que alguma vez tenha levado a ficção científica a sério, a FC, como género, satisfaz uma necessidade específica que o mainstream não pode, não consegue, ou não quer satisfazer, porque o

*(...) mainstream hasn't been paying attention to all the changes in our culture during the last fifty years. The major ideas of our time – developments in medicine, the importance of space exploration to advance our species – have been neglected. The critics are generally wrong, or they're fifteen, twenty years late.”*<sup>11</sup>

A literatura mainstream é reactiva, a ficção científica é proactiva. A literatura mainstream lida com a forma como o mundo é, e de como viver nele; a ficção científica trata de como o mundo podia ou devia ser, e de como o podemos mudar. Ou, numa formulação particularmente inspirada, cuja veracidade sentimos nos próprios ossos, “*the history of science fiction is the history of ideas that have been laughed at.*”<sup>12</sup>



**P**oder-se-ia ler em Bradbury, especialmente nos excertos supra citados, uma certa animosidade contra a literatura *mainstream*, talvez mesmo uma vontade de a ver suplantada e substituída pela ficção científica. Tal como os Bombeiros de *Fahrenheit*, poderíamos tomar Bradbury por um proponente da erradicação do Cânone Literário e uma ameaça ao curriculum das Humanísticas. Mas uma tal leitura não deixaria de falhar o alvo. O alvo sendo a necessidade, reconhecida por Bradbury, de a ficção científica (e a literatura fantástica em geral) ser reconhecida pelo seu intrínseco valor enquanto influência preponderan-

**“Certamente, os entusiastas da Ficção Científica dir-vos-ão que Ray Bradbury era *The Martian Chronicles* (1950), agridoce e poético, nostálgico e aventureiro, macabramente cómico e cheio de esperança; os leitores de Fantasia dirão que ele foi *Something Wicked This Way Comes* (1962), travesso e a transbordar de inocência da infância, ao passo que os conhecedores de um Horror mais exigente dirão que ele foi *The Dark Carnival* (1947), um estojo repleto de pequenas jóias macabras e profunda desconfiança face às máquinas de carne, sangue e ossos que as nossas mentes habitam; mas para uma esmagadora maioria de leitores, aqueles que poderemos considerar como leitores de mainstream, Ray Bradbury foi, acima de qualquer outro, *Fahrenheit 451* (1953).”**

te sobre alguns dos mais brilhantes acontecimentos que moldaram alguns dos maiores feitos da Humanidade desde o Iluminismo. Ou seja, que lhe seja permitido sair do gueto.

*Fahrenheit 451* é um livro que claramente não só saiu do gueto, como sobressaiu nos círculos dos críticos e leitores do *mainstream*. Não só isso, mas sobreviveu ao teste do tempo e, volvidos sessenta anos, ainda se afirma como um dos mais prescientes livros de ficção científica alguma vez escritos. Não podemos afirmar, com total honestidade, tratar-se de uma obra que tenha tomado o pulso do seu tempo, pois foi publicada claramente adiante dos acontecimentos, uma condenação da televisão, da iliteracia e do fascínio por gadgets, escrita quando menos de metade da população Norte-Americana possuía um receptor de TV. É certo que o clima político e cultural de princípios dos anos cinquenta na América – o período que tinha a Guerra da Coreia como ruído de fundo enquanto se metamorfoseava numa “acção policial” em representação das Nações Unidas, que tinha o Senador Joe McCarthy a caçar bruxas comunistas debaixo da cama de cada Americano, e que assistiu à forma como a sociedade se modelou seguindo as linhas do homem corporativo e do complexo militar-industrial – ajudou a que as preocupações de Bradbury encontrassem eco numa geração que vivia o mais próspero e dinâmico período da História Americana. Que ainda hoje o faça é testemunho da forma como o mundo – como a própria realidade – seguiu as linhas traçadas por Bradbury nas areias do tempo.

Mas porque haveria *Fahrenheit 451*, que é indiscutivelmente uma obra de ficção científica, de ganhar uma tal popularidade para lá da comunidade de leitores habituais do género, num feito raramente repetido, a menos que consideremos o sucesso nos anos sessenta de livros como *Stranger in a Strange Land* (1962) de Robert A. Heinlein, ou *Dune* (1965) de Frank Herbert, ambos livros perfeitamente integrados, ou apropriados, pelos

movimentos contra-culturais do seu tempo?

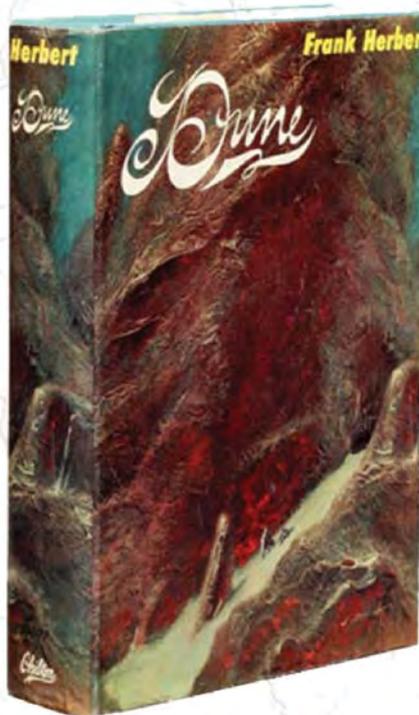
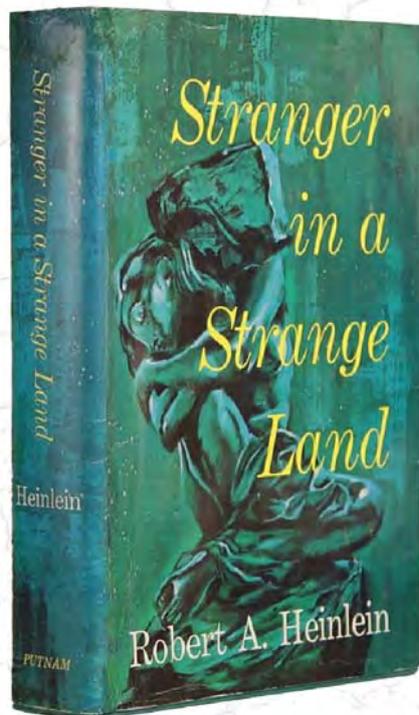
Uma primeira tentativa de resposta deve necessariamente ter em conta o facto de que *Fahrenheit 451* é uma distopia, claramente a forma mais popular da ficção científica e, aparentemente, a única capaz de saltar a cerca para o *mainstream*. A distopia de FC ganhou uma tremenda popularidade graças a antepassados tão brilhantes como o *Brave New World* (1932) de Huxley, ou o *Nineteen-Eighty Four* (1949) de Orwell, este último publicado apenas quatro anos antes do livro de Bradbury. Ambos os livros – de Huxley e Orwell – surgiram da pena de reconhecidos autores *mainstream*, ambos possuidores de uma *coterie* de leitores pré-estabelecida. Não tinham de nadar contra a corrente do preconceito literário face à ficção científica, e tanto o seu sucesso como as acesas discussões que geraram, ajudaram a desbravar o caminho para a obra de Bradbury, equipando o leitor com uma grelha mental que lhe permitisse compreender o mundo pouco familiar e distorcido de *Fahrenheit 451*. Porém, a familiaridade com as anteriores distopias, particularmente a de Orwell – a mais recente e a mais relevante no Bloco Ocidental depois de a Cortina de Ferro se ter abatido sobre a Europa em 1947 – levou a que muitos leitores lessem erroneamente o mundo de pesadelo apresentado por Bradbury como um simples livro sobre censura estatal.

É verdade que *Fahrenheit 451* apresenta muitos dos tropos que parecerão familiares aos leitores que tenham lido *Nineteen-Eighty Four*: uma sociedade dominada pela tecnologia – também centrada na televisão –, que tolhe o pensamento e as inter-relações humanas, ao mesmo tempo que afirma a prevalência do colectivo sobre o individual. O desconforto com o mundo descrito é-nos introduzido desde o início, de forma furtiva e progressiva, por Bradbury. Através de comentários aparentemente inocentes, como “You think too many things”, proferido por Montag, “uneasily”<sup>13</sup> quando conhece Clarisse e se sente sobrepujado pela sua

espontaneidade e curiosidade natural, o leitor é levado a identificar augúrios já bem conhecidos. Mais tarde, Montag perguntar-lhe-á, quando ela lhe descreve como a sua família costumava sentar-se no exterior da casa, apenas a conversar, “*but what do you talk about?*”<sup>14</sup> E há as detenções por qualquer acção que possa ser concebida em termos de inconformidade, tal como dar um passeio a pé, sozinho. Não falta mesmo o uso do significativo “eles”, essa categoria anónima que abarca todas as ameaças sem-rostos aos direitos civis e humanos, ainda mais sinistras precisamente por não terem rosto, e ainda mais quando o comunismo Soviético era a maior ameaça ao Modo de Vida do Ocidente; é o que sucede quando Clarisse diz a Montag que está na hora de visitar o psiquiatra. “*They make me go*”. E “*They want to know what I do with all my time*”, ou “*they don't miss me*”, quando Montag quer saber porque razão não está ela nas aulas<sup>15</sup>. E, é claro, existe um movimento clandestino que se opõe ao *status quo*. E acima de tudo isso, claro, encontram-se os Bombeiros que queimam livros, com a sua clara conotação com todos os regimes ditatoriais da nossa História e, mais recentemente em relação a 1953, o regime da Alemanha Nazi.

No entanto, e ao contrário do opressivo estado socialista de Orwell, a sociedade descrita por Bradbury é uma sociedade do lazer. É uma sociedade hedonista. Na centena e meia de páginas da obra não vemos ninguém que trabalhe para viver, com a excepção dos Bombeiros (e mesmo esses, apenas esporadicamente) e dos técnicos que socorrem Millie, a esposa de Montag, quando esta procura suicidar-se ingerindo um frasco de comprimidos. Nos bancos, os clientes são recebidos por robôs, o ensino processa-se através de filmes. Todos aqueles ligados à cultura impressa – professores, escritores, tipógrafos, dactilógrafos – parecem estar reformados, sem passar dificuldades ou agruras, embora, também, sem fortuna. E os demais levam a vida feliz de permanentes espectadores televisivos.

Mas o mais significativo, o que separa *Fahrenheit*, e o coloca mesmo acima de outras distopias, é que na sociedade descrita por Bradbury não encontramos a oposição – implícita ou explícita – de duas ideologias contrárias. Muito pelo contrário, o que distingue a distopia de Bradbury, e a torna particularmente significativa, é o facto de que não parece existir qualquer ideologia na sociedade



“...consideremos o sucesso nos anos sessenta de livros como *Stranger on a Strange Land* (1962) de Robert A. Heinlein, ou *Dune* (1965) de Frank Herbert...”

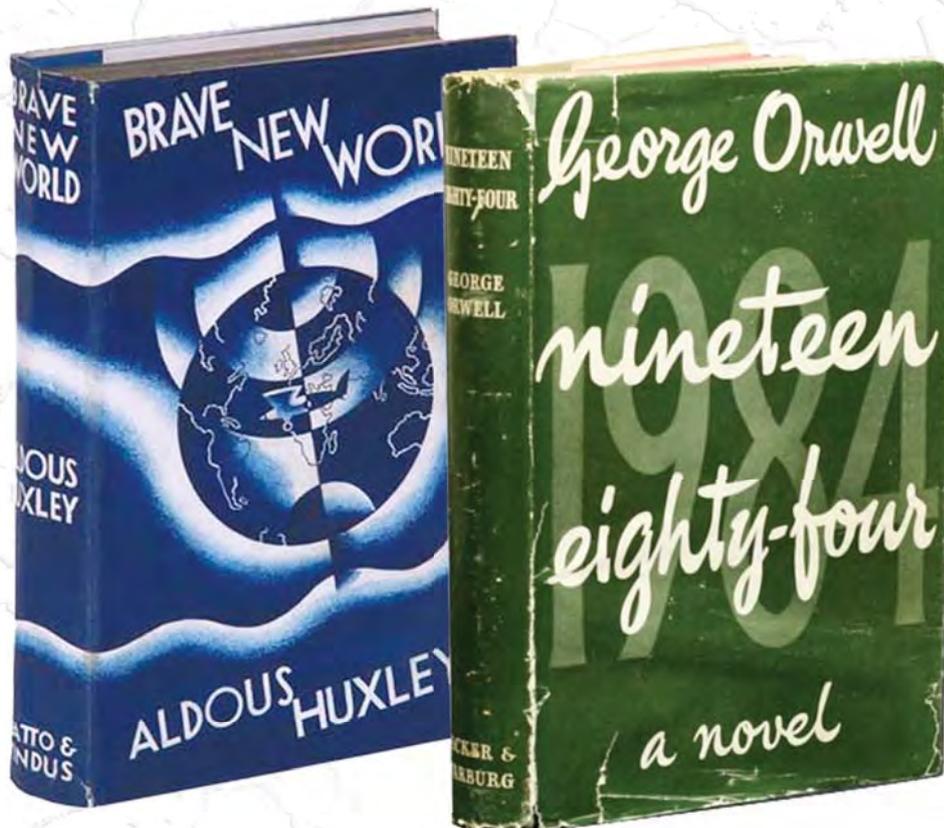
por ele aventada. Hannah Arendt, no seu clássico *The Origins of Totalitarianism* (1973), observou que as “ideologias” são os vários “*isms which to the satisfaction of their adherents can explain everything and every occurrence by deducing it from a single premise*”, e, sendo assim, afirmam “*to possess either the key to history, or the solution for all the ‘riddles of the universe’, or the intimate knowledge of the hidden universal laws which are supposed to rule nature and man*”<sup>16</sup>. E isso é algo cuja ausência é manifesta em *Fahrenheit*. Não existe qualquer ideologia que deva ser derrotada, nenhum Governo que deva ser derrubado, apenas a indiferença cultural das massas na sua busca da felicidade.

