

WWW.REVISTABANG.COM

BANG!

A SUA REVISTA DE FANTASIA, FC E HORROR



BANG! Nº 20 / JULHO DE 2016

REVISTA
GRÁTIS

PUBLICAÇÃO BIANUAL DA SAÍDA DE EMERGÊNCIA

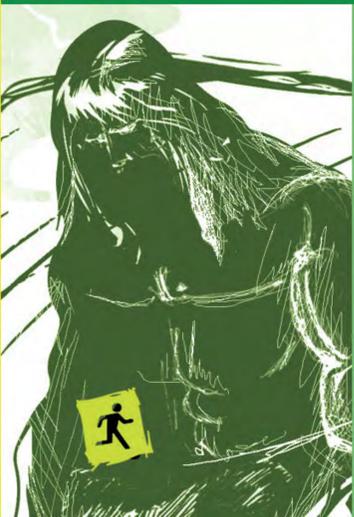


E AINDA:
ENTREVISTAS
BD
CONTOS
ENSAIOS

PERIGO! ÁREA X CONTAMINADA

DESCUBRA A ZONA MISTERIOSA EM ANIQUILAÇÃO

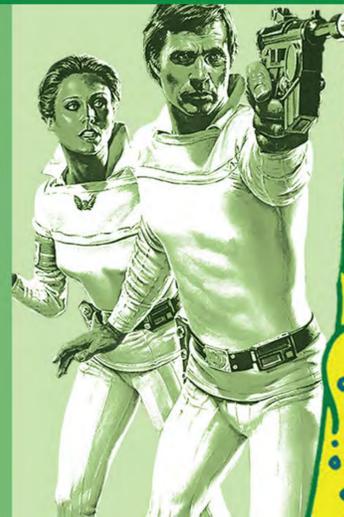
A ASSOMBROSA SEXTA TEMPORADA
DE A GUERRA DOS TRONOS:
VENCER OU MORRER



O REGRESSO
EM FORÇA
DE CONAN,
O CIMÉRIO
NO CONTO
A FÉNIX
NA ESPADA.
ROBERT E.
HOWARD

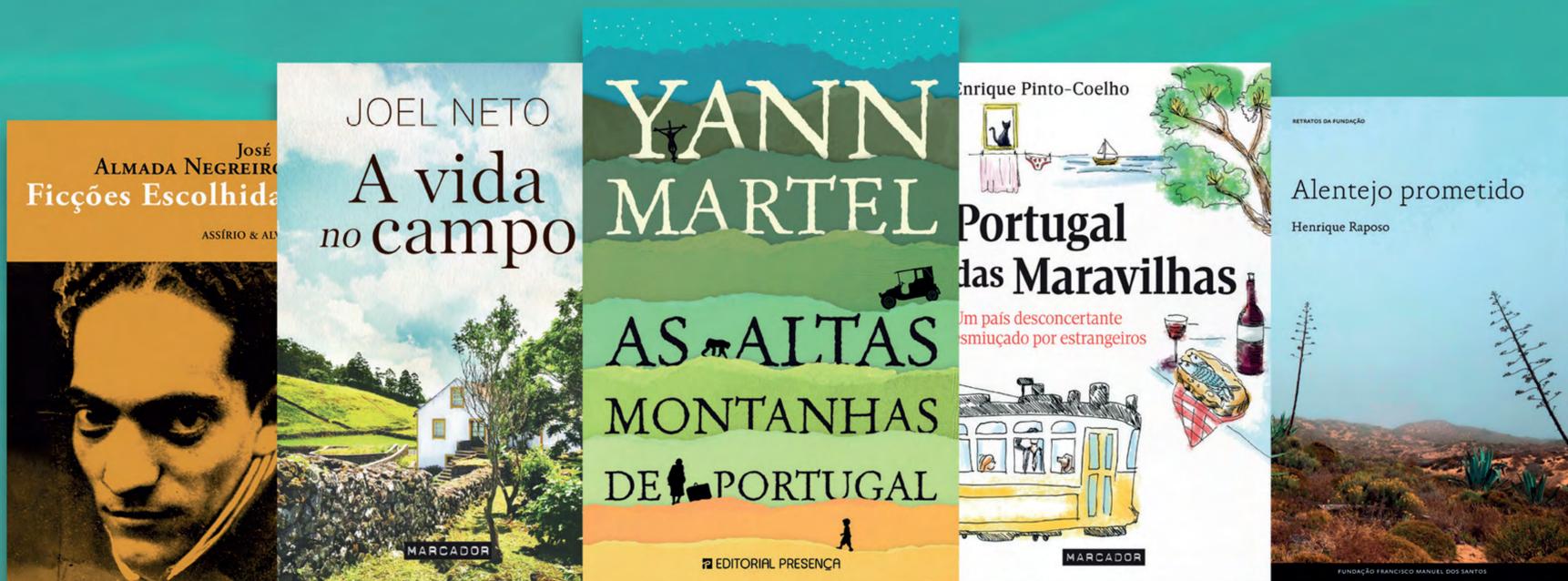


DAVID BOWIE
E A FICÇÃO
CIENTÍFICA:
O VISITANTE
QUE CAIU
DO ESPAÇO.
POR PEDRO
PIEPADE
MARQUES



AD ASTRA
PER LUDOS:
A ÓPERA
ESPACIAL
NOS RPG.
POR PEDRO
LISBOA

DESLIGA DA ROTINA.
LIGA-TE AO MELHOR DO NOSSO PAÍS.



10% DESCONTO
IMEDIATO

PARA LEITORES VORAZES

Promoção válida de 7 de julho a 3 de agosto de 2016, nos livros assinalados.
Não acumulável com os 10% desconto em livros para aderentes.

fnac

TUDO PARA O VERÃO TAMBÉM EM FNAC.PT

Na noite de 23 de junho, reverberaram fortes convulsões por toda a Europa que acordou com os resultados inesperados do referendo britânico à permanência do Reino Unido na União Europeia. Cerca de 52% votou contra a permanência, deixando 48% da população que votara a favor num estado de incerteza, choque e medo. Abriam-se as portas para uma discussão infundável sobre as razões que tinham originado tal votação, e se tinha sido acertada a decisão de submeter uma matéria tão extensa e complexa à vontade popular. Cedo os ratos que tinham feito campanha pelo *Leave* começaram a abandonar os navios, e a incapacidade de saber que rumo tomar perante os primeiros sinais de ruína económica e social começaram a pesar que nem chumbo sobre os ombros da população. Todos foram rápidos a declarar que os britânicos tinham cometido o suicídio coletivo, não tendo uma ideia clara de como a UE estava tão entranhada no seu sistema.

Mas o mal estava feito e não há precedentes para uma situação como esta em que a Inglaterra virou costas à globalização e decidiu reviver uma certa ideia romântica de *englishness* (as sondagens apontam para um factor xenófobo subjacente a parte da votação do *Leave*), sozinhos e prósperos.

Escócia e Irlanda do Norte votaram a favor do *Remain*, abrindo a porta para uma quase certa desagregação do Reino Unido. O que o futuro reserva para os ingleses que habituámos a ver na vanguarda da cultura, seja em literatura, cinema e artes? Ninguém sabe, nem eles próprios.

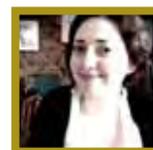
Há esperança. A maioria da faixa etária jovem votou avassaladoramente a favor da permanência na Europa. As gerações mais novas já não sabem o que é o controlo de fronteiras e veem a Europa como a sua casa onde a circulação livre sempre foi tomada como garantida.

E no entanto, os problemas são imensos. Não enfrentamos apenas um ressurgir de sentimentos nacionalistas por todo o continente motivado pelo crescente número de refugiados e migrantes. Enfrentamos uma União Europeia minada por uma elite ao serviço de bancos e corporações que passou a fazer do défice e dívidas soberanas um jogo onde nações são ameaçadas e chantageadas se não cederem à ideologia austeritária e neoliberal. O colapso económico de 2008 que deveria ter servido de aviso foi ignorado e os bancos, mais uma vez, mostram enormes sinais de fragilidade (bancos italianos, Deutsche Bank, CGD) e podem bem quebrar-se perante acontecimentos políticos

turbulentos. E enquanto o Ocidente fragmenta-se, no Médio Oriente e norte de África regressa em força o fundamentalismo islâmico com o plano de semear o Apocalipse.

Se descrevo a nossa realidade de hoje, é porque podemos facilmente ter a sensação de que entramos numa nova distopia. As nossas antigas noções sobre trabalho, tecnologia e propriedade estão a mudar de forma irreversível e o velho mundo industrial e capitalista gera apenas um ciclo infundável de crise e já não tem capacidade para encontrar soluções. As velhas ideologias de direita e esquerda são forçadas a evoluir e adaptar.

Hesitei antes de escrever um editorial tão marcadamente político, mas não é o melhor fantástico de todos aquele que expõe as suas reflexões sobre os grandes temas que dominam o nosso mundo? O que é no fundo *Aniquilação* senão uma obra de reflexão sobre a crise ambiental e catástrofes ecológicas? O que é no fundo *A Guerra dos Tronos* senão um espelho das ambições humanas e onde a luta pelo poder está acima da moral, ética, honra e decência? E por fim, o que é no fundo a eterna luta entre o bem e o mal senão uma questão de política? Nenhuma ficção e nenhum género literário está imune à turbulência dos tempos. **BANG!**



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

ilustrador convidado

Ana Gomes



1. Fairy Godmother

2. Yellow Moon

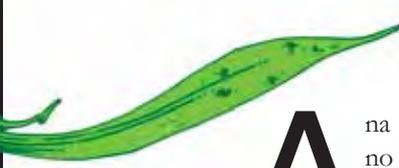
3. Light

4. Tooth Fairy

5. Apple

6. Yürei

7. Hari The Patient Fairy



Ana Gomes, nasceu no Funchal em 1988 e desde muito cedo que

o gosto pelo desenho traçou o seu percurso a nível de estudos e a nível profissional.

Licenciou-se em Arte Multimédia Animação e é mestre em Desenho pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

Em 2010, iniciou-se profissionalmente nas áreas da ilustração, escultura/modelação e animação 3D. Desde 2013 que faz parte da equipa Post United onde desenvolve trabalho como artista digital.

Nestes anos tem trabalhado maioritariamente para as áreas da publicidade e para projecções vídeo de eventos. Desenvolveu trabalho para clientes como: Bordallo Pinheiro, Samsung, Bayer, BBC, BTv, David Guetta, Ferrero, entre outros.

Quando não está a trabalhar na Post United, dedica o seu tempo livre a desenvolver projectos pessoais de ilustração, aos seus gatos e a jogar videojogos.

Actualmente, apesar de utilizar ferramentas digitais, toda a sua base de trabalho é assente nos meios tradicionais do desenho que procura desenvolver e aperfeiçoar continuamente.

Esteticamente, o seu trabalho artístico incide sobre figuras humanizadas, anatomicamente distorcidas e metamorfoseadas. As suas ilustrações retratam sobretudo personagens com um cariz sombrio. São reinterpretações pessoais de figuras mitológicas e do imaginário folclórico presente em contos infantis.

O seu trabalho mais recente poderá ser visto aqui:

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

<https://www.behance.net/artofanagomes>

BANG!



2



3



4



5

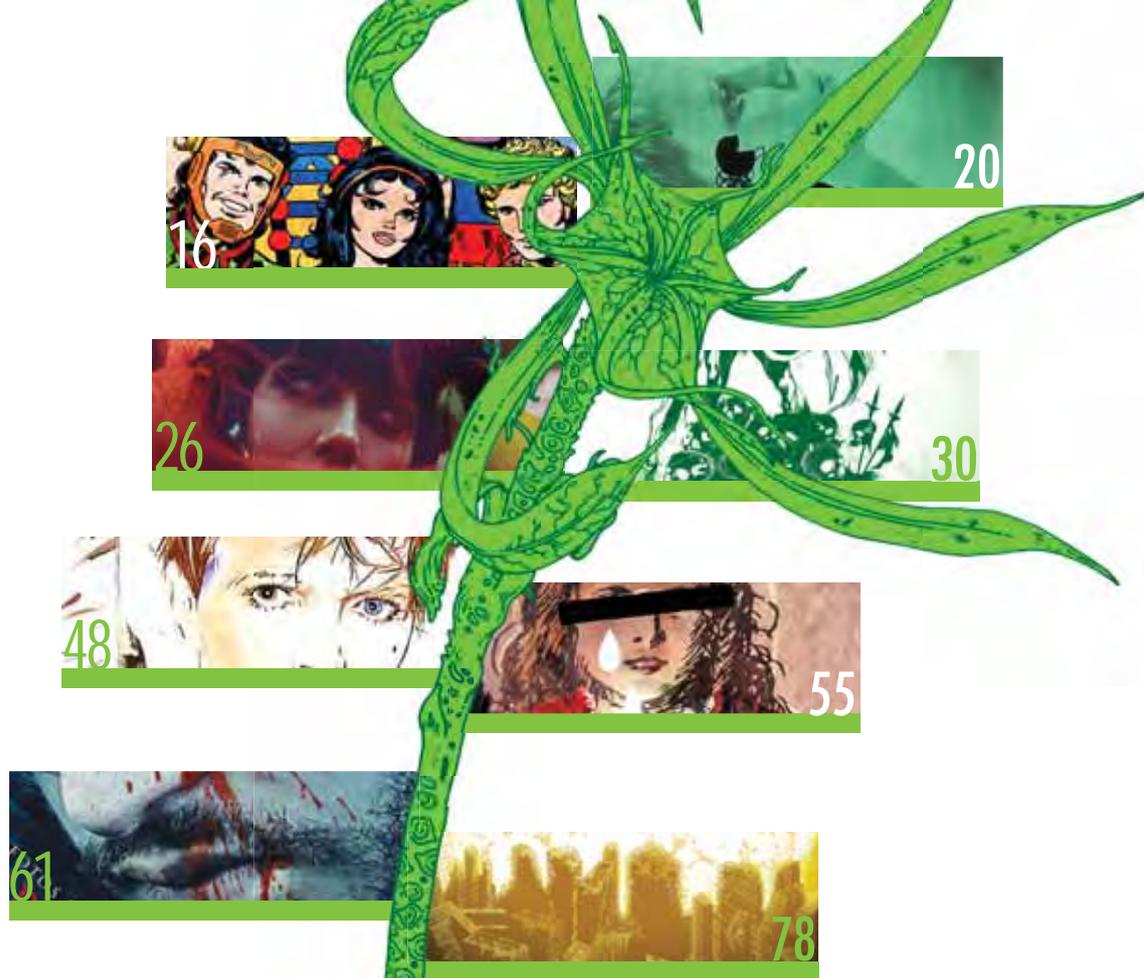


6



7





Não Ficção

- 02** Ilustrador convidado
Ana Gomes
- 09** Sangue no Bosque
Jorge Palinhos
- 11** Auto-exclusão versus Auto-criação
Fernando Ribeiro
- 13** O Som de Dunwich: Lovecraft Mixtape
Ricardo S. Amorim
- 16** Evocando Jack Kirby no 45.º Aniversário do Quarto Mundo
João Lameiras
- 20** Parece Bruxedo
António Monteiro
- 26** Horae: Personificar um Ser da Natureza
Várias Autoras
- 42** Ad Astra Per Ludos: A Ópera Espacial nos RPG
Pedro Lisboa

70

- 48** Starman Jones: O visitante que Caiu do Espaço
Pedro Piedade Marques
- 61** Sexta Temporada de A Guerra dos Tronos: Vencer ou Morrer
Safaa Dib
- 70** Aniquilação: Os Mistérios da Área X
Safaa Dib
- 85** E Se...?: Drenar os Oceanos
Randall Munroe

Ficção

- 30** A Fénix na Espada
Robert E. Howard
- 55** O Retrato
Ricardo Lourenço
- 78** A Cura
Miguel Montenegro



SAÍDA DE EMERGÊNCIA
livros para fugir da rotina



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

Revista Bang! 20 / julho de 2016 **Propriedade:** Edições Saída de Emergência. Todos os direitos (e mais alguns) reservados. **Director e escravo dos galés:** Luís Corte Real **Editora (procurada pela Interpol):** Safaa Dib **Direção de arte e catering:** Ana Nascimento, Luís Corte Real, Luís Marcela, Maria do Mar Rodrigues **Colaboradores explorados nesta edição:** António Monteiro, Fernando Ribeiro, Guilherme Pires, João Lameiras, Jorge Palinhos, Pedro Lisboa, Pedro Piedade Marques, Ricardo S. Amorim. **Autores e outros convidados sem voto na matéria:** Ana Aurélio, Ana Gomes, Angélica Elfic, Anna Raquel, Cátia Santos, Mara D'Eleán, Mariana Pereira, Miguel Montenegro, Patrícia Caetano, Randall Munroe, Ricardo Lourenço, Robert E. Howard. **Redacção e solário:** Rua Maria Archer, n.º 1-A, 2765-505 Estoril, Portugal **Impressão (gralhas incluídas):** DPS — Digital Printing Services **Tiragem de revirar os olhinhos:** 8500 **Copyright:** Textos e imagens propriedade da editora e/ou dos respectivos autores, etc e tal. Os artigos presentes nesta edição têm ou não as regras do novo Acordo Ortográfico consoante vontade dos seus autores, pelo que não se encontra uniformizada a sua aplicação.

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

coleção Bang!

só literatura fantástica

[Resumo das novidades Por Luís Corte Real / editor]



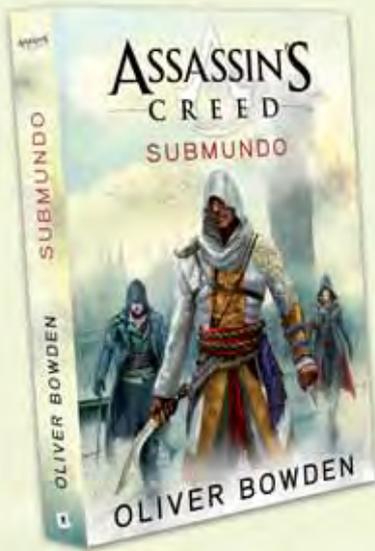
Chegar ao número 20 da revista Bang! é um momento especial que requer uma pausa e reflexão. Contra marés e tempestades, conseguimos manter a publicação da revista neste formato e moldes de distribuição, algo que só foi possível graças à disponibilidade, entusiasmo e crença da FNAC no nosso trabalho e catálogo. Somos, antes de mais, leitores e fãs da literatura fantástica o que permitiu contagiar os livros que fazemos com paixão e dedicação. E se os ventos turbulentos da crise e as forças do mercado nem sempre foram favoráveis a este tipo de livros, fizemos todos os esforços para manter a Bang! que é hoje parte da nossa identidade e o nosso contributo para a literatura fantástica em Portugal.

Tomara nós que a pudéssemos editar todos os meses e vendê-la em quiosques. Seria sinal de que tínhamos um público vasto e leitores em suficiente número para sustentar e fazer prosperar o género, mas a realidade é outra. Ainda assim, a Bang! irá continuar e a partir de 2017 passará a haver dois números por ano, complementados pelo site Bang! que foi reformulado e terá agora mais possibilidades de atualizações frequentes.

Esperemos que os nossos leitores que nos foram acompanhando pelo caminho celebrem este número 20 com a mesma alegria com que nós alcançamos este número.

No final de 2016 está prevista a muito aguardada estreia nos EUA do filme *Assassin's Creed* de Michael Fassbender com o ator a entrar na pele do protagonista Callum Lynch. Quando Callum decide explorar as memórias do seu antepassado Aguilar, ganha acesso às suas aptidões como Mestre Assassino e descobre a sua ligação à sociedade secreta dos Assassinos.

Enquanto aguardamos pela estreia do filme em Portugal na primeira semana de janeiro de 2017, o último volume publicado da série *Assassin's Creed*, *Submundo*, decorre em 1862, no auge da Revolução Industrial,

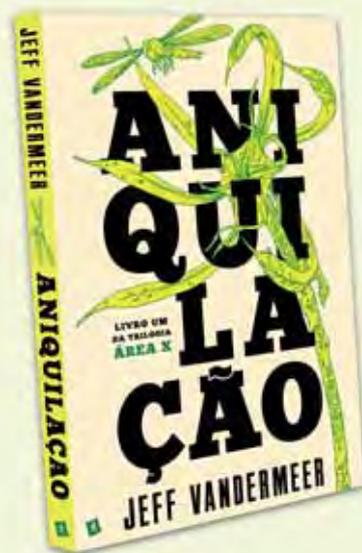


e prepara o cenário para uma sangrenta batalha centenária entre Assassinos e Templários. Existe um perigoso Assassino infiltrado, com segredos obscuros e a missão de derrotar o punho Templário que estrangula a capital da nação.

O grande destaque no primeiro semestre vai para a publicação de *Aniquilação*, a primeira parte da trilogia de Jeff Vandermeer.

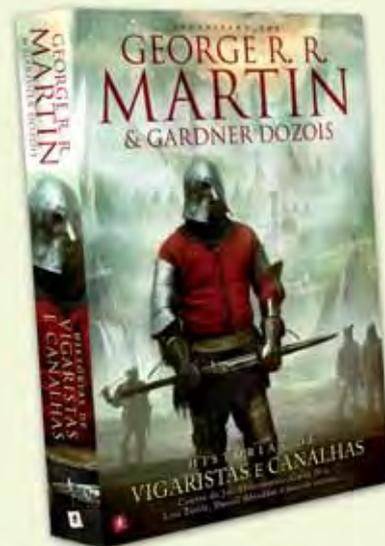
Área X. Uma zona misteriosa e isolada do resto do mundo. Onde a natureza reclamou para si qualquer vestígio de civilização. Sucessivas expedições são enviadas para investigar o mistério que levou à sua contaminação, mas

todas redundam em fracasso e os seus membros regressam meras sombras das pessoas que partiram.



Até que chega a vez da 12.^a expedição. Composta por quatro mulheres (antropóloga, topógrafa, psicóloga e bióloga), a sua missão é desvendar o enigma. Mas acontecimentos bizarros e formas de vida que ultrapassam o entendimento minam a confiança entre os membros da expedição. Nada é o que parece e o perigo espreita a cada esquina. Que novos horrores se escondem na Área X? Será a 12.^a expedição capaz de revelar todos os segredos... ou estará condenada à pior das tragédias?

Em junho, partilhamos mais *Histórias de Vigaristas e Canalhas*, editadas por George R. R. Martin e Gardner



Dozois. São personagens infames que se recusam a agir preto no branco, e escolhem trilhar os seus próprios caminhos, à margem das leis dos homens. Personagens carismáticas, eloquentes, sem escrúpulos, que chegam até nós através de um formidável elenco de autores. Com organização de George R. R. Martin, um nome que já dispensa apresentações, e Gardner Dozois, apresentamos nesta antologia contos de Joe Abercrombie, Lisa Tuttle, Daniel Abraham, Garth Nix e muitos outros.

A Canção de Shannara

O último e terceiro volume da trilogia de Shannara chegou às livrarias portuguesas e decorre vinte anos após os eventos de *As Pedras Élficas de Shannara*. O druida Allanon surge de novo no Vale Sombrio com maus



presságios e a ameaça de um novo mal a conspirar contra as Quatro Terras.

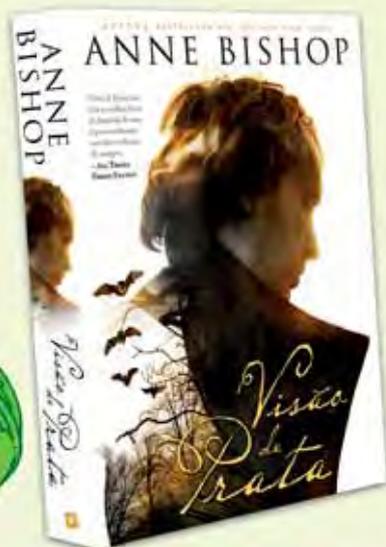
Allanon não consegue combatê-lo sozinho, e precisa desesperadamente da ajuda de Brin Ohmsford, a filha de Wil. Brin nasceu com a magia da canção-desejo de Shannara e só ela pode abrir o caminho para o Ildatch, um poderoso e imemorial livro de magia negra.

Com grande relutância, Brin deixa para trás o seu irmão Jair e assim inicia uma longa e perigosa jornada para evitar a destruição da Humanidade, mas Jair descobre que a sua irmã está destinada ao fracasso, a não ser que a consiga alcançar a tempo...

Visão de Prata

A rainha da fantasia urbana e uma das autoras mais adoradas da coleção Bang! chega até nós em julho com o terceiro volume da série Os Outros.

Os Outros libertaram as cassandra sangue como forma de as proteger, não se apercebendo que as suas ações



Filhos de Krondor – O Príncipe Herdeiro de Raymond E. Feist estarão à venda num pack com um preço imbatível a partir de 15 de julho.



Nos próximos meses, a coleção Bang! irá dar as boas-vindas aos autores Andrzej Sapkowski e Claire North e estamos a preparar algumas surpresas muito especiais para celebrar os 20 anos da publicação da edição original de *A Game of Thrones (A Guerra dos Tronos)*.

Duas (excelentes) novidades:

Brandon Sanderson irá estar presente em Lisboa no dia **8 de novembro** a convite da Saída de Emergência e



alguns parceiros muito especiais. Estamos a preparar um evento para esse dia onde queremos que todos os nossos fãs desfrutem da possibilidade de

conhecer e falar com o autor. Mais novidades serão anunciadas em breve!

Dan Simmons, um dos autores com presença mais assídua na coleção Bang!, vai ver uma das suas obras adaptadas pelo canal AMC. *O Terror* (obra dividida em duas partes pela SDE) tem estreia prevista para 2017 e narra uma expedição de dois navios para o Ártico comandada por Sir John Franklin. Rapidamente enfrentam o desastre e os homens lutam para sobreviver ao frio letal. Mas um perigo



ainda maior e desconhecido persegue-os no gelo. Uma entidade predadora que começa a destroçar os membros da tripulação um a um... A série será produzida por Ridley Scott e garantimos que a história tem todos os ingredientes para originar uma adaptação bem-sucedida. **BANG!**

teriam consequências desastrosas.

Agora as profetisas encontram-se em grande perigo e são presa fácil daqueles que procuram controlar os seus poderes divinatórios. Desesperado por respostas, Simon Wolfgard, um metamorfo líder entre os Outros, não tem outra escolha senão recorrer à ajuda da profetisa Meg Corbyn.

Meg ainda se encontra imersa no seu vício pela euforia que sente quando realiza profecias. Está ciente de que cada golpe da sua faca é um passo mais próximo da morte. Mas os Outros, bem como os humanos, precisam de respostas, e as suas visões são a única esperança para pôr fim ao conflito...

Pack Heróis e Vilões

Três títulos da coleção Bang!, *O Reino Mais Além das Ondas* de Stephen Hunt, *Dragões de um Crepúsculo de Outono* de Margaret Weis & Tracy Hickman e *Os*

SE QUER LER UMA
SÉRIE DE FANTASIA,
LEIA A MELHOR:

SAGA MISTBORN

NASCIDA NAS BRUMAS



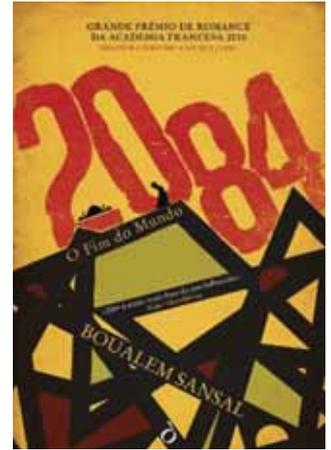
Bang! recomenda...

2084: o Fim do Mundo

Boualem Sansal

(Quetzal)

Inspirado em 1984 de George Orwell, o argelino Boualem Sansal descreve uma nova sociedade totalitária dominada pelo império do Abistão, um sistema religioso ditatorial que assenta as suas raízes no Islão e que impõe a sua fé e controla as vidas dos seus habitantes. A autoridade inquestionável do império cedo começa a encontrar resistência entre alguns que desejam lutar pela liberdade e tentar descobrir se é possível outra forma de viver na terra. Vencedor do Grande Prémio da Academia Francesa 2015 e frequentemente comparado ao romance *Submissão* de Michel Houellebecq, a obra expõe a hipocrisia do radicalismo islâmico e a ganância pelo poder que tudo ameaça.



The Witch

Robert Eggers

Um dos filmes de horror mais aclamados do ano passado, *The Witch* narra a história de uma família puritana com cinco filhos na Nova Inglaterra, durante o séc. XVII. Após terem sido banidos pela sua própria comunidade, a família inicia uma nova vida na orla de uma floresta isolada. Quando o filho mais novo, o bebé Samuel, desaparece, a família começa a ser torturada pelas forças da magia negra e, passo a passo, assistimos ao desmoronar da família, enquanto a filha mais velha tenta manter alguma sanidade no meio da loucura. Embora não esteja totalmente à altura do hype que rodeou o filme, o respeito pela linguagem da época, o rigor da reconstituição da Nova Inglaterra e as cenas finais tornam este um filme obrigatório.

Os Vampiros

Filipe Melo e Juan Cavia

(Tinta da China)

Depois do sucesso da trilogia de BD Dog Mendonça e Pizzaboy, Filipe Melo e o artista Juan Cavia regressam à banda-desenhada com um novo argumento passado durante o ano de 1972, na Guiné, em plena guerra colonial. Quando um grupo de soldados aceita participar numa operação secreta no Senegal, mal sabem que serão forçados a confrontar um pesadelo e lidar com os demónios da guerra, bem como os seus próprios demónios pessoais. Baseado em testemunhos de ex-combatentes da guerra colonial, Melo propõe uma reflexão sobre o medo, a paranoia e o subconsciente numa edição irrepreensível e visualmente arrebatadora.



sangue no bosque



por Jorge Palinhos

As memórias da infância são das mais fortes que podemos guardar ao longo da vida – odores e imagens e sensações e aprendizagens que acabam por definir a nossa futura vida – mas é curioso que a memória mais difícil de guardar é a memória de ser criança. Com o tempo, o terror, a

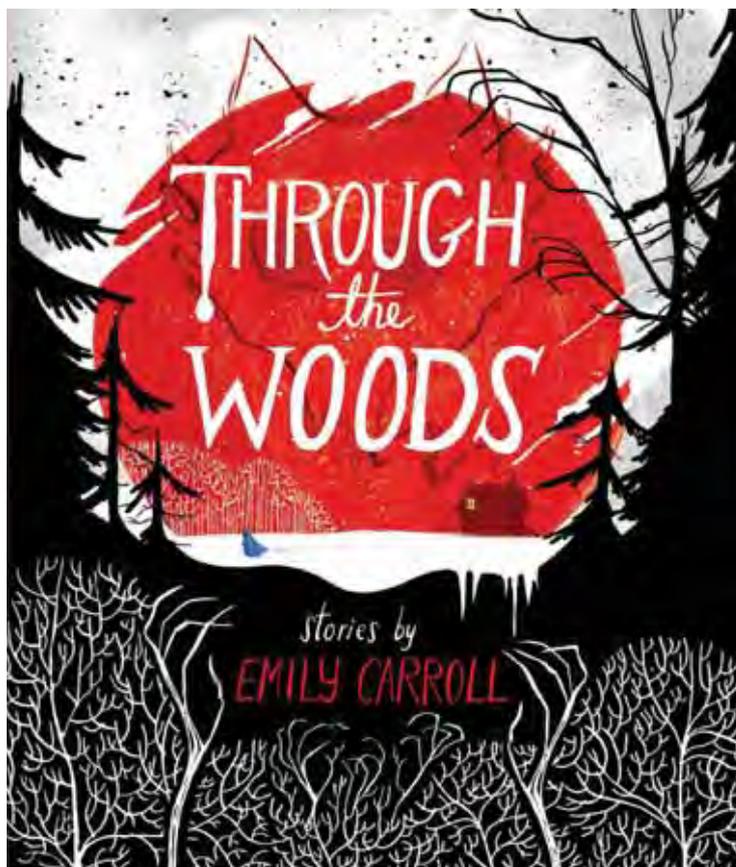
inquietação e o deslumbramento perante o mundo que constituem a essência da infância acabam por ser esquecidas, substituídas pelo tédio, a rotina, o cinismo e a sensação fastidiosa de que o mundo já não nos pode surpreender, nem mesmo entusiasmar.

Mas Emily Carroll não se esqueceu. E o livro *Through the Woods*, uma pérola de histórias breves em banda-desenhada desta autora canadiana, tem colecionado prémios de BD, desde o prémio Eisner, o prémio Ignatz, o Prémio Shuster, e muitos outros.

Through the Woods junta a história «His Face all Red», uma banda-desenhada da *web*, que ainda se encontra disponível no sítio de Carroll, complementada por outras histórias breves originais, a cores, onde o medo e a monstruosidade se infiltram por entre as ramadas e folhas de florestas sinistras.

Carroll sabe que a floresta é o lugar do medo da humanidade. Desde a Antiguidade, pelo menos, que o homem e a civilização têm prosperado na planície e na pradaria, na cidade, à beira da água, e em todo o lugar que não seja o bosque. Os grandes impérios da história cresceram sobre o mato rasteiro do Mediterrâneo e da China, e não nas savanas de África e ou nas manchas de madeira e folhas das florestas da Alemanha e do centro da Europa. Não deve ser inocente que a maior

derrota das legiões romanas - invencíveis na mata mediterrânica - tenha sido nas florestas negras da Germânia. E das florestas vieram também os medos, os animais ferozes, o terror do lobo, do urso, do linco, do javali, ou mesmo da bruxa e do trasgo, e de todos os outros seres rasteiros ou voadores que nelas se escondem e delas saem para atacar os seres humanos que se acoitam nas aldeias e em redor do fogo – a tecnologia que o ser humano roubou



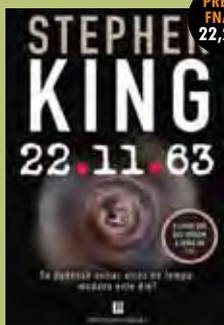
BOOKAHOLIC KINGDOM

<http://bookaholickingdom.blogspot.com/>

22.11.63

STEPHEN KING

★★★★★



Soberbo. Stephen King traz-nos um livro que amantes de ficção científica não podem perder. Jake é um comum professor de Inglês no ano de 2011 mas tudo muda quando descobre uma falha no espaço-tempo. É, então, que Al — seu amigo — encarrega Jake de uma missão importante: Deve impedir o assassinato do presidente Kennedy.

Stephen King conduz-nos através de uns EUA no final de 50's e início de 60's onde fumar é permitido em todo o lado

e onde o aquecimento global não passa de um tema do futuro. Batons vermelhos e brilhantina passeiam pelas ruas. Divisões raciais enchem a América. E, claro, a Guerra Fria está no seu auge. Com um final de cortar a respiração, *22.11.63* promete marcar-vos. / Patrícia Caetano

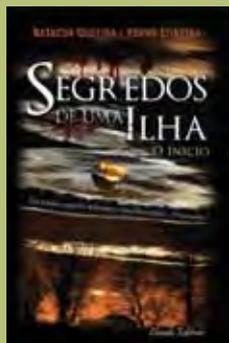
MARY RED HAIR

<http://maryredhair.blogspot.com/>

SEGREDOS DE UMA ILHA

NATACHA SILVEIRA E BRUNO SILVEIRA

★★★★★



Esta é a história de três irmãos — Sakura, Sven e Santiago — feiticeiros com uma linhagem misteriosa que os vai tornar, de certa forma, especiais. Treinados por dois importantes mestres, os dois rapazes trabalham como caçadores e Sakura é gerente de um bar, o Encoberto, um local de lazer procurado pelas diferentes raças (feiticeiros, lobisomens, vampiros, metamorfos e demónios). Quando os recursos de sangue artificial que os vampiros consomem começa a ser

reduzido de forma estranha, os três juntam-se, iniciando uma investigação que lhes vai desvendar muita coisa sobre o seu passado e o seu mundo. Traições, ancestralidade, linhagens curiosas, velocidade, humor, intrigas, cultura nipónica, referências musicais e pinceladas à beleza da ilha da Madeira e suas tradições... Aventurem-se! / Mariana Pereira

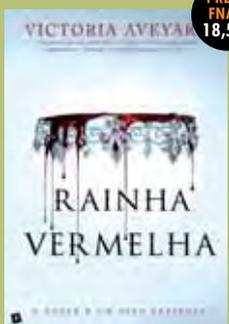
MAIS QUE UMA LEITORA

www.maisqueumaleitora.blogspot.com

RAINHA VERMELHA

VICTORIA AVEYARD

★★★★★



PREÇO FNAC: 18,50€

Num mundo dividido entre os Vermelhos e os Prateados, conhecemos Mare, uma jovem Vermelha sem grandes ilusões de um futuro feliz. Um encontro nocturno acaba por mudar a sua vida de uma forma que nunca achou possível. Simplesmente A-DO-REI este 'Rainha Vermelha'. Fiquei agarrada às páginas sem conseguir largar a leitura. A autora consegue iludir os leitores, mostrando que ninguém é aquilo que parece.

Os elementos de fantasia foram uma lufada de ar fresco nas leituras do género. Fiquei totalmente rendida e só tenho pena de ainda não ter o segundo livro para ler imediatamente. Recomendo totalmente aos fãs de distopias e fantasia! / Cátia Santos

à floresta e que voltou contra a própria floresta para a domesticar e destruir.