Tal ausência, a ausência de uma ideologia normativa, de uma ideologia que necessite de ser imposta pelo estado aos seus cidadãos, torna o mundo de *Fahrenheit 451* ainda mais perturbador e opressivo. Porque não existe um ditador tirânico, um maniaco tresloucado, ou sequer uma sinistra burocracia contra que lutar, o leitor compreende, tal como Montag, que o inimigo que se enfrenta é o mais sinistro de todos: a vontade impessoal e nem sequer particularmente insidiosa de gente ignorante. Isso é algo que Faber, o primeiro aliado de Montag na luta contra o sistema, lhe ensina: “*But remember that the captain belongs to the most dangerous enemy to truth and freedom, the solid unmoving cattle of the majority. Oh, God, the terrible tyranny of the majority.*”<sup>17</sup> Uma das revelações mais chocantes de *Fahrenheit 451* é que a censura foi imposta das bases para o topo. Os próprios Bombeiros, com a sua sinistra essencialidade incendiária, é-nos uma vez mais recordado por Faber, “*are rarely necessary. The public itself stopped reading of its own accord.*”<sup>18</sup>

O capitão a que Faber se refere no excerto supra citado é o Capitão Beatty, o superior de Montag e o rosto visível do sistema. Mas, tal como o próprio sistema não é a ditadura normativa que esperávamos encontrar, o culto e simpatético Capitão Beatty não é a voz da opressão. Ao discorrer sobre o *status quo* a Montag (e ao leitor), e ao contrário do seu homólogo O’Brien em *Nineteen-Eighty Four*, o seu discurso tampouco é normativo, mas meramente descritivo. E é uma história com ecos claros do já referido “*Usher IP*” de *The Martian Chronicles*. Significativamente, porém, se no conto a queima dos livros era animada por aquilo que podemos considerar uma reacção elitista contra a cultura popular e as suas formas de

expressão, incitada por interesses políticos sectários – “*They began by controlling books of cartoons and then detective books and of course films, one way or another, one group or another, political bias, religious prejudice, union pressures; there was always a minority afraid of something...*”<sup>19</sup> etc. – em *Fahrenheit 451* as razões são tanto mais profundas, difusas e compreensíveis, quanto são mesquinhas e revoltantes. Tal como o Capitão Beatty tão eloquentemente as descreveu:

“*Once, books appealed to a few people, here, there, everywhere. They could afford to be different. The world was roomy. But then the world got full of eyes and elbows and mouths. Double, triple, quadruple population. Films and radios, magazines, books leveled down to a sort of paste pudding norm, do you follow me? (...) Classics cut to fit fifteen minute radio shows, then cut again to fill a two-minute book column, winding up at last as a ten – or twelve – line dictionary resume. I exaggerate, of course. The dictionaries were for reference. But many were those whose sole knowledge of Hamlet (...) was a one-page digest in a book that claimed: now at last you can read all the classics; keep up with your neighbors. (...) School is shortened, discipline relaxed, philosophies, histories, languages dropped, English and spelling gradually gradually neglected, finally almost completely ignored. (...) Now lets take the minorities in our civilization, shall we? Bigger the population, the more minorities. Don't step on the toes of the dog-lovers, the cat-lovers, doctors, lawyers, merchants, chiefs, Mormons, Baptists, Unitarians, second-generation Chinese, Swedes, Italians, Germans, Texans, Brooklynites, Irishmen, people from Oregon or Mexico. The people in this book, this play, this TV serial are not meant to represent any actual painters, cartographers, mechanics anywhere. The bigger your market, Montag, the less you handle controversy (...). All the minor minor minorities with their navels to be kept clean. Authors, full of evil thoughts, lock up your typewriters. They*



**“A distopia de FC ganhou uma tremenda popularidade graças a antepassados tão brilhantes como o *Brave New World* (1932) de Huxley, ou o *Nineteen-Eighty Four* (1949) de Orwell...”**

*did. (...) There you have it, Montag. It didn't come from the Government down. There was no dictum, no declaration, no censorship to start with, no!”*<sup>20</sup>

Hoje, o que provoca mais calafrios neste excerto, é a forma como ele resume tão perfeitamente aquela que foi a história das Humanísticas depois da revolução cultural dos anos sessenta, e do encrustar na Academia dos vários Estudos – Estudos de Género, Estudos Pós-Coloniais, Estudos de Raça, Estudos Multiculturalistas – que impuseram um mínimo denominador cultural, exactamente igual ao prefigurado por Bradbury, sob o estandarte de um discurso politicamente correcto e higienizado contra a objectividade científica, a verdade e a tradição cultural; precisamente uma “*Sovietization of intellectual life, where the value of a work is determined not by its intrinsic qualities but by the degree to which it supports a given political line?*”, a que o

Professor Roger Kimball<sup>21</sup> se referiu certa vez.

“*Colored people don't like Little Black Sambo?*”, pergunta o Capitão Beatty. “*Burn it. White people don't feel good about Uncle Tom's Cabin. Burnt it.*”<sup>22</sup>

No entanto, sem livros que possam servir como preservadores e transmissores da tradição cultural, sem o cânone das grandes obras, perdemos os elementos essenciais, compostos daqueles valores e aspirações comuns de uma cultura, que suportam e alimentam a Civilização. O niilismo intelectual, especialmente se baseado exclusivamente na vontade de impedir a diferença de se manifestar, ainda que essa diferença seja chocante para a maioria; se assente exclusivamente na aspiração à felicidade da maioria sem preocupação pela expressão da individualidade ou pela liberdade de pensamento e de investigação, mesmo que essa liberdade ofenda as crenças e credos da maioria, só pode conduzir a uma ditadura pior do que aquelas que se limitam a queimar livros.

**N**o seu percurso até se tornar ele próprio um livro, o Bombeiro incendiário de livros Montag faz três grandes descobertas que deviam ser auto-evidentes para qualquer pessoa medianamente educada e que, por esse motivo, aprofundam ainda mais a nossa convicção do quão opressivo deve ser um mundo sem livros.

Antes de mais, Montag descobre que por trás de cada livro, existe um autor. “*A man had to think them up. A man had to take a long time to put them down on paper. (...) It took some man a lifetime maybe to put some of his thoughts down, looking around at the world and life (...)*”<sup>23</sup>.

Como consequência directa desta primeira descoberta, apercebe-se, através de Faber, da verdadeira importância dos livros, quando este lhe diz que “*It’s not books you need, it is some of the things that once were in books. (...) Books were only one type of receptacle where we stored a lot of things we were afraid we might forget. (...) The magic is only in what books say*”<sup>24</sup>.

E, finalmente, como o mais importante corolário dessas descobertas, Montag descobre o efeito dos livros sobre as pessoas quando lê um poema a Millie e às suas duas amigas. Um po-

ema que faz assomar as lágrimas aos olhos da Sr<sup>a</sup>. Phelps e, com elas, a compreensão de que o conteúdo dos livros pode levar uma pessoa a revelar os seus sentimentos mais profundos e as suas emoções mais verdadeiras. Que a *verdade* contida nos livros é capaz de fazer dissipar a mais resistente das máscaras sociais, a máscara da felicidade artificial a bem das aparências. “*You’re nasty, Mr. Montag, you’re nasty!*”<sup>25</sup>

Esse poema, o poema que mudará a sua vida para sempre, que trará os cães à porta da sua própria casa, é o melancolicamente belo ‘*Dover Beach*’ de Matthew Arnold, “*the Victorian poet, critic, and man of letters. Arnold had looked to the preservation and transmission of the best that had been thought and written as a means of rescuing culture from anarchy in a democratic society*”<sup>26</sup>. Uma das formas de o conseguir, é definindo um cânone literário, o qual, em termos Arnoldeanos, poderia ser definido como as “*masterpieces, the great works, those works deemed to be of lasting value and significance, important for critics to return to again and again.*”<sup>27</sup>

Como é significativo, portanto, que seja esse o poema que impele Montag a uma travessia do rio simbolicamente purificador, rumo ao renascimento

entre a biblioteca viva que preserva precisamente uma tal tradição. É entre os homens-livro que ele vai aprender a sua última e mais importante lição:

“*The most important single thing we had to pound into ourselves is that we are not important, we mustn’t be pedants (...). We are nothing more than dust-jackets for books, of no significance otherwise.*”<sup>28</sup> Tal como El Córdoba em ‘*The Parrot Who Met Papa*’, a biblioteca viva faz aquele que deve ser o supremo sacrifício num livro tão marcado pela ideia de liberdade pessoal e individualidade, representada pelos exemplares dos livros de Thoreau, Johnson e Arnold que Montag esconde: os seus membros devem abdicar da sua própria personalidade, e tornarem-se, cada um deles, um livro que vale a pena preservar, construindo assim um cânone vivo; eles são os portadores e guardiães de uma, “*(...) common culture rooted in civilization’s lasting vision, its highest shared ideals and aspirations, and its heritage.*”<sup>29</sup>

Quão significativo é, então, que o próprio nome ‘Montag’ nasça da marca de papel em que Bradbury costumava escrever. Um livro em branco, à espera de ser preenchido. Desde o primeiro momento, Montag estava destinado a tornar-se um livro inflamável. **BANG!**

(\*) O presente texto consiste na tradução, com ligeiras alterações, do ensaio “*Fulfilling the Prophecy: Feeding the Flames, Burning the Canon*”, apresentada no âmbito do Colóquio *Dark Futures in Projection: On the 60th Anniversary of the Publication of Ray Bradbury’s Fabrenheit 451*, que teve lugar na Faculdade de Letras da Universidade do Porto entre 14 e 15 de Novembro de 2013.

[1] Interview by Sam Weller, in *The Paris Review – Ray Bradbury, The Art of Fiction No.203*, 2010.

[2] *Idem*.

[3] ‘*The Parrot Who Met Papa*’ (1972), in *The Stories of Ray Bradbury – Vol.2*, Grafton Books, London, 1983.

[4] *Idem*, p.522

[5] *Idem*, p.533

[6] *Idem*, p.534

[7] Interview by Jeffrey M. Elliot, in *Science Fiction Voices #2, The Borgo Press, San Bernardino, 1979*, p.23

[8] “*You have ‘The New York Mafia’ which rolls logs for each other – people like John Updike, Philip Roth, Norman Mailer: (...) The truth is, not one of these writers would know a good idea if it came up and bit him. Updike is all style and no idea.*” (*Idem*).

[9] ‘*Usher IP*’ (1950), in *The Martian Chronicles, Bantam Books, New York, 1951*, p.116.

[10] *Idem*, p.115-116

[11] Interview by Sam Weller, in *The Paris Review – Ray Bradbury, The Art of Fiction No.203*, 2010.

[12] Interview by Jeffrey M. Elliot, in *Science Fiction Voices #2, The Borgo Press, San Bernardino, 1979*, p.21

[13] *Fabrenheit 451, Ballantine Books, New York, 1953*, p.8

[14] *Idem*, p.9.

[15] *Idem*, p.21 and p.27.

[16] Hannah Arendt, *The Origins of Totalitarianism, Harcourt Brace Jovanovich, New York, 1973*, p.468, 159, quoted by Roger Kimball, *Tenured Radicals: How Politics Has Corrupted Our Higher Education, Ivan R. Dee, Chicago, 2008*, p.117-118.

[17] *Fabrenheit 451, Ballantine Books, New York, 1953*, p.97

[18] *Idem*, p.78.

[19] ‘*Usher IP*’ (1950), in *The Martian Chronicles, Bantam Books, New York, 1951*, p.117.

[20] *Fabrenheit 451, Ballantine Books, New York, 1953*, p.49-53

[21] Roger Kimball, *Tenured Radicals: How Politics Has Corrupted Our Higher Education, Ivan R. Dee, Chicago, 2008*, p.19.

[22] *Fabrenheit 451, Ballantine Books, New York, 1953*, p.54

[23] *Idem*, p.47

[24] *Idem*, p.73, 74, *seriatim*.

[25] *Idem*, p.91

[26] Roger Kimball, *Tenured Radicals: How Politics Has Corrupted Our Higher Education, Ivan R. Dee, Chicago, 2008*, p.72.

[27] Roger Kimball, *idem*, p.255, quoting Lynda Bundtzen.

[28] *Fabrenheit 451, Ballantine Books, New York, 1953*, p.136

[29] William J. Bennett, in *To Reclaim a Legacy: A Report on the Humanities in Higher Education, National Endowment for the Humanities, 1984*.

[30] Interview by Jeffrey M. Elliot, in *Science Fiction Voices #2, The Borgo Press, San Bernardino, 1979*, p.24



**Comecei esta breve excursão perguntando que tipo de livro seria Ray Bradbury. Em *Fahrenheit 451*, Bradbury escreveu um livro sobre livros, um livro sobre a preservação do cânone das grandes obras literárias da Humanidade. E fê-lo na especial linguagem metafórica da ficção científica. Ao fazê-lo, uniu-se a essa grande linhagem de curadores da nossa Cultura e, ao invés de seguir o curso mais simples, que seria o de detrair do cânone os livros que sentia estarem em colisão com os seus próprios gostos – alguns dos quais encontramos preservados no seu próprio cânone ficcional – acrescentou-lhe algo; enriqueceu a Cultura da nossa espécie na sua corrida para alcançar as estrelas.**

*‘I used to memorize entire books’, diz-nos Bradbury com a sua habitual franqueza. ‘I suppose that’s where the ending of *Fahrenheit 451* comes from – where the book people wander through the wilderness and each of them is a book. That was me when I was ten. I was Tarzan of the Apes.’<sup>30</sup>*

---

**MAS BRADBURY ERA DEMASIADO GRANDE PARA SER APENAS UM LIVRO. TALVEZ ELE TENHA SIDO UMA BIBLIOTECA INTEIRA.**

---



## BIBLIOGRAFIA

- ANDREWS, Stephen E. & RENNISON, Nick – *100 Must Read Science Fiction Novels*, A & C Black, London, 2006
- BAKER, Brian – ‘Ray Bradbury: *Fahrenheit 451*’, in SEED, David (Ed.), *A Companion to Science Fiction*, Blackwell Publishing, Malden, 2005
- BRADBURY, Ray – ‘In a Season of *Calm Weather*’ (1956), in *The Day It Rained Forever*, ROC, London, 1991
- BRADBURY, Ray – *The Martian Chronicles*, Bantam Books, New York, 1951
- BRADBURY, Ray – ‘The Parrot Who Met Papa’ (1972), in *The Stories of Ray Bradbury, Vol.2*, Gafon Books, London, 1983
- BRIANS, Paul – ‘Ray Bradbury’s *Fahrenheit 451* and the Dystopian Tradition’ (2006), available at [www.public.wsu.edu/science-fiction/451.htm](http://www.public.wsu.edu/science-fiction/451.htm), acessado em 12/11/2013
- DISCH, Thomas M. – ‘A Tableful of *Twinkies*’, in *On SF*, University of Michigan Press, Ann Harbor, Michigan, 2008
- ELLIOT, Jeffrey M. – Interview with Ray Bradbury, in *Science Fiction Voices #2*, The Borgo Press, San Bernardino, California, 1979
- HIBBERD, James – ‘Ray Bradbury is on Fire!’, Interview with Ray Bradbury, disponível em [http://www.salon.com/2001/08/29/bradbury\\_2/](http://www.salon.com/2001/08/29/bradbury_2/), Acessado em 12/11/2013
- HOSKINSON, Kevin – ‘Ray Bradbury’s *Cold War Novels*’, in BLOOM, Harold (Ed.) – *Modern Critical Views: Ray Bradbury*, Chelsea House Publishers, New York, 2001
- JOHNSTON, Amy E. Boyle – ‘Ray Bradbury: *Fahrenheit 451* Misinterpreted’, L.A. Weekly, May 30, 2007, disponível em <http://www.laweekly.com/2007-05-31/news/ray-bradbury-fahrenheit-451-misinterpreted/>, acessado em 12/11/2013
- KIMBALL, Roger – *Tenured Radicals: How Politics Has Corrupted Our Higher Education*, Ivan R. Dee, Chicago, 2008
- McNELLY, Willis – ‘Ray Bradbury: Past, Present, and Future’, in CLARESON, Thomas D. (Ed.) – *Voices for the Future, Vol.1*, Bowling Green University Popular Press, Bowling Green, Ohio, 1976
- OTFINOSKI, Steven – *Our Freedom to Read: Science Fiction and Fantasy*, Chelsea House Publishing, New York, 2009
- SMITH, Jeremy – ‘The Failure of *Fahrenheit 451*’, “Strange Horizons”, disponível em <http://www.strangehorizons.com/2003/20031013/fahrenheit.shtml>, acessado em 12/11/2013
- TOUCHE, Julia – ‘Arnold’s “Dover Beach”: A Commentary’, in The Victorian Web, disponível em [www.victorianweb.org/authors/arnold/touche4.html](http://www.victorianweb.org/authors/arnold/touche4.html), acessado em 14/11/2013
- WELLER, Sam – Interview with Ray Bradbury, in *The Paris Review: Ray Bradbury, The Art of Fiction No.203*, 2010
- WRIGHT, David T. – ‘The Incendiary Prophet’, in “The Last Ditch”, August 1995, disponível em [www.thornwalker.com/ditch/dtw\\_451.htm](http://www.thornwalker.com/ditch/dtw_451.htm), acessado em 12/11/2013



João Seixas nasceu em Viana do Castelo em 1970. Licenciado em Direito e advogado, é também crítico na área do fantástico e publicou contos e ensaios em diversos suplementos, revistas e antologias.

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



POR EDUARDA BARATA

# O TRIO FANTÁSTICO CAREY, DURHAM E HOBB

George R. R. Martin é já considerado um vulto importantíssimo da literatura atual, uma autoridade incontornável de uma nova forma de escrever e ler ficção fantástica e um verdadeiro fenómeno de massas. Muitos começaram ou recomeçaram a ler por causa do fervor em torno de *A Guerra dos Tronos*. Como tal, enquanto *Os Ventos do Inverno* ainda se encontra em processo de elaboração, há três nomes que têm surgido com frequência para ocupar os leitores de Martin com outras obras portentosas: as senhoras Jacqueline Carey, com a série de *Kushiel*; Robin Hobb, com a saga do *Assassino*; e o senhor David Anthony Durham com a série *Acácia*. Digo senhoras e senhor pois são realmente autoridades na matéria da literatura fantástica, como o mestre Martin indica e recomenda.

## JACQUELINE & CAREY

### EM KUSHIEL O SEXO É SAGRADO E PERIGOSAMENTE POLÍTICO

Jacqueline Carey, com a série *Kushiel*, mantém uma veia violenta e carnal na literatura fantástica, a mesma veia adotada por George R. R. Martin, mas numa vertente mais sensual e sexual. As tramas políticas conhecem-se e decidem-se entre lençóis, e a espia-cortesã Phèdre nò Delaunay foi treinada para dar prazer, saber estar na corte e escutar com serenidade – para depois relatar ao seu senhor Anafiel Delaunay o que ouviu e assim determinar o fluido decorrer de uma obscura e extensa rede de influência política.

### BILHETE DE IDENTIDADE

**cenário (local):** Era medieval. O local onde decorre a ação designa-se por Terre d'Ange, notando-se a inspiração numa França (ou Gália) medieval. Terre d'Ange foi, conforme a lenda, povoada havia muito tempo por anjos rebeldes. De entre estes encontrava-se Naamah, a quem gerações de cortesãs deviam lealdade. A prostituição não é somente um nobre apelo ou vocação em Terre d'Ange, é uma forma de prática religiosa. Para os patronos ricos, adquirir uma acólita jovem a preço de virgem é um sinal de devoção que determina e consolida a sua posição social. O

desenvolvimento de Carey da história do país, mitologia e estrutura social é exuberante e sublimemente detalhado.

**tipo de heroína:** Subtil e sofisticada.

Subtil, sofisticada e sensata. A heroína dos primeiros três livros de *Kushiel* (*O Dardo de Kushiel*, *A Marca de Kushiel* e *A Eleita de Kushiel*) é Phèdre, abandonada em criança para ser educada num bordel. Em Terre d'Ange, porém, o sexo é considerado sagrado e as prostitutas são tidas em tão alta estima como as sacerdotisas. Phèdre narra os primeiros três livros na perspetiva de uma cortesã que também é uma espia de elite. Isto não é, de todo, tão aventuroso como parece. Phèdre é uma pessoa sisuda, levada pela perda e pelo dever ante a rainha e o país.

Os últimos livros têm como heroína Sidonie, uma princesa. Mas para a conhecer melhor terá de avançar na leitura! Em suma, Phèdre conquista-nos apesar da sua profissão pouco legítima e um tanto ou quanto perturbadora, assim como os seus amigos e aliados. Mesmo os vilões do romance possuem um magnetismo que vai além daquilo que é esperado; sendo que um em específico é potencialmente irresistível, ao contrário da maioria da fantasia moderna, em que se tornam demasiado facilmente estereótipos plásticos de homens de fantasia. Não surpreende que uma autora tenha cumprido uma tarefa incomensuravelmente melhor ao conceber mulheres sensuais do que muitos livros de espadas e magia.

**tipo de herói:** Forte e intenso.

O herói dos primeiros três livros é Joscelin, um padre guerreiro visto através dos olhos de Phèdre. Sendo jovem e inexperiente, aparenta ser rígido e intolerante. Encarregado de proteger Phèdre, ele expressa o seu desdém constante para com Phèdre. O herói dos livros seguintes é Imriel, provavelmente a personagem mais complexa de todo o universo criado por Carey, e mais não revelamos.



## ENREDO (MUITA AÇÃO, CONDUZIDA PELAS PERSONAGENS)

**enredo:** Lento;  
**estilo de escrita:** ornamentado

**P**ossui uma escrita lírica, histórias secundárias complexas e uma impressionantemente grande galeria de personagens, com a ironia e perspicácia a pontuarem com algum humor os diálogos das personagens.

Carey constrói a sua história com a paciência de uma artista que aplica pincelada a pincelada com uma precisão metódica. Quando Phèdre se acha no centro de uma intriga para tomar o trono de Terre d'Ange, tudo começa a revelar-se no preciso momento em que obteve o seu lugar de conforto na história. Apercebe-se do quão Carey a absorveu e quão partilha o perigo com inúmeras outras personagens que são trazidas (ou ocasionalmente despachadas) da história.

**conflito (externo/interno):** interno.

O conflito centra-se nos sacrifícios que cada um tem de fazer para o dever, e as dificuldades por crescer transportando o legado deixado pelos pais.

**grau de paixão (beijinhos/morno/quente/escaldante):** Quente!

Além da graciosa escrita, o sexo é o que torna estes livros notáveis. Na ficção romântica, o sexo faz parte do enredo. Mas em fantasia, o sexo raramente ocorre, muito menos em descrições detalhadas.