Aliás, hoje, no Ocidente não existem mais do que florestas domesticadas — aparadas, arejadas, patrulhadas e vigiadas — como campos de concentração vegetais ou museus de floresta mortas. Todavia, no fundo da nossa consciência, a maioria das coisas estranhas vêm das florestas, como afirma o culposo narrador de «His Face All Red». E é justamente isso que acontece neste pequeno livro tingido pelas cores negra e vermelha — ocasionalmente o branco e o azul — onde a inquietação não está tanto no que é dito, e muito menos no que é mostrado, mas está no ritmo encantatório da própria narração, no respirar lento das vinhetas, no espaço negro que separa cada tira.

Carroll é uma narradora visual magistral — sabe que o papel de um contador de histórias não é o de iluminar a escuridão, mas sublinhá-la com as suas palavras, fazer aparecer os monstros na cabeça de quem escuta. Cria a cadência do mistério entre repetições e surpresas, entre tragédias que se adivinham mas não se chegam a confirmar, ficando na nossa imaginação através das sombras de figuras distantes para as quais nos aponta. Isto apesar de as imagens invadirem as páginas em contrastes de luz e sombra.

São cinco as histórias deste livro: «Our Neighbor's House», sobre a alegria e o terror de se ficar sozinho em casa na infância, «A Lady's Hands are Cold», um conto de fadas gótico que relembra as versões de histórias tradicionais de Angela Carter, «His Face all Red» sobre o ciúme entre os irmãos e até que ponto a violência entre eles se torna ambígua, «My Friend Janna» sobre uma inocente brincadeira que acaba por se tornar demasiado verdadeira, e «The Nesting Place», onde se explora a negridão que pode existir numa casa de família.

Em todos estes contos encontramos variações inesperadas dos mesmos motivos: o medo do escuro e do desconhecido, a identidade pessoal que se dilui impercetivelmente nos outros, a inquietação sobre o modo como um mundo incompreensível irá reagir às nossas tentativas tímidas de sermos senhores da nossa vida, os seres que já não temem a treva ou a floresta.

É também isto que se diz, de forma elíptica, no prefácio que abre o livro, um prefácio em quadrinhos, onde a autora recorda o medo e o prazer inerente a ler na cama na infância, resguardada pela luz de cabeceira e olhando nervosamente para todas as sombras que ficavam para além da luz, na escuridão do quarto, no limbo entre a cama e o resto do mundo, no desconhecido para onde apontavam as palavras dos livros.

Que é outra forma de dizer que é também o medo da vida que se anuncia, a vida de ser adulto, que não é menos misteriosa e assustadora para as crianças do que a morte que acena para a idade adulta, e que, ambas, acabam por tornar a infância naquele lugar inesquecível que mais nos esforçamos por esquecer. Felizmente que temos Emily Carroll para nos lembrar dela. **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.

auto-exclusão versus auto-criação

por *Fernando Ribeiro*



O outro dia estive, talvez involuntariamente, envolvido numa das maiores discussões dos últimos tempos na música em Portugal. Foi uma discussão maioritariamente “viral” que serviu para muita coisa, boa ou má. Não a vou explicar aqui outra vez, tudo o que é demais é moléstia, mas “vou roubar” como exemplo para escrever sobre os livros. Sobre a maneira como um outsider vê tudo isto de publicar, promover e mercantilizar algo que sempre foi visto muito mais como um elemento formador, do que como puro material de entretenimento.

Não sei se acontece no mundo dos livros mas, em essencial por contribuição faltosa do Jornalismo cultural-musical, literário, crítico, quando um movimento é tido como um movimento de nicho, com uma direção semântica vista como algo de extremamente específico, com *lifestyle* e filosofia própria que acompanha a produção artística, fala-se muito de **auto-exclusão**. Daí advêm as faltosas conclusões e uma espécie

de sobrançeria perante estes movimentos com um foco mais nítido do que a grande massa anónima.

Pergunto-me: será que alguma coisa é específica, hoje em dia?

Como em todas as artes estamos perante um cisma público: de um lado está quem procura esquecer a vida num momento que a

entretenha, de preferência, cómico. As salas de espectáculos podem não esgotar com bandas, mas depressa se enchem para ouvir um humorista ou um conjunto deles. Deste reconhecimento público geram-se subprodutos (livros, por exemplo), porque muita desta geração nova de pessoal que faz rir teve um pézinho no marketing, ou numa agência de publicidade e vê-se que muita da sua comunicação beneficia disso mesmo quanto o talento para fazer rir é pouco ou então muito, mas ininteligível para sisudos como eu. Do outro

lado da trincheira estão os amantes e amadores, que lêem e escutam não para esquecer a vida, mas para a enriquecer ou prestar homenagem pela memória. É uma abertura diferente e uma pessoa verdadeiramente feliz conseguiria pulular entre as duas dimensões se fosse caso disso; mas quando vai dormir, ou por uma horas, ou para sempre, o que lhe passará pela alma nesses momentos finais ou suspensos?

A auto-exclusão a que por vezes os amantes e amadores dos nichos se votam, é um acto consciente de protecção. Não é uma mania, uma vaidade ou um “subir ou descer mais alto ou mais baixo que os outros”, mas,

quase todas as vezes, uma defesa. Por exemplo, no Heavy Metal as negas da Imprensa de massas e dos media foram tantas que na génese de uma boa banda, de uma boa revista, de um bom festival esteve sempre a necessidade de fazer algo que colmatasse uma falha de atenção. Nem todas as experiências foram bem sucedidas mas muitas foram e num tempo de crise das indústrias culturais, no Heavy ainda há uma apetência por fazer grande, pelo formato físico, pela



PARTA À DESCOBERTA DE DUAS OBRAS PROVOCANTES NO IMAGINÁRIO PORTUGUÊS.



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

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

— RICARDO LOUREIRO,
TECNOFANTASIA.COM



DISPONÍVEIS EM:

www.sde.pt

presença real em vez de virtual. Como nos livros. O Kanye West quer corrigir os seus discos e ser dele o formato do futuro? Os Iron Maiden fretaram um avião maior. Claro que nos podem chamar exibicionistas mas, na verdade, e apesar de não ter voz representativa nos meios e termos que pelos vistos contam para avaliar o impacto de uma banda, mas escolhem um caminho que é contrário ao minimalismo e à humildade de meios que muita gente gosta de forçar. O Dan Brown vai enfiar os seus copistas numa cave de alta-segurança outra vez? Não importa. O Poe continua com edições maravilhosas em todo o mundo. Cabeça para cima em vez de *shoe gazing*. É esta a evolução dos nossos enormes nichos que criaram as suas estruturas e que em nada, mas mesmo nada precisam da chamada cena independente ou do circuito comercial dos livreiros. Nenhum plano de marketing bate a vontade de descobrir e preservar esse legado.

Talvez o Heavy Metal seja mesmo a música que melhor exemplifica o que se passa no campo da ficção literária, em essencial em Portugal. As coisas crescem, sustentadas primeiro numa ideia de fazer o que ainda não foi feito. Ter o Lovecraft completo traduzido em Português, por exemplo, apostar em escritores que não prometem a salvação mas o seu contrário, fazer, editar, ler com amor pela letra e espírito, sem agenda, nem olhares indiscretos para as capas do lado. Com o tempo, esse movimento engrossa fileiras, e fertiliza-se a si próprio. De vez em quando com a ajuda de uma estrela que sobe como míssil e rompe barreiras, acordando gostos que sempre lá estiveram à procura do despertar certo.

Retiremos a palavra auto-exclusão dos nossos textos, por favor. É uma palavra maldosa e falsa. Falemos de autonomia, tal como quando uma região ou um país não se identifica com as raízes e novidades que lhes tentam pregar na testa. A diferença começa sim pelo auto-entendimento dessa diferença e, poucos ou muitos, seremos sempre alguns e é essa notabilidade teimosa, essa sociedade de loucos chorões, que incomoda um *status quo* virado somente para o que é etnográfico ou social e "luminoso", esquecendo-se que da penumbra da noite despontam os livros malditos e pequeninos para assustar e romper com uma normalidade que cada vez mais farta aqui em Portugal.

Parabéns à Bang! pelo vigésimo número e por ser um exemplo de auto-criação completo. **BANG!**



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



O som de dunwich

Lovecraft Mixtape

por Ricardo S. Amorim

“**P**enso que a coisa que mais alívio nos traz, neste mundo, seja a incapacidade da mente humana em correlacionar todos os seus conhecimentos”, começa o célebre conto de Howard Phillips Lovecraft, «O Despertar De Cthulhu». Escrito há 90 anos, nem nos seus mais perturbados pesadelos o seu autor sonharia a dimensão que a sua criação, “dotada de uma maldade terrível e fora do normal”, tomaria na cultura popular. Aquele “monstro de aspecto vagamente antropóide mas com uma cabeça semelhante à de um polvo e cuja face era uma massa de tentáculos” veio a tornar-se num sinónimo de horror e o facto de Cthulhu ser candidato presidencial nos EUA, sob o slogan de campanha “*Why choose the lesser evil?*”, é exemplificativo da incapacidade que referia. As notícias que lemos da campanha já nos fazem acreditar em tudo, mas esta candidatura satírica [www.cthulhu-foramerica.com] representa apenas um protesto à assustadoramente perversa e imbecil figura de Donald Trump, que parece saído de um filme mau que já só existe em VHS, sendo Cthulhu escolhido como o supremo símbolo do mal. Outro dos slogans, “*No Lives Matter*”, traz Cthulhu para o campo do comentário social, o que não deixa de ser irónico, considerando as polémicas que as brigadas do politicamente correcto têm

levantado nos últimos anos em relação às visões pessoais do autor. Os mitos apocalípticos criados por Lovecraft infiltraram-se em diversas áreas da cultura popular, constituindo terreno fértil à profusão de novas criações, de filmes a jogos de *role-play*, perpetuando-se assim o imaginário lovecraftiano tantos anos após a sua morte.

A facilidade de acesso à informação, bem como a passagem da sua obra para o domínio público, levaram a um ressurgimento do interesse em Lovecraft mas, importa não esquecer, a música foi uma das formas de expressão artística que mais invocou Lovecraft e as suas criações nas últimas quatro décadas. O seu universo imaginativo, povoado por bizarras abominações, personagens loucas e obcecadas, num estilo vincadamente niilista, esotérico e hiperbolicamente grotesco, serviram de inesgotável fonte de inspiração ao heavy metal e abriram enormes possibilidades de recriações. E esta era, de facto, a intenção de Lovecraft pois sempre encorajou outros autores a citarem-no e é esse precedente para a reinterpretação que prepara o terreno para o apelo mais alargado que hoje existe. Lovecraft criou todo um panteão de criaturas alienígenas, com poderes sobrenaturais e nomes bizarros que continuam a ser frequentemente mencionados. No death metal, em particular,

há uma tradição de bandas que segue esse imaginário de uma forma mais linear, e outras de forma mais abstracta ou simbólica, partindo para os territórios extradimensionais que o autor invocou. De modo a conhecer um pouco melhor a influência de Lovecraft no metal, e sem sermos exaustivos, nada como preparar uma *playlist* com temas de diversas e variadas bandas ou, como se fazia à antiga, uma *mixtape* em que desenhávamos um logo com espinhos e tentáculos na lombada.

Black Sabbath «Behind The Wall Of Sleep»

Se é pelo princípio que se deve começar, então a escolha não poderia ser outra que não Black Sabbath. O terceiro tema do seu disco de estreia é inspirado no conto de 1919 «Para Lá Das Fronteiras Do Sono». É a história de Joe Slater, um indivíduo internado num asilo psiquiátrico “*que dormia para além do tempo que seria normal e, quando acordava, costumava falar de coisas desconhecidas, de um modo tão bizarro que quase infundia medo nos corações*”. Geezer Butler, baixista e principal letrista dos Black Sabbath, era um apaixonado por horror e ocultis-

mo e, percebendo o espírito da época, levou a banda nessa direcção lírica e privilegiando também os acordes menores na composição. O *peace and love* estava a desvanecer, com a guerra do Vietname no seu auge, as pessoas viraram-se para o lado negro e a obra de Lovecraft foi uma fonte de inspiração que viria a durar décadas no género, mantendo-se até aos dias de hoje.

Metallica «The Thing That Should Not Be»

Existem milhões de pessoas (mais de seis, de acordo com os registos de vendas) que tiveram o primeiro contacto com Cthulhu através dos Metallica. Embora utilizando uma grafia diferente, «The Call Of Ktulu», o épico instrumental que encerra o segundo álbum, «Ride The Lightning», adopta o título de um dos mais famosos contos do autor. O malogrado Cliff Burton era um apaixonado leitor de Lovecraft, tendo influenciado os seus companheiros de banda nesse gosto e no disco seguinte, «Master Of Puppets» (que acaba de comemorar 30 anos), os Metallica recorrem a «A Sombra Sobre Innsmouth» como inspiração para um dos temas mais pesados da sua carreira. Desde as sinistras notas iniciais, à atmosfera opressiva que permeia toda a canção, “*not dead which eternal lie, stranger aeons death may die*” são palavras que estavam mesmo a pedir um malhão como este, rematado com “*drain you of your sanity, face the thing that should not be?*”.

Celtic Frost «Morbid Tales»

Uma das pedras basilares das vertentes mais extremas do metal, tanto pela fase inicial da sua carreira como também pelo espírito *avantgarde* que assumiriam por inteiro na segunda metade da década de 80, os Celtic Frost não ficariam imunes ao imaginário lovecraftiano. Embora seja o título do seu primeiro disco, lançado na Europa como um mini-álbum em 1984, só na edição americana surge o tema com o mesmo nome, e que nomeia directamente Yog-Sothoth, entidade cósmica dos mitos cthulianos cuja primeira referência se encontra

em «O Caso De Charles Dexter Ward». De caminho, oiçam todo o disco que é um clássico absoluto.

Morbid Angel «Lord Of All Fevers & Plague»

O que dizer de uma banda cujo fundador responde ao mundo pelo nome de Trey Azagthoth e, na lista de agradecimentos do álbum «Blessed Are The Sick» agradece a Ktulu e a todos os Ancient Ones? Cujos vocalista refere Lovecraft em primeiro lugar como influência no seu ser, antes de Black Sabbath, Bach, Mozart ou Aleister Crowley? Lovecraft é central na obra de Morbid Angel e o clássico do death metal «Altars Of Madness» constitui um mapa cósmico para os mitos cthulianos que, em 1989, teve uma influência preponderante no underground de toda a música extrema. Se ouvirem apenas um disco de death metal na vida, deve ser este, e o tema escolhido abre as portas dimensionais para a chegada dos Ancient Ones.

Entombed «Stranger Aeons»

LG Petrov, o vocalista da banda que agora se chama Entombed A.D. por razões legais, recentemente deu uma entrevista a dizer que não quer saber das letras para nada e que nunca sequer leu um livro. Na verdade, em «Clandestine», LG não estava na banda e a voz foi gravada pelo baterista Nicke Andersson, que aos 19 anos já tinha lido qualquer coisa e pegou em algumas referências, incluindo de «A Sombra Sobre Innsmouth», para uma das canções mais marcantes da vaga de death metal que saiu de Estocolmo no final da década de 80, início de 90. Esta escolha não resulta tanto da inspiração temática como do facto de ser uma grande malha, a que sabe sempre bem voltar.

Portal «Curtain»

Marcada pelas atmosferas sinistras criadas, de visões desesperantes e frias da imensidão espacial, a prosa de Lovecraft serve de base conceptual para os australianos Portal, que conferem à sua música e apresentação uma forte componente cinematográfica. Como é exemplo disso este tema do mais recente dis-

co, «Vexovoid», a música dos Portal é marcada pelas dissonâncias e estruturas pouco convencionais, constituindo uma das mais interessantes manifestações da influência de Lovecraft na música extrema da actualidade. É certo que, mais que qualquer outra destas escolhas, não é para qualquer ouvido, mas não poderia deixar de aqui figurar.

Electric Wizard «Dunwich»

De acordo com o seu mentor, Jus Oborn, “Electric Wizard foi criado neste mundo para que as pessoas possam ter uma porta para outro”, o que tem tudo a ver com a vida e obra de H.P. Lovecraft. Herdeiros de Black Sabbath e da cultura psicadélica, os Electric Wizard tomam o culto do horror, seja literário ou cinematográfico, a um modo de vida que assumem por inteiro, sempre envolto numa nuvem de fumo. Um dos seus discos mais celebrados é «Witchcult Today» e o groove sinistro do segundo tema, «Dunwich», transporta-nos para aquela vila que os forasteiros evitam “*desde que aí irrompeu uma estranha vaga de horrores.*” Mas aconselha-se cautela, que o refrão, “child of Dunwich rise, end the world that you despise”, entranha-se no cérebro e pode levar à loucura.

Fields Of The Nephilim «Last Exit For The Lost»

Para trazer maior variedade à nossa mixtape, recorreremos aos reis do gótico, Fields Of The Nephilim, e viajamos no tempo até 1988, ano de edição do seu segundo álbum, «The Nephilim». Um dos discos mais celebrados do género, que tem em «Moonchild» uma das suas mais conhecidas canções, encerra com o épico de quase dez minutos, «Last Exit For The Lost», considerado um tema clássico da banda de Carl McCoy. Existem outras referências lovecraftianas na sua carreira, mas poucas com um efeito tão sinistramente sedutor quanto “*between the spaces along the wall, appearing faces that disappear at dawn. We're getting closer. I can see the door, closer and closer, Kthulhu calls?*”.

Rudimentary Peni

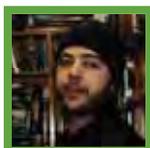
«The Old Man Is Not So Terribly Misanthropic»

Com os ingleses Rudimentary Peni entramos no campo do anarcho-punk, com letras de temáticas sociopolíticas. Mas o seu segundo álbum, «Cacophony», é inteiramente inspirado na vida e obra de H.P. Lovecraft e poderia fazer parte desta lista na sua forma integral. Este disco representou o regresso da banda após uma paragem de quatro anos, quando o letrista da banda Grant Matthews foi diagnosticado com cancro. As despesas líricas foram então assumidas pelo guitarrista e vocalista Nick Blinks, que aproveitou aquela paragem para se dedicar à leitura e entrou a fundo na obra de Lovecraft, interpretando nesta obra complexa e bizarra diversos personagens dos contos, como o próprio autor a falar do além. A sua obsessão foi tal que resultou em loucura, outro tema tão central da obra lovecraftiana, tendo Blinks acabado internado numa ala psiquiátrica, convencido que era o papa.

Godspeed You! Black Emperor «Providence»

Providence é a única cidade que poderia servir de berço a Lovecraft e à mitologia que criou, sendo onde viveu quase toda a sua vida. Ainda hoje perduram pontos de referência na cidade que remetem para a sua vida e obra, assim como se mantém a sociedade estratificada que serve de cenário a muitos dos contos de Lovecraft. A sua lápide, no cemitério de Swan Point naquela cidade, tem a inscrição “I Am Providence”, e esta peça dos mestres canadianos do post-rock encerra esta lista de sugestões musicais de forma apropriada.

BANG!



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



Mais de 30 entrevistas históricas da revista Loud! a bandas que revolucionaram a música em Portugal.

Com prefácio de José Luís Peixoto

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



EVOcando
JACK
KIRBY

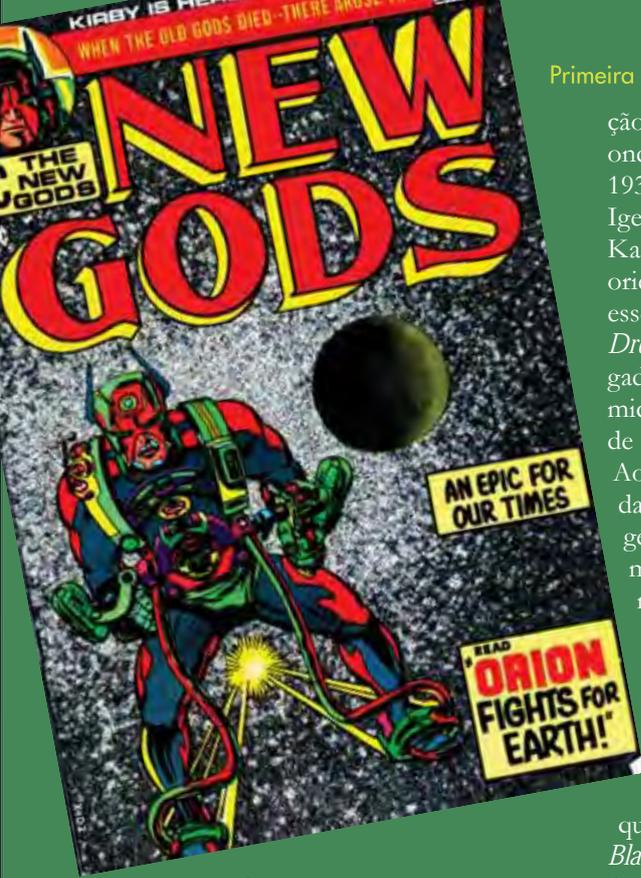
NO 45º
ANIVERSÁRIO
DO
QUARTO
MUNDO



POR JOÃO LAMEIRAS

Fotografia: Susan Skoar





Primeira capa de *The New Gods*

ção no estúdio dos irmãos Fleischer, onde colabora na série Popeye. Em 1939, ingressa nos estúdios Eisner/Iger, onde trabalhou também Bob Kane, o criador de Batman. Aí, sob a orientação de Will Eisner - que relata esses momentos na graphic novel *The Dreamer* - Kirby esteve directamente ligado ao arranque da indústria dos Comics, produzindo o mais variado tipo de histórias, para várias publicações. Ao longo de uma carreira de décadas, Kirby abordou os mais diversos géneros, do Western, às histórias românticas, passando pelas histórias de monstros e o policial negro, mas foi como criador de super-heróis que ganha um lugar maior na história da Banda Desenhada.

Um percurso que começou em 1940, ao lado de Joe Simon, com quem criou o Capitão América, que inclui títulos como *Sky Masters*, *Black Magic* e *Challengers of the Unknown*, durante os anos 50, e teve o seu apogeu na década de 60, ao lado de Stan Lee, com a criação da maioria dos heróis da Marvel, de Thor aos Inumanos, passando pelos X-Men, com destaque para o Quarteto Fantástico, em cujas histórias vão aparecer Galactus e o Surfista Prateado, numa história épica, onde a dimensão cósmica da sua arte, que atinge o apogeu com o Quarto Mundo, tem aqui o seu primeiro grande momento.

Se os fãs tinham bem consciência da importância de Kirby no sucesso da Marvel, já os novos donos da editora não estavam tão bem informados, propondo-lhe um contrato de renovação que o seu biógrafo, Mark Evanier descreve como “insultuoso”. Desiludido pela falta de reconhecimento (crítico e material) do seu contributo para a criação do universo Marvel, quando comparado com a atenção dedicada a Stan Lee, Kirby decide trocar a Marvel pela DC no início da década de 70, regressando assim a uma casa para onde já tinha trabalhado com alguma regularidade durante as décadas de 40 e 50, criando a Newsboy Legion, ou reformulando heróis como o Arquero Verde, ou o Sandman.

É aí, contando com total liberdade e autonomia, que Kirby vai desenvolver uma ideia que tinha tido nos anos 60, enquanto trabalhava na série Thor, que consistia em explorar o Ragnarok, a morte dos velhos Deuses, como ponto de partida de uma

saga épica, que lançasse uma nova mitologia. Esse projecto, irrealizável na Marvel, pois a editora nunca o deixaria matar os Deuses de Asgard, como o Poderoso Thor, vai ser concretizado na DC, dando origem ao Quarto Mundo. Uma saga épica, de uma dimensão cósmica, que levava o termo *Larger than Life* a uma escala inusitada, inteiramente editada, escrita e desenhada pelo King, cujo contrato com a editora o obrigava a produzir um mínimo de 15 páginas de BD por semana, contando apenas com a participação de Vince Colletta na passagem a tinta dos seus desenhos a lápis.

Ainda antes da saída dos três novos títulos que contam a saga dos Novos Deuses e o combate entre Nova Génese e Apokolips, os personagens do Quarto Mundo fazem a sua aparição gradual na revista *Superman's Pal Jimmy Olsen*, o primeiro título onde Kirby trabalha no seu regresso à DC, e para o qual vai recuperar personagens como o Guardião e a Newsboy Legion, criadas aquando da sua primeira passagem pela DC (então National Comics) e introduzir conceitos inovadores, como a clonagem e a nanotecnologia. A presença do Super-Homem na revista – mesmo que os rostos do Homem de Aço e de Jimmy Olsen fosse redenhados por Al Plastino, e mais tarde, por Murphy Anderson, para ficarem mais próximos da imagem oficial do Super-Homem na época, que tinha como modelo o Super-Homem desenhado por Curt Swan – permitiu apresentar as personagens do que viria a ser o Quarto Mundo a um leque mais vasto de leitores, abrindo o caminho ao lançamento em Fevereiro/Março de 1971 do primeiro número da revista *New Gods*, a que se seguiram as



Superman's Pal Jimmy Olsen e *The Forever People*

No preciso mês em que se completam 45 anos sobre a publicação do nº 1 da revista *New Gods*, os leitores portugueses tiveram finalmente a oportunidade de aflorar esse complexo universo, graças à publicação pela Levoir no final de Março, de um volume antológico, que recolhe um punhado de histórias do *Quarto Mundo* de Jack Kirby, obra maior do mais importante criador de histórias de super-heróis.

Extraordinário criador, capaz de se reinventar continuamente, Jack King Kirby, nasceu como Jacob Kurtzberg, em 1917 e começou a sua carreira artística em 1936, trabalhando em anima-



The Dreamer de Will Eisner



O Pacto

É precisamente este momento fulcral da história do Quarto Mundo, que é contado em *flashback* em *O Pacto*, episódio que abre o volume da Levoir e que o próprio Kirby considerou em diversas entrevistas como a melhor história que já fez. Este episódio é também importante por dar a conhecer a origem de Scott Free, cuja fuga de Apokolips para a Terra, onde se tornará o Mr. Miracle, traz a guerra entre Apokolips e Nova Gênese para o nosso mundo e dá a Darkseid o pretexto ideal para pôr fim à trégua entre Nova Gênese e Apokolips. Inspirado directamente no autor de BD, Jim Steranko, que substituiu Kirby como desenhador de Nick Fury e se dedicava ao escapismo, na melhor tradição de Harry Houdini, Scott Free, o Mr. Miracle, vai ser uma figura fulcral do Universo DC, formando com a guerreira Big Barda, um dos raros casais assumidos das histórias de Super-heróis, onde os namoros se prolongam por décadas...

Para além de Big Barda, inspirada visualmente na actriz e cantora Lainie Kazan, a série deu origem a personagens fantásticos, como Metron, que viaja entre o espaço e o tempo na sua cadeira de Moebius, ou caricatas, como Glorious Godfrey, ou o vigarista Funky Flashman, que, dizem as más-línguas, apresentava mais do que uma simples aparência física com Stan Lee... Mas a maior criação de Kirby na série foi o vilão Darkseid, cujas feições

Mr. Miracle



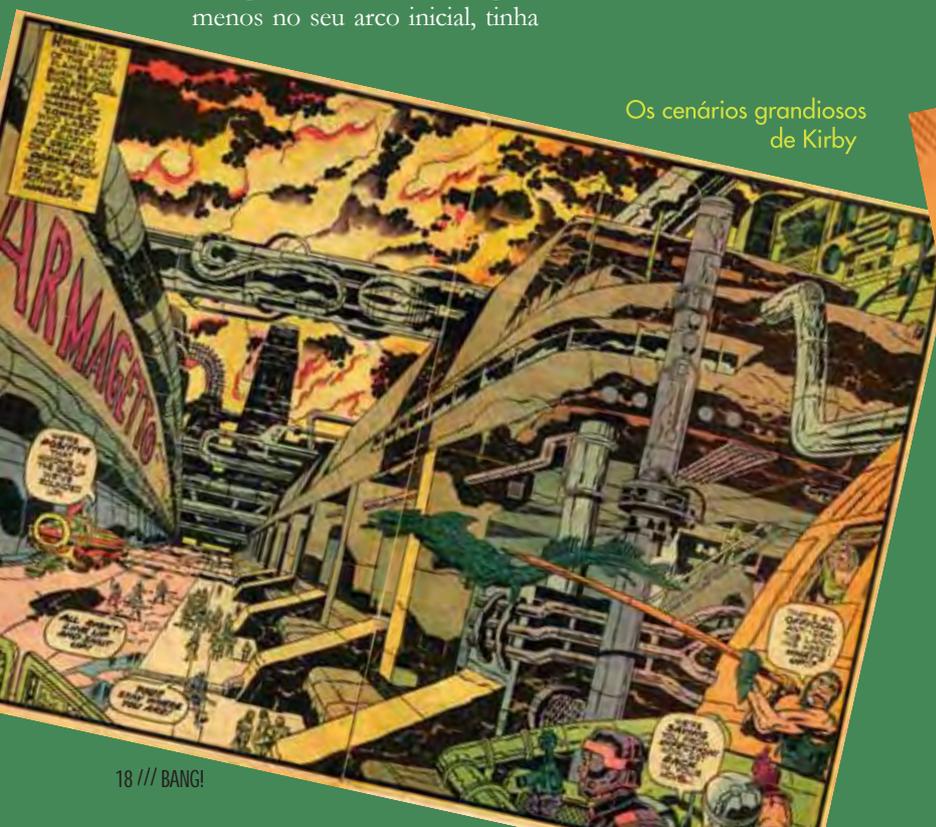
revisitas *The Forever People*, no mesmo mês e *Mister Miracle*, em Abril, completando o conjunto de quatro títulos bimestrais (o que obrigava Kirby a desenhar duas revistas por mês) que contam a história do Quarto Mundo.

Curiosamente, nem o próprio Kirby percebeu muito bem de onde apareceu o termo “Quarto Mundo”, pois a série deveria chamar-se *New Gods*, mas quando a revista pensada para ter como título *Orion*, saiu com *New Gods* na capa, a DC foi obrigada a arranjar um novo título para a série. Mas, com um título ou com outro, o resultado continua a ser uma série extremamente inovadora, na forma como os quatro títulos se articulam, formando uma intrincada tapeçaria, pensada para ser recolhida como uma obra fechada, após a sua publicação inicial em revista. Como refere Mark Evanier: “a história, que ele via como finita pelo menos no seu arco inicial, tinha

Kirby esperava que toda essa saga fosse editada e recolhida numa série de volumes bem impressos a cores, que estariam sempre disponíveis nas livrarias, como acontece com os livros de Tolkien.

O tema central da saga dos Novos Deuses é a eterna luta entre o Bem e o Mal, representados por Nova Gênese e Apokolips, dois mundos opostos nascidos do conflito cósmico que levou à queda dos Velhos Deuses e ao aparecimento dos Novos Deuses. Para pôr um termo à guerra sem quartel que ameaçava destruir galáxias, Izaya, o Pai Supremo de Nova Gênese e o impiedoso Darkseid de Apokolips, decidem trocar filhos como reféns, de modo a assegurar uma trégua. Assim, Orion, o filho de Darkseid vai ser criado em Nova Gênese, enquanto Scott Free, o filho de Izaya, é enviado para Apokolips.

Os cenários grandiosos de Kirby



se inspiraram no actor Jack Palance, que ainda hoje continua a ser a encarnação suprema do Mal no Universo DC.

Se quisermos encontrar um adjetivo que melhor descreva o trabalho de Kirby em *O Quarto Mundo*, o único adequado é mesmo *kirbyesco*, mas *épico* também está bastante próximo. Essa dimensão épica está patente na força majestática dos desenhos, na imponência das arquitecturas a que apenas as duplas páginas faziam justiça, na corporalidade *miguelangelesca* das figuras que se retorcem em poses barrocas, na pura energia que irradia das páginas cheias de acção, na maquinaria impossível, radiante de poder, que Kirby desenhava como ninguém, e também no próprio tom empolado da narrativa e dos diálogos. Aspectos que, aliados aos próprios nomes das personagens, que rementem para a Bíblia (como Izaya e Esak), para a mitologia clássica (como Orion), ou para a literatura – Desaad, o torturador remete para o Marquês de Sade e Kalibak, o filho monstruoso de Darkseid, evoca o Caliban, de *A Tempestade*, de Shakespeare – mostram a vontade de Kirby em criar uma mitologia para o século XX, pois como o próprio refere numa entrevista de 1984, republicada quase três décadas mais tarde, na revista *Jack Kirby Collector*: “com os Novos Deuses, senti que estava a criar uma mitologia para os nossos tempos. Parecia-me que essa mitologia entretinha os leitores, como era o meu objectivo. O que eu estava a fazer era uma parábola dos nossos tempos.”

Mas a verdade é que, ao contrário do que o próprio Kirby pensava, a sua criação estava muito à frente do seu tempo e os leitores não estavam ainda preparados para uma história cuja acção se espraiava por quatro títulos diferentes e que lhes pedia uma capacidade de assimilar um grande leque de personagens e de cenários, que fugiam daquilo a que estavam habituados.

O resultado – a que a queda abrupta das vendas de BD nos quiosques, numa altura em que ainda não existia uma rede de livrarias especializadas, ajudou – foi o cancelamento das revistas *New Gods* e *The Forever People* ao fim de apenas 11 números e de *Mr. Miracle* (a mais próxima do registo tradicional das histórias de super-heróis) após 18 números, numa fase em que a história idealizada por Kirby estava ainda bem longe de estar contada.



The Road to Armagetto

Só em 1984, aproveitando a reedição da série *New Gods*, como uma mini-série de seis volumes, Kirby pôde continuar a contar a história dos Novos Deuses, primeiro, com *Even Gods Must Die*, uma nova história de 48 páginas, incluída no sexto volume dessa reedição, e depois com *The Road to Armagetto*, uma história de 22 páginas que não chegou a ser publicada, mas cujas páginas foram aproveitadas em *The Hunger Gods*, uma novela gráfica original, que concluiu, de forma mais ou menos satisfatória a série, deixando no entanto a porta aberta para a utilização das personagens criadas pelo King por outros autores.

Mesmo que Kirby nunca tenha conseguido contar a história que queria, da maneira como queria, o impacto do Quarto Mundo no universo DC é incontornável. Basta ver histórias como *The Cosmic Odyssey*, de Jim Stralin e Mike Mignola, ou as experiências de Walt Simonson com as personagens dos *New Gods*. Também Mr. Miracle e Barda vão sobreviver ao Quarto Mundo, sendo presença regular no Universo DC e assumindo um papel fundamental na divertidíssima fase da Liga da Justiça escrita por Keith Giffen e J. M De Matteis. Isto já para não falar em Darkseid, que é presença regular na era Novos 52 e que, ao que tudo indica, será o vilão de serviço no filme da Liga da Justiça que Zack Snyder está preparar.

Como refere Brent Staples, num artigo publicado no New York Times em 2007, Kirby “criou uma nova gramática para a narrativa em BD e uma forma cinematográfica de tratar a acção. Personagens antes rígidas saltam de quadrado em quadrado – ou mesmo de página para página – para cair directamente no colo do leitor. A força dos murros desferi-

dos torna-se visível de forma explosiva. Mesmo em repouso, as personagens de Kirby pulsavam de tensão e energia de uma maneira que faz com que as suas versões cinematográficas pareçam estáticas em comparação.”

É por isso que o trabalho de Kirby permanece incontornável, e a edição da Levoir, mesmo que recolha pouco mais de um décimo das páginas que Kirby desenhava da Saga dos Novos Deuses, é uma ótima porta de entrada para o universo fantástico de Jack King Kirby.

BANG!



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

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





parece bruxedo...

por
António Monteiro

*A estreia do filme **The Witch: a New-England Folktale**, de Robert Eggers, que conta a história de uma família que na década de 1630, na Nova Inglaterra, se vê a braços com bruxarias e possessão demoníaca, tem suscitado bastante interesse e expectativa. O filme foi premiado em 2015 no Sundance Film Festival e tem recebido bom acolhimento por parte de críticos e público.*

Face a esse interesse, não será descabido recordar nestas páginas algumas outras obras cinematográficas de valor, nas quais as bruxas e a bruxaria constituem o pano de fundo para a história narrada. Há muito por onde escolher!

Ao longo da sua história, longa já de mais de um século, o cinema interessou-se – e desde a mais tenra idade – pelo reino do fantástico e do terror e já em 1896 Georges Méliès apresentava ao público *Le Manoir du Diable*, enquanto em 1910 J. Searle Dawley realizava para a Edison Manufacturing Company uma versão do romance *Frankenstein*, da autoria de Mary W. Shelley e publicado em 1818. Fantasmas, vampiros, lobisomens, demónios e todo o género de monstros e abantesmas saídos da imaginação e do medo humanos foram povoando os ecrãs e, como é natural, as bruxas não poderiam ficar ausentes.

Na tradição popular, é claro, as bruxas são muito comuns, não havendo talvez lugarejo que não tenha a sua, pronta a ceder aos interessados as mais variadas poções e mezinhas, umas destinadas a curar ou a atrair os amados indiferentes, outras, pelo contrário, a causar o mal, quando não mesmo a morte. Entre rezas para deitar ou afugentar o mau-olhado, ervas e outros ingredientes de descrições diversas, gatos pretos como companheiros e vassouras utilizadas como meio de locomoção em noites de Walpurgis, quando as mafarricas se juntam em sinistros conciliábulos de adoração demoníaca, as bruxas transformaram-se em ícones de características bem definidas e

rapidamente identificáveis: vestes negras longas e esfarrapadas, unhas compridas e aguçadas, nariz adunco, muitas vezes desfeito por verrugas, chapéu pontiagudo, eis a bruxa⁽¹⁾⁽²⁾.