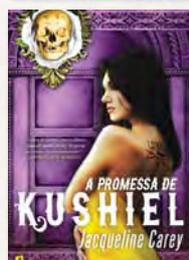
Em Terre d'Ange, o princípio orientador é «ama conforme a tua vontade». Sexo de qualquer tipo é sagrado e há casas de prazer devotadas ao amor homossexual e heterossexual, e para sádicos e masoquistas. A heroína Phèdre é uma *anguisette*, que é um tipo raro de másoquista que mergulha na dor intensa e rapidamente se cura. Nos últimos livros, o herói Imriel tem tendências sádicas. Uma vez que ambos contam as suas histórias na primeira pessoa, e há inúmeros encontros sexuais, podem adivinhar o quão picantes e explícitas as cenas se podem tornar. O teor da escrita formal e cortês tende a manter o leitor a uma distância confortável, e daí o nível de erotismo ser calibrado para Quente e não Escaldante.

**outras variantes a considerar:** os livros são escritos numa perspetiva de primeira pessoa do singular, no passado. O enfoque tende a ser sobre ação medieval como batalhas, justas e intrigas da corte com pouca ênfase na magia/feiticeira. Acrescente-se que, naturalmente, a sexualidade do romance não é tudo. Se tudo o que Carey tivesse escrito fosse um romance pornográfico cheio de classe, não haveria qualquer outro motivo para o encarar mais do que uma novela. *O Dardo de Kushiel* é, de facto, uma tapeçaria criptohistórica tecida com todo o deslumbramento, um romance em *crescendo*, com confiança e traição, segredos e mentiras, cujo enredo nos convida lentamente à medida que vão sendo sobrepostas camadas sobre camadas de intrínsecos detalhes.

## EM SUMA, O SUCESSO DA SÉRIE DEVE-SE A...

**C**omo todos os bons escritores e todos os bons livros deste género, o sucesso não se consegue muito bem explicar, visto que cada autor tem a sua fórmula invencível para tornar a construção de mundos sólida e coerente, um sistema de magia capaz, um enredo que nunca rase o tédio, mas aposte em reviravoltas surpreendentes, elementos dramáticos de *pathos* e *hybris* desafiantes e que deixem o leitor à beira do seu assento e a morder os lábios.

Jacqueline Carey é generosa em todos estes aspetos na série de Kushiel e inova por juntar uma forte componente sexual nas obras que, em vez de aligeirarem o tom do livro e o vulgarizarem enquanto uma obra de literatura erótica barata e fácil, complexificam-no criando maior densidade psicológica e dramática no enredo. O facto de a prostituição ser uma prática religiosa torna Phèdre uma sacerdotisa da sensualidade erótica, e além disso é uma *anguisette* (ou seja, significa que está destinada a ser uma rainha de SM submissa, vivendo o prazer e a dor em simultâneo quando se encontra sexualmente com os fidalgos, políticos e lordes).



**LIVROS POR CÁ**  
*A SdE tem o prazer de apresentar uma edição com novas capas para a série Kushiel, da qual já foram publicados 6 livros:*

*O Dardo de Kushiel*  
*A Marca de Kushiel*  
*A Eleita de Kushiel*  
*A Promessa de Kushiel*  
*Avatar de Kushiel*  
*A Justiça de Kushiel*



# DAVID ANTHONY DURHAM

## ACÁCIA - UMA FANTASIA ÉPICA OTIMISTA

**A**cácia trouxe outro encanto aos épicos. O próprio George R. R. Martin aponta «É um talento sério e habilidoso» – sério dado o seu perfeccionismo na conceção de mundos e no lento desenrolar da evolução das personagens, habilidoso porque a sua escrita leva-nos a devanear por um mundo fantástico de grande sumptuosidade sem nos perdermos.

### BILHETE DE IDENTIDADE

**cenário (local):** O Mundo Conhecido, cuja geografia se expande para lá daquilo que ficou registado nos anais históricos e que vai sendo revelada ao longo da saga pelos olhos das personagens que demandam em busca de respostas para enfrentar o que vivem. Assemelha-se ao período medieval celta, mas com mais sol e maior exuberância de bosques e florestas, tundras e planícies desérticas e escarpadas de gelo, ou douradas de areia. Por vezes parece que Durham se preocupou em levar o leitor num roteiro turístico para admirar as maravilhas paisagísticas sumptuosas que povoam o mundo de Acácia.

**tipo de heroína:** Obstinada, corajosa e profundamente emocional.

Corinn é uma heroína sofisticada que obtém grande parte do protagonismo dada a sua posição como herdeira direta. Pensa antes de agir, mas as emoções atraçoam-na e por vezes desenvolve complexos sentimentos de pertença e adoração diante das pessoas erradas. Mena, por outro lado, é uma heroína que se coaduna com o arquétipo da irmã mais nova adestrada nas artes da guerra, um pouco ao estilo de Arya Stark do universo de Westeros de George R. R. Martin. É, porém, a personagem feminina com a qual os fãs sentem maior afinidade. É tão destemida e aguerrida que por vezes nos esquecemos que ainda é uma menina de uma corte faustosa que sempre viveu em paz.

### tipo de herói:

Aliver, o irmão mais velho, é um forte guerreiro, tendo herdado a faceta de estratégia militar do pai, sendo talvez aquele que mais energicamente se rebelou contra aqueles que traíram o seu pai. É um guerreiro completo, de grande força física, domínio de técnicas militares e possuidor de habilidades místicas.

Dariel, o irmão mais novo, entregou-se à vida nos mares, tornando-se pirata. Aventureiro e sequioso de conhecer mais mundo e atravessar mais fronteiras, o apelo a defender a terra que sempre pertenceu à linhagem Akaran é muito mais forte, levando-o a seguir o perigoso caminho da vingança, como o irmão.

## ENREDO (MUITA AÇÃO, CONDUZIDA PELAS PERSONAGENS)

É através dos olhos das personagens que conhecemos o mundo, e através dos seus pensamentos que adivinharemos o que irá decorrer. Os diálogos são ricos e dinâmicos, tanto nos debates políticos, nas deliberações individuais, ou confissões sentimentais, pelo que se pode dizer que o enredo, além das batalhas e das paisagens, possui uma clara linha narrativa centrada e conduzida pelas personagens.

**enredo:** Lento  
**estilo de escrita:** lírico, mas claro.

**A** velocidade da ação depende muito se nos centramos nas observações e aprendizagens das personagens ao longo das suas viagens ou se decorre uma batalha sangrenta em que o autor muda rapidamente de perspetiva ou velozmente acompanha os passos dos soldados e a fúria das decisões militares. É variável, mas dada a forte componente odisseica caracterizámos como lenta a velocidade narrativa.

**conflito (externo/interno):** Há o conflito interno dentro da corte real e do clã Akaran, e o conflito externo que ameaça as fronteiras de Acácia. O império encontra-se em guerra e ainda levará muito tempo até conseguir a paz, daí que os conflitos nas esferas internas e externas se sucedam, tendo a linhagem Akaran como ponto centrífugo.

**grau de paixão (beijinhos/morno/quente/escaldante):** Morno. Acácia não se destaca pelo grau de erotismo que possa ou não ter, as relações humanas desenvolvem-se de uma maneira mais espiritual e cúmplice, não tanto física, embora exista o ocasional episódio de louca paixão que acomete as personagens...

**outras variantes a considerar:** O cenário é maravilhoso com alguns elementos fantásticos, mas o contexto social e económico não é muito diferente do do mundo real. É de salientar a diversidade racial e cultural explorada pelo autor. Além disso, apesar do otimismo mencionado anteriormente, esta saga é uma distopia revelando a podridão que não só se esconde mas sustenta economicamente o reino, nomeadamente a escravatura e o tráfico de drogas.

## EM SUMA, O SUCESSO DA SÉRIE DEVE-SE A...

**O**s romances são notáveis pela complexidade do mundo imaginado de Durham, no qual as ambíguas forças políticas, económicas, mitológicas e morais influenciam os destinos da população, múltipla e diversa na sua etnicidade e cultura.

Nalguns aspetos o autor manuseia tipologias da literatura fantástica que nos são familiares, mas no decurso da história, mesmo no primeiro volume, muitos tropos de fantasia são distor-



## LIVROS POR CÁ

Acácia – Ventos do Norte

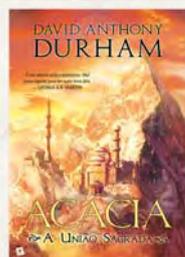
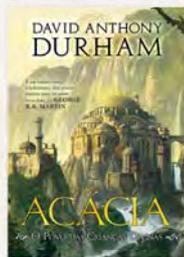
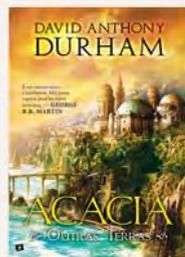
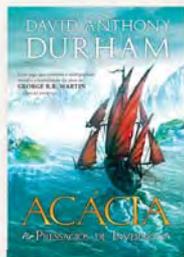
Acácia – Presságios de Inverno

Acácia – Outras Terras

Acácia – O Povo das Crianças Divinas

Acácia – A União Sagrada

Acácia – Vozes da Profecia



cidos ou revolucionados de modos surpreendentes – não é um conto de fadas e também não é uma distopia absoluta, pois mescla, combina, contraria e sobrepõe elementos de variadas linguagens da fantasia, mas na linha épica da fantasia de grande impacto.

*Acácia – Ventos do Norte* e *Acácia – Presságios de Inverno*, correspondentes ao primeiro volume *The War with the Mein*, demonstram a ação sobretudo no Mundo Conhecido, o império que os Akaran dominam. Em *Acácia – Outras Terras* e *Acácia – O Povo das Crianças Divinas*, que correspondem ao *The Other Lands*, Durham revela o mundo além dos horizontes de Acácia, algumas das pessoas e culturas locais e da sua geografia idiossincrática. No volume final *The Sacred Band*, que por cá é correspondido por *Acácia – A União Sagrada* e *Acácia – Vozes da Profecia*, a história do mundo acaciano obtém maior amplitude e é iluminado em todo o seu esplendor. Esta gradação progressiva é um dos muitos elementos fortes da narrativa e onde Durham é perito em termos técnicos. Outro facto a ressaltar é que logo na leitura dos primeiros livros o leitor chega ao capítulo final a perceber que o livro se transformou completamente no enredo, ficando quase um livro diferente na altura em que o fechamos. Enquanto o império cumpriu um ciclo de vida inteiro, desde o domínio dos Akaran até Mein e de volta aos Akaran, todas as personagens principais sofreram metamorfoses surpreendentes (denote-se que acompanha o crescimento e amadurecimento de quatro crianças/jovens) e a história e geografia do mundo ganharam mesmo profundidade real. No que tange à tensão dramática, ao dinamismo entre amigos e rivais, ao amadurecimento das personagens, o leitor tem muito por que se ocupar e lamenta mesmo que haja um capítulo final...



# ROBIN HOBB

**F**antasia, magia e aventura são palavras indissociáveis nas sagas de literatura fantástica, e isso nunca foi tão verdade como nos livros de Robin Hobb – as personagens vivem nas páginas e nós vivemos com elas os acontecimentos que assoberbam as suas vidas. As intrigas políticas, as traições e as grandiosas aventuras que acompanham os destinos das personagens ficam-nos indelevelmente marcados.

## BILHETE DE IDENTIDADE

**cenário (era):** época medieval.

**cenário (local):** um mundo medievalista vasto e amplo, ilimitado pelos horizontes de mar. Há inúmeras viagens em navios vivos, peregrinações longas por meio de bosques frondosos. As rotas marítimas diversificam ao máximo os espaços do enredo e tornam-se uma



singularidade na literatura fantástica que já precisava de ser revitalizada.

**tipo de heroína:** não se aplica.

**tipo de herói:** Sacrificial, sério ou selvagem e indomável. Fitz é um herói amargurado pelo peso do sacrifício pelo que o sentido de humor na história não é abundante. Impõem-se obstáculos no seu caminho que urge resolver, daí que a sua postura de herói lunar amargurado seja quase omnipresente ao longo da saga, se bem que, claro está, a sua evolução pressupõe alguma serenidade de espírito no final. Já o bobo da Saga Regresso do Assassino é uma personagem com vontade própria, selvagem, indomável, que a própria autora descreve como sendo difícil de conter dentro da história – o seu feroz temperamento agitado extravasa as próprias linhas narrativas.