Bruxas e feiticeiras – ou bruxos e feiticeiros, que a especialidade não é exclusiva do sexo feminino – existem ao longo da história da Humanidade e encontram-se um pouco por toda a parte, incluindo as obras mais clássicas. Na Mitologia grega, por exemplo, encontramos Circe, feiticeira especializada em venenos, filha de Hélios e da ninfa Perseis, ou de Hélios e Hécate, segundo as versões, deusa da Lua Nova, do amor físico, dos encantamentos, dos

sonhos pré-cognitivos, das maldições e das vinganças, cujo papel na *Odisseia*, de Homero, é bem conhecido, transformando em porcos os companheiros de Ulisses. Igualmente célebres são as três bruxas que Shakespeare fez intervir na sua famosa peça *MacBeth* e cujas raízes profundas se perdem na história inglesa e escocesa.

Tão-pouco poderemos deixar de referir o episódio de credulidade e de histeria colectiva que entre 1692 e 1693 atingiu a pequena povoação de Salem, no estado norte-americano do Massachusetts e que levou à prisão e tortura de cerca de cento e cinquenta pessoas, vindo mais de vinte – na sua maioria mulheres – a ser consideradas culpadas e condenadas à morte, sentenças usualmente baseadas em acusações vagas e circunstanciais e em testemunhos pouco credíveis, como os das primas Betty Parris e Abigail Williams, de 9 e 11 anos, respectivamente⁽³⁾⁽⁴⁾.

Também no âmbito do folclore e nas histórias de fadas – incluindo as da tradição portuguesa – abundam as bruxas, sempre prontas a infligir nos que as rodeiam os seus malefícios, e entre elas provavelmente nenhuma mais conhecida que a velha antropófaga de *Hänsel und Gretel*, descrita pelos Irmãos Grimm em 1812.

Tratando-se pois de uma figura tão enraizada na tradição e no imaginário da Humanidade⁽⁵⁾, a bruxa e as suas actividades não poderiam passar despercebidas a um meio de expressão tão abrangente e dinâmico como o cinema, de que o terror constitui um género muito específico e reconhecido, ao ponto de ser tarefa quase impossível – especialmente num espaço limitado – elaborar a lista completa e examinar cada uma das obras que abordaram o tema. Propomo-nos, por isso, referir apenas umas tantas fitas de primordial importância ou pelas quais temos certa preferência.

A primeira referência vai para o filme mudo sueco-dinamarquês *Häxan*, de 1922, que é construído como uma espécie de documentário baseado no estudo empreendido pelo realizador, Benjamin Christensen do famoso volume *Malleus Maleficarum*⁽⁶⁾, guia alemão para inquisidores, datado do século XV. No fundo, o filme constitui um estudo acerca das superstições e das perturbações mentais que haveriam de conduzir, um pouco por todo o mundo, às per-

seguições de supostas bruxas. Contendo cenas de tortura, nudez e perversão sexual, o filme viria a ser censurado ou mesmo proibido em diversos países.

Não havendo coisas verdadeiramente interessantes ou importantes a assinalar durante algum tempo, merece uma breve referência o famoso *The Wizard of Oz*, de 1939. A história é tão bem co-



nhecida que não valerá a pena aqui nos alongarmos a seu respeito.

Um salto no tempo leva-nos a 1957 e ao filme *Les Sorcières de Salem*, realizado por Raymond Rouleau. Produção franco-alemã (oriental), trata-se de uma adaptação⁽⁷⁾ da peça *The Crucible* (1953), de Arthur Miller. Como o nome indica, a história é baseada nos famosos julgamentos de Massachusetts.

Em 1960 merece referência a obra-prima de Mario Bava *La Maschera del Demonio*, com Barbara Steele. Embora se trate fundamentalmente de um filme de vampiros, o enredo gira em torno da



feiticeira Asa Vajda, condenada à morte em 1630 por bruxaria, juntamente com o seu amante; antes de morrer – queimada numa fogueira e com o rosto per-

furado por uma máscara metálica com aguçados pregos – a bruxa amaldiçoa o irmão, que a condenou, e os seus descendentes. Filmado a preto-e-branco, o filme tem merecido ao longo dos anos os elogios da crítica e obteve algum êxito comercial, tendo lançado definitivamente Barbara Steele como uma estrela no reino dos filmes de terror.

Seis anos mais tarde, duas obras merecem alguma referência. Uma delas é *The Witches*, interessante peça da cinematografia britânica, realizada por Cyril Frankel e interpretada pela célebre Joan Fontaine. A história é a de uma professora e missionária que durante a sua estadia em África é confrontada com episódios de bruxaria; de retorno a Inglaterra, é contratada para leccionar numa escola privada numa aldeia remota, onde se apercebe de bizarros acontecimentos que apontam também para práticas semelhantes. O segundo filme de 1966, igualmente oriundo do Reino Unido, tem o título *Eye of the Devil*, foi realizado por J. Lee Thompson e conta com um elenco importante: Deborah Kerr, David Niven, Donald Pleasance, David Hemmings e



Sharon Tate. Resumidamente, *Eye of the Devil* conta a história de um proprietário rural em cujas terras vive uma bruxa; como a propriedade está pouco mais ou menos arruinada, a sua recuperação dependerá de um sacrifício sangrento. Deve notar-se que embora tradicionalmente – tal como referimos acima – a bruxa seja representada como uma horrível velha, não acontece o mesmo no cinema (sob pena de revelar cedo demais o segredo do enredo); neste filme de Thompson, por exemplo, o papel da feiticeira é desempenhado pela bela Sharon Tate.

No ano de 1967, o italiano Dino de Laurentiis produziu *Le Streghe*, que oscila entre a comédia e o romance. O filme consiste num conjunto de cinco histórias independentes, todas acerca de bruxas e todas interpretadas por Silvana Manganò – actriz de grande nomeada, à época – e realizadas por Luchino Visconti, Franco Rossi, Pier Paolo Pasolini, Mauro Bolognini e Vittorio de Sica, tudo nomes importantes do cinema ita-



liano. Do elenco constam ainda nomes importantes como os de Totò, Clint Eastwood e Alberto Sordi, tendo a música sido escrita pelo Ennio Morricone, recentemente premiado com um Oscar pela Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

No mesmo ano, merece referência especial o importante filme russo *Vij*, realizado por Konstantin Yershov e Georgi Kropachyov e baseado num notável conto de Nikolai Gogol. A esse filme e outros feitos a partir da mesma história dedicámos já um breve artigo publicado na *BANG!* em 2013, pelo que para ele remetemos os leitores interessados em alguns pormenores mais.

Em 1968, Roman Polanski realiza aquele que se pode porventura considerar o mais famoso, por isso talvez o mais importante filme sobre bruxaria e, concomitantemente, sobre satanismo e adoração demoníaca, já que uma coisa casa usualmente com a outra, recebendo as bruxas do próprio Demónio os seus estranhos poderes e adorando-o nas cerimónias ocultas do Sabbat. Referimo-nos, evidentemente, ao poderoso *Rosemary's Baby*.

Baseado num romance de Ira Levin, publicado no ano anterior, o filme conta

com as extraordinárias interpretações de Mia Farrow, John Cassavetes e Ruth Gordon, tendo esta recebido por este trabalho o Oscar de Melhor Actriz Secundária. O argu-



mento é bem conhecido, mas valerá talvez a pena recordá-lo brevemente:

Rosemary e Guy, recém-casados, mudam-se para um vasto apartamento, num velho prédio de Nova Iorque, de sinistra reputação. Em breve travam amizade com o casal idoso constituído por Minnie e Roman Castevet, após o suicídio da jovem Terry que com eles vivia. O espectador perceberá mais tarde que Roman é na realidade o bruxo Steven Marcato, chefe de uma seita satânica que se reúne periodicamente em sua casa e que oferece a Guy diversos benefícios para a sua carreira profissional, em troca da utilização de Rosemary como inocente mãe do Anti-Cristo, após ter sido drogada e violada pelo próprio Demónio.

Trata-se de um filme de altíssima qualidade, tanto no que se refere à realização e à interpretação como à fotografia ou à banda sonora, decerto digno de figurar entre os melhores que alguma vez se produziram, não apenas no campo do cinema de terror, mas até num plano mais abrangente.

Também em 1968 surgiu uma outra obra de grande importância para o assunto que nos ocupa, nada menos que o célebre *Witchfinder General*, realizado no Reino Unido por Michael Reeves e contando o imortal Vincent Price naquela que foi uma das suas mais celebradas e austeras interpretações, no papel do tenebroso Matthew Hopkins

(1620-1647), célebre caçador de bruxas inglês que actuou principalmente na re-

gião da East Anglia, durante o período da Guerra Civil.

Inicialmente alvo de acesa polémica, em virtude de diversas cenas impressionantes de tortura e violência, que levaram a diversas formas de censura e a múltiplos cortes quando da sua exibição, *Witchfinder General* ganhou a pouco e pouco o reconhecimento dos críticos, sendo hoje frequentemente incluído entre os melhores filmes de terror de todos os tempos.



ano de 1970 trouxe-nos três obras a incluir no subgénero das bruxas no cinema: *The Blood on Satan's Claw* (realizado por Piers Haggard), *Cry of the Banshee* (Gorodn Hessler) e *Mark of the Devil* (Michael Armstrong), o primeiro inglês, o segundo americano e o último alemão.

The Blood on Satan's Claw, que inclui algumas cenas claramente influenciadas por *Witchfinder General*, relata os bizarros episódios que afligem uma aldeia britânica, no século XVIII, após a descoberta num campo de um crânio deformado. Uma criatura demoníaca é responsável pelos acontecimentos, mas acaba por ser destruída pelo Juiz – in-

terpretado por Patrick Wymark – que se instruiu para o efeito pesquisando livros sobre bruxaria.

Em *Cry of the Banshee*, Vincent Price retoma o papel de caçador de bruxas, desta vez o importante e malévolo magistrado Lord Edward Whitman, obcecado pela perseguição e erradicação da bruxaria. Do confronto entre Whitman e as suas vítimas, algumas delas efectivamente dotadas de poderes sobrenaturais, resulta uma vasta gama de peripécias, que terminam da forma mais sinistra para o magistrado.

Finalmente, *Mark of the Devil*⁹, com Udo Kier e Herbert Lom, lançado por uma astuta campanha publicitária – em que era referido como “certamente o filme mais horripilante alguma

de facto cenas muito fortes de tortura, violência e sexo.

Entre outras obras passíveis de menção, 1971 trouxe-nos *The Devils*, realizado por Ken Russell. Baseado

se tratar de uma adaptação cinematográfica do romance epónimo da autoria de



vez realizado” – em boa parte responsável pelo êxito de bilheteira alcançado, procura desmascarar as ações de um caçador de bruxas e os pseudojulgamentos a que elas dão lugar como simples estratégias levadas a cabo por membros do clero para se apropriarem dos bens das suas vítimas. Deve sublinhar-se que o filme inclui



no livro *The Devils of Loudun* (1952), de Aldous Huxley, o filme constitui a dramatização de um caso verídico que, no século XVII, levou à acusação, condenação e execução do padre católico Urbain Grandier por bruxaria, no seguimento do que, sendo aparentemente um caso de histeria colectiva entre as freiras de um convento de freiras ursulinas em Loudun, França, em 1634, foi interpretado como um episódio de possessão demoníaca. Contando com brilhantes interpretações de Oliver Reed e de Vanessa Redgrave, o filme causou na estreia enorme controvérsia, em face do seu conteúdo em termos de violência, sexo e religião, sendo proibido em alguns locais.

Dois anos mais tarde, o inglês Robin Hardy realizou uma das mais importantes peças do “Folk Horror”, com o título *The Wicker Man*¹⁰. Com Christopher Lee, Britt Ekland e Ingrid Pitt – para referir apenas os nomes mais sonantes na área do cinema de terror – o filme, que invoca cultos pagãos, foi bem recebido pela crítica⁽¹¹⁾, embora o seu êxito junto do público fosse apenas moderado, opinião que vem sendo revista favoravelmente por audiências mais modernas.

Passando para 1976, há que registar *To the Devil a Daughter*, realizado por Peter Sykes e com interpretações de Richard Widmark, Christopher Lee, Honor Blackman, Nastassja Kinski e Denholm Elliott, se não pela qualidade do filme em si, pelo menos pela circunstância de



Dennis Wheatley, autor prolífico cujos romances de *suspense* e versando o oculto lhe granjearam enorme popularidade entre as décadas de 1930 e de 1960.

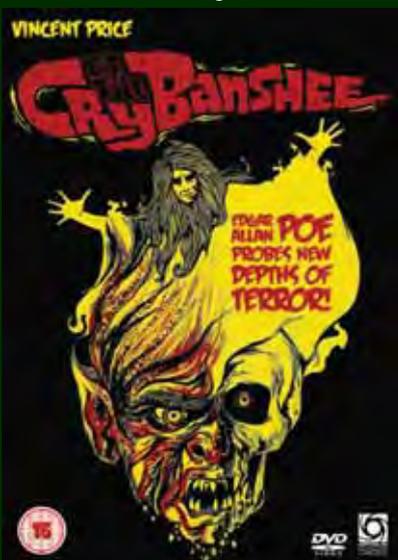
Já em 1987, convém recordar *The Witches of Eastwick*, comédia fantasiosa de George Miller, tirada do romance do mesmo nome de John Updike e em que brilhavam os nomes de Jack Nicholson, Cher, Michelle Pfeiffer e Susan Sarandon, estas três precisamente no papel das bruxas (Nicholson encarna o Demónio).

Passados nove anos, o norte-americano Andrew Fleming realizou *The Craft*, acerca de um grupo de quatro raparigas que usam a feitiçaria para alcançarem os seus fins. Foi um êxito de bilheteira, se bem que não tenha na verdade muito que o recomende.

Em 1999, apareceram *Sleepy Hollow*, realizado por Tim Burton, e *The Blair Witch Project*, de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez.

O filme de Burton é inspirado em “The Legend of Sleepy Hollow”, um conto do autor americano Washington Irving, publicado pela primeira vez em 1820. Realizado com a habitual exuberância do realizador e contando com um excelente elenco liderado por Johnny Depp, foi bem recebido pelo público e pela crítica em geral.

Por sua vez, *The Blair Witch Project* é provavelmente o mais famoso dos exemplos do que é costume designar-se *found footage*, ou seja, de um filme que se



pretende fazer passar por documental – um grupo de jovens teria desaparecido numa floresta, em que procuravam vestígios de uma famosa bruxa – e



relativamente amador. Embora em grande medida inconclusivo e muito criticado, o filme teve grande êxito tendo sido visto por mais de vinte milhões de espectadores no primeiro fim-de-semana de exibição e arrecadando milhões de dólares de lucros⁽¹²⁾.

A cinematografia espanhola, muito activa no domínio do terror, não ficou alheia ao tema e em 2003 salienta-se o filme *Cosa de Brujas*, do realizador José



Miguel Juárez. Construído de forma muito inteligente e original, mostra-nos uma multiplicidade de acontecimentos que envolvem diversas personagens

e que só à medida que o filme vai decorrendo compreendemos completamente, bem como à sua verdadeira origem.

Dois anos mais tarde, a Columbia Pictures reinventou, na forma de uma comédia romântica de fantasia, de longa-metragem, a famosa série de televisão *Bewitched*. Se o filme propriamente dito não tem muito que se lhe diga, é justo referir com simpatia a série apresentada pelo canal norte-americano de televisão ABC, entre 1964 e 1972. Entre nós, a série *Bewitched* passou em 1966, com o título *Casé com uma Feiticeira*. As divertidas aventuras de um mortal que casava com uma bonita rapariga dotada de poderes mágicos, tendo ainda de conviver com a sogra e uma tia da mulher, ambas bruxas, fizeram as delícias da geração a que se destinaram. As interpretações estavam a cargo de Elizabeth Montgomery, Dick York (substituído em 1969 por Dick Sargent) e Agnes Moorehead.



Mais recentemente e para terminar, dois filmes cabem ainda nesta breve resenha – *Drag Me to Hell* (realizado por Sam Raimi em 2009) e *The Bell Witch Haunting* (Glenn Miller, 2013) – mais pela sua actualidade do que por muito mais, embora o primeiro não deixe de ser original e bastante interessante.

A história de *Drag Me to Hell* gira em torno de uma empregada bancária forçada a recusar um empréstimo a uma mulher velha, a qual por vingança lhe roga uma maldição que, após três dias de

tormentos, a há-de levar até ao Inferno... literalmente! A crítica considerou o filme como uma mistura de filme de terror e comédia, mas foi genericamente elogiosa.

Por sua vez, *The Bell Witch Haunting*, baseado no caso supostamente verídico da assombração de uma casa de Adams, Tennessee, no século XIX, por um insistente *poltergeist* – supostamente o espírito da bruxa Kate Batts –, é mais um exemplo do subgénero *found footage*⁽¹³⁾.

Como é natural, o tema das bruxas e da feitiçaria no cinema está longe de estar esgotado. Muito haveria a dizer, por exemplo, das diversas produções de desenhos animados de Walt Disney e das várias bruxas que por lá aparecem, da Maleficent de *Sleeping Beauty* (1959) à Ursula de *The Little Mermaid* (1989). Poder-se-ia mesmo perguntar se Mary Poppins, personagem principal de uma outra produção dos Estúdios Disney, em 1964, deve ou não ser considerada uma bruxa! Também no que se refere às séries televisivas haveria que se tomar em consideração personagens como Lily Munster em *The Munsters* (CBS; 70 episódios, de 1964 a 1966) ou Morticia Addams de *The Addams Family* (ABC; 64 episódios, de 1964 a 1966).

Mais ainda, é da mais elementar justiça fazer referência a um belo filme português de 1964, *O Crime de Aldeia Velha*, realizado por Manuel Guimarães e baseado no romance do mesmo nome, escrito por Bernardo Santareno. Servido por um belo naipe de actores, entre eles Lídia Franco, Maria Olguim, Rogério Paulo, Mário Pereira, etc., o filme conta a história de Joana, uma bonita rapariga por quem os rapazes da aldeia se apaixonam, mas que as outras mulheres, por despeito, apontam como bruxa e possuída pelo demónio, acabando por a queimar numa fogueira acesa no alto da serra, numa cena verdadeiramente impressionante.



Um estudo exaustivo do assunto transcenderia, evidentemente, o âmbito e as pretendidas dimensões do presente trabalho, o



qual pretende essencialmente deixar algumas pistas para a análise de um importante subgénero do cinema de terror, profundamente ligado às mais antigas tradições do folclore humano, como acima se deixou claro. Se suscitar o interesse dos seus leitores para o aprofundar da pesquisa sobre o mesmo tema, terá cumprido o seu propósito. **BANG!**



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

- (1) Em português, a palavra "bruxa" pode, mais singelamente, designar uma mulher velha e antipática, especialmente se desleixada e suja. Também se chama "bruxa" uma panela de barro crivada de buracos, usada como braseiro e também uma espécie de peixe seltequão.
- (2) Partindo de conceitos populares, o cinema terá também contribuído para a composição desta imagem, hoje em dia facilmente reconhecível como a da bruxa, bastando recordar a feiticeira de *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), produzido por Walt Disney, ou a "Wicked witch of the West" em *The Wizard of Oz* (1939), realizado por Victor Fleming.
- (3) O dislate foi tal que o juiz Samuel Sewall, um dos mais insígnis magistrados envolvidos no processo, reconheceria mais tarde que as suas sentenças não tinham sido correctas.
- (4) O conhecido grupo humorístico britânico Monty Python parodiou os julgamentos destes e de outros casos de bruxaria no seu hilariante filme *The Holy Grail*.
- (5) Ainda que obviamente revestindo outras características físicas, os bruxos e as bruxas, os feiticeiros e as feiticeiras, os curandeiros e as curandeiras, encontram-se em todas as civilizações, de todos os continentes.
- (6) Título usualmente traduzido como "O Martelo das Bruxas".
- (7) Feita por Jean-Paul Sartre. A mesma história voltou a ser utilizada em 1996 por Nicholas Hytner no seu filme *The Crucible*, com Daniel Day-Lewis e Winona Ryder.
- (8) Por vezes incluído no subgénero "Folk Horror", hoje bastante em voga.
- (9) No original, *Hexen bis aufs Blut gequält*, que se pode traduzir como "Bruxas Torturadas até Sangrarem".
- (10) O filme teve uma nova versão, pouco interessante, em 2006.
- (11) Obteve o primeiro prémio no Festival de Filmes Fantásticos, de Paris, em 1974.
- (12) O custo da produção não terá chegado aos cinquenta mil dólares.
- (13) O filme foi precedido por outros baseados no mesmo caso: *Bell Witch Haunting* (2004), *An American Haunting* (2005) e *Bell Witch: The Movie* (2007).

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







HORROR

PERSONIFICAR UM SER DA
NATUREZA

A sessão fotográfica surgiu da necessidade de personificar um ser da Natureza. Sabíamos que não queríamos que parecesse “amigável”, mas também não queríamos que parecesse assustador. É quase dar a sensação de quando vemos algo estranho e até alienígena, o “desconhecido” e oferecemos alguma resistência ao primeiro impacto, mas que ao observá-los na sua pacificidade vemos a sua beleza e luz. Para isso, a luz foi trabalhada de forma diferente e foram usadas cores opostas na edição. Em relação ao *styling*, todo o look foi baseado a partir da *headpiece* construída pela Angélica Elfic da *Elfic Wear*. Os motivos florais dão-nos o toque que pretendíamos, ligado à Natureza. Esta peça, para além de branca, detalhada e robusta (o que achámos perfeito), tem inerente um ligeiro brilho que contribuiu para o conceito.



O vestido, também ele da autoria da *Elfic Wear*, acrescenta um apontamento que nos remete para a mitologia e para a teoria das visitas das entidades alienígenas que visitaram os povos antigos. Na maquilhagem foram feitas as correcções de tom na pele, pela Ana Aurélio, com um ligeiro brilho, porque uma maquilhagem “perfeita” é meio caminho andado para menos edição de pele em pós-produção. Foram ainda colocadas lentes de contacto brancas, para acrescentar este toque de estranheza. A maquilhagem forte acentua os olhos de modo a destacá-los

A modelo Anna Raquel encarnou a personagem de forma brilhante. Suave, intensa e ao mesmo tempo graciosa. Estava um vento muito gelado nesse dia e o facto de a Anna não ter transmitido esse desconforto nas fotos é mais um factor de extrema competência. As sessões fotográficas são, acima de tudo, um encontro artístico onde cada um, no seu ramo, tenta empenhar-se e dar o melhor de si com a sua visão. Requer empenho e camaradagem. Agradecemos em nome de toda a equipa À *BANG* por esta oportunidade fabulosa. **BANG!**

QUE O FANTÁSTICO CONTINUE
A ABRIR PORTAS EM PORTUGAL.



ANA AURÉLIO

Maquilhadora profissional. Apaixonada pelas pessoas e pela arte. As cores, texturas desafiam-na e está sempre em busca de novas tendências e concepções. Certificou-se internacionalmente em Professional Makeup Artistry e em 2014 certificou-se em Maquilhagem de Efeitos Especiais. Actualmente trabalha com algumas das marcas de maior influência no nosso país em televisão, editoriais de moda e desenvolve vários trabalhos com artistas musicais. A sua grande paixão é sem dúvida a maquilhagem de efeitos especiais, cinema e fantasia. Poderão ver mais do seu trabalho em: www.facebook.com/anaaureliomakeup ou no instagram [anasofia73](https://www.instagram.com/anasofia73)



MARA D'ELEÁN

É formada em Design, Makeup e em Arte Multimédia, pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Tem experiência como Fotógrafa, Designer, Realizadora e Maquilhadora e actua nessas áreas enquanto profissional.

Estas vertentes dão-lhe a capacidade de construção, experiência e concepção de produção em todas as sessões fotográficas que realiza. É em temas como a Fantasia e o Etéreo onde encontra a sua maior inspiração e onde sente uma maior liberdade criativa, com a construção de outros mundos e personagens. Conta já com algumas exposições e publicações internacionais do seu trabalho. Poderão ver mais do seu trabalho em: www.facebook.com/EleanArt ou no instagram [mara.delean](https://www.instagram.com/mara.delean)



ANNA RAQUEL

Formada em figurinos, caracterização, adereços, etc, na Escola de artes e espetáculo do Chafitô. Tem experiência como maquilhadora e *Beauty Advisor* e neste momento está ligada à área da cosmética. A paixão enquanto modeling despertou ao estar ligada à beleza e à leitura. A sua versatilidade faz com que possa vestir várias personagens. Já desfilou para marcas de roupa e *ateliers*; fez parcerias com marcas de roupa e cosmética e ainda anúncios comerciais. A sua ligação ao tema do Fantástico é uma paixão, por estar ligado ao reino da imaginação e do sonho. Enquanto modelo encarna estas personagens, dando-lhe a possibilidade de sonhar com um mundo perfeito.

Poderão seguir de perto os seus trabalhos em:

www.facebook.com/anna00raquel ou no instagram [annaraquel00](https://www.instagram.com/annaraquel00)



ANGÉLICA ELFIC

É a designer da marca Elfic Wear, existente há cerca de 10 anos em Portugal.

Apesar de não ter formação na área de moda, elabora roupas e acessórios dentro de uma vasta variedade de temas relacionados com o mundo da fantasia. Passando pelo Steampunk, High Fashion, ou mesmo temáticas ligadas a Tolkien ou outros artistas como Luis Royo, ou simplesmente criaturas que a mesma idealiza. Na construção das suas criações utiliza variadas técnicas e materiais, desde tecidos, madeira, cabedais, metais ou materiais de escultura. A sua principal motivação a nível de trabalho é a criação de mundos e personagens, de forma a trazer um pouco de magia à nossa realidade.

Poderão ver mais do seu trabalho em www.facebook.com/elfic.wear ou no instagram [angelica_elfic](https://www.instagram.com/angelica_elfic)

A FÊNIX NA ESPADA

ROBERT E. HOWARD 1932

Tradução de GUILHERME PIRES

UM

“Sabei ó príncipe, que entre os anos em que os oceanos engoliram a Atlântida e as cidades cintilantes, e os anos da ascensão dos Filhos de Aryas, houve uma Era nunca dantes sonhada, na qual reinos opulentos se estendiam pelo mundo como mantos azuis sob as estrelas – Nemédia, Ofir, Britânia, Hiperbórea, Zamora com as suas mulheres de cabelos escuros e torres misteriosas assombradas por aranhas, Zíngara com a sua nobreza, Cótia que fazia fronteira com as terras pastoris de Shem, Estígia com os seus túmulos guardados por sombras, Hircânia cujos cavaleiros usavam aço, seda e ouro. Mas o mais orgulhoso reino do mundo era a Aquilónia, reinando suprema no oeste sonhador. Surgiu então Conan, o cimério, de cabeleira negra, olhar taciturno e espada em punho, um ladrão, um salteador, um assassino, com gigantescas melancolias e gigantes alegrias, para esmagar os ricos tronos da Terra sob os seus pés.”

– As Crônicas Nemédias

Sobre pináculos sombrios e torres reluzentes, abatia-se a escuridão fantasmagórica e o silêncio que precedem a alvorada. Numa viela escura, uma de um verdadeiro labirinto de misteriosos caminhos sinuosos, quatro figuras encapotadas

CONTO INÉDITO



Robert E. Howard nasceu e viveu toda a vida numa zona rural do estado do Texas. Filho de um eminente médico, começou a escrever profissionalmente aos quinze anos. Para além de Conan, Howard criou outras personagens famosas, como o puritano Salomão Kane e Bran Mak Morn. Howard suicidou-se em Junho de 1936, ao saber que a sua mãe tinha caído num coma terminal.

saíram à pressa de uma porta aberta furtivamente por uma mão morena. Eles não falaram, mas avançaram rapidamente para o exterior com as capas bem enroladas em torno de si e, tão silenciosos como as almas de homens mortos, desapareceram na escuridão. Atrás deles um semblante cínico destacava-se na porta entreaberta, um par de olhos perversos brilharam malevolamente.

“Fujam para a noite, criaturas noturnas,” troçou uma voz. “Seus tolos, o vosso destino persegue-vos como um cão raivoso e vocês nem sequer notam.”

O homem fechou a porta, trancou-a e depois, virando-se, seguiu pelo corredor acima de vela na mão. Era um gigante sombrio, cuja pele morena revelava a sua ascendência estígia. Ele chegou a uma das salas interiores onde um homem alto e esguio, vestido de veludo coçado, descansava como um grande gato preguiçoso num sofá acetinado, bebendo vinho de uma enorme taça dourada.

“Bem, Ascalante,” disse o estígio pousando a vela. “Os teus associados escapuliram-se para as ruas como ratos saídos dos seus buracos. Trabalhas com estranhos instrumentos.”

“Instrumentos?” Respondeu Ascalante. “Ora, é isso mesmo que eles me consideram a mim. Há meses, desde que este quarteto de rebeldes me convocou dos desertos do sul, que eu tenho vivido no seio dos meus inimigos, escondido durante o dia nesta casa obscura, de noite percorrendo vielas escuras e negros corredores. Eu tornei possível aquilo que estes fidalgos rebeldes não conseguiram. Trabalhando através deles e por outros agentes, muitos dos quais nunca viram a minha cara, eu semeiei neste império descontentamento e insur-



“Por que razão
detesta ele Conan?”

“Os poetas detestam
sempre quem está
no poder. Para eles a
perfeição está sempre já
ali à frente, depois
da próxima esquina,
ou depois da outra
a seguir.”

reição. Eu, trabalhando nas sombras da noite, organizei a queda do rei que se senta no trono durante o dia. Por Mitra, eu era um estadista antes de ser um bandido.”

“E estes associados que se acham os teus mestres?”

“Eles vão continuar a pensar que os sirvo a eles, até que a nossa tarefa atual esteja concluída. Quem são eles para rivalizar com a astúcia de Ascalante? Volmana o conde anão de Karaban, Gromel o enorme comandante da Legião Negra, Dion o barão gordo de Attalus, Rinaldo o trovador desmiolado. Eu sou aquele que forjou a força desta aliança e, quando a altura chegar, irei esmagá-los pelas fraquezas de cada um. Mas isso será depois. Esta noite o rei morre.”

“Há dias vi os esquadrões imperiais de partida da cidade,” disse o estígio.

“Eles vão para a fronteira que os selvagens pictos ameaçam, graças aos fortes licores alcoólicos que os meus contrabandistas lhes fornecem para os enraivecer. Foi a grande fortuna de Dion que permitiu isso. E Volmana possibilitou o afastamento do resto das tropas imperiais que ainda permaneciam na cidade. Através de familiares seus na corte da Nemédia, foi fácil convencer o Rei Numa a requerer a presença do conde Trocero de Poitain, senescal da Aquilónia. E obviamente, para o honrar, ele irá acompanhado por uma escolta imperial, bem como pelas suas próprias tropas e por Prospero, braço direito do Rei Conan. Isto deixa na cidade apenas a Legião Negra e o corpo de guarda-costas reais. Através de Gromel, corrompi um oficial endividado desta guarda real, e paguei-lhe para afastar os seus homens que estão de serviço à porta do rei à meia-noite.”

“Então, junto com dezasseis saltadores meus, entraremos no palácio por um túnel secreto. Depois de estar feito, mesmo que o povo não nos apoie, a Legião Negra de Gromel será suficiente para controlar a cidade e o trono?”

“E Dion pensa que a coroa lhe será entregue a ele?”

“Sim. Esse gordo idiota reclama o trono por ter sangue real. Conan comete um grande erro ao deixar viver homens que se gabam de descender da antiga dinastia, à qual ele arrancou a coroa da Aquilónia.”

“Volmana deseja recuperar os favores reais que tinha no antigo regime, para poder devolver a antiga grandeza às suas propriedades arruinadas. Gromel odeia Pallantides, comandante dos Dragões Negros, e quer o comando de todo o exército só para si, com toda a teimosia que só um bossoniano consegue ter. De nós todos apenas Rinaldo não tem ambições pessoais. Ele vê em Conan um bárbaro bruto e rude, que desceu do norte para pilhar as terras civilizadas. Ele idealiza o rei que Conan matou para conseguir a coroa, lembrando-se apenas que apoiava ocasionalmente as artes e esquecendo-se das atrocidades do seu reinado, e vai fazendo com que o povo também se esqueça. Eles já cantam abertamente *O Lamento Pelo Rei* onde Rinaldo enaltece o vilão santificado e retrata Conan como um ‘selvagem de coração negro vindo dos abismos’. Conan acha graça e ri-se mas o povo começa a acreditar.”

“Por que razão detesta ele Conan?”

“Os poetas detestam sempre quem está no poder. Para eles a perfeição está sempre já ali à frente, depois da próxima esquina, ou depois da outra a seguir. Eles fogem do presente com sonhos do passado ou do futuro. Rinaldo arde com as chamas violentas do idealismo,

ele acha-se um rebelde que vai derrubar um tirano e libertar o povo. Quanto a mim, há alguns meses eu tinha perdido todas as ambições exceto saquear caravanas para o resto da minha vida, mas agora os velhos sonhos voltaram. Conan morrerá. Dion subirá ao trono e também ele irá morrer. Um por um todos os que se opõem a mim irão morrer, por aço ou fogo, ou por aqueles venenos mortais que tu tão bem sabes preparar. Ascalante, rei da Aquilónia. Que tal achas?”

O estígio encolheu os seus ombros largos.

“Houve um tempo,” disse ele com amargura, “em que também eu tive ambições tamanhas que ao pé delas as tuas parecem tacanhas e infantis. Quão fundo descí eu! Os meus pares e rivais de outros tempos ficariam pasmados se vissem Thoth-amon o do Anel servir de escravo a um estrangeiro, ainda por cima um bandido, ajudando nas ambições mesquinhas de barões e reis!”

“Tu dependes dos teus truques e da magia,” respondeu Ascalante. “Eu confio na minha astúcia e na minha espada.”

“Astúcia e espadas não são nada comparadas com as Artes Negras,” rosou o estígio com olhos ameaçadores cheios de luzes e sombras. “Não tivesse eu perdido o Anel e as nossas posições estariam invertidas.”

“No entanto,” respondeu o bandido impacientemente, “usas nas costas as marcas do meu chicote, e o mais certo é que as continues a usar.”

“Não estejas tão seguro disso!” O ódio profundo do estígio brilhou-lhe nos olhos por instantes. “Um dia, de alguma forma, encontrarei novamente o Anel. E quando isso acontecer, pelas presas de Set, irás pagar...”

O aquilónio levantou-se e esbofeteou-o violentamente. Thoth recuou, a sangrar dos lábios.

“Tu ousas demais, cão,” rugiu o bandido. “Toma cuidado. Eu ainda sou o teu mestre, aquele que conhece o teu precioso segredo. Sobe aos telhados e grita que Ascalante está na cidade a conspirar contra o rei, se te atreves.”

“Não me atrevo,” murmurou o estígio, limpando o sangue da ferida.

“Não, não te atreves,” troçou Ascalante cinicamente. “Pois se eu morrer pelas tuas artes ou se me traiçoares, um monge eremita no deserto do sul saberá disso e quebrará o selo de um manuscrito que eu lhe deixei. E depois de o ler irá espalhar um certo rumor na Estígia, e um vento levantar-se-á do sul à meia-noite. E depois onde é que tu te vais esconder, Thoth-amon?”

O escravo estremeceu e a sua face morena perdeu a cor.

“Chega!” Ascalante subiu o tom perentoriamente. “Tenho trabalho para ti. Não confio em Dion. Sugeri-lhe que se retirasse para a sua casa de campo e ficasse lá até o trabalho de hoje estar concluído. Aquele idiota gordo não iria conseguir esconder o seu nervosismo perante o rei. Vai atrás dele, se não o apanhares na estrada segue para a sua propriedade e mantem-no lá até que eu o mande chamar. Não o percas de vista. Ele está cheio de medo e pode fugir, talvez até entre em pânico e vá revelar o nosso plano a Conan para tentar salvar a própria pele. Vai!”

O escravo fez uma vénia escondendo o ódio nos seus olhos e fez aquilo que lhe foi ordenado. Ascalante voltou para o seu vinho. Sobre os pináculos da cidade despontava uma alvorada vermelha como sangue.

DOIS

**Quando eu era um guerreiro, os tambores tocavam para mim
O povo espalhava ouro para o meu cavalo pisar;
Mas agora que sou um grande rei, todos querem o meu fim
Com veneno na minha taça e punhais para me cravar.**

– A Estrada dos Reis

Asala estava ricamente decorada com belas tapeçarias penduradas nos painéis polidos das paredes, espessos tapetes estendidos no chão de mármore e o teto alto trabalhado com padrões intrincados e arabescos prateados. Sentado atrás de uma secretária de mármore com acabamentos em ouro, estava um homem cujos largos ombros e pele bronzeada pareciam deslocados naqueles aposentos luxuriantes. Ele parecia muito mais à vontade ao sol e ao vento nas altas montanhas das terras exteriores. O seu mais ínfimo movimento denunciava uns músculos de aço em sintonia com um cérebro perspicaz e a coordenação de um guerreiro nato. Nenhuma das suas ações era previsível. Ele ou estava em repouso absoluto, imóvel como uma estátua de bronze, ou então estava em movimento, não com a brusquidão desajeitada de membros demasiado tensos mas com a velocidade felina que iludia a vista de quem o tentava acompanhar.