## ENREDO (A PARTIR DAS PERSONAGENS)

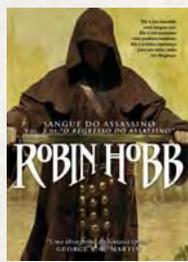
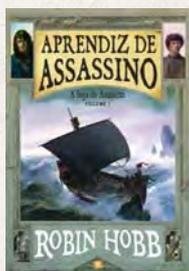
O leitor segue e acompanha apenas aquilo que a personagem lhe permite saber, uma vez que a voz narrativa na primeira pessoa do singular se limita a dar a conhecer aquilo que sabe, pensa e sente. Ou seja, o eu narrativo é o ponto centrípeto e

## LIVROS POR CÁ

Das duas séries publicadas de Robin Hobb foram publicados 10 livros:

De A Saga do Assassino  
*Aprendiz de Assassino*  
*O Punhal do Soberano*  
*A Corte dos Traidores*  
*A Vingança do Assassino*  
*A Demanda do Visionário*

De A Saga do Regresso do Assassino  
*O Regresso do Assassino*  
*Os Dilemas do Assassino*  
*Sangue do Assassino*  
*Jornada do Assassino*  
*Os Dragões do Assassino*



o ponto centrífugo de tudo o que acontece.

**enredo:** Lento

**estilo de escrita:** ornamentado

É uma demanda e uma aprendizagem, e ainda para mais elaborada do ponto de vista da primeira pessoa do singular, pelo que não é célere, antes acompanha o próprio ritmo de vida das personagens.

**conflito**

**(externo/interno):** O conflito é sobretudo interno, pois Fitz tem de carregar uma pesada cruz devido às consequências trágicas da sua magia e habilidades místicas, além do mero facto de os acontecimentos serem vividos de forma muito mais seminal e intrínseca por causa da voz narrativa se encontrar na primeira pessoa do singular.

**grau de paixão**

**(beijinhos/morno/quente/escaldante):** É um livro que trata mais das demandas e conquistas de um aprendiz de assassino, pelo que a paixão, a existir, será muito subtil.

**outras variantes a considerar:**

Os diálogos exímios e trabalhados até à máxima eficácia dramática, não faltando cenas de partir o coração. A autora, na reescrita dos livros, apura a minúcia e profundidade humana nas cenas e diálogos, sejam os mais breves e declarativos ou aqueles que, devido à grande complexidade do *pathos*, nos compelem a uma simbiose com as personagens sentindo-lhes o medo, a esperança, o peso do sacrifício e a nobreza da resiliência.

## EM SUMA, O SUCESSO DA SÉRIE DEVE-SE A...

**E**m A Saga do Assassino, *The Farseer Trilogy* no original, a voz narrativa é feita por um eu consciente do que o rodeia mas limitado no seu conhecimento do mundo – foi a narração na primeira pessoa do singular que tornou tão arriscada esta obra dentro do panorama da literatura fantástica, com editores e livreiros a recearem, na altura da sua publicação em 1995, que não cativasse nenhum leitor, mas foi justamente essa singular característica que determinou o seu sucesso. Nada se equipara à intensidade emocional e dramática de uma voz autêntica, verdadeira, imbuída de uma visão redutora mas essencial à identificação do leitor com a personagem. Somos tão surpreendidos quanto as personagens, acompanhando os acontecimentos ao mesmo

tempo. Outro aspeto a salientar é a Manha, uma habilidade sobrenatural que permite criar um vínculo forte com animais e que tem muita popularidade entre os fãs.

Ao contrário do típico padrão que seguem as demandas, Hobb não cria um herói que está destinado a tornar-se um rei ou a viver feliz para sempre com a sua amada. É um protagonista atípico que pertence às sombras e cujo nome se torna uma lenda devido a histórias assustadoras sobre as suas proezas na vida e além da vida. Está destinado a viver na obscuridade sem que o mundo saiba sobre a dimensão do seu sacrifício ou dor. Estes contornos negros e habilidades mágicas exploradas na via do vício e do malefício levaram George R. R. Martin a declarar:

*no preenchido*

*mercado de fantasia*

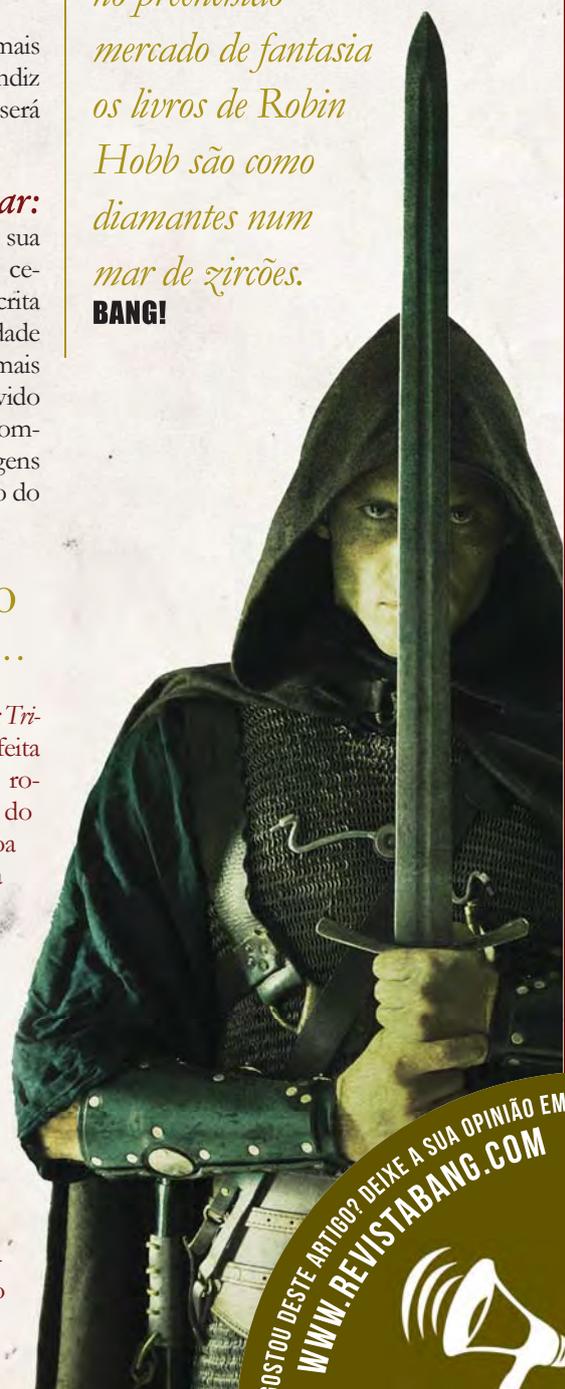
*os livros de Robin*

*Hobb são como*

*diamantes num*

*mar de zircões.*

**BANG!**



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



# DAVID ANTHONY DURHAM

VAI ESTAR PRESENTE NA

2015

**COMICCON**  
PORTUGAL

A Saída de Emergência irá marcar presença na Comic-Con Portugal da melhor forma possível: o autor David Anthony Durham estará presente no evento, na Exponor, Porto, de **4 A 6 DE DEZEMBRO**, a convite da organização e da editora. Aclamado pela sua série de fantasia Acácia com fortes ecos das sagas da Antiguidade Clássica e da mitologia nórdica, Acácia é um mundo dominado por um império milenar que assenta sobre sangue, magia misteriosa e corrupção, sendo o alvo de vários inimigos que o pretendem conquistar ou destruir. Cabe aos quatro herdeiros do Império preservar o seu legado e reconquistar a esperança. **O AUTOR ESTARÁ DISPONÍVEL PARA SESSÃO DE AUTÓGRAFOS JUNTO DO STAND DA SDE NA COMIC-CON.** A programação do autor no evento será divulgada em breve.

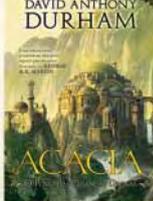
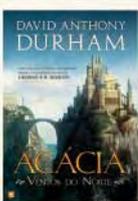




**DAVID ANTHONY DURHAM** nasceu em Nova Iorque, no ano de 1969. Venceu inúmeros prêmios com os livros *Gabriel's Story*, *Walk Through Darkness* e *Pride of Carthage*. Com a publicação da saga *Acácia*, Durham ganha protagonismo e torna-se um autor em ascensão no mundo da literatura fantástica. Acolheu as melhores críticas no *Publishers Weekly*, *Kirkus Reviews*, *SciFi Site* and *Fantasy Magazine*, *New York Times* e *Library Journal*, e tornou-se professor associado em várias universidades americanas. Vencedor em 2009 do Prêmio John W. Campbell para Melhor Novo Escritor, a saga *Acácia* foi publicada em mais de 10 países. Atualmente, Durham vive com a mulher e os filhos na Escócia.



TÍTULOS DO  
AUTOR EM  
PORTUGAL



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

# FIGURAS CLÁSSICAS DO TERROR

INTERPRETADAS POR  
ARTISTAS PORTUGUESES  
PARTE II

[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, MOTELx

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.

**MOTELx**  
FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINEMA  
DE TERROR DE LISBOA [WWW.MOTELX.ORG](http://WWW.MOTELX.ORG)





**ANDRÉ  
CAETANO**

*Nasceu em Coimbra, em 1983. Licenciado em Design de Comunicação pela Escola Universitária de Artes de Coimbra, é hoje freelancer em ilustração e design gráfico. Tem ilustrado para editoras como a Porto Editora, Edições Asa, GATAfunho, Calendário de Letras, Minerva Coimbra, Lápis de Memórias entre outras.*

*Recentemente, ilustrou a obra VOLTA, O Segredo do Vale das Sombras, escrito por André Oliveira, e editado pela POLVO.*

*Actualmente, continua a desenvolver projectos na área da ilustração, design e banda desenhada com diversos clientes.*



### "GHOST"

Escolhi esta personagem, pois das opções que tinha, esta faz parte do universo sobrenatural, sobre o qual tenho algum interesse, e nunca tinha ilustrado, sendo uma boa oportunidade para experimentar algo novo. O processo começou por uma pesquisa intensa sobre o assunto, tanto de imagens, fotos, lendas e abordagens de outros ilustradores. Depois de alguns testes e experiências, optei por começar por pintar a folha com camadas de gouache preto e tinta da china, e

a partir daí começar a criar a personagem sem um desenho prévio e reagindo ao que ia acontecendo na folha.

Depois de digitalizada a pintura, trabalhei a imagem no computador, adicionando texturas, efectuando correcções e um tom verde água em algumas partes da personagem, para dar um ar ainda mais fora do normal.



**CARLA  
RODRIGUES**

*Nasci no Porto, Portugal, em 1984, e sempre desenhei, embora o tenha feito mais regularmente desde 2009. Nesse ano, comecei a desenhar para fanzines, tendo publicado trabalhos na Tertúlia BDZine, Venham + 5, Funzip, Efeméride - Heróis do Séc. XXI, e diversas edições da revista alternativa Zona. Publiquei também em diferentes edições do fanzine uruguaio Gas, da Gas Comics, e nas antologias Steampunk Originals volume 1 e 2, Casulo e Portugal 2055. Em 2011, venci o prémio de Melhor Obra Curta nos IX troféus Central Comics, com a obra "Empregado Precisa-se", publicada na Zona Negra 2. Actualmente, desenho dois webcomics: A Garagem de Kubrick (com argumento de J.B. Martins), e Portento (com argumento de Martín A. Pérez).*



### "DORIAN GRAY"

Existem muitas personagens e universos que cativam a minha imaginação e que gostaria de representar em ilustrações. A escolha recaiu sobre Dorian Gray porque sempre me interessou a dualidade do personagem. Na obra *O Retrato de Dorian Gray*, começamos por conhecer um Dorian relativamente inocente, que vai corrompendo essa inocência sem sofrer na pele as consequências. Mais do que o terror clássico do "bicho papão", *O Retrato de Dorian Gray*

expõe o terror da corrupção da alma pela vaidade, pelo egoísmo e pela crueldade, o que oferece uma boa oportunidade de reflexão. Há aqui material para várias possíveis ilustrações, e o que quis mostrar com a minha foi a dualidade de que falei, entre o Dorian sempre jovem e o quadro que vai absorvendo o impacto da passagem do tempo e das suas escolhas.



**CARLOS PEDRO**

Nasceu em 1986 em Lisboa. Frequentou o curso de arquitetura no Instituto Superior Técnico e lançou o seu primeiro trabalho na área da BD com Super Pig em 2006. No seu reportório conta com mais dois números de Super Pig, da Kingpin Books, títulos de pequenas selos editoriais estrangeiros como Fast and Frightening, da Freetown Comics, e Keeper da Atypical Comics. Em 2014 aventurou-se pela primeira vez na escrita e auto publicação com Solomon. O título ajudou-o a chamar a atenção de editores estrangeiros, nomeadamente Richard Starkings com quem está a colaborar no seu comicbook Elephantmen publicado pela Image Comics.



### "ADAMASTOR"

Quando vi o Adamastor na lista, foi logo a minha primeira escolha. Sempre gostei de *Os Lusíadas* e queria desenhar algo monumental, brincar com a ideia do Titã que é tão imenso e infundável que não sabemos distinguir o seu início ou fim. O meu processo passa por poucos passos. Esboço algumas composições em papel, num formato pequeno. A que mais me atrai passo para manga studio esboçando-a no tamanho final da peça. Vou criando camadas onde desenho cada vez com mais detalhe, normalmente usando lápis digital vermelho, até à camada final onde passo a tinta digitalmente. De seguida exporto a imagem para formato photoshop e adiciono as cores nesse programa.



**CARLOTA BORBA**

Nascida e criada num pedaço de terra no meio do Atlântico (também conhecidos como Açores), sempre teve um gosto para desenhar fosse em papel ou até mesmo nas paredes do quarto. Atualmente com 22 anos, vive em Lisboa onde recentemente terminou a Licenciatura de Arte Multimédia na Faculdade de Belas Artes. Trabalha como freelancer em ilustração e publicidade e ainda está a apalpar terreno no mundo do trabalho. É conhecida como "a rapariga que desenha cães", mas confessa ainda não saber se isso é algo bom ou mau.

<https://www.facebook.com/artoflota>



### "ESFINGE"

Confesso que inicialmente pretendia escolher outro tema mas acabei por optar por este. Contudo, estou bastante feliz com a escolha, pois sempre foi uma personagem que me fascinou imenso. Quando se fala nas esfinges, a maior parte das pessoas pensa nas estátuas místicas do

Antigo Egito. Neste caso, inspirei-me na esfinge da Mitologia Grega, onde esta representa um símbolo do azar e destruição. Nesta ilustração, e através de uma abordagem subtil, relego a imagem assustadora da esfinge para um segundo plano e procuro o seu lado charmoso e sedutor. De facto, é assim que a vejo: como uma criatura pela qual ficamos inicialmente fascinados mas que acaba por nos destruir.



FILIPPE  
ALVES

Nascido a 5 de Novembro de 1977, licenciou-se em Design de Equipamento em 2001, ganhou vários prémios de Banda Desenhada nacionais entre 1998 e 2001, entre 2000 e 2003 ilustrou várias BDs em colaboração com a publicação académica "Fazedores de Letras", em 2001 completou a licenciatura de Design de Equipamento na Faculdade de Belas Artes de Lisboa, entre 2002 e 2003 trabalhou na produtora de audiovisuais Sigma 3 como motion designer e começou a sua colaboração na By em 2004 onde hoje é lead ilustrator/motion designer e onde, através da colaboração entre a By e o MOTELx, ilustrou a imagem dos festivais desde 2009 até à data.



### "OLHARAPO"

A escolha do Olharapo deveu-se a, por um lado, a minha preferência em ilustrar situações povoadas por figuras antropomórficas, por outro, ser uma lenda sobre a qual há tão pouca informação, o que permite mais liberdade na interpretação criativa. E assim nasceu este ciclope transmontano.

O processo é totalmente digital, primeiro desenhei a composição em photoshop numa técnica que seria análoga a um esboço a lápis em papel, depois construí o trabalho de linha todo no Illustrator e por fim, colori a peça, mais uma vez, no Photoshop.



INÊS  
FREITAS  
&  
MIGUEL  
MENDES

Inês Freitas e Miguel Mendes cresceram a criar e desenvolver novos mundos, personagens e histórias para filmes, jogos e banda desenhada. Após concluírem a sua formação em Design e Animação Multimédia, e de terem passado o último ano a trabalhar para diversas produtoras, procuram agora desenvolver novos e originais projectos animados que desafiam não só pela sua mensagem como pela vertente técnica utilizada. Juntos formam a dupla "Oneness Team".



### "HARPIES"

Na mitologia, as harpias têm representações variadas. Escolhemos ilustrar duas harpias diferentes, que colaboram na vigia e caça de presas. Ambos trabalhamos cada passo da imagem alternadamente, em formato digital.



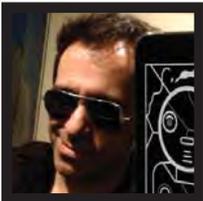
**JOANA  
AFONSO**

*Nasceu em 1989, licenciou-se em Pintura na Faculdade de Belas Artes de Lisboa e é professora na mesma instituição. Faz também trabalho freelance nas áreas de ilustração e banda-desenhada. Ganhou com O Baile o prémio da Amadora BD 2013 de Melhor Álbum e os Prémios Profissionais de BD de Melhor Desenho e Cor. Mais recentemente, com Living Will ganhou o PPBD de Outras Publicações e o Troféu de Melhor Arte no Central Comics. Editou em 2014 a sua primeira BD a solo intitulada Deixa-me Entrar, no ano em que foi autora em destaque no Amadora BD. É membro do colectivo The Lisbon Studio.*



### "WENDIGO"

A escolha não foi difícil, de todas as personagens a qual eu mais me identifiquei foi a de Wendigo, mesmo por pertencer um pouco ao meu imaginário. A minha interpretação baseou-se numa das coisas que o caracteriza, o canibalismo, e foi uma boa experiência poder fazer algo mais visceral.



**JOÃO  
MAIO  
PINTO**

*Nasceu no Caramulo e vive agora em Lisboa levando uma existência confusa repartida entre o design, ilustração, música, aulas e afazeres domésticos. Neste momento tem como interesses praia e a compra de um amplificador novo. Ou uma guitarra. Ou um amplificador. So it goes.*



### "OOGIE BOOGIE MAN"

Bogeyman no original, Oogie Boogie no meu caso. É irresistível a figura suprema da ameaça e trauma infantil. Aquele que em bom português se chamaria de "Papão" e que irrompe das sombras para castigar e punir a criança que se comporta mal. Substituto accidental para o desaparecimento dos anjos caídos e habitante irregular da parte de baixo da cama, onde somente se apresenta quando o medo conquista os corações. O Bogeyman nunca mais foi o mesmo desde o Oogie Boogie do *Nightmare Before Christmas*. O meu é construído nesse espírito, mas ainda a pescar o olho ao Papão. O que lhe falta de Swing, sobra-lhe de inquietação.



**JOÃO  
SEQUEIRA**

*Natural de Elvas (1971), é licenciado em arquitetura (1995) e frequentou os cursos de Desenho na SNBA, Desenho e Pintura no Atelier Arte Ilimitada, banda-desenhada no CITEN e Design de Animação e Multimédia na ESTG-Portalegre. Participou em diversas exposições individuais e coletivas com trabalhos de desenho e banda desenhada. Faz banda desenhada desde 1994, tendo participado nos fanzines Alçapão, Gambuzine, Tertúlia BDzine e Efeméride. Em 2005 publica o álbum Metamorfnia, com texto de Miguel Mocho (edição BDteca de Lisboa), ao que se seguiram, Psicose (2012) com texto de Miguel Costa Ferreira e F(r)icções (2014) com texto de Nuno Duarte, (ambos com edição da ElPep).*



### "CARETOS DE PODOENCE"

Os Caretos de Podence são, para mim, as figuras clássicas do terror nacionais. São a nossa identidade e, por isso, inimitáveis. Há muito tempo, pensei fazer um filme de terror com os Caretos, quem sabe se resultará numa BD? Tenho de ir a Podence... Usei tinta-da-china preta aplicada com pincel e corretor ortográfico, sobre papel de 180 gr., num processo de adição e subtração do preto, tentando dar-lhe um ar mais animal.



**LUÍS  
MORCELA**

*Nasceu em Setúbal, em abril de 1981. Licenciado em Design Gráfico, integrou o grupo de ilustradores da Moytoy Gallery Character Design, em 2007, projeto que duraria 3 anos. É designer gráfico na Editora Saída de Emergência desde 2010.*  
[www.flickr.com/photos/loviworld](http://www.flickr.com/photos/loviworld)



### "THE WALKING DEAD"

Sendo um fã incondicional de tudo o que esteja relacionado com terror/horror, inconscientemente já tinha feito a minha escolha: zombies.

Por sorte, o tema apareceu na lista e de imediato delineei mentalmente a base do meu grafismo: o filme *The Walking Dead* (1936) de Michael Curtiz. Mesmo não sendo um filme convencional de zombies, sempre me cativou a força visual e a relação intensa entre as personagens, que em cada cena nos envolvem num ambiente de cortar a respiração. Resolvi criar toda a ilustração à volta do olhar

atormentado de John Ellman, enfatizando a acentuação de cores fortes e linhas carregadas em redor do olhar, contrapondo com um ambiente circular e abstrato como fundo, cheio de figuras/pensamentos obscuros. Deste modo, crio e extrapolo a minha interpretação do tema.



**NUNO  
RODRIGUES**

*Nasceu em Lisboa, em 1989. Licenciado em Design de Comunicação pela Faculdade de Belas Artes de Lisboa e Design Gráfico pela University of East London em 2010. Em 2012, mestrou Ilustração e Animação na Kingston University, Londres. Diz que gosta de desenhar monstros. É designer gráfico e ilustrador freelancer.*



### "CHIMERA"

Escolhi a Chimera porque queria trabalhar com uma criatura que fosse um rafeiro mistura de várias espécies, único e peculiar.

A cabeça de bode da chimera original foi desde o início excluída pois tirava o "power" à criatura que eu queria desenhar, mas conservei os chifres que também foram adaptados. Acrescentei-lhe um toque de dragão.



**NUNO  
SARAIVA**

*Como Ilustrador Editorial, é colaborador em praticamente toda a imprensa escrita portuguesa, com destaque para os semanários O Independente, Expresso, Sol, Record, jornal Público e Time Out Lisboa. Autor, com Júlio Pinto, da série em banda desenhada "Filosofia de Ponta" "Arnaldo o Pós Cataléptico" e "A Guarda Abília"; e a solo de "Zé Inocência, as aventuras Extra Ordinárias de Um Falo Barato"; "GNR", série pop-rock português; entre outros livros.*

*Publica duas páginas de banda desenhada semanais no jornal Sol, com o título genérico "Na Terra como no Céu"; assina várias capas para a editora Leya; e ilustrador no suplemento Ipsilon do Público. É docente de vários workshops nos cursos de ilustração e banda desenhada na escola Ar.Co.*



### "DRÁCULA"

Uma ilustração inspirada numa das várias e famosas fotos de propaganda ao filme *Dracula* de Tod Browning (1931) em que Bela Lugosi se aproxima do pescoço da personagem Mina Seward. Só que aqui ela está completamente nua e já bem mordida, deixando já pouco espaço à imaginação. E se havia alguma moralidade na imagem original, encapuçada de cristianismo na redenção, do original gótico, ela acaba aqui. Chupada de todo.



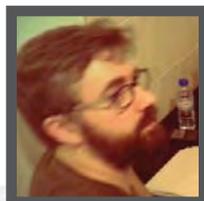
**OSVALDO  
MEDINA**

*Nascido em Novembro de 1973 em Luanda, Angola. Chegou a Portugal no Verão de 1975. Começou a trabalhar em animação na produtora “Animanostra”, principalmente em curtas-metragens. Em 2009, lança a sua primeira BD. Em 2012 muda para produtora Bang Bang, fazendo storyboard e concept art para a série de televisão Nutriventures. Do fim de 2013 até hoje está a fazer storyboard na produtora GO-TO para a série de tv As Histórias do Lucas. Entre estes trabalhos, faz BD, curtas-metragens para clientes e outros trabalhos relacionados com animação, storyboard, ilustração e fotografia como hobby.*



### “BESTA DE GÉVAUDAN”

Nesta ilustração da “Besta de Gévaudan” optei pela parte real da história, um lobo de dimensão anormal que percorreu a zona de Gévaudan nos idos de 1700, sem qualquer dimensão sobrenatural. Fiz vários esboços muito rápidos para tentar chegar ao que queria e, depois de consultar o Bruno, fiz a minha escolha. Inicialmente fiz as duas personagens em layers separados para posteriormente poder jogar as dimensões relativas.