As suas roupas eram de tecidos nobres, mas com um corte simples. Ele não usava anéis nem outros ornamentos e o seu cabelo negro, cortado a direito, estava seguro por uma mera faixa de fio-de-prata atada em redor da cabeça.

Pousando o estilete dourado com o qual estava a rabiscar laboriosamente no papiro encerado, descansou o queixo no punho e fixou com inveja os seus faiscantes olhos azuis na figura à sua frente. O que via era um homem ocupado com os seus afazeres, entretido a apertar os cordões da sua armadura dourada e assobiando distraidamente. Uma atitude muito pouco convencional considerando que se encontrava na presença de um rei.

“Prospero,” disse o homem sentado à mesa, “estes assuntos de estado cansam-me mais do que todas as guerras em que lutei.”

“Faz tudo parte do jogo, Conan,” respondeu o poitainiano de olhos escuros. “Tu és o rei, tens de fazer o teu papel.”

“Gostava de poder cavalgar contigo até à Nemédia,” exclamou Conan com inveja. “Há séculos que não tenho um cavalo entre as pernas, mas Publius diz que há assuntos que requerem a minha presença na cidade. Maldito seja!”

“Quando derrubei a antiga dinastia,” continuou Conan com o à vontade que sentia para com o poitainiano, “foi fácil o suficiente, embora na altura parecesse amargamente difícil. Olhando para trás para o duro caminho que percorri desde então, todos aqueles dias árduos de intrigas, atribulações e carnificina me parecem um sonho.”

“Não sonhei alto o suficiente, Prospero. Quando o Rei Numedides jazia morto aos meus pés e eu lhe arranquei a coroa ensanguentada da cabeça e a coloquei na minha, tinha chegado ao limite dos meus sonhos. Eu estava preparado para chegar ao trono, mas não para lá ficar. Nos bons velhos tempos tudo o que eu queria era uma espada afiada e um inimigo à minha frente. Agora não há inimigos à vista e a minha espada não me serve de nada.”



**“Um mapa,”
respondeu
Conan com
orgulho.
“Os mapas da
corte mostram
bem os países
do sul, este
e oeste, mas
no norte são
vagos e pouco
precisos. Estou
a acrescentar
eu próprio
as terras do
norte. AQUI É A
CIMÉRIA ONDE
EU NASCI.”**

“Quando derrubei Numedides aclamaram-me como o Libertador, mas agora cospem na minha sombra. Ergueram uma estátua àquele porco no templo de Mitra, e o povo vai rezar perante ela como se fosse o símbolo de um santo monarca assassinado por um bárbaro selvagem. Quando liderei os exércitos da Aquilónia como um mercenário, celebravam as minhas vitórias e não importava que eu fosse um estrangeiro, mas agora não se esquecem nem me perdoam por não ser um deles.”

“Agora vão ao templo de Mitra queimar incenso em memória de Numedides. Homens que foram estropiados e cegos pelos carrascos dele, homens cujos filhos morreram nas masmorras dele, cujas mulheres e filhas foram arrastadas para o harém dele. Idiotas de um raio!”

“Rinaldo é o grande responsável disso,” respondeu Prospero apertando o cinto da espada mais um pouco. “Ele canta música que enlouquece os homens. Enforca-o da torre mais alta da cidade com as suas vestes coloridas. Ele que faça rimas para os abutres.”

Conan abanou a sua juba leonina. “Não, Prospero, ele está para além do meu alcance. Um grande poeta é maior do que qualquer rei. As suas canções são mais poderosas do que o meu cetro, pois ele quase me arrebatou o coração do peito quando escolheu cantar para mim. Eu morrerei e serei esquecido, mas as canções de Rinaldo irão perdurar para sempre.”

“Não, Prospero,” continuou o rei, com a dúvida a ensombrar-lhe os olhos, “há algo que nos escapa, uma corrente oculta abaixo da superfície que nos ilude. Sinto-o como quando era novo sentia o tigre escondido na erva alta. Há uma inquietação sem nome que perturba todo o reino. Eu sou como o caçador que se encolhe junto da sua pequena fogueira no meio da floresta, e ouve o som de passos furtivos na escuridão, e quase que consegue ver o brilho de olhos cintilantes. Se ao menos eu conseguisse vislumbrar algo tangível, que possa derrubar com a minha espada! E digo-te mais, não deve ser coincidência o facto de os pictos ultimamente andarem a atacar a fronteira tão selvaticamente que os bossonianos pediram ajuda para os repelir. Eu devia ter ido com as tropas.”

“Publius temia uma armadilha para

te apanhar e matar para além da fronteira,” respondeu Prospero, alisando a túnica de seda por cima da armadura brilhante e admirando o seu reflexo alto e esguio no espelho de prata. “É por isso que ele insiste que fiques na cidade. Essa tua desconfiança vem dos teus instintos bárbaros. Deixa o povo rezar a quem quiser! Os mercenários são nossos, os Dragões Negros também, e todos os homens de Poitain são fiéis a ti. A tua única ameaça é ser assassinado, e isso é impossível com tropas da guarda imperial a guardar-te dia e noite. O que é isso em que estás aí a trabalhar?”

“Um mapa,” respondeu Conan com orgulho. “Os mapas da corte mostram bem os países do sul, este e oeste, mas no norte são vagos e pouco precisos. Estou a acrescentar eu próprio as terras do norte. Aqui é a Ciméria onde eu nasci. E...”

“Asgard e Vanaheim,” exclamou Prospero observando o mapa. “Por Mitra, eu achava que esses países só existiam em mitos e lendas!”

Conan sorriu, levando involuntariamente a mão às cicatrizes da sua face bronzeada. “Se tivesses passado a juventude perto da fronteira norte da Ciméria, pensarias de forma diferente. Asgard fica a norte da Ciméria, Vanaheim a noroeste e as terras fronteiriças são assoladas por guerras intermináveis.”

“Que género de homens são esses nortenhos?”

Perguntou Prospero.

“Altos, de olhos azuis e pele clara. O deus deles é Ymir o gigante de gelo, e cada tribo tem o seu próprio rei. Eles são rebeldes e ferozes. Lutam o dia todo, e bebem cerveja e cantam grandes canções a noite toda.”

“Então acho que és como eles,” riu Prospero. “Bebes imenso, dás grandes gargalhadas e ruges alegres canções. Nunca vi mais algum cimério que bebesse outra coisa sem ser água, que se risse ou sequer que cantasse algo mais que tristes lamentos.”

“É da terra em que vivem,” respondeu o rei. “Nunca existiu terra mais melancólica. É feita de colinas com bosques sombrios debaixo de céus sempre cinzentos, assolada por ventos cruéis que gemem pelos vales abaixo.”

“Não admira que os homens por lá se tornem melancólicos,” observou Prospero encolhendo os ombros, recordando-se das planícies banhadas pelo sol e dos rios tranquilos de Poitain, a província mais a sul da Aquilónia.”

“Eles não têm esperança neste mundo nem no próximo,” continuou Conan. “Os deuses deles são Crom e a sua sombria prole, que governam um lugar de névoas perpétuas onde o sol nunca brilha, que é o mundo dos mortos. Por Mitra, os costumes dos Æsir eram mais do meu agrado.”

“Bem,” sorriu Prospero, “as colinas sombrias da Ciméria já são só um passado distante para ti. E agora tenho de ir. Bebo por ti uma taça de vinho branco da Nemédia, na corte do Rei Numa.”

“Fazes bem,” rugiu o rei, “mas os beijos que deres às dançarinas de Numa tem de ser em teu nome apenas, senão ainda arranjam algum incidente diplomático!”

E o riso tempestuoso de Conan acompanhou a saída de Prospero.

TRÊS

**Sob pirâmides cavernosas jaz o grande Set adormecido;
Por entre as sombras dos túmulos rasteja a sua sombria gente.
Eu invoco a Palavra dos abismos onde nunca o sol foi conhecido,
Enviai-me um escravo para servir o meu ódio, ó Escamoso
e Reluzente!**

O sol estava a pôr-se, manchando o verde e azul da floresta com laivos dourados. Os raios minguantes de luz cintilavam na grossa corrente de ouro que Dion de Attalus torcia e retorcia continuamente nas mãos rechonchudas, sentado no meio da flamejante profusão de flores e árvores que era o seu jardim. O seu corpo obeso mexia-se irrequieto no banco de mármore e ele olhava furtivamente em volta, como se procurasse algum inimigo oculto. Estava sentado num pequeno bosque circular composto por árvores esguias cujos ramos entrelaçados projetavam sobre ele uma densa sombra. Perto dali uma fonte tilintava como prata e outras fontes, ocultas no grande jardim, sussurravam uma interminável sinfonia.

Dion estaria sozinho se não fosse a grande figura morena que se recostava num banco de mármore ali perto, de olhos fundos e sombrios postos no barão. Dion não ligava muito a Thoth-amon. Ele tinha ideia que era um escravo em quem Ascalante depositava muita confiança, mas tal como a maior parte dos homens ricos, Dion pouca atenção dava aos que tinham um estatuto inferior ao seu.

“Não é necessário estar tão nervoso,” disse Thoth. “O plano não pode falhar.”

“Ascalante pode errar tal como qualquer um,” vociferou Dion, cuja mera menção de fracasso lhe dava suores frios.

“Ele não,” sorriu o estígio, “caso contrário eu não seria o seu escravo mas sim o seu mestre.”

“Que conversa é essa?” Retorquiu Dion irritadamente, sem prestar muita atenção a este diálogo.

Thoth-amon semicerrou os olhos. Apesar de todo o seu autocontrolo férreo, estava quase a explodir de vergonha, raiva e ódio reprimidos, pronto a aproveitar qualquer tipo de oportunidade por mais desesperada que fosse. Aquilo que ele não percebeu foi que Dion não via nele um ser humano com uma vontade e um intelecto, mas sim um escravo e portanto uma criatura sem a mínima importância.

“Ouve-me,” disse Thoth. “Tu serás rei, mas não sabes aquilo que Ascalante planeia. Tens de deixar de confiar nele assim que Conan morrer. Eu posso ajudar-te. Se depois de subires ao trono me protegeres, eu ajudar-te-ei.”

“Eu era um grande feiticeiro no sul. Os homens falavam de Thoth-amon tal como falavam de Rammon. O Rei Ctesphon da Estígia concedeu-me uma grande honra, expulsando os magos dos cargos mais importantes para me enaltecer a mim acima de todos eles. Odiavam-me, mas temiam-me pois eu controlava seres do exterior que respondiam ao meu chamado e cumpriam as minhas ordens. Por Set, nenhum dos meus inimigos podia prever o momento em que iria acordar a meio da noite com as garras de um horror inominável a rasgar-lhe a garganta! Eu teci negros e terríveis feitiços com o Anel da Serpente de Set, que encontrei num túmulo escuro bem escondido debaixo da terra, esquecido antes mesmo de o primeiro homem se arrastar do mar primordial.”

“Mas um ladrão roubou o Anel e o meu poder foi quebrado. Os magos juntaram-se para me matar e eu tive de fugir. Disfarça-

do de condutor de camelos, viajava numa caravana em terras da Cótia quando os salteadores de Ascalante nos atacaram. Todos na caravana foram chacinados exceto eu. Salvei a vida revelando a minha identidade a Ascalante e jurando servi-lo. Muito amarga tem sido essa escravidão!”

“Para me obrigar a cumprir o juramento, ele escreveu sobre mim num manuscrito, e entregou-o selado a um eremita que vive na fronteira sul da Cótia. Não me atrevo a cravar-lhe um punhal enquanto dorme, ou a denunciá-lo aos seus inimigos, pois se isso acontecer o eremita tem instruções para abrir o manuscrito e ler. E depois irá espalhar um certo rumor na Estúgia...”

Novamente Thoth estremeceu e a sua pele morena perdeu a cor.

“Eu não era conhecido aqui na Aquilónia,” disse ele. “Mas se os meus inimigos na Estúgia descobrissem o meu paradeiro, nem meio mundo de distância entre nós seria suficiente para me salvar de um destino que estilhaçaria a alma de uma estátua de bronze. Só um rei com castelos e um vasto exército me poderia proteger. Agora que te contei o meu segredo, imploro-te que faças comigo um pacto. Posso ajudar-te com a minha sabedoria em troca da tua proteção. E um dia eu vou encontrar o Anel...”

“Anel? Anel?” Thoth subestimou o extremo egocentrismo daquele homem. Dion nem sequer tinha estado a ouvir as palavras do escravo, de tão embrenhado que estava nos seus próprios pensamen-

tos. Mas aquela palavra final tinha permeado os seus devaneios egocêntricos.

“Anel?” Repetiu ele. “Isso lembra-me... o meu anel da sorte. Comprei-o a um ladrão shemita que jurou que o tinha roubado a um feiticeiro das terras distantes do sul, e que me ia trazer sorte. Sabe Mitra o quanto paguei por ele. Pelos deuses, preciso de toda a sorte que conseguir, com Volmana e Ascalante a arrastarem-me para os seus esquemas sangrentos. Vou ver do anel.”

Thoth levantou-se com a face vermelha de raiva e os olhos em chamas, com a fúria de quem acaba de descobrir a verdadeira dimensão da estupidez suína do tolo que tinha à sua frente. Dion nem sequer lhe prestou atenção. Abrindo um compartimento secreto no banco de mármore, vasculhou por instantes entre um monte de bugigangas de vários tipos, talismãs bárbaros, pedaços de osso e bijuterias espalhafatosas, amuletos da sorte e esconjuros cuja natureza supersticiosa daquele homem o tinham compelido a colecionar.

“Ah, cá está ele!” Exclamou Dion levantando triunfante um anel de aspeto curioso. Era feito de um metal semelhante ao cobre e tinha a forma de uma serpente coberta de escamas, enrolada três vezes sobre si própria, com a boca a morder a cauda. Os seus olhos eram gemas amarelas que cintilavam malevolamente. Thoth-amon gritou, como se tivesse sido golpeado e Dion voltou-se ficando pasmado com o que viu. Os olhos do escravo ardiam de fúria, a sua boca estava escancarada e tinha as grandes mãos morenas estendidas como garras.

“O Anel! Por Set! O Anel!” Gritou ele exasperado. “O meu Anel, aquele que me foi roubado...” Aço brilhou na mão do estúgio e, com um movimento dos seus largos ombros morenos, enterrou o punhal no corpo obeso do barão. O grito agudo de Dion terminou num gorgolejo estrangulado e todo o seu corpo desabou como manteiga deixada ao sol. Um tolo até ao fim, ele morreu aterrorizado sem sequer saber porquê. Desviando para o lado o corpo estendido, sem lhe dar qualquer importância, Thoth tomou o anel em ambas as mãos, com uma ansiedade temerosa a resplandecer nos seus olhos escuros.

“O meu Anel!” Sussurrou ele num tremendo regozijo. “O meu poder!”

O estúgio nem se apercebeu quanto tempo esteve agachado de volta daquele objeto sinistro, sorvendo com a sua alma sombria a aura maligna do anel. Quando finalmente conseguiu despertar daquele devaneio e a sua mente regressou dos abismos negros onde tinha estado a deambular, já a lua se erguia no céu projetando longas sombras nas costas de mármore polido do banco de jardim, ao pé do qual se estendia uma sombra ainda mais escura que tinha sido em tempos o senhor de Attalus.

“Nunca mais, Ascalante, nunca mais!” Sussurrou o estúgio com os olhos a cintilar de vermelho como os de um vampiro na escuridão. Inclinando-se apanhou uma mão cheia de sangue coagulado, da poça onde a sua vítima se estendia, e esfregou-o nos olhos da serpente de cobre até que o seu brilho amarelo desapareceu debaixo de uma capa carmesim.

“Fecha os teus olhos, serpente mística,” entoou ele num murmúrio arrepiante. “Fecha os teus olhos ao luar e abre-os para os abismos sombrios! O que vês, ó serpente de Set? Quem é que convocas dos abismos das Trevas? De quem é a sombra que recai sobre a Luz minguante? Convoca-o até mim, ó serpente de Set!”

Acariciando as escamas da serpente com um gesto peculiar dos seus dedos, um gesto que levava sempre os dedos de volta ao ponto de partida, a sua voz baixou ainda mais de tom enquanto ele sussurrava nomes tenebrosos e encantamentos macabros esquecidos por todos exceto nos confins sombrios da Estúgia, onde formas monstruosas ainda se movem na escuridão dos túmulos.

Houve um deslocamento no ar à sua volta, um turbilhão semelhante ao que ocorre no oceano quando uma criatura ascende das profundezas. Um inominável vento gelado soprou sobre ele, como se entrasse por uma Porta aberta. Thoth sentiu uma presença atrás de si, mas não olhou para lá. Manteve o seu olhar fixo no mármore iluminado pelo luar, onde pairava uma tênue sombra. À medida que ele continuava com os encantamentos murmurados, essa sombra cresceu em tamanho e nitidez, até que os seus contornos horripilantes se materializavam completamente. A sombra não era muito diferente da de um babuíno

gigantesco, mas nunca tal ser tinha pisado esta terra, nem mesmo nos confins da Estígia. Nem assim Thoth o olhou diretamente, mas retirando do seu cinturão uma sandália do seu mestre, que trazia sempre consigo na ténue esperança de a poder usar contra ele, atirou-a para trás de si.

“Estuda-a bem, escravo do Anel!” Exclamou ele. “Encontra aquele que a usou e destrói-o! Olha bem no fundo dos seus olhos e estilhaça-lhe a alma antes de lhe rasgares a garganta! Mata-o!” E num acesso de fúria cega acrescentou “Mata todos os que estiverem com ele!”

Através das sombras na parede iluminada pela lua,

Thoth viu o horror baixar a sua cabeça deformada e cheirar a sandália, como um hediondo cão de caça. Então, atirando a cabeça cinzenta para trás, a coisa moveu-se, desaparecendo como vento por entre as árvores. O estígio ergueu os braços em louca celebração, com os dentes e olhos a brilharem ao luar.

Um soldado de guarda aos muros, gritou de terror sobresaltado quando uma grande sombra negra, com olhos flamejantes, saltou o muro e passou por ele como uma rajada de vento. Mas desapareceu tão depressa que o guerreiro aturdido ficou a pensar se teria sido um sonho ou uma alucinação.

QUATRO

Quando o mundo era jovem, os homens fracos e os demónios da noite vagueavam sem restrição,

Eu confrontei Set com aço, com o vinho da árvore upas e com fogo;

Agora que eu descanso no coração negro do monte e os séculos cobraram o seu quinhão,

Esquecei-vos daquele que enfrentou a Serpente com a alma humana em jogo?

Sozinho no grande quarto de dormir, com a cúpula dourada no alto, o Rei Conan dormia e sonhava. Através de névoas cinzentas rodopiantes ele escutou um estranho e ténue apelo distante, e apesar de não o entender não parecia ter hipótese alguma de o ignorar. Avançou então, de espada na mão, por entre a névoa cinzenta como alguém que caminha por entre nuvens. À medida que avançava a voz foi-se tornando cada vez mais clara, até que ele percebeu aquilo que era dito. Era o seu próprio nome que estava a ser chamado através do Tempo e do Espaço.

Quando as névoas se começaram a dissipar ele viu que estava num grande e escuro corredor que parecia ter sido aberto em rocha negra maciça. O corredor não estava iluminado mas, como por artes mágicas, ele conseguia ver claramente. O chão, o teto e as paredes eram completamente polidos e emitiam um brilho baço. Viam-se por todo o lado figuras gravadas de antigos heróis e deuses já esquecidos. Conan estremeceu ao contemplar os vastos contornos sombrios dos Anciões Inomináveis e soube, de alguma forma, que nenhum mortal tinha percorrido aquele corredor há séculos.

Ele encontrou uma larga escadaria talhada na pedra maciça, cujos lados estavam decorados com símbolos esotéricos tão antigos e horripilantes que fizeram o Rei Conan arrepiar-se. Cada degrau estava esculpido na forma repugnante de Set, a Velha Serpente, para que a cada passo dado ele pisasse a cabeça da Cobra, tal como era pretendido nos tempos antigos. Mas isso não tornava menos desconfortável ter de o fazer.

Mas a voz continuava a chamá-lo e por fim, na escuridão que normalmente seria impenetrável para

os seus olhos mortais, ele entrou numa estranha cripta e discerniu os vagos contornos de uma figura de barba branca sentada num túmulo. Conan sentiu um arrepio na espinha e agarrou a espada com mais força, mas a figura falou-lhe num tom sepulcral.

“Tu conheces-me, ó homem mortal?”

“Eu não, por Crom!” Jurou o rei.

“Homem,” disse o ancião. “Eu sou Epemitreus.”

“Mas Epemitreus o Sábio está morto há mil e quinhentos anos!” Balbuciou Conan.

“Escuta-me!” Ordenou a figura. “Tal como um sei-xo atirado para um lago negro provoca ondas que atingem até as margens mais distantes, os recentes acontecimentos no Mundo Sobrenatural vieram perturbar o meu descanso. Eu conheço-te bem, Conan da Ciméria. A marca de enormes feitos e grandiosos acontecimentos recai sobre ti. Mas há coisas à solta na terra contra as quais a tua espada não te poderá ajudar.”

“Tu falas por enigmas,” disse Conan pouco à vontade. “Mostra-me o meu inimigo e eu racho-lhe o crânio até aos dentes.

“Descarrega a tua fúria bárbara contra inimigos de carne e osso,” respondeu o ancião. “Não é dos homens que eu te venho proteger. Há mundos sombrios, pouco conhecidos dos homens, onde vagueiam seres sem forma. Demónios que podem ser convocados desses Abismos Exteriores para se materializar e, às ordens de feiticeiros maléficos, destruir e devorar. Tens uma serpente dentro de casa, ó rei. Uma víbora no teu reino, vinda da Estígia com a sabedoria negra das sombras a conspurcar-lhe a alma. Tal como um homem adormecido sonha com a serpente que rasteja ao seu lado, assim senti eu a presença deste acólito de Set. Ele está embriagado com um terrível poder, e os planos dele contra os seus inimigos podem muito bem destruir o reino. Convoquei-te aqui para te fornecer uma arma contra ele e os seus servos demoníacos.”

“Mas porquê?” Perguntou Conan espantado.

“Diz-se que descansas no coração negro de Golamira, de onde envias por vezes o teu fantasma para ajudar a Aquilónia em tempos de extrema necessidade, mas eu ... eu sou um estrangeiro e um bárbaro.”

“Paz!” A voz sepulcral ressoou por toda a grande e sombria caverna. “O teu futuro e o da Aquilónia são um só. Grandes acontecimentos estão a formar-se no Tear do Destino, e não será um feiticeiro louco a pôr em causa o futuro do império. Há muito tempo atrás Set prendia o mundo como uma pitão enrolada em volta da sua presa. Toda a minha vida, que durou

tanto como a de três homens normais, lutei contra ele. Escorracei-o para as sombras do misterioso sul, mas na Estígia profunda ainda há quem preste culto àquele que para nós é o demônio supremo. Da mesma forma que me opus a Set, também luto contra os seus seguidores, sacerdotes e acólitos. Estende a tua espada.”

Abismado, Conan assim o fez e na grande lâmina, junto à pesada guarda de prata, o ancião desenhou com o seu dedo ossudo um estranho símbolo que brilhou como fogo branco na escuridão. E nesse instante a cripta, o túmulo e o ancião desapareceram, e Conan levantou-se sobressaltado da cama no grande quarto com a abobada dourada. De pé, espantado com a estranheza daquele sonho, ele apercebeu-se que tinha na mão a sua espada, e sentiu um arrepio na nuca, pois na lâmina da espada estava gravado um símbolo com a forma de uma fénix. Ele lembrava-se de ter visto uma figura de pedra semelhante em cima do túmulo na cripta, e interrogou-se se teria sido algo mais do que uma estátua de pedra, arrepiando-se de novo perante a estranheza de tudo aquilo.

Nessa altura um som abafado vindo do corredor despertou-o daqueles pensamentos e, sem sequer parar para ver do que se tratava, ele começou a vestir a sua armadura. Os instintos bárbaros tomaram uma vez mais conta dele tornando-o tão alerta e desconfiado como um lobo cinzento acossado.

CINCO

O que sei eu dos modos civilizados, da lisonja, da mentira e da arte do esperto?

Eu, que nasci na terra nua e cresci a céu aberto.

As falinhas mansas e a astúcia sofista, todas falham quando as espadas são lei;

Avancem e morram, cães — eu era um homem antes de ser um rei.

— A Estrada dos Reis

Através do silêncio que envolvia o corredor do palácio real, esgueiravam-se vinte vultos. Os seus pés furtivos, descalços ou envolvidos em couro macio, não faziam qualquer ruído nos espessos tapetes nem no mármore nu do chão. As tochas penduradas em nichos das paredes faziam reluzir de vermelho os punhais, espadas e machados bem afiados.

“Mais devagar!” Sussurrou Ascalante. “E parem com essa maldita respiração ofegante, quem quer que sejam! O oficial do turno da noite deu folga à maior parte das sentinelas desta zona e embebedou o resto, mas mesmo assim temos de ter cuidado. Para trás! Vêm aí os guardas!”

Eles esconderam-se atrás de um aglomerado de colunas trabalhadas, e quase de imediato apareceram dez gigantes de armaduras negras em passo de marcha. As suas faces deixavam transparecer a desconfiança com que olhavam para o oficial que os estava a afastar dos seus postos. O oficial estava bastante pálido e, quando passaram pelo esconderijo dos conspiradores, foi visto a limpar o suor da testa com uma mão trémula. Era um jovem, e esta traição ao rei não era fácil para ele. Amaldiçoava silenciosamente as vãs extravagâncias que o tinham colocado em dívida para com os prestamistas e o tornaram um mero peão nas conspirações dos políticos.

Os guardas continuaram a marchar e desapareceram pelo corredor acima.

“Ótimo!” Sorriu Ascalante. “Conan dorme desprotegido. Rápido! Se nos apanham a matá-lo estamos perdidos, mas poucos homens irão apoiar a causa de um rei morto.”

“Sim, rápido!” Gritou Rinaldo, cujos olhos azuis igualavam o brilho da espada que agitava no ar. “A minha lâmina tem sede! Já oiço os abutres a reunir! Em frente!”

Eles apressaram-se descuidadamente pelo corredor abaixo e pararam em frente a uma porta de talha dourada na qual se via o dragão real, símbolo da Aquilónia.

“Gromel!” Ordenou Ascalante. “Abre-me essa porta!”

O gigante respirou fundo e atirou o seu poderoso corpo contra os painéis de madeira, que rangeram e se deformaram com o impacto. Ele baixou-se e investiu novamente contra a porta. Os ferrolhos saltaram, a madeira estilhaçou e a porta abriu-se de par em par.

“Para dentro!” Rugiu Ascalante contagiado pelo espírito do momento.

“Para dentro!” Gritou Rinaldo. “Morte ao tirano!”

Eles pararam abruptamente. Conan enfrentava-os não como um homem despido, confuso e desarmado, arrancado a um sono profundo para ser chacinado como um cordeiro, mas um bárbaro bem acordado e alerta, parcialmente couraçado e de espada em punho.

Por momentos tudo parou. Os quatro fidalgos rebeldes na porta estilhaçada e a multidão de rostos barbudos acotovelando-se atrás deles, todos momentaneamente paralisados pela visão de um gigante de olhos faiscantes e espada na mão, no meio do quarto de pé à luz das velas. Nesse instante Ascalante contemplou, numa pequena mesa próxima da cama real, um cetro de prata e o esguio círculo de ouro que era a coroa da Aquilônia, e essa visão enlouqueceu-o de desejo.

“Para dentro, patifes!” Gritou o bandido. “Somos vinte contra um, e ele não tem elmo!”

Realmente não tinha havido tempo para colocar o elmo emplumado, ou para atar as placas laterais da armadura, nem para apanhar o escudo da parede. Ainda assim Conan estava melhor protegido do que os seus atacantes exceto Volmana e Gromel, que traziam armadura completa.

O rei olhou para eles espantado, tentando descobrir quem eram. Não conhecia Ascalante, não conseguia ver para dentro dos elmos fechados dos que tinham armadura e Rinaldo tinha puxado a aba do seu chapéu para a frente ocultando os olhos. Mas não havia tempo para conjeturas. Com um grito que fez estremecer o teto, os assassinos invadiram o quarto, com Gromel na dianteira. Ele investiu como um touro furioso, com a cabeça baixa e a espada rasteira pronta para desferir um golpe eviscerador. Conan saltou ao seu encontro, concentrando toda a sua força leonina no braço que manejava a espada. A grande lâmina cortou o ar, assobiando ao descrever um arco até embater no elmo do bossoniano. Espada e elmo quebraram-se ao mesmo tempo e Gromel caiu sem vida no chão. Conan recuou, ainda a segurar o punho da espada partida.

“Gromel!” Cuspiu ele, com estupefação estampada nos olhos quando o elmo rachado deixou entrever a cabeça partida que antes escondia. E então o resto da matilha caiu-lhe em cima. A ponta de uma adaga raspou-lhe as costelas na zona desprotegida entre a placa do peito e as costas da armadura, o gume de uma espada passou-lhe a rasar os olhos. Ele empurrou para longe o dono da adaga com o braço esquerdo e, com o punho partido da espada, atingiu o espadachim na têmpora. Pedacos de cérebro do seu adversário espirraram-lhe para a cara.

“Cinco de vocês vão guardar a por-

“De costas para a parede, ele contemplou por um breve instante o círculo cada vez mais apertado de atacantes e em seguida saltou para o meio deles. Nunca tinha sido um lutador defensivo, mesmo face a uma desvantagem esmagadora ele escolhia sempre o ataque. Qualquer outro homem já teria morrido aqui, e mesmo Conan não tinha esperanças de sobreviver...”

ta!” Gritou Ascalante, movendo-se na orla do turbilhão de aço, pois temia que Conan conseguisse abrir caminho à força pelo meio deles e escapar. Os atacantes recuaram momentaneamente, enquanto o seu líder escolhia alguns e os enviava na direção da única porta do quarto, e nessa breve trégua Conan saltou até à parede tirando de lá um velho machado de guerra que, incólume à passagem do tempo, ali estava pendurado há meio século.

De costas para a parede, ele contemplou por um breve instante o círculo cada vez mais apertado de atacantes e em seguida saltou para o meio deles. Nunca tinha sido um lutador defensivo, mesmo face a uma desvantagem esmagadora ele escolhia sempre o ataque. Qualquer outro homem já teria morrido aqui, e mesmo Conan não tinha esperanças de sobreviver, mas ele queria infligir o máximo de dano que fosse possível antes de cair. A sua alma bárbara estava em chamas, e os cânticos de heróis antigos ressoavam-lhe nos ouvidos.

Quando saltou da parede, o seu machado abateu um atacante decependo-lhe o ombro, e o terrível golpe de retorno esmagou o crânio a outro. As

espadas voavam venenosamente em seu redor, mas a morte passava-lhe ao lado por margens assustadoramente minúsculas. O cimério movia-se num borrão de velocidade estonteante. Ele era como um tigre entre babuínos, saltando, esquivando e rodopiando, um alvo sempre em movimento, enquanto o seu machado tecia um reluzente círculo de morte à sua volta.

Por breves momentos os assassinos rodearam-no atacando ferozmente, desferindo golpes às cegas e atrapalhando-se uns aos outros. Então recuaram repentinamente e dois corpos estendidos no chão mostravam a fúria do rei, mas o próprio Conan sangrava de feridas no braço, no pescoço e nas pernas.

“Cobardes!” Gritou Rinaldo, com um brilho louco nos olhos, desfazendo-se do seu chapéu emplumado. “Fugis do combate? Irá o tirano viver? Para cima dele!”

Ele investiu, golpeando como um louco, mas Conan, reconhecendo-o, estilhaçou-lhe a espada com um impressionante golpe do machado e deu-lhe um forte empurrão com a sua mão aberta que o fez cair e rebolar pelo chão. O rei levou com a ponta da arma de Ascalante no braço esquerdo, e o bandido salvou-se por um triz baixando-se e recuando para fora do alcance do machado. Os lobos atacaram juntos novamente, e o machado de Conan voava e esmagava. Um fuinha cabeludo mergulhou por baixo da trajetória do machado em direção às pernas do rei, mas depois de tentar deslocar o que lhe parecia ser uma sólida torre de ferro, olhou para cima a tempo de ver o machado a descer, mas sem qualquer hipótese de o evitar. Entretanto um dos seus companheiros levantou uma espada larga com ambas as mãos e retalhou o ombro da armadura do rei, ferindo a carne por baixo. A armadura encheu-se de sangue em menos de nada.

Volmana, na sua feroz impaciência, avançou por entre os atacantes atirando-os para um lado e para o outro até conseguir desferir um golpe mortífero à cabeça desprotegida de Conan. O rei baixou-se rapidamente e a espada ainda lhe cortou uma madeixa de cabelo negro ao assobiar por cima da sua cabeça. Conan rodou sobre o calcanhar e atacou lateralmente. O machado esmagou a armadura de aço e Volmana caiu com o flanco esquerdo todo metido para dentro.

“Volmana!” Exclamou o rei sem fôlego. “Reconhecia este anão até no inferno...”

Endireitou-se a tempo de ver a investida insana de Rinaldo, que carregava como um louco completamente desprotegido, armado apenas com um punhal. Conan saltou para trás erguendo o machado.

“Rinaldo!” A sua voz carregada de uma urgência desesperada. “Para trás! Não te quero matar...”

“Morre, tirano!” Gritou o trovador louco atirando-se de cabeça para o rei. Conan adiou o golpe que estava relutante em desferir até ser tarde demais. Só quando sentiu o frio do aço no seu flanco desprotegido é que golpeou num frenesi de desespero cego.

Rinaldo caiu com a cabeça estilhaçada e Conan recuou para a parede com sangue a escorrer por entre os dedos fechados sobre a sua ferida.

“Ataquem agora e matem-no!” Gritou Ascalante.

Conan virou as costas para a parede e ergueu o machado. Ele era a imagem do selvagem indomável. Pernas afastadas, cabeça projetada para a frente, uma das mãos apoiada na parede e a outra segurando o machado bem alto, os grandes músculos tensos sobressaindo como cordões de ferro, e estampado no rosto um esgar mortal de fúria coroado pelos olhos faiscantes que sobressaíam através da cortina de sangue que os ocultava. Os homens fraquejaram. Apesar de serem criminosos violentos e amorais, ainda assim pertenciam a uma raça a que os homens chamam civilizados, com um passado civilizado. E aqui estava o bárbaro, o assassino nato. Eles recuaram, o tigre moribundo ainda podia fazer vítimas.

Conan sentiu a hesitação deles e sorriu ferozmente.

“Quem é o primeiro a morrer?” Disse ele por entre lábios rebentados e manchados de sangue.

Ascalante saltou como um lobo, parou quase a meio do salto e deixou-se cair prostrado com uma incrível rapidez evitando a morte que voava na sua direção. Encolheu a pernas e rebolou para fora enquanto Conan recuperava do golpe falhado e tentava de novo. Desta vez o machado enterrou-se no chão polido perto das pernas fugidias de Ascalante.

Outro patife desesperado escolheu esta altura para investir, seguido a medo pelos seus companheiros. Ele esperava matar Conan antes de o cimério conseguir desprender o machado do chão, mas fez mal as contas. O machado vermelho ergueu-se e despenhou-se novamente enviando uma caricatura escarlate do homem contra as pernas do resto dos atacantes.

Nesse instante ouviu-se um grito receoso dos homens que guardavam a porta quando uma sombra negra disforme apareceu na parede. Todos exceto Ascalante se voltaram na direção do som e então, uivando como cães correram cegamente porta fora como uma multidão blasfemante e enraivecida, dispersando-se aos gritos pelos corredores numa fuga desesperada.

Ascalante não olhou para a porta, só tinha olhos para o rei ferido. Ele calculava que o barulho da luta tinha finalmente despertado o palácio, e que os guardas leais tinham chegado, apesar de lhe parecer estranho que os seus criminosos empedernidos gritassem assim tão terrivelmente na sua fuga. Conan não olhou para a porta pois estava a vigiar o bandido com os olhos penetrantes de um lobo moribundo. Nesta circunstância extrema, a cínica filosofia de vida de Ascalante não o abandonou.

“Tudo parece perdido, especialmente a honra,” murmurou ele. “No entanto o rei está mais morto que vivo e...” Quaisquer outras cogitações que lhe tivessem passado pela cabeça não serão conhecidas pois, deixando a frase a meio, ele correu celeremente para Conan quando o cimério foi forçado a usar o braço do machado para limpar o sangue que lhe toldava a vista.

Mas quando iniciava a sua investida, houve uma estranha deslocação no ar e algo pesado abateu-se terrivelmente sobre os seus ombros. Ele foi afirado de cabeça e grandes garras afundaram-se agonizantemente no seu corpo. Agitando-se desesperadamente debaixo do seu atacante, Ascalante voltou a cabeça para trás olhando diretamente para aquela face de pesadelo e loucura. Por cima dele debruçava-se uma coisa grande e negra que ele sabia não ser fruto de nenhum mundo são ou humano. As selvagens garras negras estavam quase no seu pescoço e os reflexos daqueles olhos amarelos enregelavam-lhe os membros tal como o vento norte faz ao milho jovem.