**PEDRO  
CARVALHO**

*Nasci em Barcelos em 1978, e desde pequeno demonstrei uma grande paixão pelo desenho e Banda Desenhada, autodidata com ilustrações publicadas em vários formatos: livros, revistas, jornais, telas, cerâmica, vestuário, you name it! Comecei com BDs publicadas no agora extinto fanzine Portuense O Mouco. Desde então tive Ilustrações e Curtas de BD publicadas em A Hora do Saguim, Aquarelas Minhotas, edições Zona, A Peste, Cais e mais recentemente na antologia Casulo. Venci o prémio de melhor obra curta com David o Trauma e Animalia, Paris je t'aime, e para melhor BD de Humor com a publicação Tiras do Baralho, todas elas em parceria com André Oliveira. Atualmente, desenho mensalmente para a revista Viana Social e Cultural a BD “O Grande Tarantantan de Balbino o Esfutrificador” também com André Oliveira.*



### “CERBERUS”

Apesar de Cerberus não ter sido a minha primeira escolha, qualquer uma que acabasse por escolher seria divertido de desenhar. Isto porque o tema e os personagens são todos fascinantes e dão largas a imaginação. Comecei por idealizar Cerberus, o cão de Hades como o tradicional cão de 3 cabeças a espumar de raiva pela boca, mas vi oportunidade para fazer algo mais humorístico ao imaginar cada uma das cabeças com uma personalidade diferente e como poderia ser difícil todas elas habitarem o mesmo corpo. Foi um processo que começou em formato

tradicional de lápis em papel, linhas em marcador preto e depois passou para a forma digital no retoque das linhas e coloração final.



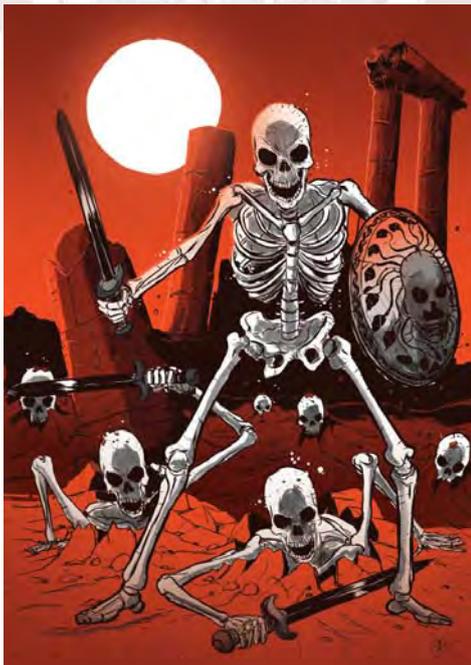
**RICARDO REIS**

*Nasceu no Barreiro em 1983.*

*É licenciado em Design de Comunicação pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.*

*Trabalha como ilustrador freelancer.*

*O gosto pela ilustração e banda-desenhada surgiu cedo, quando percebeu que gostava de contar histórias através de imagens. Tem trabalho de banda-desenhada publicado em vários números da antologia Zona, a banda-desenhada "Silêncio" publicada na revista Cais (argumento de André Oliveira). Trabalho de ilustração publicado na revista Maulbeerblatt (Alemanha), Ammo Magazine (Inglesa) e trabalho gráfico para vários posters de concertos. Actualmente está a desenhar a mini-série "Gentleman" para a editora Ave Rara Comics e está a trabalhar em diversos projectos pessoais de banda-desenhada e ilustração.*



### "SKELETON ARMY"

Sempre tive um interesse pela mitologia Grega e Romana. Existe algo de fascinante na forma como os deuses eram apresentados, como uma espécie de super-heróis da antiguidade. Lembro-me de ver o *Jason and the Argonauts* ainda miúdo e a cena dos esqueletos ficou

marcada para mim para sempre (além de que sempre tive um certo fascínio por esqueletos e caveiras). Quando vi a lista de personagens a ilustrar, tornou-se óbvio para mim que esta era a escolha certa e uma bela homenagem ao grande animador Ray Harryhausen.

Inicialmente a minha ideia era utilizar elementos inspirados na cultura Grega no design dos esqueletos, mas quanto mais analisava e experimentava elementos, mais adorava a simplicidade do design original. Optei pelo visual simples mas eficaz do design original. A escolha da cor foi fácil, queria ir buscar inspiração à rica arte Grega e optei pelo laranja que é tão predominante nos vasos Gregos.



# 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.



---

## PONTE DE LEGOS

**P:** Quantos blocos de Lego seriam necessários para construir uma ponte capaz de permitir a passagem de tráfego automóvel entre Londres e Nova Iorque? Essa quantidade de blocos de Lego terá sido alguma vez fabricada?

– Jerry Petersen

**R: COMECEMOS COM UM OBJETIVO** menos ambicioso.

### Estabelecer a ligação

Não há dúvidas de que foram realmente fabricados blocos de Lego<sup>1</sup> suficientes para ligar Nova Iorque a Londres. Em unidades de LEGO<sup>2</sup>, Nova Iorque e Londres estão separadas por setecentos milhões de pinos. Isso significa que, dispondo os blocos assim...



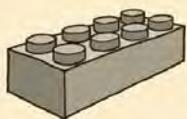
... seriam necessários trezentos e cinquenta milhões para ligar as duas cidades. A ponte não conseguiria suportar o seu próprio peso ou o peso de alguma coisa mais pesada que uma figura LEGO<sup>3</sup>, mas será um começo.

Ao longo dos anos, produziram-se mais de quatrocentos mil milhões de peças de Lego. Mas quantos destes

blocos ajudariam na construção da ponte e quantos serão pequenos visores de capacete que acabam perdidos na alcatifa?

Suponhamos que construímos a nossa ponte com a peça de LEGO<sup>4</sup> mais comum: o bloco de 2x4.

Usando dados de Dan Boger, arquivista de conjuntos de Lego<sup>5</sup> e responsável pelo *site* de dados acerca de Lego *Peeron.com*, cheguei à seguinte estimativa: uma em cada cinquenta a cem peças é um bloco retangular 2x4. Isto sugere que haverá entre cinco e dez mil milhões de blocos 2x4, mais do que suficientes para construir uma ponte com um bloco de largura.



## Suportar carros

Claro que, se quisermos suportar tráfego real, temos de construir uma ponte um pouco mais larga.

Talvez seja recomendável construímos uma ponte que flutue. O Oceano Atlântico é fundo <sup>(citação necessária)</sup> e queremos evitar pilares de cinco quilómetros feitos de Lego, se for possível.



Os blocos de Lego não criam uma barreira estanque quando se unem<sup>6</sup> e o plástico usado no seu fabrico é mais denso que a água. Será um problema fácil de resolver. Se cobrirmos a superfície exterior com uma camada de isolante, a estrutura resultante tornar-se-á substancialmente menos densa que a água.



Por cada metro cúbico de água que deslocar, a ponte conseguirá suportar quatrocentos quilos. Um automóvel típico pesará ligeiramente menos que duas toneladas e a nossa ponte precisará de ter um mínimo de dez metros cúbicos de Lego a suportar cada automóvel.

Se construímos uma ponte com um metro de espessura e cinco metros de largura, deverá conseguir flutuar sem problemas, apesar de ficar pouco acima da água, e será suficientemente estável para permitir a condução.

Os Legos<sup>7</sup> são bastante fortes. De acordo com uma investigação da BBC, seria possível empilhar um quarto de milhão de blocos 2x2 uns sobre os outros até o bloco inferior se fraturar.<sup>8</sup>

O primeiro problema desta ideia é o facto de não existirem blocos de Lego em número suficiente no mundo para construir este tipo de ponte. O nosso segundo problema é o oceano.

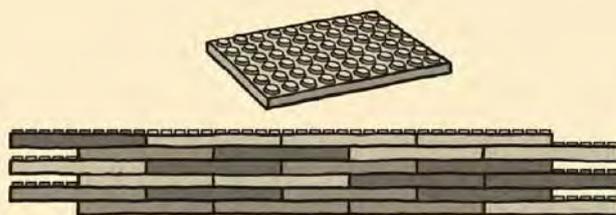
## Forças extremas

O Atlântico Norte é um sítio tempestuoso. A nossa ponte conseguiria evitar os pontos mais acelerados da Corrente do Golfo, mas não deixaria de estar sujeita a vento forte e à força das ondas.

A que ponto teria de ser forte a nossa ponte?

Graças a um investigador da Universidade de Queensland do Sul chamado Tristan Lostroh, temos dados acerca da força tênsil de algumas junções entre blocos de Lego. A sua conclusão, como a da BBC, sugere que os blocos de Lego possuem uma resistência surpreendente.

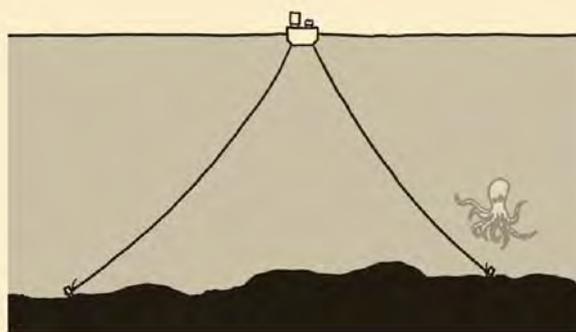
O desenho ideal usaria placas longas e finas sobrepostas:



Esta ponte seria bastante resistente, com uma força tênsil comparável à do betão, mas não seria suficiente. O vento, as ondas e a corrente empurrariam lateralmente o centro da ponte, criando uma tensão tremenda na estrutura.



A forma tradicional de lidar com esta situação seria ancorar a ponte ao solo para não poder mover-se demasiado numa direção. Se nos permitirmos usar cabos além dos blocos de Lego<sup>7</sup>, conseguiríamos prender esta estrutura colossal ao fundo oceânico.<sup>8</sup>



Mas os problemas não terminam aí. Uma ponte de cinco metros poderia conseguir suportar um veículo sobre um lago tranquilo, mas a nossa ponte terá de ser suficientemente grande para se manter à superfície com a força das ondas. A altura típica das ondas em alto-mar pode atingir vários metros e temos de preparar a ponte para flutuar pelo menos quatro metros acima da água.

Podemos aumentar a flutuação da nossa estrutura acrescentando bolsas de ar e espaços ocos, mas temos também

de a tornar mais larga para que não tombe. Isto significa que temos de acrescentar mais âncoras, com flutuadores que impeçam o afundamento. Estes flutuadores criam maior atrito, que aumenta a tensão nos cabos e puxa a estrutura para baixo, exigindo ainda mais flutuadores na estrutura...

ESPEREM. ISTO É OUTRA VEZ A IDEIA DOS PILARES.



## Fundo marinho

Se quisermos alongar a nossa ponte até ao fundo marinho, teremos problemas. Não conseguiremos manter as bolsas de ar abertas sob pressão e a estrutura terá de conseguir suportar o seu próprio peso. Para aguentar a pressão das correntes oceânicas, teríamos de a tornar mais larga. No final, acabaríamos por construir uma autoestrada sobre água.

Como efeito secundário, a nossa ponte travaria a circulação do Atlântico Norte. De acordo com os cientistas que estudam o clima, isto «talvez fosse mau».<sup>12</sup>

Além disso, a ponte passaria sobre a dorsal atlântica. O fundo oceânico desce a partir do meio a uma taxa de, em unidades de Lego, um pino a cada cento e doze dias. Teríamos de construir juntas de expansão ou ir até ao meio ocasionalmente e acrescentar blocos.

## Custo

Os blocos de Lego são feitos de plástico ABS, que custa cerca de um dólar por quilo quando este livro foi escrito. Mesmo com o nosso projeto de ponte mais simples, o que incluía os cabos de aço longos<sup>13</sup>, a obra custaria mais de cinco mil bilhões de dólares.

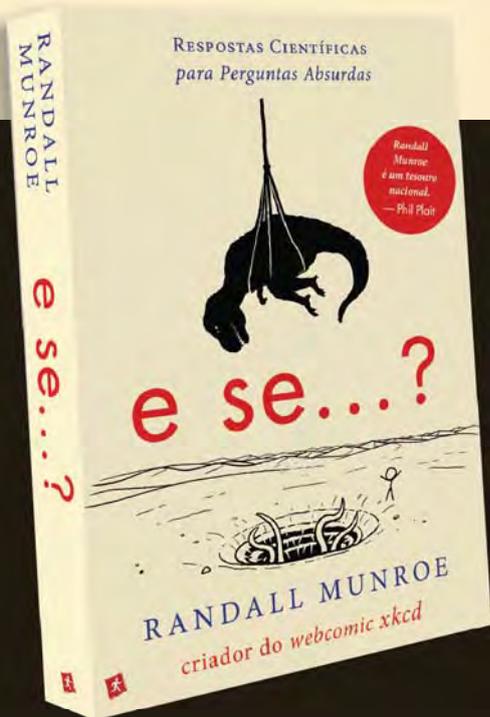
Mas pensem nisto: o valor total do mercado imobiliário londrino é de 2,1 mil bilhões de dólares e o custo do transporte transatlântico de mercadoria rondará os trinta dólares por tonelada.

Isto significa que, por muito menos que o preço da nossa ponte, seria possível comprar todas as propriedades em Londres e enviá-las, pedaço a pedaço, para Nova Iorque. Depois, poderíamos montar tudo numa nova ilha no porto de Nova Iorque, ligando as duas cidades com uma ponte de Lego muito mais simples.



*E poderia sobrar dinheiro suficiente para comprar o conjunto fantástico do Millennium Falcon.*

- (1) Os entusiastas dirão que deve escrever-se «LEGO».
- (2) Na verdade, o Grupo LEGO® exige que se escreva «LEGO®».
- (3) Por outro lado, os autores não têm qualquer obrigação legal de incluírem o símbolo de marca registada. O livro de estilo da Wikipédia dita que se escreva «Lego».
- (4) O livro de estilo da Wikipédia não escapa a críticas. A página de discussão relativa a este assunto inclui várias discussões demoradas e acaloradas, incluindo várias ameaças legais sem sentido. Também debatem o itálico.
- (5) Está bem. Ninguém escreve assim.
- (6) Pronto.
- (7) Fonte: uma vez, construí um barco de Lego, coloquei-o na água e afundou. :(
- (8) Vou receber emails furiosos por isto.
- (9) Talvez houvesse poucas notícias nesse dia.
- (10) E isolante.
- (11) E se quiséssemos tentar usar apenas peças de Lego, poderíamos usar conjuntos que incluam pequenos cabos de nylon.
- (12) E acrescentaram: «Espera. O que disseste que querias construir?» E também: «Quem te deixou entrar aqui?»
- (13) O meu episódio preferido do *Friends*.



Obra: *E Se...?*

Autor: Randall Munroe

Gênero: Não-Ficção

Editora: Saída de Emergência

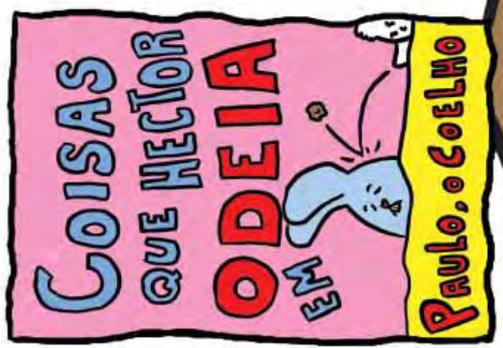
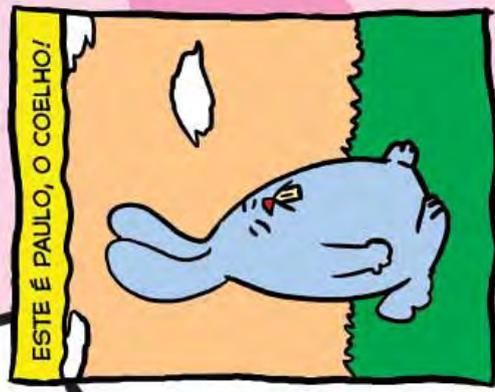
Tradução: Renato Carreira

PVP: 17,76 €

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



# Hector X Paulo, o Coelho





# Sugestões Fnac

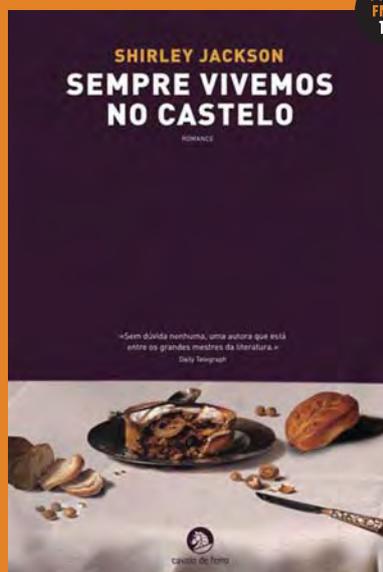
por Raquel Curvacheiro / Fnac Cascais

## Já ouviu falar de Shirley Jackson?

**E**u, admito, nunca ouvira este nome antes de trabalhar numa livraria. Depois, certo dia, enquanto arrumava alfabeticamente os livros nas prateleiras, deparei-me com “Sempre Vivemos no Castelo”. Voltei o volume que tinha em mãos e li a sinopse. “«Chamo-me Mary Katherine Blackwood. Tenho dezoito anos e vivo com a minha irmã Constance. É frequente pensar que se tivesse tido um pouco de sorte poderia ter nascido lobisomem, porque o anular e o dedo médio das minhas mãos têm o mesmo comprimento, mas tive de me contentar com aquilo que tenho. Não gosto de me lavar, nem de cães ou barulho. Gosto da minha irmã Constance, de Ricardo Coação de Leão e do Amanita phalloides, o cogumelo da morte. Todas as outras pessoas da minha família estão mortas.» Assim inicia Shirley Jackson o seu último romance, de 1962, considerado pela crítica uma das obras-primas da literatura norte-americana. Neste, atinge o auge a sua perícia narrativa de tornar real ao leitor um mundo inverosímil, conseguindo ao mesmo tempo convencê-lo de que a loucura e o mal habitam os cenários mais comuns. Mary Katherine, ou Merricat, foi considerada pela Book Magazine, uma das melhores personagens femininas de ficção desde 1900”. Envergonhada por não conhecer “uma das melhores personagens femininas de ficção desde 1900”, comprei o livro e embrenhei-me na leitura. A-DO-REI este livro!

Esta é a história da família Blackwood. A família Blackwood era, até 6 anos antes do início da acção, o pilar central de uma pequena aldeia norte-americana. Ricos, poderosos e pretensiosos, os Blackwood marcaram a vida da aldeia, não pelos melhores motivos. No início do livro, vemos que da família restam 3 membros: Merricat (Mary Katherine, 18 anos, narradora, presa nos seus 12 anos de idade), Constance (a irmã mais velha, de 28 anos, maternal e caseira), e o Tio Julian (preso a uma cadeira de rodas e a um certo dia, 6 anos antes). Através de Merricat descobrimos que a população local foge das meninas Blackwood como “o diabo da cruz” ainda que não hesitem em importuná-la nas raras vezes que têm de se dirigir à localidade às compras.

É que, há 6 anos, durante um jantar de família, todos os outros membros dos Blackwood morreram envenenados com arsénico colocado no açúcar. Merricat estava de castigo, tendo-se portado mal, pelo que foi para a cama sem jantar. Constance não usava açúcar em nada. O Tio Julian usou pouco, nas amoras, pelo que ficou para sempre enfermo, mas vivo. Os habitantes



PREÇO  
FNAC:  
10€

locais, convencidos da culpabilidade de Constance nas mortes da família, cantam uma canção feita por medida a Merricat, sempre que a vêem, onde insinuam a possibilidade de a irmã a envenenar. Constance torna-se a “celebridade” local e magotes deslocam-se à propriedade da família na tentativa de vislumbrar a assassina de ar plácido. E no meio disto tudo, restam os pensamentos de Mary Katherine ao olhar para os aldeões: “quem me dera que estivessem todos mortos, no chão... e eu passar-lhes-ia por cima!”.

Depois de ler esta obra decidi aprofundar o meu conhecimento por esta autora que passa despercebida nas nossas livrarias. Descobri que influenciou a obra de, entre outros, Neil Gaiman e Stephen King. Descobri que os seus livros se passam,

quase sempre, em pacatas e bucólicas vilas norte-americanas onde o terror e a negritude podem apanhar todos desprevenidos. O seu marido, o crítico literário Stanley Edgar Hyman, escreveu, após a morte de Shirley, que o aspecto mais sombrio da obra da autora não se devia, como alguns críticos sugeriam, a “fantasias pessoais e neuróticas”, mas sim que Shirley pretendia espelhar os medos da humanidade, na era da Guerra Fria.

Decidida a aprofundar a minha visão da mulher por trás da obra, li de seguida “Life Among the Savages”, a obra autobiográfica na qual a autora relata a mudança e adaptação da sua família à vida rural em Vermont. “A nossa casa é velha, barulhenta e está cheia. Quando nos mudámos tínhamos duas crianças e cerca de cinco mil livros. Creio que, quando rebertermos pelas costuras e tivermos de mudar novamente, teremos talvez vinte filhos e, facilmente, meio milhão de livros.” Este livro é um retrato da América rural dos anos 40/50 (publicado em 1953), e relata todas as particularidades dessas vilas: crianças malcomportadas,

carros que não pegam, o marido paciente e capaz que, no entanto, se mantém ignorante sobre todas as tarefas que as mulheres e mães levam a cabo diariamente... Tendo adorado “Sempre Vivemos no Castelo” queria ter adorado este livro também. Não é que não tenha gostado (gostei!), é só que senti falta desse tal negreume de que alguns se queixam e que, a meu ver, é o que torna a obra de Shirley Jackson tão brilhante. Sim, sim... Eu sei que esta é uma obra biográfica e não um romance. Mas, mesmo assim, estava sempre na expectativa, à espera daquela ironia e acidez que encontrei no primeiro livro. Já adquiri a minha próxima obra de Shirley Jackson, “The Bird’s Nest”, e sei que vou, indubitavelmente, mergulhar num brilhante romance psicológico. **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?

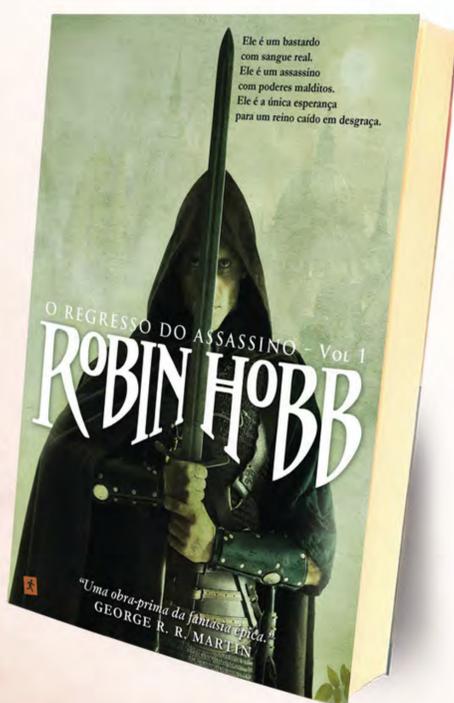
*Sim, há. E o próprio George R. R. Martin tem as suas recomendações, todas elas publicadas pela Saída de Emergência.*



## 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

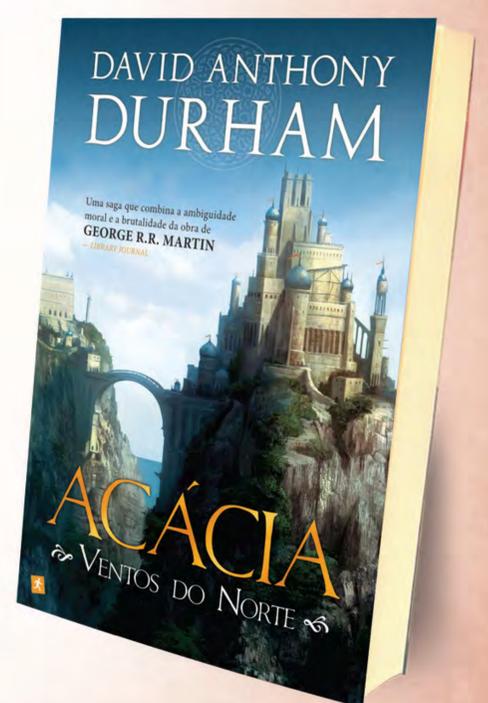


Um mundo de poetas astutos,  
cortesãs perigosas, traidores  
heroicos e uma crueldade  
verdadeiramente maquiavélica.

## 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.