O horripilante aspeto daquela face transcendia a mera bestialidade. Poderia ter sido a cara de uma antiga e maligna múmia revitalizada com energia demoníaca. Naqueles horrendos traços faciais, os olhos dilatados de Ascalante pareciam ver, como uma sombra na loucura que o envolvia, uma leve e terrível semelhança com o escravo Thoth-amon. Então a sua cínica e autossuficiente filosofia de vida abandonou-o, e com um grito medonho ele deixou o mundo dos vivos antes mesmo de aquelas presas salivantes lhe tocarem.

Conan, limpando o sangue da vista, olhava estarecido. A princípio pensou que era um grande mastim negro o que estava sobre o corpo de Ascalante, mas depois de a sua visão clarear ele percebeu que não era nenhum cão ou babuíno.

“... retrata
Conan como
um ‘selvagem
de coração
negro
vindo dos
abismos’...”



Com um grito que era como o eco da morte de Ascalante, ele afastou-se da parede a cambalear para receber o horror que saltava para ele, com um golpe do seu machado projetando toda a força desesperada dos seus membros eletrizados. A arma ressaltou sonoramente do crânio que deveria ter esmagado, e o rei foi atirado para o outro lado do quarto pelo impacto daquele corpo enorme.

As mandíbulas salivantes fecharam-se em torno do braço que Conan ergueu para proteger o pescoço, mas o monstro não fez qualquer esforço para desferir um golpe mortal. Aquilo olhou para o rei por cima do braço aprisionado, um olhar diabólico no qual se começou a espelhar um horror semelhante ao que se refletia nos olhos sem vida de Ascalante. Conan sentiu a alma estremecer e começou a ser puxada para fora do seu corpo, a afundar-se nos poços amarelos de horror cósmico cujo brilho espectral provinha do caos sem forma que crescia à sua volta e sufocava toda a energia vital e sanidade. Aqueles olhos

cresceram, tornando-se gigantescos e neles o cimério vislumbrou a existência de todos os blasfemos horrores abismais que se escondem nas trevas exteriores de abismos sem forma e vórtices sombrios. Ele abriu a boca para gritar todo o seu ódio e desespero, mas da sua garganta só saiu um gemido seco.

Mas o horror que paralisou e destruiu Ascalante despertou no cimério uma fúria frenética semelhante à loucura. Atirou-se para trás com uma torção violenta de todo o seu corpo, ignorando a agonia do seu braço dilacerado, arrastando o corpo do monstro consigo. E a sua mão esticada encontrou algo que o cérebro de guerreiro, apesar de atordoado, reconheceu como o punho quebrado da sua espada. Instintivamente agarrou-o e golpeou com toda a força dos seus músculos e ossos, como se estivesse a usar uma adaga. A lâmina partida penetrou profundamente e o braço de Conan ficou livre quando a boca horrenda se escancarou como se estivesse em sofrimento. O rei foi atirado violentamente para o lado, e erguendo-se sobre um dos braços viu, espantado, as terríveis convulsões do monstro e o sangue espesso que jorrava da grande ferida aberta pela lâmina partida. E enquanto ele olhava, a agitação cessou e aquilo ficou estendido estremeando com espasmos, olhando fixamente para o teto com os seus olhos cinzentos sem vida. Conan pestanejou e limpou o sangue dos seus próprios olhos, parecia-lhe que aquela coisa estava a derreter e a decompor-se numa instável massa viscosa.

Então chegou-lhe aos ouvidos uma cacofonia de vozes e o quarto foi invadido por uma multidão de membros da corte, finalmente despertos. Cavaleiros, pares do reino, damas, homens de armas, conselheiros, todos a tagarelar, gritar e a atralharem-se uns aos ou-

tros. Os Dragões Negros estavam por perto a praguejar, irritadiços e furiosos, com as mãos nos punhos das armas e pragas estrangeiras nos lábios. O jovem oficial de guarda à porta não foi visto, não foi encontrado nessa altura nem sequer mais tarde, apesar de muito ter sido procurado.

“Gromell! Volmana! Rinaldo!” Exclamou Publius, o alto-conselheiro, passando as suas mãos sapudas pelos corpos. “Traição negra! Alguém irá pagar por isto! Chamem a guarda.”

“A guarda já cá está, velho jarreta!” Respondeu Pallantides, comandante dos Dragões Negros, esquecendo-se do posto de Publius no calor do momento. “O melhor é parar com essa gritaria toda e ajudar-nos a ligar as feridas do rei. Ele ainda pode morrer das hemorragias.”

“Sim, sim!” Gritou Publius que era um homem de planos e não de ação. “Temos de ligar-lhe as feridas. Chamem todos os médicos da corte! Oh meu senhor, que vergonha negra para esta cidade! Estais completamente assassinado?”

“Vinho!” Pediu o rei do sofá onde o tinham deitado. Chegaram-lhe uma taça aos lábios feridos e ele bebeu como alguém que estivesse a morrer de sede.

“Ótimo,” disse ele encostando-se para trás. “Matar é um trabalho que faz uma sede dos diabos.”

Eles tinham conseguido estancar as hemorragias e a vitalidade inata do bárbaro estava a vir ao de cima.

“Tratem primeiro da ferida de punhal no meu flanco,” pediu ele aos médicos da corte. “Rinaldo escreveu-me aí um soneto mortal, e muito afiada era a sua pena.”

**Conan levantou a cabeça como um leão a abanar a juba, e a sua voz grossa soou qual rugido de um leão zangado.
“Sou eu algum escravo para fechar a boca às tuas ordens...”**

“Devíamos tê-lo enforcado há muito tempo,” tagarelou Publius. “Nenhuma coisa boa pode vir de poetas... e quem é este?”

Ele tocou hesitantemente no corpo de Ascalante com a sua sandália.

“Por Mitra!” Exclamou o comandante. “É Ascalante, antigo conde de Thune! O que raios faz ele aqui em cima, tão longe dos desertos do seu exílio?”

“Mas porque é que ele continua a olhar assim tão fixamente?” Murmurou Publius afastando os seus próprios olhos escancarados, com uma sensação peculiar a fazer-lhe eriçar os cabelos por detrás do seu pescoço obeso. Os outros calaram-se ao olhar para o corpo daquele bandido.

“Se tivesses visto o que eu e ele vimos,” disse o rei sentando-se apesar dos protestos dos médicos, “nem ias querer perguntar. Vê com os teus próprios olhos aquilo que...” Ele calou-se abruptamente, de boca aberta e indicador a apontar sem alvo. No sítio onde o monstro tinha morrido só se via o chão.

“Por Crom!” Praguejou o rei. “A coisa derreteu-se de volta para a escuridão que a gerou!”

“O rei está delirante,” sussurrou um fidalgo. Conan ouviu-o e soltou um sem fim de impropérios bárbaros.

“Por Badb, Morrigan, Macha e Nemain!” Concluiu ele iradamente. “Estou completamente são! Era como um cruzamento entre uma múmia estígia e um babuíno. Entrou pela porta e os salteadores de Ascalante fugiram perante ele. Matou Ascalante, que se preparava para me assassinar. Então atirou-se a mim e eu matei-o. Não faço ideia de como o consegui, pois o meu machado ressaltou da sua pele como se fosse feita de pedra. Mas acho que Epemitreus o Sábio teve algo a ver com isso...”

“Oíçam como ele refere Epemitreus, morto há mil e quinhentos anos!” Sussurraram eles uns com os outros.

“Por Ymir!” Trovejou o rei. “Esta noite falei com Epemitreus! Ele convocou-me nos meus sonhos e eu percorri um corredor de rocha negra gravado com figuras de antigos deuses, que dava para uma escadaria de pedra cujos degraus estavam esculpidos na forma de Set, até que encontrei uma cripta, e um túmulo com uma fénix em cima...”

“Em nome de Mitra, meu rei, esteja calado!” Foi o alto-sacerdote de Mitra quem gritou e a sua face ficou pálida.

Conan levantou a cabeça como um leão a abanar a juba, e a sua voz grossa soou qual rugido de um leão zangado.

“Sou eu algum escravo para fechar a boca às tuas ordens...”

“Não, não, meu senhor!” O alto-sacerdote tremia, mas não era com receio da ira real. “Eu não pretendia ofender-vos.” Ele baixou a cabeça para perto do rei e sussurrou para que apenas os ouvidos de Conan o escutassem.

“Meu senhor, este é um assunto para além da compreensão humana. Só o mais restrito círculo dos sacerdotes da minha ordem tem conhecimento do corredor de rocha negra, escavado por mãos desconhecidas, no coração do Monte Golamira, ou do túmulo guardado pela fénix onde Epemitreus foi sepultado há mil e quinhentos anos. E desde essa altura que nenhum homem vivo lá entrou pois os seus sacerdotes escolhidos, depois

de deixarem o Sábio na cripta, bloquearam a entrada exterior do corredor para que ninguém a encontrasse, e hoje em dia nem mesmo os altos-sacerdotes sabem onde fica. Só por transmissão oral, passada pelos altos-sacerdotes aos escassos escolhidos, e guardada zelosamente, é que um círculo restrito de acólitos de Mitra tem conhecimento do local de descanso eterno de Epemitreus no coração negro de Golamira. É um dos Mistérios de Fé em que o culto a Mitra se baseia.”

“Não sei dizer com que magia Epemitreus me levou até ele,” respondeu Conan. “Mas falei com ele, e ele colocou uma marca na minha espada. Não faço ideia porque é que a marca a tornou mortífera para demónios, ou que magia está por detrás da marca. Mas embora a lâmina se tenha quebrado no elmo de Gromel, ainda assim o fragmento que restou foi suficiente para matar o horror.”

“Deixai-me ver a vossa espada,” sussurrou o alto-sacerdote com a garganta subitamente seca.

Conan estendeu a arma quebrada e o alto-sacerdote gritou e caiu de joelhos.

“Mitra nos guarde contra os poderes das trevas! O rei falou realmente com Epemitreus esta noite! Ali na espada... é um símbolo secreto que ninguém a não ser ele poderia ter feito. A representação da fénix imortal que guarda para sempre o seu túmulo! Rápido, uma vela! Olhem de novo para o sítio em que o rei disse que o demónio morreu.”

Ficava à sombra de um biombo partido. Desviaram o biombo para o lado e banharam o chão com a luz da vela. E um silêncio ensurdecedor envolveu todos quantos olhavam. Então alguns caíram de joelhos rogando por Mitra e outros fugiram do quarto aos gritos.



Ali no chão onde o monstro tinha morrido, ali se estendia, como uma sombra tangível, uma larga mancha escura que não se conseguia limpar. A coisa deixou a sua forma claramente gravada a sangue, e essa forma não pertencia a nenhuma criatura de um mundo normal e são. Grotesca e horrífica, jazia ali como uma sombra dos deuses simiescos que se encontram nos altares escondidos de templos sombrios nos confins mais negros da Estígia. BANG!



AD ASTRA PER LUDOS: OPERA ESPACIAL NOS RPG

"... PENSAMOS
EM SPACE OPERA,
OU OPERA
ESPACIAL (OE),
UM SUBGÉNERO
PARTICULAR
DE FC."

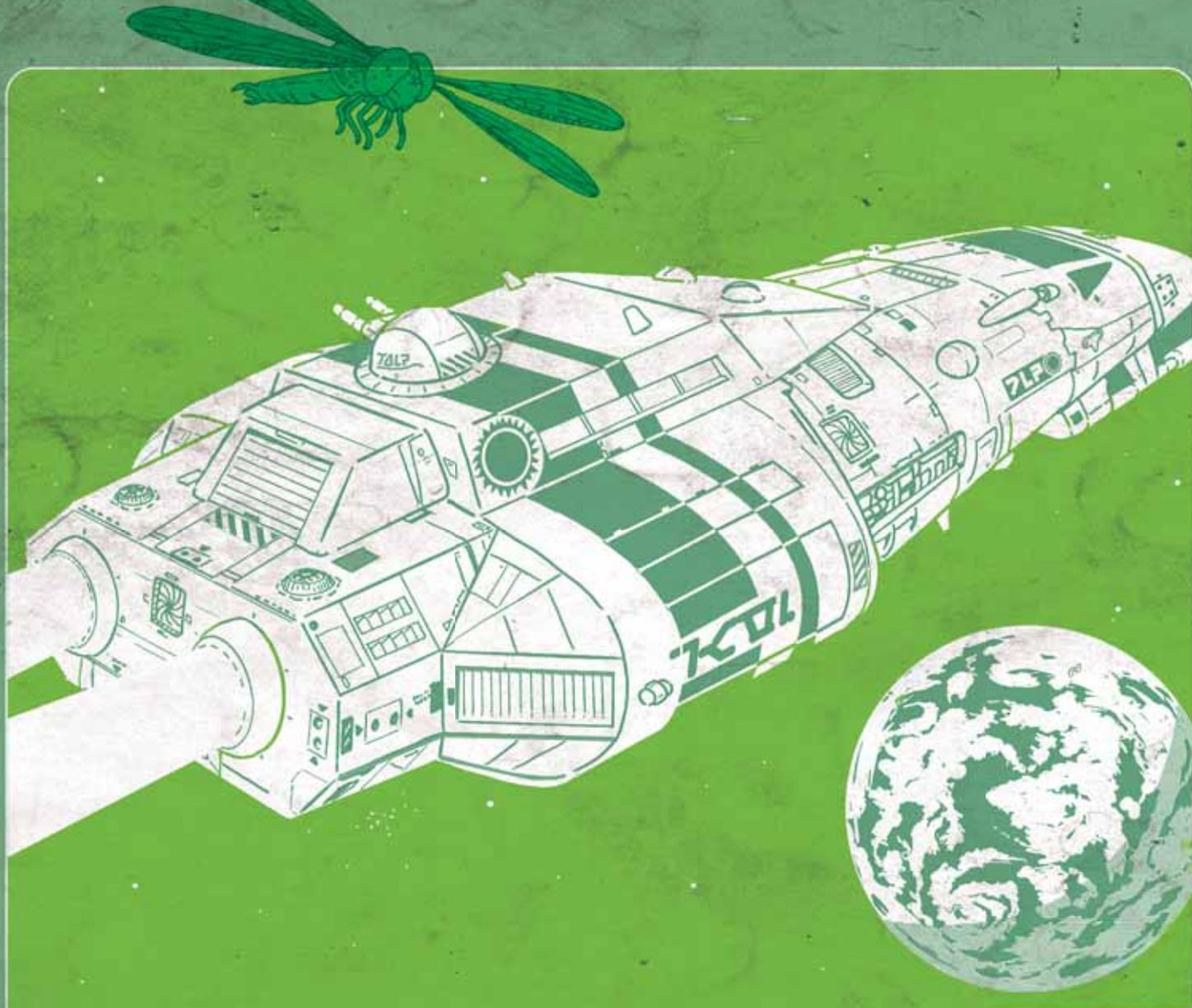
por
PEDRO
LISBOA

A FICÇÃO CIENTÍFICA [FC], COMO GÉNERO LITERÁRIO, É NOTÁVEL PELA EXTENSÃO, ABRANGÊNCIA E DIVERSIDADE. NA FAMÍLIA DA FICÇÃO ESPECULATIVA, NEM MESMO OS SEUS DOIS IRMÃOS SIAMESES, A FANTASIA E O HORROR, CONSEGUEM COMPETIR COM A ATORDOANTE AMPLITUDE CRIATIVA DO ELEMENTO MAIS FUTURISTA DO TRIO, MESMO APESAR DAS MUITAS ZONAS DE SOBREPOSIÇÃO.

De facto, chegar a uma definição de FC é em grande medida uma tarefa complexa e ingrata, já que encontrar um fio condutor que percorra todos os seus subgéneros e declinações é muito difícil, para não dizer impossível. Alguns críticos sugerem mesmo que a FC é, em si, um diálogo de géneros, uma soma generosa de muitas partes.

Considerações mais ou menos académicas à parte, a verdade é que para muitos de nós a primeira imagem que vem ao pensar em FC é a de... naves espaciais. Seja pela força (passo a expressão) icónica dos grandes sucessos de bilheteira dos últimos 40 anos, seja pela atracção humana pelo desconhecido – e existirá maior mistério do que a imensidão do universo? –, a evocação da FC remete-nos para viagens interestelares, para batalhas com extraterrestres e para emocionantes aventuras em mundos longínquos e exóticos. Sem nos darmos conta, pensamos em *space opera*, ou ópera espacial (OE), um subgénero particular de FC.

Um dos aspectos herdados pela OE da sua progenitora foi a fluidez e dificuldade de delimitação. O escritor Wilson Tucker cunhou o termo, em 1941, ao escrever: “Nestes dias agitados de criação de frases, gostaríamos de propor uma. Chamam aos *westerns* ‘óperas de cavalo’ [*horse operas*], e ‘óperas de sabão’ [*soap operas*] aos folhetins sentimentais matinais das donas de casa. Para as histórias de aventuras espaciais, ou de salvamento planetário, amadoras, repetitivas, insuportáveis, desgastadas, propomos ‘ópera espacial’”. Em contraste com a FC de qualidade, a OE designaria o lado mais banal e insípido do género, preocupado sobretudo com vendas e emoções fáceis. A crítica implícita sugeria que, se se substituíssem as naves espaciais por naus ou os marcianos por índios, os contos de OE seriam indistinguíveis de qualquer historieta de cordel sobre piratas ou *cowboys* – com todo o peso valorativo decorrente da consideração.



“EM 75 ANOS, NO ENTANTO, O ENTENDIMENTO E O SIGNIFICADO DA DESIGNAÇÃO ÓPERA ESPACIAL MUDARAM SUBSTANCIALMENTE E O CUNHO PEJORATIVO PERDEU-SE LENTAMENTE.”

Em 75 anos, no entanto, o entendimento e o significado da designação ópera espacial mudaram substancialmente e o cunho pejorativo perdeu-se lentamente. As obras de autores clássicos de OE, como E. E. Smith e Edmond Hamilton, ou heróis da mesma esfera como Buck Rogers ou Flash Gordon, não só não caíram no esquecimento como influenciaram, em maior ou menor medida, grande parte dos nomes sonantes da FC do século XX. Conseguimos encontrar, em autores como Asimov, Heinlein, Herbert ou Clarke, referências ou versões depuradas das fórmulas originais, ainda que formalmente qualquer um destes recusasse o apodo.

O processo de reinvenção assumida

da OE fez-se, no entanto, pela mão de Poul Anderson, Frank Belknap Long, o polígrafo Jack Vance ou E. C. Tubb, para citar apenas alguns dos nomes mais importantes até à década de 80. De facto, por esta altura, o termo já tinha perdido qualquer conotação negativa, cumprindo uma função meramente descritiva. É aliás interessante verificar que esta mudança se cristaliza num momento simbólico de inauguração de uma nova etapa na vida da ópera espacial: a estreia nos cinemas de *A Guerra das Estrelas*, em 1977. A popularidade da série televisiva *O Caminho das Estrelas* – também ela herdeira incontestável da OE – antecede mais de dez anos o aparecimento do rival, é certo, mas são as aventuras de um certo adolescente agricultor choramingas,

que viaja pela galáxia combatendo o mal, em si e nos outros, que projectam o género para um patamar inédito de consagração.

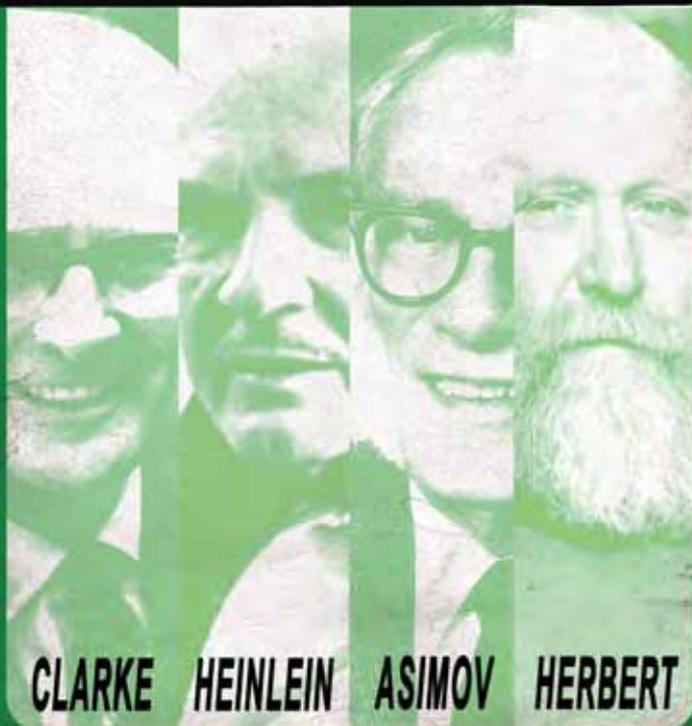
A partir daqui, tudo seria diferente. Nos 35 anos que se seguiram, a OE continuou o seu processo de evolução, por um lado afastando-se ainda mais das suas origens, por outro realçando a sua essência. Alguns críticos referem mesmo a emergência de “óperas espaciais pós-modernas”, onde o âmbito épico e aventuroso da tradição clássica é temperado por um olhar mais pessimista (realista?) e granuloso da realidade. Alguns exemplos desta nova corrente podem encontrar-se em Dan Simmons, Orson Scott Card, M. John Harrison, Alastair Reynolds ou Iain M. Banks.

Em função desta enorme plasticidade enquanto categoria temática, que denominadores comuns, na prática, podemos encontrar para a OE? Ironicamente, somos forçados a regressar ao comentário fundador, e depreciativo, de Tucker. Para existir, a OE precisa, antes de mais, de abundantes viagens espaciais, ou facilidade e normalidade de as efectuar; segue-se uma transversal sede de aventura, venha por via da guerra, do comércio, da política, do crime ou da exploração; finalmente, o espoletar no leitor de um sentimento de maravilha tecnológica, decorrente do distanciamento positivo, mais ou menos plausível, da nossa realidade científica. Apesar de amplos, estes critérios dão-nos uma base funcional para entender o tema.

Antes de descolarmos rumo aos jogos narrativos, vale a pena realçar uma última distinção formal de especial utilidade para nos ajudar a navegar no labirinto taxonómico da FC: o contraste entre a FC *hard* (dura) e a FC *soft* (macia). Este confronto, discutido com pormenor por João Seixas no N.º 1 da *Bang!*, prende-se no essencial com a oposição entre uma FC escrita, senão por cientistas, por autores com sensibilidade científica, e outra FC, onde o rigor científico não tem a mesma importância, ou onde a ciência desempenha até um papel secundário, cosmético, na narrativa.

A este propósito, cumpre apenas rejeitar a tentação, compreensível, de remeter por omissão quase toda a OE para o campo da FC *soft*. É verdade que o género, no geral, tende a relegar os aspectos científicos para segundo plano, focando-se antes na vertente aventureira da narrativa; não obstante, há muitos exemplos de autores que, sem complexos, escrevem OE a partir de uma perspectiva de FC *hard*, sobretudo nos últimos anos (veja-se, por exemplo, *Revelation Space*, de Alastair Reynolds).

"CONSEGUIMOS ENCONTRAR, EM AUTORES COMO ASIMOV, HEINLEIN, HERBERT OU CLARKE, REFERÊNCIAS OU VERSÕES DEPURADAS DAS FÓRMULAS ORIGINAIS..."



"DAQUI O MERCADOR LIVRE BEOWULF..."

Tal como na literatura, também nos *role playing games* (RPG) de ficção científica sobressai a variedade, apesar de nem todos os tipos de FC encontrarem neste meio a sua melhor expressão (ver caixa). Por outro lado, a influência e o peso do imaginário da OE, como género, traduzem-se na presença em muitos destes títulos, mesmo nos casos em que o foco principal não são as viagens interestelares.

Se *Dungeons & Dragons* (D&D) é o decano indisputado dos jogos narrativos de fantasia, e *Call of Cthulhu* permanece a referência seminal dos RPG de horror, na FC também encontramos um nome que se destaca dos demais: *Traveller*.

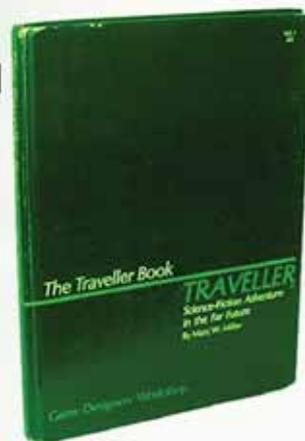
Traveller. Science-Fiction Adventure in the Far Future, publicado em 1977, não foi o primeiro RPG de OE a ser dado à estampa, mas a sua originalidade e qualidade garantiram-lhe um lugar no panteão dos jogos de personagem. A data

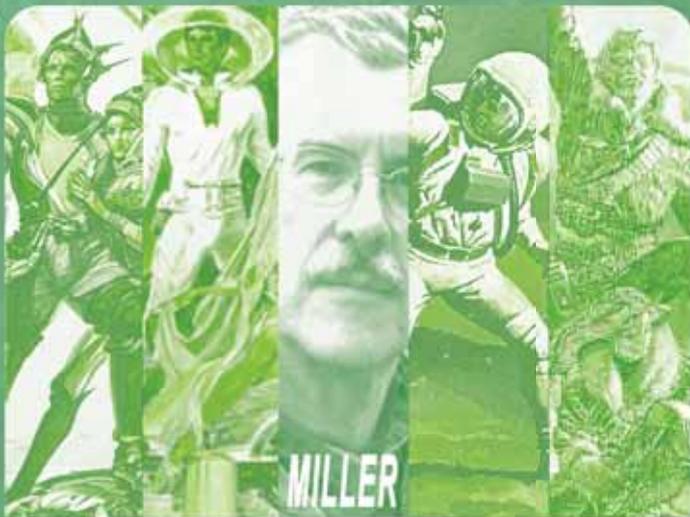
do seu aparecimento, escassos meses antes da estreia de *A Guerra das Estrelas*, terá com certeza contribuído para a recepção inicial favorável, mas as suas virtudes e sucesso não se esgotaram nessa coincidência.

Nos quase 40 anos que decorreram desde então, foram publicadas um total de dez edições de *Traveller*, incluindo adaptações para outros sistemas de regras – *GURPS*, *Hero System* e *D20* – a última das quais, a cargo da editora britânica Mongoose, foi posta à venda em Janeiro deste ano. Curiosamente, a influência do *design* minimalista dos livrinhos de capa preta originais tornou-se de tal modo icónico que perdeu mesmo nas edições mais recentes.

Em várias entrevistas acerca da sua criação, Marc Miller, o autor, identificou as principais fontes literárias que lhe serviram de inspiração: a série *Technic History*, incluindo os períodos de Nicholas Van Rijn e Dominic Flandry, de Poul Anderson; a saga *Dumarest*, de E. C. Tubb; a série *Demon Princes*, de Jack Vance; a *Fundação*, de Asimov; e várias obras de Harry Harrison, Robert Heinlein e Keith Laumer. Admitiu, no entanto, que a lista completa não se fica por aqui, na medida em que é provável que qualquer obra interessante de FC anterior a 1977 o tenha de alguma forma influenciado.

A ideia inicial de criar um "D&D no espaço", nas palavras de Miller, deu lugar a um jogo à época extraordinariamente inovador. Tal como quase todos os RPG da primeira vaga, *Traveller* foi escrito com o intuito de recriar as histórias e aventuras da ficção que alimentou o imaginário do seu autor. Nesse





*... ACERCA DA SUA CRIAÇÃO, MARC MILLER, O AUTOR, IDENTIFICOU AS PRINCIPAIS FONTES LITERÁRIAS QUE LHE SERVIRAM DE INSPIRAÇÃO: A SÉRIE *TECHNIC HISTORY*, INCLUINDO OS PERÍODOS DE NICHOLAS VAN RIJN E DOMINIC FLANDRY, DE POUL ANDERSON; A SAGA DUMAREST, DE E. C. TUBB; A SÉRIE *DEMON PRINCES*, DE JACK VANCE...*

sentido, não poderia existir – nem faria sentido – sem a ópera espacial literária.

Senão a maior, decerto a mais marcante novidade trazida por *Traveller* foi a aposta em disponibilizar ferramentas de criação do universo de jogo. Desde o início, o autor quis fornecer aos jogadores os instrumentos necessários para poderem criar o tipo de FC espacial que bem entenderem, com o universo, a ambientação, o tom e os pormenores que mais preferirem. O sistema de *Traveller* não só permite como encoraja uma panóplia de diferentes tipos de jogo; da campanha mais rigorosamente marcial até à intriga da diplomacia interplanetária, passando pelo comércio (e contrabando!) lucrativo de mercadorias exóticas, tudo cabe nos suplementos publicados, com regras próprias para cada enfoque. Com efeito, o jogo é uma espécie de um conjunto modular que permite construir o jogo desejado, com uma abordagem mais dura, mais suave, ou híbrida; só não podemos escapar à nave espacial, que se encontra sempre em primeiro ou segundo plano, pronta a levar as nossas personagens rumo às estrelas...

É de notar que este desígnio não impediu o desenvolvimento de um universo oficial, o Terceiro Imperium. Os vários suplementos, revistas e fanzines que lhe foram dedicados descrevem um complexo e detalhado cânone que serve, por omissão, de ambientação aos jogos de *Traveller*.

As mecânicas de jogo de *Traveller* são, no geral, simples. Mesmo em edições posteriores, a complexidade das regras nunca sobressaiu, apesar de ser possível cultivar um certo virtuosismo técnico, sobretudo no que diz respeito directo às naves espaciais, que suscitam um exercício a raiar a engenharia aeronáutica. Como os demais componentes modulares, o seu peso depende inteiramente do grupo de jogadores, *i.e.*, não é imprescindível para a experiência de jogo.

Para além da utilização de um sistema de habilidades, de que foi pioneiro absoluto, a causa maior de fama de *Traveller* junto da comunidade de RPG é outra: o jogo é conhecido por permitir que uma personagem morra durante o próprio processo de criação; ou seja, um jogador pode perder a sua personagem antes de sequer começar a jogar! Descontando o relativo exagero – na edição original existe, de facto, essa possibilidade, mas trata-se de uma regra opcional –, a verdade é que o jogo tem uma abordagem às personagens pouco comum, mesmo com os padrões actuais. Por um lado, o seu processo de criação é quase um mini-jogo em si, com elementos intencionalmente aleatórios. Por outro, esse processo encoraja a escolha de personagens maduras e experientes, sendo aliás o único momento no jogo em que é contemplada a ideia de desenvolvimento pessoal por via do aumento de habilidades e/ou de características. Não é dado aos jogadores um objectivo mecânico, como pontos ou níveis de experiência, mesmo que implícito. Este elemento, fulcral na maioria dos RPG, praticamente não existe em *Traveller* – que, decididamente, é muito mais que “*D&D* no espaço”.

JOGOS NARRATIVOS CHEIOS DE ESTRELAS

Como seria de esperar, *Traveller* não esgota a oferta de jogos narrativos dedicados exclusivamente à OE, apesar de a popularidade do género, pelo menos no seu formato mais clássico, ter decaído com o passar dos anos. A quantidade de títulos que encontramos no mercado durante a primeira fase dos RPG, de meados dos anos 70 até meio da década de 80, como *Starfaring* (1976), *Star Patrol* (1977), *Star Frontiers** (1982) e o muito literal *Space Opera* (1980), não tem réplica mais tarde. Por motivos históricos mais ou menos óbvios, as estrelas e o espaço estavam em voga, mas a maioria destes jogos acabaram por cair no esquecimento. A partir dos anos 90, em parte devido aos novos caminhos seguidos pela FC, na literatura e no cinema, o tratamento dado à OE nos RPG mudou substancialmente. Para além de suplementos para sistemas universais, como *GURPS** ou *Savage Worlds*, apenas alguns jogos se destacaram pela inovação. É o caso de *Fading Suns*, cujo detalhado universo de jogo tem diversos traços comparáveis à ambientação de *Duna*, de Frank Herbert; e mais recentemente *Ashen Stars**, uma adaptação do sistema GUMSHOE, orientado para uma OE investigativa; ou *Diaspora*, um jogo premiado de FC *hard*, com marcada sensibilidade *indie*.

Do canto da Old School Renaissance (OSR) foram também publicados alguns jogos de OE, com destaque para *Stars Without Number (SWN)**. À semelhança dos restantes sistemas da “velha escola”, *SWN* usa uma versão modificada da primeira edição de *D&D*. A maior virtude de *SWN* – seguindo a tradição de *Traveller* – encontra-se nas excelentes ferramentas de construção do universo de jogo, que fervilham com ideias da maior

utilidade em qualquer jogo de OE ou mesmo como auxiliares de escrita literária.

Por último, chegamos à área editorial que, no seu conjunto, maior atenção prestou à ópera espacial, em muitos casos com elevado grau de sucesso comercial: a das adaptações. Trata-se, compreensivelmente, de um campo fértil e promissor, tanto para as editoras como para os fãs, que anseiam pela oportunidade de explorar universos ficcionais familiares, conhecidos de livros, filmes, séries de televisão ou mesmo outros jogos. Assim, as licenças para RPG de *Buck Rogers*, *Caminho das Estrelas*, *Galactica* ou *Firefly* deram lugar a vários jogos ao longo dos anos, passando-se o mesmo com a OE sombria – quase wagneriana! – do universo *Warhammer 40k*, ou a popular série de videojogos *Mass Effect*.*

No entanto, o maior sucesso neste capítulo corresponde também à face mais popular da OE nos últimos 40 anos – falo, claro, de *A Guerra das Estrelas*. Dos três jogos editados até hoje, o primeiro, publicado pela West End Games em 1987, foi o que teve mais impacto, tanto dentro como fora da comunidade de RPG. Para além do sistema, inovador e bem recebido,

os seus autores foram durante cerca de 10 anos, e ao longo de dezenas de suplementos, a principal fonte criativa na descrição do Universo Expandido (oficial) da *Guerra das Estrelas*, com repercussões visíveis em todas as peças da série que se fizeram desde então, incluindo a segunda trilogia de filmes. Quem melhor para detalhar um universo tão rico e extenso do que autores de RPG?

O jogo seguinte, publicado em 2000 pela Wizards of the Coast, usa o sistema D20, semelhante a *D&D*, e alarga o âmbito à segunda trilogia que, entretanto, já tinha visto estrear o infame *A Ameaça Fantasma*.

A mais recente encarnação, a cargo da Fantasy Flight desde há 4 anos, volta a focar a trilogia original (consta que poucos aficionados tremiam de antecipação com a possibilidade de viver as aventuras de Jar Jar Binks), desta feita em formato tripartido, com jogos individuais mas compatíveis: *Edge of the Empire*, centrado em piratas, contrabandistas e outros marginais; *Age of Rebellion*, dedicado aos combatentes da Aliança; e *Force and Destiny*, que propõe jogar cavaleiros Jedi. Os jogos destacam-se pelos elevados valores de produção e pela utilização, por vezes polémica, de mecanismos de jogo *indie*.



"...AS LICENÇAS PARA RPG DE BUCK ROGERS, CAMINHO DAS ESTRELAS, GALACTICA OU FIREFLY DERAM LUGAR A VÁRIOS JOGOS AO LONGO DOS ANOS, PASSANDO-SE O MESMO COM A OE SOMBRIA..."

=POR PLANETAS NUNCA DANTES NAVEGADOS=

Um dos raros livros de RPG publicados em Portugal e em português é dedicado, nem mais nem menos, à ópera espacial. Trata-se da recente aventura *Pouso Forçado*, da autoria de Jean da Silva e Rafael Weber, escrita para o sistema *Fate Core**, um jogo narrativo universal publicado pela norte-americana Evil Hat, e cujo resumo traduzido para português pode ser facilmente descarregado *on line*.

O livro surgiu a partir da entrada vencedora a um concurso aberto ao espaço lusófono, realizado em 2015, dedicado a encontrar o melhor cenário ambientado no universo ficcional partilhado do Comandante Serralves, promovido e desenvolvido pelo grupo Imaginauta, que também se encarrega da sua edição.

Nas primeiras páginas, os autores dão-nos a conhecer um breve resumo da história e do estado actual do universo de jogo, em função do que é descrito nos contos do Comandante Serralves. Segue-se a aventura propriamente dita, que coloca as personagens aos comandos da *Dragão Escarlata*, uma veloz nave espacial. A trama divide-se em três actos, relativamente breves e flexíveis, e conta com pirataria espacial, a escolha entre combate ou fuga e outras decisões espinhosas.

POUSO FORÇADO, APESAR DO NATURAL ESPAÇO PARA MELHORIAS FORMAIS E DE CONTEÚDO, REPRESENTA UMA ASSINALÁVEL INICIATIVA EDITORIAL, COM REFRESCANTES ECOS DE ÉTICA *DIY*, REPLETA DE ENTREGA E ENTUSIASMO. AGUARDAMOS COM EXPECTATIVA AS QUE SE SEGUIRÃO!



FATE
SISTEMA BÁSICO



NO ESPAÇO, NINGUÉM TE OUVI A LANÇAR DADOS

Menos batalhas espaciais, extraterrestres antropomórficos e impérios galácticos? Aqui ficam algumas sugestões de jogos de outros tipos e abordagens de FC:

STEAMPUNK:

Space: 1889, Lady Blackbird*

CYBERPUNK:

Shadowrun, Cyberpunk 2020

FC HARD:

2300 AD, Blue Planet

TRANSHUMANISMO:

Eclipse Phase*, Mindjammer*

PÓS-APOCALÍPTICO:

RIFTS, Gamma World

VIAGENS NO TEMPO:

Continuum, Doctor Who RPG

HUMOR:

Paranoia, Tales From the Floating Vagabond

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/](https://www.facebook.com/groups/rpgportugal/)

NB – Todos os títulos assinalados com um * dispõem de uma versão introdutória ou integral gratuita, descarregável na Internet.

PETER TAYLOR

[AUTOR DE RPG E TRADUTOR]

Qual foi a tua primeira personagem de RPG?

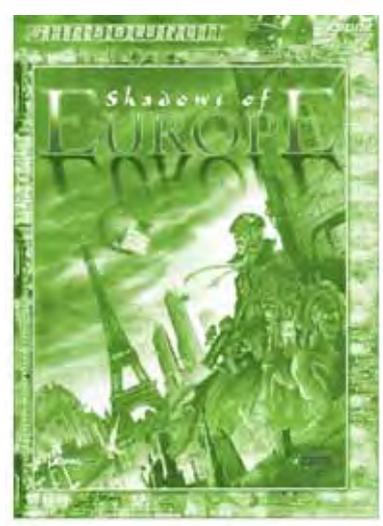
Um mago meio-elfo completamente incapaz (*stats* incredivelmente maus) cuja única função era lançar feitiços de teia-de-aranha sobre hordas de kobolds, para o bárbaro, o *ranger* e o paladino da trupe depois se divertirem... Será uma das razões porque não sou adepto do movimento 'Old School Revival'.

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

Como mestre, numa noite inspirada, convidei as minhas víti... errr... os meus amigos a criarem personagens baseadas neles próprios para uma sessão improvisada do jogo de horror *Kult*. Seguiu-se uma das experiências de jogo mais arrepiantes e pessoais que já tive enquanto mestre. O recurso e distorção narrativa de elementos das personalidades e histórias pessoais dos jogadores foram tão "desconfortáveis" que o impacto visceral dos momentos-choque que o *Kult* promove foi extraordinário. Profissionalmente, foi marcante ver editado o meu livro-projeto *Shadows of Europe* para o jogo *Shadowrun* após 2 anos de desenvolvimento enquanto projeto amador.

Que jogo de RPG gostarias que fosse editado amanhã?

Estando desapontado com os universos (pouco) originais que proliferaram desde o OGL d20, nesta fase preferia ver uma adaptação mecanicamente e estilisticamente fiel do universo barroco de Bas-Lag de China Miéville (*Perdido Street Station*, *The Scar*, etc.) ou então um jogo que permitisse visitar o mundo da série de ficção científica *Virga*, de Karl Schroeder. **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

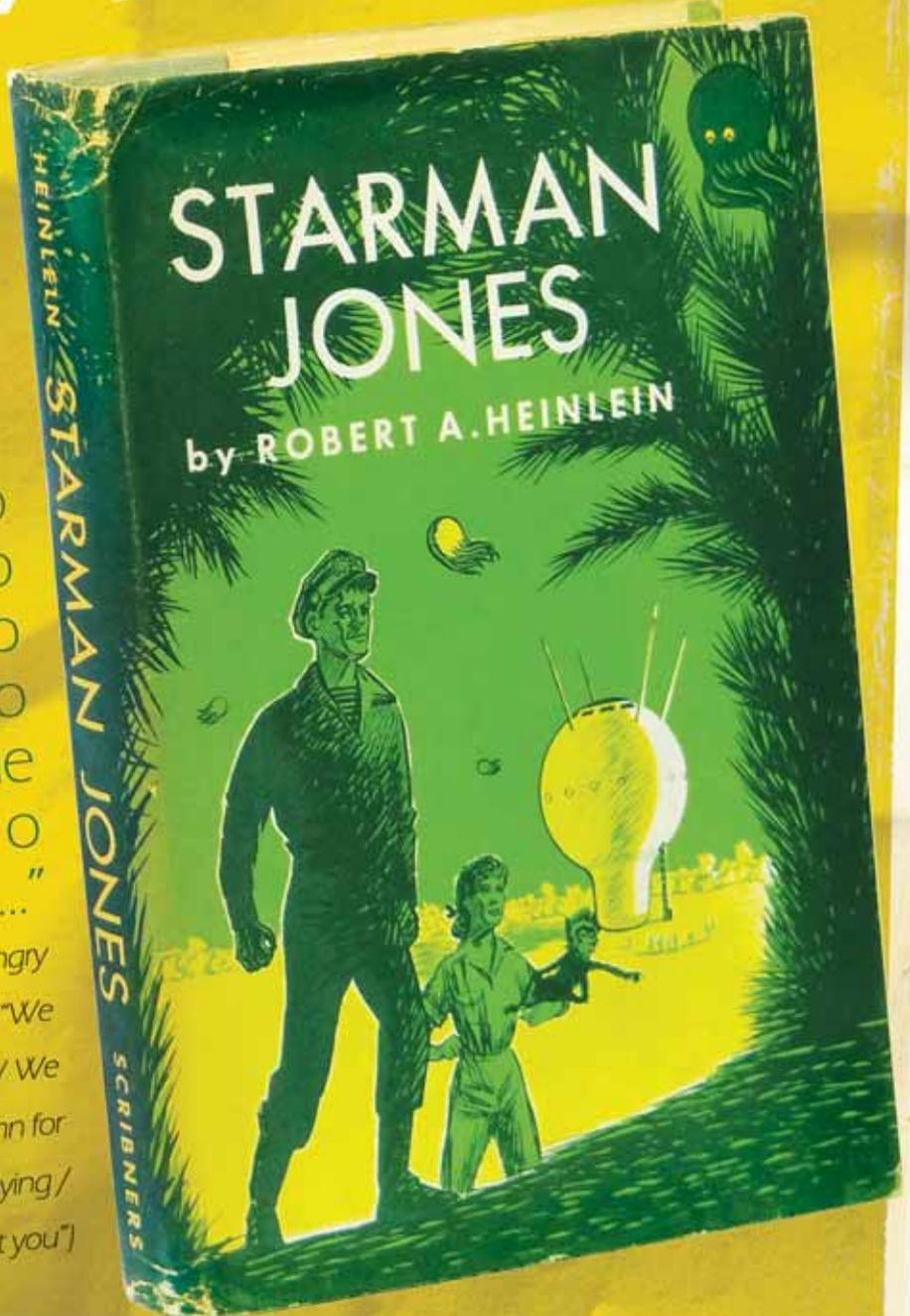


STARMAN

O VISITANTE QUE

"**BOWIE**
trouxera já
visões
inquietantes
de um futuro
em que a
sobre-população
leva ao
canibalismo
e à morte do
messias que
anuncia o
Apocalipse..."

(*"We Are Hungry
Men"* de 1967: "We
are hungry men / We
don't give a damn for
what you're saying /
We're here to eat you")



JONES,

POR
PEDRO
PIEDADE
MARQUES

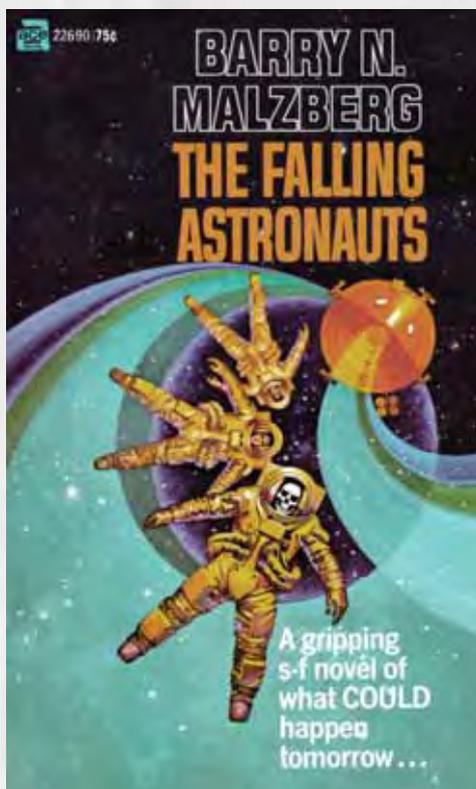
CAIU DO ESPAÇO

Quando David Robert Jones morreu a 10 de Janeiro deste ano, aos 69 anos, morreu com ele David Bowie, explorador musical desde, pelo menos, meados dos anos 60 do século passado. A morte de ambos fora, contudo, ominosamente anunciada poucos dias antes, aquando da publicação do vídeo para a canção "Blackstar" do último e homónimo álbum de Bowie. Nele se via alguém intimamente ligado a ambos, alguém que fora importante nas suas vidas muito tempo atrás mas que desaparecera sem deixar rasto. Melhor dizendo: o que se via nesse vídeo era, deitado junto a uma protuberância rochosa num pequeno planeta em órbita de uma estrela negra, o cadáver do astronauta (supostamente norte-americano, ainda que nunca se soubesse a sua verdadeira nacionalidade) Major Tom (o seu apelido fora outro mistério nunca resolvido), que se perdera da sua nave em Julho de 1969, enquanto orbitava em torno da Lua,

e vagueara em direcção às profundezas do espaço sideral e à morte certa. Aparentemente, não tão certa assim: pouco mais de dez anos depois, a 8 de Agosto de 1980, Bowie revelou que tinha havido rumores de uma mensagem vinda algures do espaço, vinda do Major Tom, agora louco e mantido vivo através de poderosas e mesmo desconhecidas substâncias psicotrópicas. Acabada essa nova transmissão, nada mais se escutara ou se soubera desse infeliz astronauta. Jones e, através dele, Bowie, por seu lado, deixaram de olhar para as estrelas e de auscultar o registo dos sinais de rádio do espaço e continuaram as suas vidas. Mais de trinta anos depois desse adeus ao astronauta enlouquecido pelas drogas, foi o seu crânio cravejado de pedras preciosas e outros cristais trazidos pelo vento furioso do espaço, revelado por uma estranha mulher com cauda ao levantar o visor do capacete, que veio anunciar-nos essa outra despedida: a do homem que o criara e do cantor que o dera a conhecer.

MESSIAS E APOCALIPSES IMINENTES

Quase ao mesmo tempo que o Major Tom se perdia no espaço, o seu cantor preparava-se para nos apresentar alguém que fazia o caminho inverso: aparentemente “caído na Terra” vindo do espaço, Ziggy Stardust era tudo o que o discreto astronauta parecia não ser. Se este tivera o cuidado de se despedir de todos no seu planeta natal e de lembrar que dissessem à mulher que a amava, aquele vinha com um poderoso complexo messiânico, assumia a sua bissexualidade e o seu voraz apetite sensual e o desejo de mudar as consciências dos terráqueos com um plano revolucionário, liderando uma banda de rock pesado e escondendo-se sob a capa de uma estrela musical. Antes de no-lo apresentar, contudo, Bowie trouxera já visões inquietantes de um futuro em que a sobre-população leva ao canibalismo e à morte do messias que anuncia o Apocalipse (“We Are Hungry Men” de 1967: “We are hungry men / We don’t give a damn for what you’re saying / We’re here to eat you”) e em que as revoluções culturais e as utopias decaem na vio-

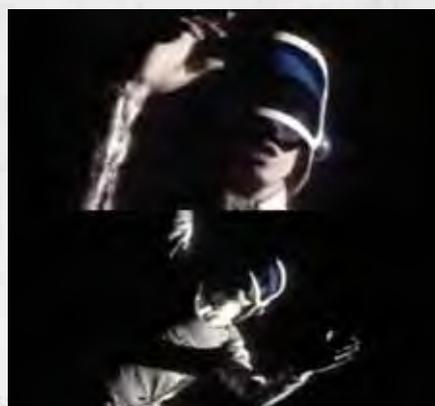
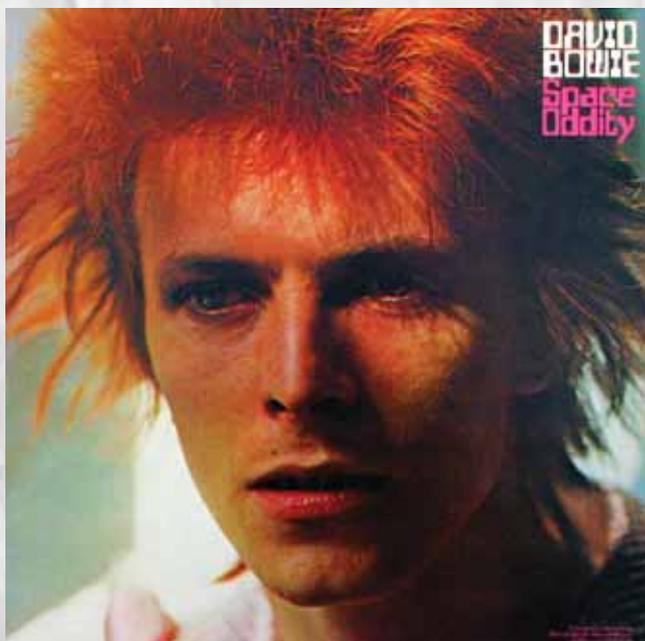


lência (“Cygnet Committee” de 1969: “As a love machine lumbers through desolation rows / Ploughing down man, woman, listening to its command / But not hearing anymore / Not hearing anymore / Just the shrieks from the old rich”). Os messias, terrenos ou alienígenas, caíam um após outro, derrotados pela sua ambição, pelos que os seguiam, pelo avanço descontrolado da tecnologia ou pela loucura e a esquizofrenia.

LONDRES, O LABORATÓRIO PSICADÉLICO

Em 1964, Michael Moorcock assumia a edição da revista *New Worlds*, a mais antiga do Reino Unido dedicada à FC, e preparava-se ele também para fazer uma revolução: publicar apenas ficção ambiciosa formal e tematicamente e cortar amarras com a tradição da Golden Age americana. Para isso apenas convidou escritores que alinhassem incondicionalmente nesse repto revolucionário: Ballard, Aldiss, Spinrad, Disch, Sladek, além do próprio Moorcock, seriam os porta-estandartes. Aventureiro cultural na crista da onda experimental no alvor da movida que colocaria o adjectivo “swinging” na “sleepy London town” de que cantavam os Stones, Moorcock cruzava na revista os seus múltiplos interesses e os que sentia no ar (o sexo, as drogas, a nova música, a exploração visual dos artistas Pop, a *BD underground*, o psicadelismo, o radicalismo político). Oito anos mais novo, sem nunca se cruzar com esse jovem “messias” da Nova Vaga da FC, o adolescente David Jones experimentava então também: “as the amphetamine-fueled mod scene morphed into the acid-fueled psychedelic scene, London became the laboratory in which Bowie began conducting experiments of his own—ones that sought to transmute science fiction and fantasy into the sounds of popular music” (Jason Heller, “Anthems for the Moon”). Se, como escreveu Colin Greenland em *The Entropy Exhibition*, a exploração da FC na música de Bowie era, ainda que independente delas, “rigorosamente paralela” às inovações da New Wave, é o próprio Greenland que se força a concluir que essas linhas paralelas, de tão próximas,

seriam mesmo convergentes: se a figura do “astronauta louco”, vagueando perdido no espaço e entregue às divagações de uma mente em colapso (o espaço



“exterior” reflectindo o espaço “interior”, e este aquele), é a grande invenção da New Wave (*Black Corridor* ou *The Final Programme* de Moorcock, *The Falling Astronauts* de Barry Malzberg, o conto “You and Me and the Continuum” de Ballard), como poderia estar o Major Tom de *Space Oddity* fora deste cânone? Tal como esses autores, também Bowie vira por trás do brilho metálico dos foguetes, dos módulos lunares e da propaganda feita de optimismo ilimitado, de utopia tecnológica da corrida espacial, os sinais da entropia e da morte.

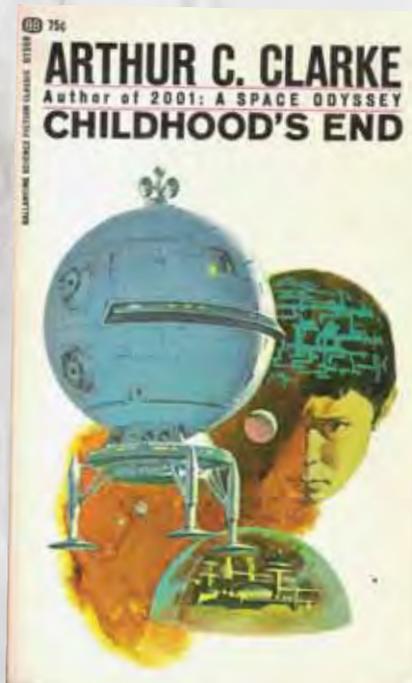
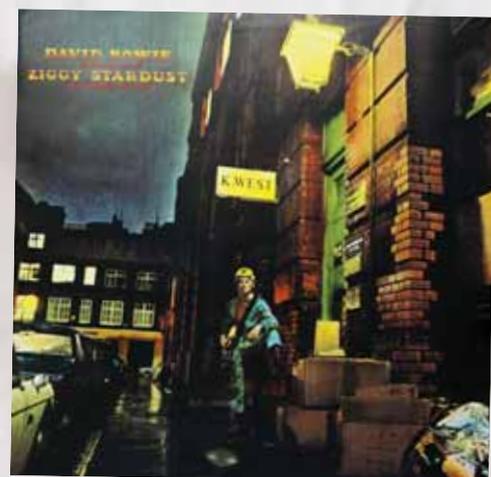
DE QUATERMASS A TOMORROW PEOPLE

AF estava já em David Jones antes de o major Tom ter partido e o alienígena Ziggy ter chegado. Estava nos episódios da série da BBC *The Quatermass Experiment* de 1953, que via escondido atrás do sofá, para que os seus pais não o descobrissem. O que lhe provocaria esses arrepios de pavor? A história do desaparecimento de dois astronautas no espaço? O estranho comportamento de um dos que regressara? De uma assentada, o miúdo Bowie era exposto, em tortuoso deleite, a dois dos temas centrais da New Wave. *Starman Jones* de Robert Heinlein estaria certamente na sua mesinha de cabeceira, tal como *Stranger in a Strange Land*, este mais tarde, em anos de leituras mais arrojadas e iniciáticas (muitas delas orientadas pelo seu irmão mais velho Terry, cuja lenta queda na mais profunda esquizofrenia daria o mote para canções como “All the Madmen” ou “Alladin Sane”). Quando a New Wave rebenta, talvez se tenha sentido atraído pela personagem apresentada por Michael Moorcock a partir do romance *The Final Programme* em 1968: dandy, esteta, cínico, sedutor, um agente secreto mortal e sexualmente polimorfo, Jerry Cornelius anunciava muito do que Bowie depois poria em Ziggy Stardust (teria certamente visto a capa de Mal Dean para o número de Junho de 1969 da *New Worlds*, em quem um Cornelius de olhar tenebroso, calças justas e camisa de folhos ostenta uma guitarra eléctrica).

Num período em que estava a testar, a afinar e prestes a apresentar ao mundo a sua metamorfose seguinte, a criação que o tornaria famoso, Bowie lia avidamente e num alargado leque de escolhas, mas a FC permanecia como referência incontornável. Em Junho de 1972, no mesmo mês em que lança *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars*, encontra-se casualmente nos estúdios da Thames TV com o produtor Roger Price, e o entusiasmo pela FC e as ideias que Bowie revela nessa conversa inspiram Price a escrever a série *The Tomorrow People*. A canção “Oh You Pret-

ty Things” – que surgira um ano antes no álbum *Hunky Dory* – fora também determinante para Price: esse hino à infância e juventude como estados superiores da evolução e superação do homem actual, o *homo sapiens*, fora, por sua vez, directamente inspirado na leitura de *Childhood's End* de Arthur C. Clarke. Os “super-homens” nietzschianos que tinham povoado canções como “The Supermen” em *The Man Who Sold The World* vinham agora, através de influências decisivas da FC escrita e filmada (como não pensar no último plano de *2001*, o do feto de um homem novo a olhar as estrelas?), sob a forma de crianças e adolescentes. É para estes e sobre estes também que canta “Starman”, sobre a vinda à Terra de um alienígena libertador

que parece ter uma ligação espiritual com qualquer ser humano com menos de 20 anos de idade: só estes parecem ouvi-lo. Também o *Clockwork Orange* de Burgess através do filme de Kubrick está no seu horizonte de referências nessa altura: os seus concertos abrem com a música de Wendy Carlos para o filme, o guarda-roupa dos droogs de Alex e a caracterização do actor Malcolm McDowell tiveram uma directa influência na imagem de Bowie e dos Spiders e a canção “Suffragette City” usa um calão inventado muito semelhante ao que Burgess criara no livro (“she’s a total blam-blam”) e faz uma referência directa aos rufias que acompanham Alex (“droogie don’t crash here”). O “vírus” da FC em Bowie é tão forte que, na conversa com William Burroughs que a *Rolling Stone* publica em Fevereiro de 1974, mesmo quando parece renegar certas influências como a de *Stranger in a Strange Land* (sobre o boato de que iria interpretar Valentine Michael Smith numa adaptação ao cinema: “I don’t like the book much. In fact, I think it is terrible. [...] It seemed a bit too Flower-Powery...” – “Beat Godfather Meets Glitter Mainman”, 28.02.1974), o entusiasmo com que descreve o projecto de uma ópera-rock sobre Ziggy Stardust é tão contagiante que o fleumático autor de *Nova Express* tem de admitir que tudo aquilo soa muito bem (“it is a science-fiction fantasy of today”, diz-lhe Bowie).



COM A CABEÇA NA LUA EM PLENA ERA ESPACIAL

Magro, desprovido de pêlo à exceção de uma exuberante cabeleira ruiva/vermelha/laranja, ostentando um guarda-roupa que desfazia qualquer tentativa de determinar o seu género, sinuoso, magnético ao olhar, misto de louva-a-Deus e lagarto lúbrico, Ziggy Stardust, o viajante do espaço que cairá à Terra (ou que enlouquecera, perdido no labirinto do seu espaço interior), começou a caminhar pelos palcos em 1972 e, através do programa *Top of The Pops* da BBC, foi descoberto por milhões de pessoas no dia 6 de Julho desse ano. Bowie montara uma banda afinada ao mínimo detalhe, começando nas roupas brilhantes e na maquilhagem, e com Mick Ronson, o seu guitarrista principal, formava uma dupla como nunca se vira: aos *riffs* viris de Ronson correspondia a serpenteante e feminina figura de Bowie/Ziggy, numa linguagem corporal que acentuava o fascínio mas também a estranheza perante a sua presença. É um prato bizarro e muito arrojado, confeccionado a partir da miríade de influências que tinham moldado Bowie, do *music-hall* ao teatro de vanguarda e ao *kabuki*, e em que através de temas e formas da FC (quer a da sua meninice e mais pulp, quer a da *new wave*) ele consegue exprimir-se sobre o que se sente ali como um curso subterrâneo e poderoso: a alienação, a loucura, a bissexualidade, o medo do fracasso, a morte. Os adolescentes para quem compusera "Starman" enchem os concertos, mas as canções de *The Rise and Fall* falam também de sombrias

profecias, de um futuro a curtíssimo prazo ("Five Years", que abre o álbum, é cruamente apocalíptica na descrição de uma humanidade a quem foi informado que teria apenas mais cinco anos de vida: "a girl my age went off her head / hit some tiny children / If the black hadn't pulled her off / I think she would have killed them").

O simples alinhamento das canções remete para um imaginário de pura celebração da FC, abertamente assumido e sem sombra de culpa ("Moonage Daydream", "Starman", "Lady Stardust", "Star"), mas as letras ecoam as tensões de morte de "Space Oddity", a que se juntam relances explícitos de um universo onde as fronteiras entre géneros e as leis do "decoro" foram dinamitadas. Em "Moonage Daydream", Ziggy apresenta-se como um "space invader" mas também como um parceiro sexual disponível ("I'll be a rock 'n' rollin' bitch for you"), e o sexo é aqui descrito recorrendo a um vocabulário típico da mais ingénua FC "pulp" ("keep your 'lectric eye on me babe / put your ray gun to my head / press your space face close to mine"), e o rock'n roll é apresentado como um meio para "metamorfoses" físicas e mentais ("So inviting - so enticing to play the part / I could play the wild mutation as a rock & roll star"). Ziggy Stardust não foi mais visto desde o concerto no Hammersmith Odeon de Londres, a 3 de Julho de 1973: a sua existência tornara-se demasiado extrema. Ou talvez ele não tivesse passado de outra fase na mutação desse ser alienígena, que agora se chamava *Alladin Sane* e aparecia na capa do disco homónimo: mais discreto e introspectivo do que Ziggy, de olhos

fechados, mas não menos desafiante (um raio estilizado vermelho e azul cruza-lhe o rosto) e "estranho": "the shiny skin of the alien archetype", dirá Bowie. Também este é um mensageiro de apocalipses: "Drive-in Saturday" evoca a mítica paisagem americana do pós-guerra assolada pela guerra nuclear ("it's hard enough to keep formation / amid this fall out saturation") e pela invasão extra-terrestre ("the strange ones in the dome"). A meio da década, outra mutação. Relato de um regime totalitário no futuro, remotamente semelhante ao de 1984 de Orwell, *Diamond Dogs* (1974) é-nos apresentado por um Bowie híbrido, com a metade superior num cruzamento de Ziggy com Alladin Sane mas a inferior vinda do corpo de um cão. Apesar da bizarra imagem (da autoria do artista belga Guy Pellaert) que adorna a capa do álbum, a de um dos *freaks* que habitam essas paragens desoladas do futuro, este é o projecto em que as ambições de Bowie no universo da FC voaram mais alto: o disco é o que resta de uma tentativa frustrada de adaptação do romance de Orwell para um musical na Broadway (os herdeiros do escritor tinham-se oposto). Logo a abrir, "Future Legend" dá-nos uma arrepiante descrição desse mundo: "and ten thousand peoploids split into small tribes / coveting the highest of the sterile skyscrapers / like packs of dogs assaulting the glass fronts of Love-Me Avenue". A voz distorcida de Bowie não canta, funcionando antes como a de um narrador ao mesmo tempo horrorizado e fascinado com o que nos conta, mas que tira também prazer da espessura literária desse trecho apocalíptico.

"É um prato bizarro e muito arrojado, confeccionado a partir da miríade de influências que tinham moldado **BOWIE**, do *music-hall* ao teatro de vanguarda e ao *kabuki*, e em que através de temas e formas da FC (quer a da sua meninice e mais pulp, quer a da *new wave*) ele consegue exprimir-se sobre o que se sente ali como um curso subterrâneo e poderoso:

A ALIENAÇÃO, A LOUCURA, A BISEXUALIDADE, O MEDO DO FRACASSO, A MORTE."

UMA MOSCA NO LEITE

Notável director de fotografia antes de se assumir como realizador visionário (*Performance*, *Walkabout* e *Don't Look Now*), Nicolas Roeg soube usar a imagem alienígena e messiânica das *personae* de Bowie até então (*Ziggy*, *Alladin Sane* e o mestre de cerimónias de *Diamond Dogs*), burilando e decantando-a até a poder encaixar num veículo dramático credível. Se o projecto da adaptação de *Stranger in a Strange Land* ruíra, a adaptação do romance de Walter Tevis *The Man Who Fell to Earth* (1976) será o primeiro filme em que Bowie se testará, no papel do solitário Thomas Jerome Newton, um extra-terrestre “caído” à Terra e que procura, por meios unicamente terrestres, poder regressar ao seu planeta. O filme

é produzido entre 1974 e 1975, quando Bowie vivia na América, e a crescente sensação de isolamento e alienação do artista (bem como um preocupante hábito de consumo de cocaína) será aproveitada por Roeg no sentido de dar a Newton a fragilidade e o *pathos* necessários: a sua estranheza ante a brutalidade da escala e o dinamismo agressivo dos americanos, o contraste do seu corpo magro com o meio agreste são os de Bowie também.

Duas imagens dessa altura e externas ao filme ajudam a

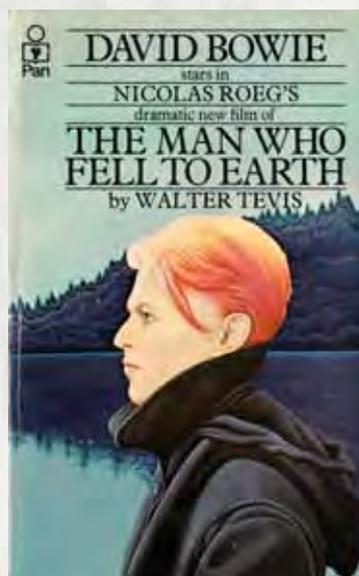


compreender a justeza da opção de Roeg: no documentário da BBC *Cracked Actor*, Bowie bebe leite e observa que uma mosca caiu neste, concluindo que, naquele país estranho, ele é como essa mosca, “um corpo alienígena a absorver tudo em volta”; numa entrevista particularmente agressiva com Russel Harty feita por satélite para a ITV, Bowie parece cansado, fica subitamente introspectivo quando o entrevistador lhe diz que a sua mãe confessou a um jornal ter saudades de o ver e acaba por dizer que quer regressar a Inglaterra. Este alienígena já não é o mensageiro de apocalipses faminto de sexo e fama de antes, mas antes um homem que veio em busca de algo precioso que o seu planeta já não tem (água) e que procura apenas voltar para a sua família do outro lado do universo. Se Ziggy e Alladin tinham sido derrotados pela sua própria loucura, o Newton de Bowie é-o por meios mais prosaicamente “terrestres”: a gravidade, o álcool e as armadilhas do capitalismo. Feito numa altura em que a FC era um meio para filmes adultos, exigentes e pessimistas, *The Man Who Fell to Earth* fixou a imagem de Bowie ao género de modo duradouro (as cenas no planeta de origem e, em particular, a célebre cena em que Newton assume o seu “verdadeiro” corpo diante da sua companheira terrestre, são particularmente inesquecíveis).

MENOS CLARKE, MAIS BALLARD

A solidão, a inadaptação e a dependência das drogas foi o alienígena Bowie tratá-las de um país estrangeiro para outro: é na Berlim Ocidental sombria da Guerra Fria que ele passa quase toda a segunda metade da década de 1970. Se é um facto que a exuberância *glam* dos messias siderais ficara para trás (Bowie era agora a imagem chapada de uma estrela de cinema alemão da UFA dos anos 30 ou 40), e se era verdade que Berlim não era um cenário tão propício às *rêveries* da era espacial como Nova York ou o Novo México, o certo é que é sob a imagem do misterioso Newton que Bowie aparece nos álbuns seguintes: uma foto do interior da cápsula espacial que Newton constrói no filme adorna a

capa de *Station to Station* e, muito mais importante e decisiva, a foto na capa do álbum *Low* é do perfil de Newton, olhando pensativamente para o lago Fenton ao entardecer. É uma das imagens mais perenes da iconografia de Bowie e a prova da paixão do artista pela FC. A ligação ao filme de Roeg (o único dos “seus” filmes que Bowie promoveu activamente) não se fica



David Bowie



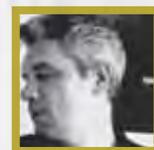
pela imagem: “Subterraneans”, a última e uma das mais belas faixas de *Low*, era o que restava de uma sessão instrumental para o que seria a banda sonora do filme (que acabaria por ser coordenada por John Phillips). É um pedaço de música que antecipa quase em dez anos a moda da electrónica nas bandas sonoras dos filmes de FC (e um dos melhores também). E mesmo nesses álbuns que ficaram conhecidos como a “trilogia de Berlim” (*Low*, *Heroes* e *Lodger*, todos produzidos por Brian Eno), pioneiros na articulação das mais arrojadas experiências da vanguarda electrónica com a música *pop*, há ecos dessas leituras anteriores dentro da FC mais “alternativa”: menos Clarke, e muito mais Ballard, cuja influência, aliás, fora notória em *Diamond Dogs* (é quase impossível ouvir “Always Crashing in the Same Car” e não pensar na irónica leitura de *Crash* que ela poderia ser, e “Art Decade”, “Weeping Wall”, “Moss Garden”, “Sense of Doubt” ou “Neukoln”, parecem ter sido compostas para uma instalação sobre a obra de Ballard, de *Atrocity Exhibition* a *High Rise*).

PIERROT DIZ ADEUS AO MAJOR TOM

Com os anos 80, chega uma nova metamorfose. Resolvidos os problemas mais prementes de David Jones, era a altura de Bowie – o músico popular mais inovador e o melhor alienígena dos palcos e do cinema dos anos 70 – se transformar novamente. Se a FC de veia mais radical e pessimista fora um dos seus meios privilegiados de expressão das angústias pessoais e políticas, os novos tempos de optimismo brutal pediam outra coisa: em anos de celebração adolescente de *Star Wars*, as dolorosas odisséias astrais no “espaço interior” e os tenebrosos cenários pós-apocalípticos pareciam agora a anos-luz de distância. O extra-terrestre que queria “go home” no cinema era agora um boneco que o *merchandising* tornaria numa mina de ouro. Era tempo de fazer muito dinheiro e foi isso que Bowie foi fazer: nem sombra do trágico e patético Ziggy no confiante *crooner* de *Let's Dance*.

Assim, caminhando por uma praia de um planeta distante, vestido de Pierrot (tal como aparece na capa de *Scary Monsters*), Bowie despede-se em 1980 do pobre astronauta que lançara ao espaço dez anos antes, “strung out in heaven’s high, hitting an all time low”, ouvindo os sábios conselhos da mãe a quem dá a mão: para seguirmos em frente e nos fazermos à vida, é melhor não nos metermos com o major Tom.

SABEMOS O QUE BOWIE FOI DESCOBRINDO AO LONGO DESSA PRAIA E O QUE LHE ESTAVA RESERVADO: FOMOS SENDO TESTEMUNHAS MAIS OU MENOS ATENTAS DESSA CAMINHADA, AFINAL. QUANTO AO MAJOR, SABEMOS TAMBÉM COMO ACABOU. **BANG!**



O autor nasceu em Luanda em 1971. Tradutor, designer gráfico e editor no projecto Livros de Areia e Montag. Autor de “Editor Contra: Fernando Ribeiro de Mello e a Afrodite” (Montag). Edita o blogue Montag (montagbytheircovers.com).

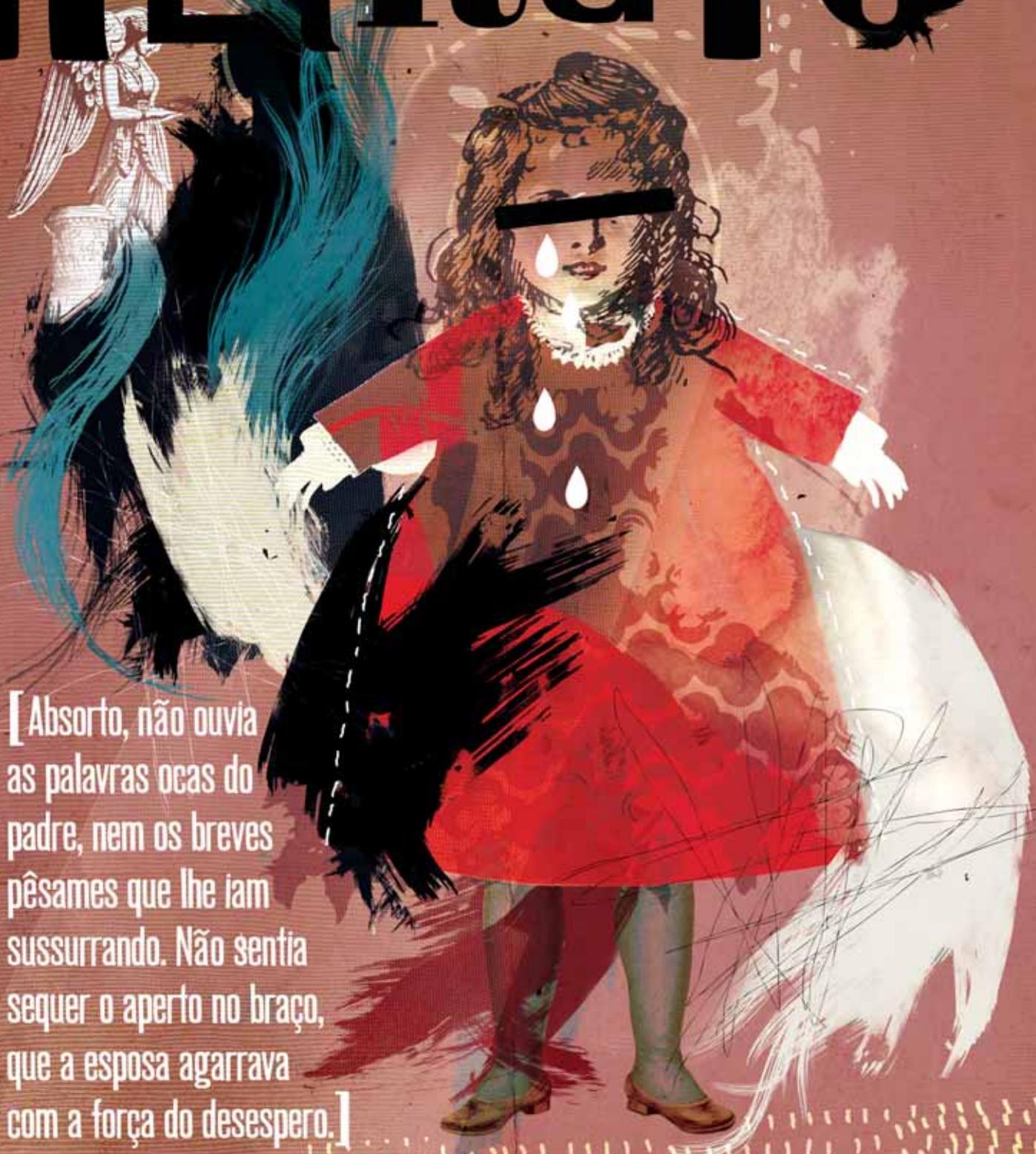
GOSTOU DESTE ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:
WWW.REVISTABANG.COM



>>>
>>>
>>>
>>>
O POR
RICARDO
LOURENÇO

RETRATO

[Absorto, não ouvia as palavras ocas do padre, nem os breves pêsames que lhe iam sussurrando. Não sentia sequer o aperto no braço, que a esposa agarrava com a força do desespero.]



Naquele final de tarde, o sol desmaiava sobre os ciprestes que, como mudas sentinelas, velavam o cemitério. Noutra ocasião, o plácido cenário não deixaria de agradar a Eduardo, mas, agora, aquelas árvores altas, imponentes, pareciam-lhe longos dedos funéreos, apontando para o alto. Olhou para o céu, dum azul suave, sem uma nuvem, e pensou que só na literatura o tempo se subjugava às emoções do homem. Nem faltaria outra coisa: fosse o sofrimento humano causa de intempéries, viveriam sob um dilúvio sem fim.

A forma impassível como Eduardo assistia ao enterro da filha, seria recordada com indignação pelos presentes. Em contraste com o triste semblante da sua mulher, que chorava em silêncio, a postura grave do influente negociante parecia a todos de uma brutal insensibilidade.

Não que a censura que descortinava no olhar dos demais o perturbasse. Com exceção de alguns familiares e amigos, em quem reconhecia um genuíno pesar, a maioria limitava-se a fingir uma tristeza que não sentia. E, se a presença de alguns se justificava pelo respeito, não faltava quem ali estivesse por motivos bem menos nobres: uns por mera adulação, típica atitude de quem pretende subir na vida sem grande esforço, outros, corrompidos talvez pela inveja que a riqueza e o sucesso sempre parecem atrair, apenas para se regozijarem com o sofrimento alheio.

Ciente de tudo isto, se havia algo que o atormentava naquele momento, era decerto a perda da sua amada Madalena, e não os juízos morais de quem o rodeava. A sua serena aparência não passava, portanto, de uma máscara que usava para ocultar o seu sofrimento; de um hábito já arreigado de reprimir qualquer demonstração de fraqueza.

Os seus olhos não se desviaram uma única vez do pequeno caixão de mogno, à medida que este ia desaparecendo sob as pazadas de terra que o coveiro ia atirando languidamente, e que Eduardo sentia como facadas no peito. Absorto, não ouvia as palavras ocas do padre, nem os breves pêsames que lhe iam sussurrando. Não sentia sequer o aperto no braço, que a esposa agarrava com a força do desespero.

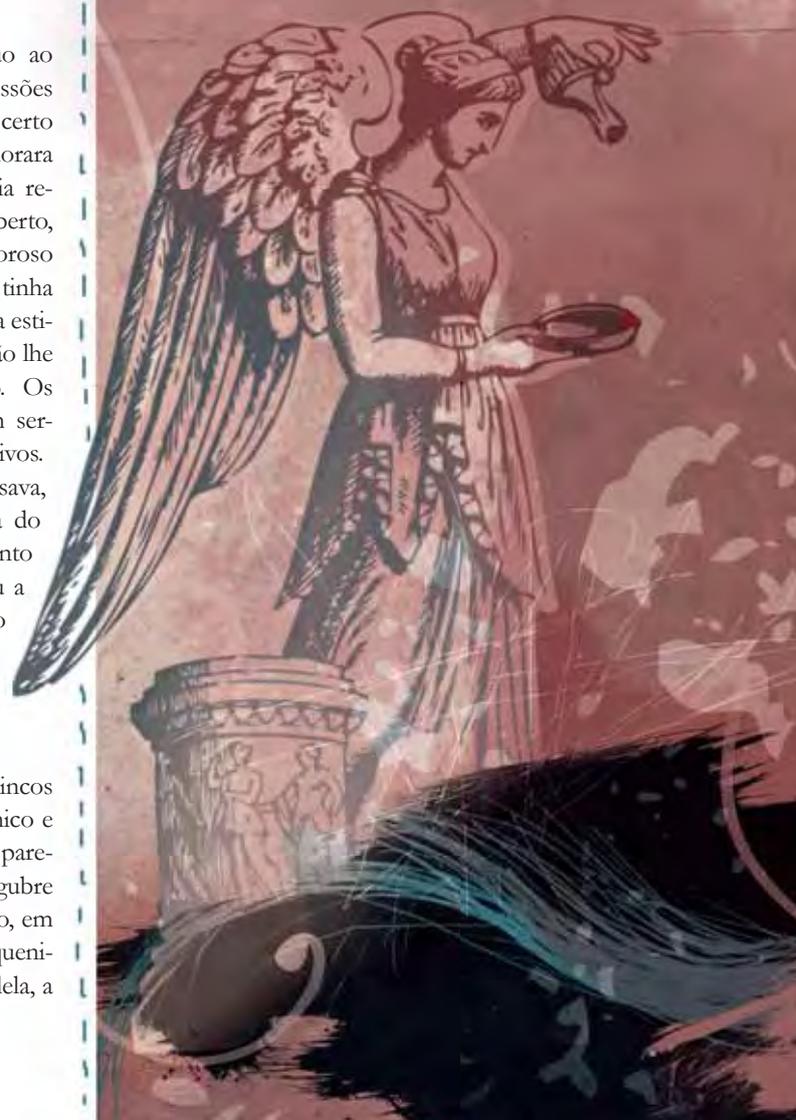
Enquanto o coveiro trabalhava, as mulheres, protegidas por negras

sombrinhas rendilhadas, teciam comentários maliciosos acerca do negociante, que consideravam avaro para além do ridículo, pois que outra justificação haveria para, apesar de toda a sua riqueza, se ter limitado a comprar um anjo de mármore como único adorno à sepultura da criança, num cemitério repleto de sumptuosos jazigos, pertencentes às famílias mais abastadas de Lisboa.

Eduardo não era ingénuo ao ponto de ignorar as repercussões da sua decisão, mas estava certo que a filha, que sempre adorara brincar ao ar livre, preferiria repousar naquele espaço aberto, do que isolada num pavoroso mausoléu. Além disso, não tinha ilusões: onde quer que a filha estivesse, o dinheiro e o luxo não lhe trariam qualquer benefício. Os jazigos que ali proliferavam serviam apenas a vaidade dos vivos.

Quando o préstito regressava, aproximando-se já da saída do cemitério, uma rapariga, junto ao portão de ferro, chamou a atenção de Eduardo. Não deveria ter mais do que quinze ou dezasseis anos. Vestia um garibaldi vermelho, sapatos de duraque preto, sem tacões, e uns brincos de vidro. Tinha um ar anémico e débil, ténue compleição que parecia combinar com aquele lúgubre local, não fosse o seu sorriso, em que revelava uns dentes pequeninos. Quando passou junto dela, a

[Por isso, continuou, implorava-lhe que acedesse a um outro pedido seu: ouvira falar num pintor inglês, estabelecido na cidade há alguns anos, que tinha reputação de conseguir retratar pessoas apenas através duma descrição física, e de alguns pertences.]



pequena estendeu-lhe a mão e, numa voz delicada, disse-lhe:

– Uma esmolinha por aquela alma de Deus!

Eduardo olhou para o rosto branco da rapariga, para os compridos cabelos ruivos que usava soltos sobre os ombros, ruivos como os de Madalena, e foi como se o futuro que perdera se prostrasse diante dele. Nesse momento as lágrimas quase conseguiram romper a barragem que era a disciplina de Eduardo. Uma esmola pela alma da sua filha? Quem mais adequado para a dar do que ele?

Retirou algumas moedas do bolso do colete e depositou-as na mão da rapariga. Esta, durante um instante, arregalou os olhos de espanto –

Eduardo dera-lhe uma quantia que a pobre decerto não conseguiria reunir nem sequer num mês –, mas logo se recompôs e agradeceu humildemente a generosidade, desaparecendo depois entre a multidão com admirável singeleza, ao ponto de Eduardo ponderar se teria imaginado aquele episódio.

Como que demonstrando que a Natureza, afinal, também se compadece com as dores alheias, o amanhecer revelou um céu cinzento, do qual não tardou a despenhar-se uma chuva miudinha, que parecia acariciar brandamente as janelas do palacete de Eduardo de Almeida.

Quando este desceu à sala de jantar, já a esposa o aguardava, sentada numa das poltronas de veludo. A face de Luísa evidenciava cansaço, algo que o luto parecia acentuar, mas nos seus olhos azuis, cujo encanto permanecia inalterado, cintilava uma determinação que Eduardo raramente presenciara. Luísa era uma daquelas mulheres que calam tanto a dor como o desejo, mesmo quando o alívio dessa dor, ou a concretização desse desejo, podem ser alcançados através de poucas palavras. Tal acanhamento devia-se em parte à estrita educação que recebera, mas também ao carácter intimidador do marido, que não convidava a grandes expansões d'alma.

No entanto, naquele dia, Luísa parecia mudada. Pediu gentilmente ao esposo para fechar a porta. Ele assim o fez.

Luísa manteve-se em silêncio durante alguns minutos, como que procurando pelas palavras certas, demanda que tantas vezes se revela infrutífera nos momentos mais importantes. Uma lágrima escorreu-lhe pela face e, quando Eduardo se predispunha a confortá-la, acto deveras incomum, ela ergueu-se de súbito e começou a falar, com não menos inusitada seriedade.

Principiou dizendo que respeitara a recusa do marido, quando ela lhe pediu para contratar alguém para fotografar a filha após esta ter morrido, já que não tinham qualquer representação de Madalena. Respeitara tal recusa, repetiu, mas não ter um retrato da filha era algo que a roía por dentro. Como ele bem sabia,

não ficara viúvo graças aos médicos que a salvaram após graves complicações durante o parto, mas esse milagre tivera um preço bem elevado: ela não poderia ter mais filhos. Tal recordação bastou para que as lágrimas lhe voltassem a escorrer livremente pelo rosto.

Por isso, continuou, implorava-lhe que acedesse a um outro pedido seu: ouvira falar num pintor inglês, estabelecido na cidade há alguns anos, que tinha reputação de conseguir retratar pessoas apenas através duma descrição física, e de alguns pertences. Talvez estivesse a criar falsas esperanças, mas queria recorrer aos serviços desse artista.

Dito isto, voltou a sentar-se na poltrona, exausta, e já meio conformada com nova recusa.

Injustificado pessimismo, no entanto. Eduardo, antes tão seguro de si, vira as suas convicções abaladas pela recente desgraça, e, embora o seu cepticismo

“O pintor, parecendo adivinhar a sua presença, aguardava-os junto à porta.”

não lhe permitisse depositar grande fé nas capacidades do misterioso pintor, não rejeitaria aquela hipótese, por mais ínfima que fosse, de ter um retrato da sua querida filha, uma pintura que invocasse, não a tristeza da sua morte, mas sim a alegria que caracterizou a sua curta vida.

Luísa, espantada com tão fácil conquista, abraçou impetuosamente o marido, derretendo-lhe os últimos resquícios de frieza.

Decidiram visitar nessa mesma tarde o pintor. A chuva cessara, mas o negrume que cobria o céu parecia ainda mais cerrado, dotando a cidade de uma aparência quase espectral.

Quando chegaram à morada do inglês, Eduardo deu a mão à esposa, ajudando-a a descer do *coupé*, e, juntos, percorreram um pátio sombrio até chegarem a um casarão de evidente antiguidade, mas ainda bem conservado.

O pintor, parecendo adivinhar a sua presença, aguardava-os junto à porta.

Eduardo esperava deparar-se com um excêntrico, cujos modos o denunciassessem como o charlatão que deveria ser. Ao invés disso, foi recebido por um homem elegante, de longos cabelos grisalhos, barba frisada, muito curta, e olhar penetrante. As suas maneiras, o seu modo de falar, revelavam uma fina inteligência, embora



o negociante tivesse sentido também uma certa apreensão, como se, por trás daquela cortesia, se ocultasse algo de sinistro.

Com uma voz rouca, que a Eduardo pareceu mais consequência de doença do que um timbre natural, convidou-os educadamente a entrar, desculpando-se pela falta de condições para receber visitas.

Apresentou-se como Herbert Hallward. Eduardo retribuiu apresentando-se a si e à mulher. O pintor afirmou que os havia reconhecido, tendo-os visto já por diversas vezes num camarote do S. Carlos, que frequentava sempre que o trabalho lhe permitia.

Conduziu-os a uma sala espaçosa, que remodelara para servir-lhe de estúdio. Estava tudo metodicamente arrumado, desde as telas ao material de pintura. No seu íntimo, Eduardo aprovava aquela ordem, fruto de um espírito organizado, tal como o seu. No entanto, ao entrar na divisão, notou um cheiro forte, semelhante ao do álcool, muito embora as três portas francesas que davam acesso a um terraço estivessem abertas, deixando entrar

uma aragem desagradavelmente fria.

Herbert fechou duas delas, enquanto explicava que, devido ao cheiro de certos pigmentos utilizados nas suas tintas (que ele próprio produzia), a ventilação era indispensável.

O casal sentou-se num divã, enquanto Herbert preferiu um simples banco de madeira. Eduardo explicou sucintamente o motivo da sua vinda, mas foi a esposa quem expôs de forma emocionada a extrema necessidade que os levava até ali.

Herbert assumiu um ar grave, lamen-

tando a perda que estes haviam sofrido. Começou por perguntar quando a menina havia morrido e, ao saber que ela tinha sido enterrada no dia anterior, por um instante, o seu rosto pareceu iluminar-se com uma estranha satisfação.

Durante a hora que se seguiu, Eduardo pouco se pronunciou, deixando a esposa responder às perguntas que Herbert ia fazendo acerca de Madalena. O pintor ouvia silenciosamente as respostas, parecendo ponderar cada palavra, atenção apenas interrompida por ocasionais ataques de tosse, que justificou com uma gripe que, segundo ele, o torturava há semanas. Durante esse tempo, por mais que tentasse, Eduardo não conseguiu divisar qualquer indício que o levasse a desconfiar do inglês, pelo menos para além da sua normal reticência perante aquela situação peculiar em que se envolvera.

Satisfeito com a informação, Herbert pediu-lhes para lhe trazerem um vestido de Madalena, de preferência o favorito da menina. Necessitaria dele durante as semanas que demoraria a pintar o retrato e, naturalmente, devolvê-lo-ia assim que terminasse o seu trabalho. Eduardo assegurou-lhe que ainda naquela tarde um criado entregaria o vestido, e orientou a conversa para um aspecto bem mais mundano, mas com o qual estava também mais à vontade: a questão do pagamento. Logo o pintor lhe disse de forma inequívoca que não aceitaria qualquer pagamento antes de ter a obra pronta, para poderem avaliar se ele havia sido bem-sucedido na sua empresa. Para uma mente prática como a de Eduardo, a segurança com que o inglês recusava o seu dinheiro, apesar de não o convencer em definitivo – nem tal seria possível –, deixou-o curioso.

Despediram-se amigavelmente. Luísa não conseguiu deixar de reforçar a importância que o retrato teria para ela e para o marido. Perante o olhar suplicante da bela mulher, Herbert prometeu que faria todos os possíveis para lhes dar essa pequena satisfação, que, embora não fosse suficiente para dissipar o seu sofrimento, pelo menos o atenuaria, tornando-o um pouco mais tolerável.

Na viagem de volta Eduardo notou uma leveza de espírito na mulher que não esperava vislumbrar tão cedo. E, pela primeira vez, desejou estar errado, e que os milagres ainda fossem possíveis naquele mundo sem esperança.

[...onde, vestida não de negro, como no fatídico dia do seu enterro, mas sim de um vivo escarlate...]

Era noite alta e Eduardo permanecia ainda sentado no escritório, enrolado num *robe-de-chambre*, bebendo vagarosamente o seu chá. Chegara a ponderar recorrer a esse anestésico das almas doloridas, vulgarmente designado por álcool, mas logo afastou a ideia. Preferia encarar as dificuldades com sobriedade, e não queria que algo lhe toldasse os pensamentos.

À sua frente, em cima da secretária maciça de pau-preto, estava uma moldura de prata debruada, que protegia o daguerreótipo do seu pai, homem esbelto, de nariz aquilino e fartas sobranceiras, características que Eduardo herdara, assim como a pertinácia que o ajudara a vingar no mundo dos negócios. Mas nesse momento não pensava no pai, nem na riqueza que alcançara através do trabalho, graças à qual granjeara a antipatia de vários aristocratas que, nunca tendo ganho um tostão com as suas próprias mãos, o olhavam com o desdém que reservavam aos novos-ricos. Pensava sim nas maravilhas da tecnologia que lhe permitiam, mais de duas décadas após a morte do pai, recordá-lo com nitidez.

Sem o daguerreótipo, sabia que aquele rosto se teria desvanecido por completo da sua memória. Sabia-o porque foi o que aconteceu com a sua mãe, que morrera jovem, tinha ele apenas cinco anos, e da qual não existia qualquer retrato.

A angústia de não conseguir invocar na sua mente o rosto da mãe era algo que o acompanharia até ao fim dos seus dias. Não estava certo de conseguir suportar o mesmo com a filha.

Por isso não se arrependia de ter cedido ao pedido de Luísa. Pelo menos este último, porque quanto a fotografar a sua menina depois de esta ter morrido, ele nunca teria permitido. A esposa chegara mesmo a trazer um fotógrafo francês a casa, que tentou convencê-lo de que se tratava de uma prática bastante comum no estrangeiro, mas sem sucesso. Parecia-lhe demasiado grotesco. Teriam algo para recordá-la, é certo, mas para a recordar desprovida da graça juvenil com que encantava as pessoas, sem qualquer sinal da alegria que espalhava por onde quer que passasse. Uma fotografia para a recordar morta.

Morta como aquelas horas, em que o silêncio quase absoluto parecia pesar-lhe sobre os ombros, afundando-o ainda mais naquelas mórbidas cogitações.

Sentia-se velho.

Resignado, subiu vagarosamente para o quarto. O sono tardou, e, em vez do descanso que ele desejava, trouxe-lhe um pesadelo, onde a filha, duma palidez cadavérica, esticava os braços, chamando-o, pedindo-lhe ajuda, enquanto um vulto indefinido, oculto pela penumbra, a agarrava e puxava, afastando-a dele. Por mais que se esforçasse, Eduardo não conseguia quebrar a imobilidade que o obrigava a assistir àquela aflição como se não passasse de uma estátua. As súplicas da filha logo se transformaram em gritos de desespero, que acabaram por romper as ténues malhas do sono e o trouxeram de novo à consciência, ao mundo real.

Eduardo sentou-se na cama, arfando.

Sonho ou realidade. Qual deles o verdadeiro pesadelo?

Passaram-se algumas semanas. A dor ia-se esbatendo com a passagem do tempo, mas Eduardo não voltara a dormir sem ser assombrado pela visão da filha a implorar por ajuda. Trabalhava até tarde, tentando ocupar-se com a familiar burocracia dos seus negócios. Já Luísa limitava-se a passear tristemente pelo jardim, ou, sentada na varanda, com um livro esquecido nas mãos, a admirar o rio com o olhar vago de quem perdeu a vontade de viver.

Não voltaram a falar acerca do pintor, mas, de dia para dia, a ansiedade aumentava. Quando Eduardo ponderava já ceder à sua impaciência, recebia um bilhete do inglês, onde, numa letra exuberante, este lhes anunciava que terminara o retrato, e que poderiam apreciar o quadro assim que lhes fosse mais conveniente. Depois de ler a mensagem, Eduardo dirigiu-se ao quarto da mulher, mas acabou por estacar a meio do caminho. Se o inglês não passasse de um impostor, suspeita que nunca o abandonara, receava que a desilusão condenasse Luísa àquela melancólica existência que levava desde a morte da filha. Visitaria o pintor sozinho, e, se os seus receios se confirmassem, inventaria uma qualquer justificação.

A noite caíra já sobre a cidade. O cocheiro, pouco habituado a saídas nocturnas, já que Eduardo preferia o conforto de um charuto e de um livro, a uma vida boémia, passada em restaurantes e botequins, admirou-se com a ordem para preparar o *coupé*, mas obedeceu sem questionar os motivos do amo.

Quando chegaram ao casarão, Eduardo martelou a aldraba. Passados alguns minutos de furiosa insistência, em que chegou a perder a compostura, gritando a plena voz, pediu ao cocheiro para lhe trazer uma das candeias da carruagem e contornou o edifício. Saltou a balaustrada que limitava o terraço, e espreitou pelo vidro de uma das portas. No estúdio, parcamente iluminado pelo luar, não se encontrava ninguém. Na tentativa de ver melhor o interior, debruçou-se sobre a porta, e foi quando notou que esta estava apenas encostada.



→
→
→

[A luz da candeia revelou uma escadaria que parecia conduzir à cave. Eduardo desceu, pé ante pé, tapando o nariz com o lenço de bolso. Quando chegou ao fim das escadas, levantou a candeia para tentar iluminar a divisão e quase caiu. Quando se recompôs, viu que tropeçara numa pá de madeira e num dos vários sacos de serapilheira amontoados junto à parede, sujos de terra.]

Entrou no estúdio, que naquela obscuridade parecia completamente diferente. Depois de todo o alarido que causara, não esperava encontrar o pintor em casa, mas mesmo assim chamou por ele. Não obtendo resposta, avançou para o centro da divisão, onde estava uma tela. Iluminou-a com a candeia e ficou pasmo. À sua frente estava o retrato de Madalena, no seu adorado vestido escarlate, com um sorriso matreiro de quem se prepara para alguma travessura, aquele sorriso que ele tão bem conhecia. A semelhança era por demais extraordinária, e ele ali permaneceu, maravilhado, durante um tempo que não saberia precisar.

Mas, de repente, apercebeu-se daquele forte cheiro que sentira durante a sua primeira visita, embora muito mais intenso. Pareceu-lhe vir duma porta lateral, que estava entreaberta. O cheiro era tal que, ao aproximar-se da porta, teve uma breve tontura, tendo que se apoiar na ombreira.

A luz da candeia revelou uma escadaria que parecia conduzir à cave. Eduardo desceu, pé ante pé, tapando o nariz com o lenço de bolso. Quando chegou ao fim das escadas, levantou a candeia para tentar iluminar a divisão e quase caiu. Quando se recompôs, viu que tropeçara numa pá de madeira e num dos vários sacos de serapilheira amontoados junto à parede, sujos de terra.

Logo em seguida encontrou o pintor, caído no chão, com o olhar fito no tecto, e segurando a garganta com uma mão. Da boca escorria-lhe um fino fio de sangue. Não havia dúvida, Herbert estava morto.

Ajoelhado junto ao cadáver, ao invés de repulsa, Eduardo sentiu uma crescente inquietação, como que um pressentimento de que ali se escondia um tenebroso segredo.

Ergueu-se e olhou em volta. A avaliar pelo aparato ali reunido em sólidos armários, e nas numerosas estantes que preenchiam as paredes, Herbert transformara a cave num laboratório. Ao fundo, descortinou um vulto. Intrigado, avançou naquela direcção; o batimento do seu coração acelerava a cada passo.

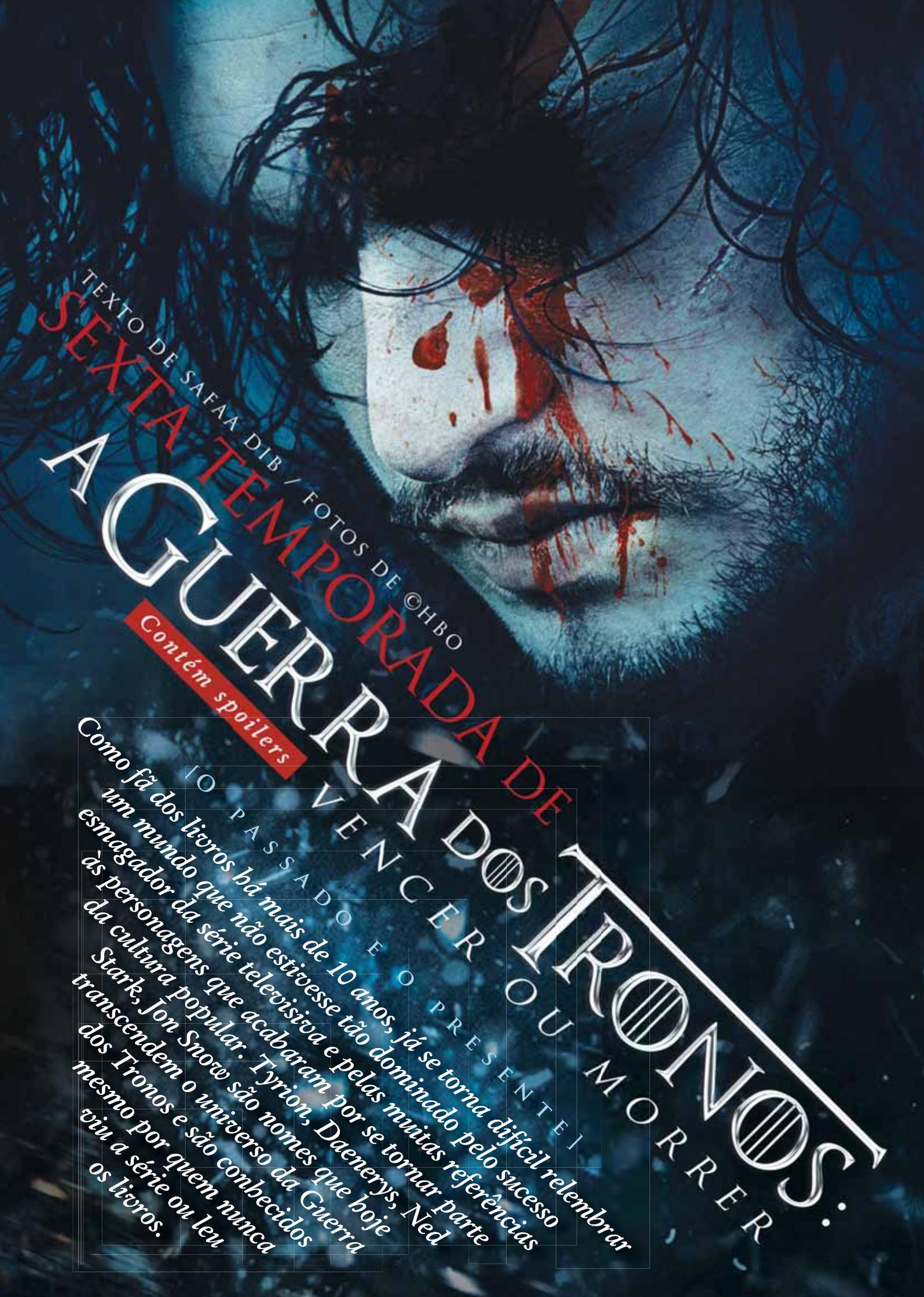
Tratava-se de uma mesa alta, sobre a qual se encontrava alguma coisa, coberta por um lençol desbotado, que, com um puxão firme, ele logo removeu.

Eduardo não era um homem impressionável, como comprovava a forma destemida como até ali procedera, quando muitos se limitariam a fugir do medonho laboratório e do cadáver que nele se encontrava. Não estava, no entanto, preparado para o que repousava naquela mesa, e, com o choque, por pouco não deixou cair a candeia.

No cimo das escadas ouviu a voz do cocheiro que, preocupado com a demora, resolvera ir à procura do patrão. Mas Eduardo, nervoso, não conseguia tirar os olhos da mesa de madeira, onde, vestida não de negro, como no fatídico dia do seu enterro, mas sim de um vivo escarlate, jazia Madalena, esfregando os olhos devido à súbita luminosidade, quando não deveria haver luz capaz de a despertar do sono que todos julgavam eterno. **BANG!**



Ricardo Lourenço nasceu em Lisboa, em 1986. Formou-se em Gestão e Análise Financeira, e é o actual responsável pelo Projecto Adamastor, iniciativa dedicada à disponibilização gratuita de clássicos da literatura lusófona, em formato digital.



TEXTO DE SAFAA DIB / FOTOS DE ©HBO

SEXTA TEMPORADA DE A GUERRA DOS TRONOS: VENCER OU MORRER

Contém spoilers

LO PASSADO E O PRESENTE
Como fãs dos livros há mais de 10 anos, já se torna difícil lembrar um mundo que não estivesse tão dominado pelo sucesso esmagador da série televisiva e pelas muitas referências às personagens que acabaram por se tornar parte da cultura popular. Tyrion, Daenerys, Ned Stark, Jon Snow são nomes que hoje transcendem o universo da Guerra dos Tronos e são conhecidos mesmo por quem nunca viu a série ou leu os livros.



A sexta temporada tinha de resolver imperiosamente algumas pontas soltas.



Ao longo das primeiras cinco temporadas, foi possível acompanhar a adaptação dos livros e verificar o quão David Benioff e D. B. Weiss foram fiéis ao espírito da obra e aos muitos e maravilhosos detalhes. Sim, houve momentos menos conseguidos, mas mesmo com uma simplificação de enredo que a possibilitou tornar mais fluida e menos carregada de personagens secundárias, o cerne de *A Guerra dos Tronos* continua intrigante na mesma medida que os livros. O passado de Westeros continua a influir e o legado das gerações anteriores continua a assombrar as personagens no presente. Dany sabe que, para reconquistar Westeros, tem de apagar da memória o mau legado do seu pai, o rei louco Aerys. Jaime tem de mediar as guerras entre as casas Frey e Tully sabendo que é conhecido pelos Sete Reinos como regicida e um homem sem honra. E cabe a Bran o papel mais difícil de todos na medida em que será iniciado pelo Corvo de Três Olhos nos poderes de vidente, dando-lhe acesso ao passado tão repleto de segredos. Mais do que se limitar a seguir uma linha de ação presente, o enredo da *Guerra dos Tronos* é assombrado pelo peso da História, os feitos dos antepassados das personagens, conferindo-lhe uma profundidade única no universo das séries televisivas.

Com o fim da quinta temporada num *cliffhanger* estupendo (o mesmo com que termina *Os Reinos do Caos*, o último livro até à data publicado), deu-se a situação inédita de chegarmos a um ponto em que os livros ainda não tinham sido escritos pelo autor, mas a série tinha de continuar a caminhar até ao seu fim, sem poder esperar por ele, provocando um dilema difícil para muitos fãs. Continuar a ver a série e sofrer com os spoilers que certamente iriam ocorrer ou deixar de ver a série e aguardar pelos livros? Como o próprio autor referiu no blogue, a história da série televisiva já seguiu por rumos bastantes diferentes em relação ao material original e teriam inevitavelmente de ser considerados produtos distintos.

Ainda assim, conseguiriam os produtores manter a mesma intensidade de episódios como o Casamento Vermelho, a Batalha da Água Negra ou o nascimento dos dragões? Finalmente, com o fim recente da exibição da sexta temporada pelo canal Syfy, é possível responder a essa pergunta de forma afirmativa e até ousar dizer que foram mais longe.

UMA FUSÃO DE GÊNEROS

Antes de mais, os próprios géneros em que *A Guerra dos Tronos* se insere transformaram-se e imiscuíram-se ao longo do tempo. Assumidamente uma série de inspiração histórico-medieval com alguns elementos de fantasia, assistimos ao seu desenvolvimento até os elementos de fantasia começarem a abundar, dando agora entrada no horror puro e duro. O episódio *Hardhome* (S5E9) não deixa lugar para dúvidas: os caminchantes brancos são criaturas de pesadelo, lançando o terror não só em Westeros, mas nas casas dos espectadores, impressionados com a intensidade do mal que eles representam.

Na sexta temporada, os Caminchantes Brancos assumem-se como o verdadeiro inimigo, deixando para segundo plano todas as intrigas entre as grandes Casas. Apenas a Patrulha da Noite, os Stark e os seus vassallos sabem o que os aguarda, estando o resto do Continente na ignorância do perigo que representa a chegada do inverno.

Mas antes de ser possível focar em pleno na grande batalha que se avizinha, a sexta temporada tinha de resolver imperiosamente algumas pontas soltas: o suposto assassinato de Jon Snow às mãos de traidores da Patrulha da Noite, como tirar Daenerys de Meereen e pô-la a caminho de Westeros, a tomada de Winterfell por Ramsay Bolton, o treino de Arya como assassina em Bravos, o regresso de Euron Greyjoy e a ameaça que isso representa para os filhos de Balon Greyjoy, o poderio do Alto Pardal em Porto Real e como Cersei e os Tyrell iriam sacudir a capital do fanatismo religioso. Em paralelo, cabe à personagem de Bran lidar de forma mais direta com a sinistra figura do Night King, o líder dos Caminchantes Brancos.



“O enredo da Guerra dos Tronos é assombrado pelo peso da História, os feitos dos antepassados das personagens, conferindo-lhe uma profundidade única no universo das séries televisivas.”



LINHA TEMPORAL DOS EPISÓDIOS

O primeiro episódio é sempre o episódio que recapitula o ponto em que cada personagem se encontra na narrativa e o seu maior destaque provavelmente será a enigmática cena final em que Melisandre remove o colar e revela a sua verdadeira aparência como uma mulher muito idosa. O significado dessa cena está envolto em mistério. Poderá significar que Melisandre perdeu a fé no seu deus? É apenas no segundo episódio que dão finalmente resposta à pergunta **“Jon Snow está realmente morto?”**, dando a Melisandre a oportunidade de o ressuscitar graças ao poder do Senhor da Luz. É uma cena previsível e dificilmente Martin a irá resolver dessa forma nos livros, mas o certo é que Snow agora tem a possibilidade de retomar a liderança da Patrulha da Noite, enforcar os seus assassinos e reencontrar-se com Sansa, agora livre das garras do marido, o bastardo Bolton.



“Entre os momentos mais fortes que marcam definitivamente os primeiro quatro episódios da sexta temporada, encontram-se as visões de Bran que está a ser ensinado pelo Corvo de Três Olhos.”

vez, o passado ameaça trazer com ele uma revelação que pode abalar o jogo dos tronos.

O quinto episódio marca o ponto de viragem desta temporada, sendo considerado um dos melhores episódios da inteira série da *Guerra dos Tronos*, em particular pelas suas cenas finais e a revelação do passado de Hodor. Quando Bran comete o erro de se revelar nas suas visões perante o Night King, desencadeia uma série de eventos que abrem lugar a uma perseguição movida pelos Caminhantes Brancos a Bran e às crianças da floresta e que culmina na morte do Corvo de

Em Dorne dá-se uma total viragem dos acontecimentos, com as Serpentes de Areia a tomarem controlo do reino, matando toda a liderança masculina, incluindo o príncipe Doran.

Euron Greyjoy regressa às Ilhas de Ferro e assassina o seu irmão, o rei Balon Greyjoy, abrindo disputa pelo trono entre os seus herdeiros. A filha de Balon, Yara, é a pretendente mais forte, mas num mundo tão dominado por homens, só consegue o apoio do seu irmão Theon, que renuncia o seu direito à coroa.

Entre os momentos mais fortes que marcam definitivamente os primeiro quatro episódios da sexta temporada, encontram-se as visões de Bran que está a ser ensinado pelo Corvo de Três Olhos. Uma das visões mais importantes a que Bran teve acesso, e que lançou os fãs num rebuliço, mostra um jovem Ned Stark a chegar a um torre onde luta até à morte com Sor Arthur Dayne, um dos grandes cavaleiros do seu tempo. Quando finalmente Ned vence o combate e prepara-se para entrar na torre, o Corvo proíbe Bran de ver o resto, alimentando a especulação entre os fãs sobre o que Ned iria encontrar na torre. De acordo com os livros, conseguimos supor que é nessa torre que se encontra Lyanna Stark, irmã de Ned e a amada de Rhaegar Targaryen, o irmão de Dany. Mais uma



“O nome “Hodor” seria na verdade uma junção das palavras “Hold the door”, repetidas até à exaustão na mente dilacerada de Hodor.”

Três Olhos. Neste momento decisivo, descobrimos que Bran é salvo apenas porque, ao estar preso numa das suas visões do passado junto a um Hodor em criança, apoderou-se do seu espírito para que ele, já velho, fechasse a porta e a aguentasse firme contra a horda zombie. Descobrimos assim, num extraordinário *time loop* digno da melhor ficção científica, que foi o próprio Bran que destruiu a mente de Hodor quando ele era uma criança, limitando-lhe severamente as suas faculdades mentais. O nome “Hodor” seria na verdade uma junção das palavras “Hold the door”, repetidas até à exaustão na mente dilacerada de Hodor. A imensa tristeza dessa revelação deixou uma grande marca nos espectadores, sendo uma das cenas mais elogiadas da série.



Em Porto Real, Margaery conclui que a única forma de derrotar o Alto Pardo é juntar-se à sua fé. Tommen, sempre facilmente influenciável, forjou uma aliança com a fé contra a vontade da sua mãe, Cersei. Jaime é enviado para Correrio, cujo castelo foi tomado pelo Blackfish, o tio de Catelyn Stark. O Regicida despreza a família Frey e na verdade respeita muito mais os seus adversários, dando-se então um reencontro com a sua velha amiga especial, Brienne. As cenas de Correrio e os diálogos entre Edmure, irmão de Catelyn e prisioneiro dos Frey, e Jaime estão impressionantemente fiéis ao livro e a beleza dessas cenas é cativante, em especial a despedida nostálgica entre Brienne e Jaime

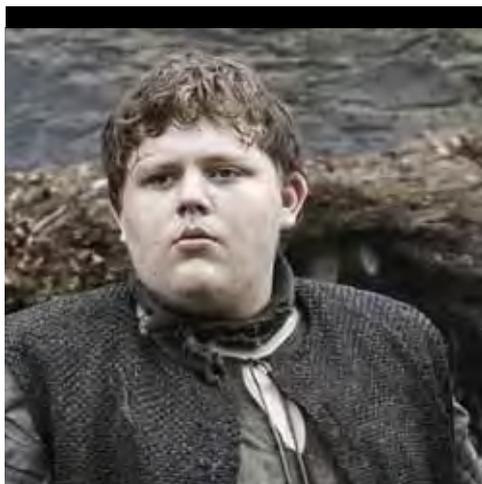
enquanto ela desaparece durante a noite pelo rio abaixo.

A personagem de Sandor Clegane volta em força, tendo sido afinal salvo por um septão que o fez renunciar à sua vida de soldado e assassino. No entanto, as coisas correm mal e um massacre de inocentes faz o Cão voltar aos velhos hábitos. Na estrada acaba por encontrar Beric Dondarrion, o cavaleiro que também foi ressuscitado pelo Senhor da Luz, mas ainda é incerto que destino a série prevê para estas personagens. Por esta altura, as esperanças dos fãs em ver aparecer a personagem de Lady Stoneheart já estão despedaçadas.

Sam e Goiva chegam à casa paterna de Sam onde é insultado pelo seu pai por ter tomado uma selvagem como mulher. O casal e o filho de Goiva acabam por rumar em direção à Cidade-la onde Sam irá iniciar o seu aprendizado como mestre.

Em Meereen, enquanto Dany é salva (na verdade, salva-se a si própria) por Jorah e o seu amante Daario, Tyrion tem de gerir a situação política precária de Meereen que está a ser alvo do ataque dos mestres escravagistas. Na ausência de Dany, cabe-lhe a ele, Varys, Missandei e Grey Worm defender o reino de Dany, bem como dois dos seus dragões, ainda presos a correntes. Tyrion sabe que o segredo para os dragões se manterem saudáveis é dar-lhes a liberdade de voar e lutar nos céus.

Entretanto, a norte de Westeros, Sansa consegue convencer Jon Snow da urgência de recapturarem Winterfell das mãos de Ramsay Bolton e assim a série abre passagem para a reta final da temporada marcada pelos últimos dois magníficos episódios.



A BATALHA DOS BASTARDOS

A Batalha pela recaptura de Winterfell providenciou um dos momentos bélicos mais épicos de *A Guerra dos Tronos*. Os produtores, inspirados pelo filme japonês *Ran* de Akira Kurosawa, encenaram uma autêntica batalha medieval com cavalos e infantaria. Embora pessoalmente não tenha considerado este embate tão emocionalmente atormentador quanto a batalha de *Hardhome* (S5E9), os meios de produção,

bem como a banda-sonora e cinematografia, são dignos de um filme. O destaque vai para a morte do filho mais novo de Ned Stark, Rickon, e as cenas claustrofóbicas e realistas de Jon Snow a ser espezinhado e sufocado pelos próprios soldados. Embora a batalha fosse já dada como perdida por Snow e os seus homens, são salvos pela intervenção inesperada da cavalaria do Vale, liderada por

Lorde Baelish, em conluio com Sansa.

Sansa, que começou a série como uma rapariga nobre apaixonada pelo seu príncipe, e que estava destinada a tornar-se uma rainha, foi vendida aos Bolton pelo Baelish e forçada a um casamento miserável com Ramsay. A Sansa na sexta temporada é uma mulher maquiavélica e que aprendeu a confiar em ninguém e a mover por ela própria as peças do jogo de tronos. ▼



► *O seu sorriso de satisfação no final do episódio quando assiste a Ramsay a ser devorado pelos seus próprios cães tornou-se o pináculo dessa personagem.*



OS VENTOS DE INVERNO

O último episódio da temporada (com o mesmo título do próximo livro de George R. R. Martin) envergonha muitas produções cinematográficas e consagra Miguel Sapochnik como sendo o melhor realizador na saga televisiva de entre todos os atuais realizadores. Os primeiros vinte minutos lembram uma grande produção operática, com uma soberba banda-sonora por Ramin Djawadi durante a encenação do julgamento de Cersei no septo de Baelor. O Alto Pardal reúne os seus acólitos e faz uma demonstração de poder perante os nobres de Porto Real, em especial a casa Tyrell. Margaery é forçada a ver o seu irmão, o Cavaleiro das Flores, a confessar os seus pecados e penitenciar-se perante os deuses. Mas

algo está estranhamente errado na cena. Cersei permanece na sua fortaleza e o rei Tommen é impedido de sair do seu quarto. De uma forma totalmente inesperada e brutal, Cersei obtém a sua vingança. O fogovivo que sobrara do tempo do rei Aerys é incendiado nas caves e o septo explode pelos ares, eliminando da face da terra todos os seus inimigos. Uma das visões de Bran nesta temporada já curiosamente prenunciava este final, quando vislumbra por segundos o rei louco Aerys rodeado de fogovivo e a lançar a ordem *BURN THEM ALL*. O rei Tommen, levado pelo desespero, comete suicídio. É uma reviravolta no jogo de tronos mas uma bastante conveniente, na medida em que elimina com um só golpe dezenas de personagens que tiveram um papel importante a desempenhar nas últimas

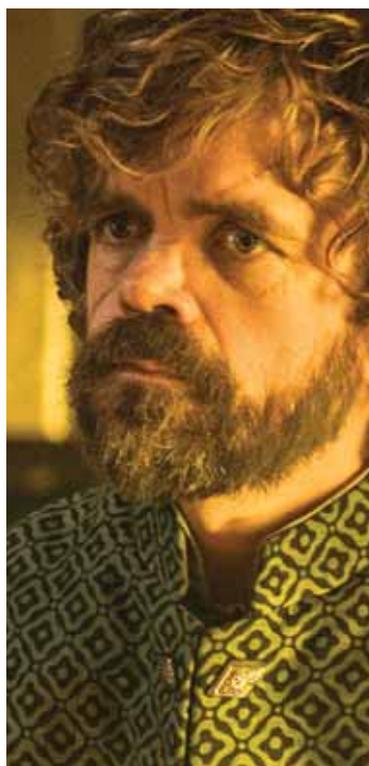
temporadas. Cersei é coroada rainha de Westeros, dando rédea solta a toda a sua loucura e crueldade. Quando Jaime regressa a Porto Real a tempo da coroação de Cersei, conseguimos ver pelo seu olhar que a sua reputação como regicida poderá voltar em força. Arya faz um regresso em grande a Westeros, mostrando as suas novas habilidades como assassina ao degolar Walder Frey, o responsável pelo massacre do Casamento Vermelho.

A confirmação pela qual todos esperávamos e que já andava há muitos anos a pairar sobre a série chegou. Bran mostra-nos finalmente a visão de Ned Stark a entrar finalmente na torre. E quem lá encontra não é nada mais, nada menos do que a sua irmã moribunda, Lyanna, a morrer de complica-

ções de parto e a forçar Ned à promessa de que ele irá proteger o seu bebê varão, o próprio Jon Snow. Embora não tenham indicado quem é o pai da criança, sabemos que Jon é o filho de Lyanna Stark e Rhaegar Targaryen, o irmão de Dany, abrindo uma porta interessante para a disputa pelo trono de ferro. Daenerys tem direito a clamar para si o poder, mas a ascendência de Jon torna-o o príncipe herdeiro, o príncipe prometido pelas profecias. O gelo e fogo irão finalmente colidir?

Nos momentos finais da temporada, assistimos a Daenerys a cumprir finalmente o seu sonho: consegue reunir a frota que precisa para regressar a Westeros. Graças aos barcos capturados dos mestres, e à vassalagem que lhe prestam as casas Greyjoy, Tyrell e Martell, Dany parte pelo mar para a reconquista Targaryen em total triunfo, com um exército poderoso, três dragões ao seu dispor e Tyrion como Mão da Rainha.

Assim termina mais uma soberba temporada com praticamente todas as mulheres a conquistarem poder absoluto: Cersei em Porto Real, Sansa em Winterfell, Yara como líder dos Greyjoy e Dany como futura rainha de Westeros, com Arya, Brienne e Lyanna Mormont a desempenharem papéis menores mas não menos decisivos.



O QUE O FUTURO RESERVA?

Confirmada que está a divisão da sétima e última temporada em duas (previstas para 2017 e 2018), podemos antecipar alguns dos eventos que irão tomar lugar. A chegada de Dany a Westeros irá atrair as atenções da rainha Cersei, que dificilmente conseguirá fazer frente a uma tão formidável força (não conseguirá matar um Targaryen pelo fogo...). Jon terá de preparar Westeros para a guerra iminente com os exércitos do Night King. E que segredos encerra a grandiosa biblioteca da Cidadela e que certamente serão descobertos por Sam? Talvez um segredo que salve Westeros e que descubra como derrotar o Night King? E quem Dany irá escolher como marido para selar alianças políticas em Westeros? Talvez o Rei do Norte, comandante da Muralha e o seu próprio sobrinho, Jon Snow? (os Targaryen são conhecidos pelas suas relações incestuosas). De que forma a personagem de Bran, o novo Corvo de Três Olhos, conseguirá partilhar as suas revelações com as restantes personagens? Está destinado a tornar-se o Merlin da saga? Que influência terá o Senhor da Luz e os seus sacerdotes na guerra? O que quer que nos aguarde na sétima temporada, será certamente nada menos do que a confirmação de *A Guerra dos Tronos* como a série televisiva, em qualquer género, formato e categoria, mais popular e influente da atualidade. **BANG!**

MOMENTOS ALTOS



VS.

MOMENTOS BAIXOS



O ator Max von Sydow como Corvo de Três Olhos, **Lady Lyanna Mormont a pôr no lugar os homens do Norte** confirmando assim a relação especial entre a casa Mormont e Jon Snow, o sorriso vingativo de Sansa após a morte de Ramsay, Bronn e Jaime (um *spin-off* com estes dois não seria mal pensado), o *flirt* inesperado entre Yara e Dany, a anedota seca da Missandei sobre tradutores, Tyrion quase a ser abocanhado pelos dragões, Davos a expulsar Melisandre de Winterfell por ter condenado a princesa Shireen à fogueira, o horror na cara de Lorde Frey quando se apercebe que está a comer uma tarte de Freys, a química entre Brienne e o selvagem Tormund, a rainha de Espinhos a mandar calar as Serpentes de Areia, aquele último olhar fatal entre o Alto Pardal e Margaery quando se apercebem que ambos foram tramados por Cersei.

A estúpida cena de ressurreição de Jon Snow, o sadismo escusado da cena de Ramsay a mandar matar a madrasta e irmão, a omissão da personagem de Lady Stoneheart, a facilidade com que Daario e Jorah encontram Dany no vale das viúvas enquanto ela escapa à noite, o modo como toda a ação em Meereen é arrastada ao longo da temporada, a demasiado curta aparição do ator Ian McShane como septão, a idiotíssima perseguição que a inimiga da Arya lhe move em Bravos.

**E finalmente,
Kit Harington que
continua a ser o ator mais
sofrível de todo o elenco
da Guerra dos Tronos.**

★ OUTRAS ADAPTAÇÕES LITERÁRIAS DE DESTAQUE ★

OUTLANDER

de Diana Gabaldon (canal STARZ)

Os fãs de Diana Gabaldon já há décadas que aguardam por uma adaptação televisiva que faça jus ao enredo romântico e intenso da série de livros centrada na enfermeira da II Guerra Mundial, Claire Randall. A personagem é levada numa viagem no tempo ao séc. XVIII, nas Terras Altas da Escócia, onde é capturada por um clã de escoceses durante as insurreições jacobinas. Entra em cena a personagem masculina principal, Jamie Fraser, e estão reunidos os ingredientes para uma das séries mais sensuais e sofisticadas que já tivemos oportunidade de ver no pequeno ecrã. A rigorosa reconstituição histórica, o elenco com genuínos sotaques escoceses e a ousadia tornam esta uma das adaptações literárias mais interessantes em tempos recentes. A segunda temporada manteve o sucesso da primeira e já se encontra renovada para uma terceira e quarta temporadas. Para quem quiser conhecer melhor esta série de livros, tivemos oportunidade de falar de forma mais detalhada sobre Outlander na Bang! Brasil #1.



JONATHAN STRANGE & MR. NORRELL

de Susanna Clarke (BBC)

Ninguém como a BBC sabe fazer reconstituições excelentes da época vitoriana, e se estas envolverem um mundo de magia, ainda melhor. No universo de Susanna Clarke onde a magia já fez parte do Reino Unido, mas misteriosamente desapareceu por ação do rei corvo, temos dois cavalheiros mágicos que são envolvidos nas guerras napoleônicas e recrutados pelo próprio Lord Wellington nas batalhas contra Napoleão. Enquanto Jonathan Strange, o aprendiz de Norrell, enfrenta as vicissitudes da guerra em Portugal, Norrell liberta acidentalmente uma força sobrenatural maligna que ameaça Londres e as vidas dos seus habitantes. Embora o primeiro episódio esteja minado por algumas fragilidades, a série rapidamente ganha solidez e encanta pela sua fidelidade ao espírito e enredo da obra literária. O sinistro povo das fadas, o mistério do rei corvo, as insubmissas personagens femininas de Arabella Strange e Lady Pole, bem como a forma como a magia penetra em todas as camadas da sociedade inglesa, tornam esta uma das adaptações literárias mais bem realizadas pela BBC.



THE EXPANSE

de James S. Corey (SYFY)

Baseado nos livros de James S. Corey (pseudónimo da dupla Daniel S. Abraham e Ty Franck), o canal Syfy decidiu investir pela primeira vez na recriação de uma genuína série de ficção científica, ao estilo space opera, e o investimento não podia ter sido mais acertado. Uma produção complexa, com intrigas políticas à escala interplanetária, a série segue três personagens principais: o comandante da nave espacial James Holder e a sua tripulação, o polícia detetive Miller que vive na cintura de asteroides nas imediações do planeta Terra, e a diplomata das Nações Unidas, Chrisjen Avasarala. Cada um é envolvido na conspiração que ameaça iniciar uma nova guerra entre planetas e que pode levar ao fim da Humanidade. O destaque vai para Avasarala, uma das personagens femininas mais fascinantes a surgir na FC televisiva desde *Battlestar Galactica*.

O HOMEM DO CASTELO ALTO

de Philip K. Dick (AMAZON)

Julgava-se que seria inconcebível uma boa adaptação televisiva de *O Homem do Castelo Alto*, uma das obras-primas fundamentais de Philip K. Dick e que desbravou caminhos para o género da História Alternativa. Mas a verdade é que a Amazon (quem diria!) apostou e saiu a ganhar com uma adaptação eficaz da obra e já com segunda temporada confirmada. Num mundo em que as forças do Eixo venceram contra os Aliados, os EUA estão divididos entre os alemães e os japoneses. Roosevelt foi assassinado e Washington D. C. foi destruída numa devastação nuclear. Membros da resistência descobrem um filme que mostra várias *timelines* de história alternativa e que se torna um objeto procurado por todos, incluindo o próprio Adolf Hitler. Entretanto, uma guerra fria instala-se entre o Japão e a Alemanha e a corrida das superpotências pela hegemonia tecnológica torna-se vital. Não sendo inteiramente fiel (nem poderia ser), o espírito de Philip K. Dick vive nesta rara adaptação competente da sua obra.



AS CRÓNICAS DE SHANNARA

de Terry Brooks (MTV)

Baseando-se no segundo volume da saga de Shannara, *As Pedras Élficas de Shannara*, a MTV lançou uma produção televisiva direcionada para o público *young-adult* com base no universo de Shannara criado por Terry Brooks. Milhares de anos após a destruição da nossa civilização, a princesa elfa Amberle, junto com os companheiros Wil e Eretria, iniciam uma jornada para travar a destruição das Quatro Terras por um exército de demónios. Embora não prime pela extrema originalidade e não possa ser obviamente equiparada a grandes produções como *A Guerra dos Tronos*, a série cumpre as suas modestas ambições: é uma produção ligeira, juvenil e que entretém nas tardes de domingo, do mesmo modo que éramos entretidos na década de noventa por *Xena, A Princesa Guerreira*. Já foi confirmado que será realizada uma segunda temporada.

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





ANIMA QUINTA LATA ÇÃO

POR SAFAA DIB

OS MISTÉRIOS DA ÁREA X

ANTES DE ENTRARMOS NA ÁREA X

Poder-se-ia dizer que a carreira de Jeff Vandermeer (e tive a oportunidade de a acompanhar de perto nos últimos dez anos) é uma que dá o exemplo a todos os aspirantes a escritores. O seu



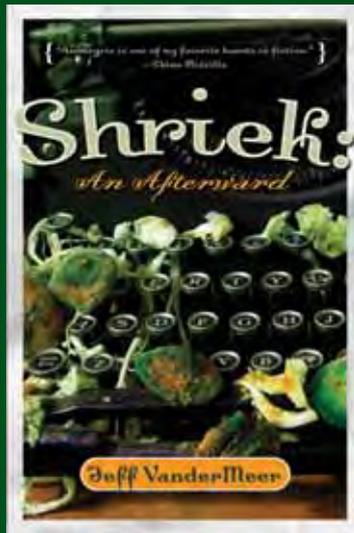
nome começou a surgir no início da primeira década de 2000 associado a *small-press* e editoras independentes. A sua primeira grande obra que começou a ganhar reconhecimento entre a comunidade de leitores de fantástico norte-americano terá sido *City of Saints and Madmen* (a primeira edição é de 2001 da Cosmos Books, tendo já surgido mais duas edições pela Prime Books e Tor Books), uma coletânea de histórias que decorrem na cidade ficcional de Ambergris. Com um estilo barroco e artístico, a imaginação vivaz de Vandermeer associa-o nessa obra a um novo género, o New Weird, que começara na década de noventa mas que atinge um pico nos primeiros anos do novo milénio com autores como China Miéville, K. J. Bishop, Steph Swainston e o próprio Vandermeer.

A FICÇÃO WEIRD

E em que consistia o New Weird? As definições mais consensuais indicam que se manifesta por um desvanecer de fronteiras entre os géneros da fantasia, ficção científica e horror e procura subverter os elementos tradicionais da literatura fantástica, criando novos cenários urbanos e sofisticados, num estilo literário refinado que entra nos territórios do estranho e/ou bizarro. Se este novo movimento pareceu originar uma revolução e inspirar toda

uma série de autores – especialmente britânicos – é preciso notar que é uma revolução que já vem de outras experiências no género já tentadas em décadas anteriores, por autores como J. G. Ballard, Thomas Disch ou Brian Aldiss. Algo que caracteriza a literatura fantástica é a sua incapacidade para a estagnação, tendo surgido sempre autores capazes de expandir as fronteiras, modificá-las ou mesmo arrasá-las completamente. E o New Weird foi uma nova experiência contemporânea que tentou e conseguiu ir mais longe na dissecação da nossa realidade através da linguagem da ficção especulativa.

Tendo assentado raízes na ficção Weird (uma possível tradução seria ficção bizarra?), Vandermeer continuou diligentemente a produzir obras como *Veniss Underground* ou *Shriek: An Afterword*, recuperando nesta última os cenários de Ambergris.



Por esta altura, já Vandermeer conseguira a atenção de editoras comerciais como a Tor Books e MacMillan, à medida que desenvolvia em paralelo uma intensa

atividade como editor, junto com a sua mulher, Ann Vandermeer. A antologia *The New Weird* surgiu em 2007 e nos anos seguintes foram lançados *Best American Fantasy*, *Steampunk*, *The Weird* ou *The Time Traveler's Almanac*, revelando toda

uma série de novos talentos. No meio da sua atividade como escritor e editor, o autor ainda encontrou tempo para dar aulas de escrita criativa e participar em inúmeros workshops e oficinas. Parte da sua experiência como professor foi concretizada no guia de escrita criativa, *Wonderbook: The Illustrated Guide to Creating Imaginative Fiction*. Na língua portuguesa, Jeff Vandermeer surgiu pela primeira vez com *A Transformação de Martin Lake & Outras Histórias*, editada pela Livros de Areia, que ocasionou a primeira visita do autor a Lisboa em 2006. Em 2011, a SdE publicou o *Almanaque das Doenças Excêntricas e Desacreditadas*, com base na edição original *The Thackery T. Lambshead Pocket Guide to Eccentric & Discredited Diseases*, editada por Jeff Vandermeer.

UMA NOVA PROPOSTA EDITORIAL

Um escritor a full-time desde 2007, quando termina o romance *Aniquilação* recebe três propostas de editoras (nenhuma ligada à publicação do género fantástico) e decide aceitar a proposta da editora Farrar, Straus e Giroux que inclui um plano invulgar de publicar os três romances que constituem a trilogia no mesmo ano, de modo a não fazer esperar os leitores. Jeff Vandermeer aceitou a proposta, mesmo sabendo que isso implicava escrever os restantes dois romances num prazo duro de dezoito meses. O processo de escrita foi documentado por ele num artigo publicado no The Atlantic, *From Annihilation to Acceptance: A Writer's Surreal Journey* e descreve a forma fascinante como os sonhos e os acontecimentos que marcam o nosso quotidiano se infiltram no subconsciente do autor e encontram o caminho para o romance. A escrita coincidiu com alguns





períodos de doença, tornando esta experiência ainda mais contaminada de surrealismo. A publicação de *Aniquilação* em 2014 foi bem recebida pela crítica especializada e catapultou o autor para um novo patamar de sucesso. A obra venceu os prêmios Nébula e Shirley Jackson para Melhor Romance, os direitos foram adquiridos em mais de 28 países e, a cereja em cima do bolo, a Paramount Pictures adquiriu os direitos para a adaptação cinematográfica, com o reputado realizador Alex Garland ao leme. Mas, afinal, do que se trata esta trilogia a que o autor deu o nome de Southern Reach Trilogy (A Trilogia da Área X)?

PERIGO! ESTÁ PRESTES A ENTRAR NA ÁREA X

Há mais de 30 anos, a Área X está vedada ao resto da civilização por fronteiras invisíveis. A agência secreta Extensão Sul tem como missão investigar a área selvagem onde se registam estranhas e inexplicáveis ocorrências ambientais e ecológicas. De cada vez que a agência envia uma expedição à Área X, os seus membros são confrontados com desastre; desaparecem, ou regressam a casa amnésicos e, mais tarde, vítimas de cancro agressivos.

Quando o livro se inicia, acompanhamos a 12.^a expedição composta por quatro mulheres que não têm nomes e são conhecidas apenas pelas funções que desempenham na sua missão: bióloga, antropóloga, psicóloga e topógrafa. Narrado do ponto de vista da bióloga, a Área X começa a ganhar contornos mais definidos numa atmosfera pautada por mistério e o sentimento de que algo ameaçador paira no ar, mas não tem nome ou forma.

É inevitável que o background científico de Vandermeer acabe por contaminar o enredo do livro. Rodeado por familiares cientistas toda a sua vida, e tendo vivido nas ilhas Fiji durante um período de tempo, as viagens com a família pelos vários continentes inspiraram-lhe um intenso interesse em biologia. O facto de residir no norte da Flórida, e ter investigado a fundo a sua ecologia peculiar, permitiu-lhe captar detalhes realistas da vida natural e absorver todos esses elementos na narrativa.

A ECOLOGIA NEGRA QUE SE ENTRANHA NA ÁREA X

De acordo com a bióloga, há vários ecossistemas a dominar a Área X num mundo que nunca chegamos a descobrir se consiste ou não nos Estados Unidos da América. A zona costeira que a expedição tem como missão explorar movimenta-se em pântanos, praias tropicais ou florestas de pinheiros. O que devem temer os membros da expedição? Nem eles sabem. Mas a



pouco e pouco, a bióloga apercebe-se de que a Área X está a transformar-se em algo contranatura que desafia as leis da Natureza. Animais aterrorizadores escondem-se na vegetação e os seus barulhos são escutados. Nadam no mar golfinhos com olhos humanos. E além disso, há as fronteiras invisíveis que se tornam difíceis de atravessar, forçando a agência Extensão Sul a declarar a zona como um local de desastre ambiental. Até os mapas que a expedição leva parecem não adequar-se à realidade que encontram no terreno. Quando se deparam com uma estranha formação geológica a que chamam de “túnel”, deparam-se com os primeiros momentos aterrorizadores e de suspense. Apenas a bióloga sente no seu âmago de que é muito mais do que um simples túnel e insiste em chamar o estranho local de “torre”. A descrição indica um buraco, ou uma espécie de poço, cavado no solo com uma escada em espiral que desce para as trevas. Curiosamente, o autor admitiu a um dos seus leitores no Goodreads que o poço da Quinta da Regaleira, em Sintra, foi a fonte de inspiração. Num ambiente tenso e sufocante, os membros da expedição exploram o buraco e encontram a escrita na parede formada por fungos e criaturas microscópicas:

*Onde jaz
o fruto
estrangulador
que caiu da mão
do pecador
eu farei brotar
as sementes
dos mortos para
que partilhem
com os vermes...*



A escrita, de uma inspiração quase bíblica, mal faz sentido. E o mistério adensa-se. Quem plantou essas palavras e qual o seu significado? Em que consiste essa torre? E que predador letal por lá vagueia nas trevas a lançar o terror e morte?

PÁSSARO FANTASMA

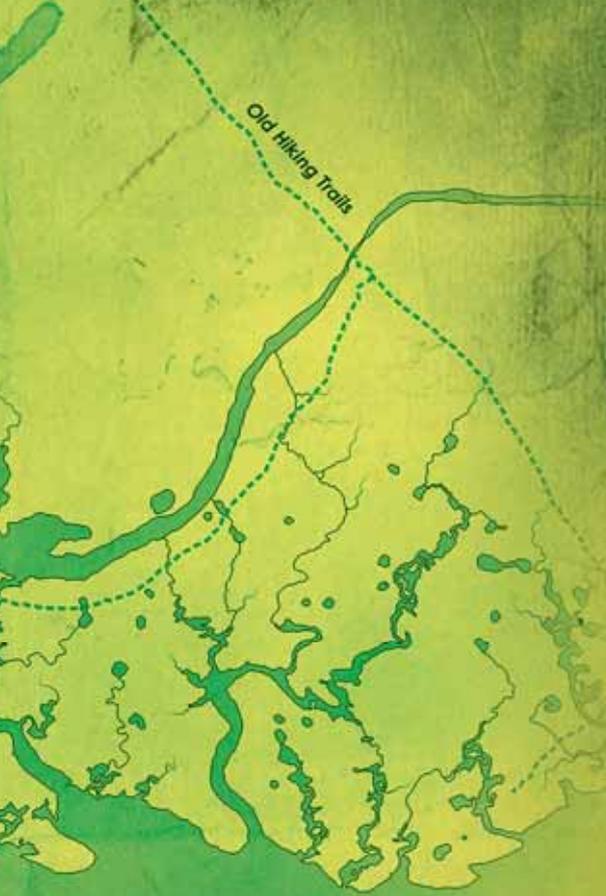
A perspectiva da bióloga permite-nos uns vislumbres subtis de como os ecossistemas sempre em mutação da

Área X começam a afetar os humanos. Nem ela tem a noção do quão insidiosa está a ser essa infiltração no seu organismo. A infecção por fungos pode tê-la tornado vulnerável ao fenómeno que contaminou a zona. A sua perspectiva na primeira pessoa – ela vai anotando no diário o progresso da expedição – permite-nos aceder às memórias de infância e adolescência de uma rapariga solitária infinitamente fascinada pela exploração de ecossistemas marinhos. Aos poucos, descobrimos a razão que a levou a juntar-se à Área X. O seu marido pertencera à 11.ª expedição, amnésico e regressara uma sombra de si próprio. Gradualmente, o estilo de escrita progride num tom mais intimista e os *flashbacks* da sua vida com o marido lançam alguma luz sobre a razão por que se decidiu juntar à 12.ª expedição.

Longe de termos acesso a uma vida calorosa de casal, descobrimos que a sua natureza solitária (*pássaro fantasma* era a alcunha que o marido criara para ela, apontando para a sua invisibilidade) ditou o fim do casamento.

Na verdade, ela nem está convencida que amava o seu marido, e é nesse estado psicológico devastado de remorsos que a encontramos: vazia, isolada, incapaz de estabelecer uma ligação emocional, mas ao mesmo tempo a emergir numa comunhão profunda com a ecologia da Área X, muito mais do que a psicóloga, topógrafa ou antropóloga.

É só quando deparamos com o farol abandonado, outro elemento importante presente na zona, que a bióloga irá finalmente encontrar parte da verdade. O farol é apontado pela psicóloga como um ponto de extração da expedição, no caso de a missão falhar, e é ao longo do enredo visto como um refúgio de segurança, até ao momento em que a bióloga descobre como nele ocorreram estranhos atos



Se olhássemos na direção do oceano através desta área, tudo o que veríamos seria essa água negra, os troncos cinzentos dos ciprestes e a chuva constante e imóvel de musgo caindo sobre a terra. A beleza de tudo aquilo era algo difícil de entender, e quando vemos beleza na desolação há algo que muda em nós. A desolação tenta colonizar-nos.

(Pág. 13, *Aniquilação*, Saída de Emergência)

de violência. O farol representa a humanidade que existia antes da Área X ter erguido fronteiras à sua volta, cortando-se da civilização, e a sua exploração pela bióloga constitui o clímax do livro.

A BELEZA NA DESOLAÇÃO

A tentação de rotular a obra *Aniquilação* como um aviso sobre a ameaça das catástrofes ambientais movidas por alterações climáticas é grande. Afinal o próprio autor admitiu, em entrevistas, que o desastre ambiental do derrame de petróleo no Golfo do México foi um dos eventos a inspirar o seu subconsciente. A Natureza inspira respeito e aterroriza o nosso eu primitivo que ainda se lembra do medo entranhado nos nossos antepassados quando começavam a dar os primeiros passos evolutivos. E é essa mesma Natureza que encontra sempre uma forma de se proteger e reagir à ação humana. A linguagem do livro torna-se progressivamente mais sofisticada e adquire uma beleza invulgar. Há um parágrafo no início que resume de forma sublime o âmago da obra.

Na melhor tradição da ficção weird, lentamente, a bióloga sente-se a atravessar um processo de mutação, em que é infestada e contaminada pela desolação. A pouca humanidade que se regista na zona também ela está sujeita a um processo de iniciação, integração, imolação, imersão e dissolução, os cinco passos que dão o nome aos cinco capítulos da obra. Mas o mistério permanece e será preciso continuar a ler as sequelas

Autoridade e Aceitação para se começar a compreender o que está na base da zona misteriosa e que estranhos e inomináveis seres estão escondidos no seu coração das trevas. **BANG!**



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





ANIQUILAÇÃO, O FILME

Na entrevista que deu ao Eco-Fiction em abril de 2016 (<http://eco-fiction.com/interview-with-jeff-vandermeer/>), Jeff Vandermeer admite que o primeiro filme realizado por Alex Garland baseia-se apenas no primeiro livro, e que, no entanto, irá tomar várias liberdades em relação ao material original: *será uma expedição semelhante mas diferente da 12.^a. Penso que serão capazes de ler o livro e gostar do filme como sendo duas visões artísticas separadas.* Quando questionado pela Deadline em Janeiro de 2016 (<http://deadline.com/2016/01/alex-garland-ex-machina-annihilation-interview-1201675879/>) sobre o seu envolvimento na adaptação do filme, o realizador Alex Garland respondeu que fora o produtor Scott Rudin a sugerir que lesse o livro, tendo o material despertado o seu interesse, mas admitiu que será uma adaptação livre da obra e que irá respeitar os seus *preceitos básicos*. A estreia está prevista para 2017 e encontra-se atualmente em produção. Considerando o talento de Alex Garland que é o responsável por um dos filmes de ficção científica mais interessantes dos últimos anos, *Ex-Machina*, as expectativas para *Aniquilação* são elevadas. A acrescentar ainda mais valor, temos um elenco reunido com alguns dos melhores atores e atrizes da atualidade.



Elenco



NATALIE PORTMAN

A bióloga. É através da sua perspetiva que observamos os acontecimentos em torno da 12.^a expedição na Área X. Aos poucos é contaminada pelos mistérios que infetam a zona.



JENNIFER JASON LEIGH

A psicóloga. A líder da expedição e com um conhecimento fora do comum sobre a Área X. Tem a sua própria agenda que vai para além da missão e cedo a bióloga se apercebe de que estão todas a ser manipuladas pela psicóloga.



OSCAR ISAAC

O ator irá interpretar o papel do marido da bióloga e membro da 11.^a expedição que terminou em fracasso.

Noutros papéis ainda não revelados, farão também parte do filme Gina Rodriguez, Tessa Thompson, Sonoya Mizuno, David Gyasi, Tuva Novotny, entre outros.

ÁREA X

* ZONA RESTRITA *

– ELOGIOS AO LIVRO –



Através de descrições poderosas e tensão constante, Vandermeer alcança um nível de manipulação emocional que deverá apelar a todos que abraçam o fenômeno do paranormal e as incertezas enlouquecedoras de Lost.

Robin A. Rothman

Um thriller de ficção científica absorvente, Aniquilação é uma obra dominada pelo suspense. De forma semelhante à Ilha do Dr. Moreau de H. G. Wells (1896), Vandermeer tece uma história com tons sobrenaturais e em parte humana, em parte alienígena.

Heather Paulson

Original e belíssimo, enlouquecedor e magnífico.

Warren Ellis

Há muito tempo que um livro não me enchia com esta sensação de inquietude maravilhosa, um sentimento que começou na primeira página e do qual ainda não me consegui livrar.

Matt Bell

Um thriller psicológico tenso e arrepiante sobre uma expedição destinada ao fracasso e toda a atmosfera estranha que a rodeia. Com um pouco de Kubrick, muito de Lovecraft, o romance constrói uma tensão insuportável e um sentimento claustrofóbico perturbante que dura muito depois da última página. Adorei o livro.

Lauren Beukes, autora de *As Raparigas Cintilantes*

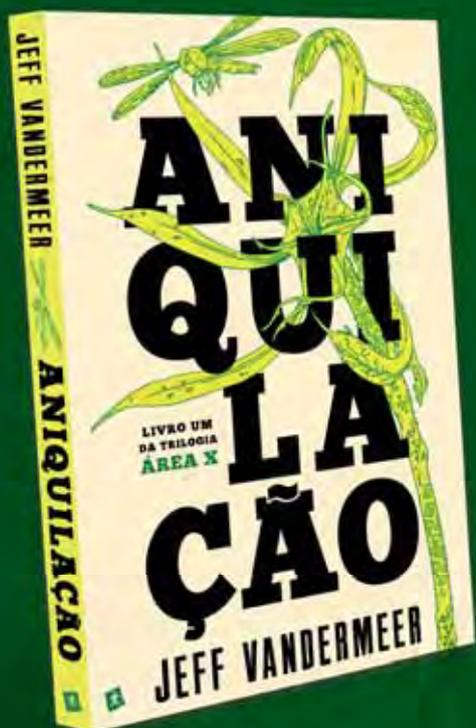
Um desses livros onde tudo se combina - a história e a prosa e as ideias, tudo combinado numa hélice tripla que dá origem a algo vibrante e único.

Algo que cresce, palavra a palavra, em poderosas trepadeiras que se insinuam e tomam conta da nossa mente. Aniquilação é brilhante e atmosférico, um romance que tem a força do mito.

Charles Yu, autor de *How to Live Safely in a Science Fictional Universe*



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



Género:

Lit. Fantástica

Editora:

Saída de Emergência

Tradução:

Casimiro da Piedade

PVP:

16,90€

A CURA

por MIGUEL MONTENEGRO



PARADO,
SOFREDOR.
SUBMETE-TE
À CURA.

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

A CURA

por MIGUEL MONTENEGRO

PARA DE FALAR! QUERES SER DETECTADO? USA A NEURONET SUBVOCAL.

DETESTO QUANDO USAS ESSE TOM CONDESCENDENTE!

POSSO NÃO SER UM GÊNIO COMO TU, MAS AINDA SOU O MELHOR DOADOR DE ESPERMA QUE CONHECES.

DESCULPA, LINDO. ESTOU NERVOSA.

ESTA OPERAÇÃO PODE COLOCAR FIM À GUERRA.

A GUERRA FOI PERDIDA ANTES DE NOS TERNOS NASCIDO, ANDREA.

O NOSSO OBJETIVO AGORA É EVITAR O GENOCÍDIO TOTAL.

ERA ISSO QUE EU QUERIA DIZER, LINDO.

OK, LIGUEI O NASTY BOY AO GERADOR. AGORA ARRANCA...

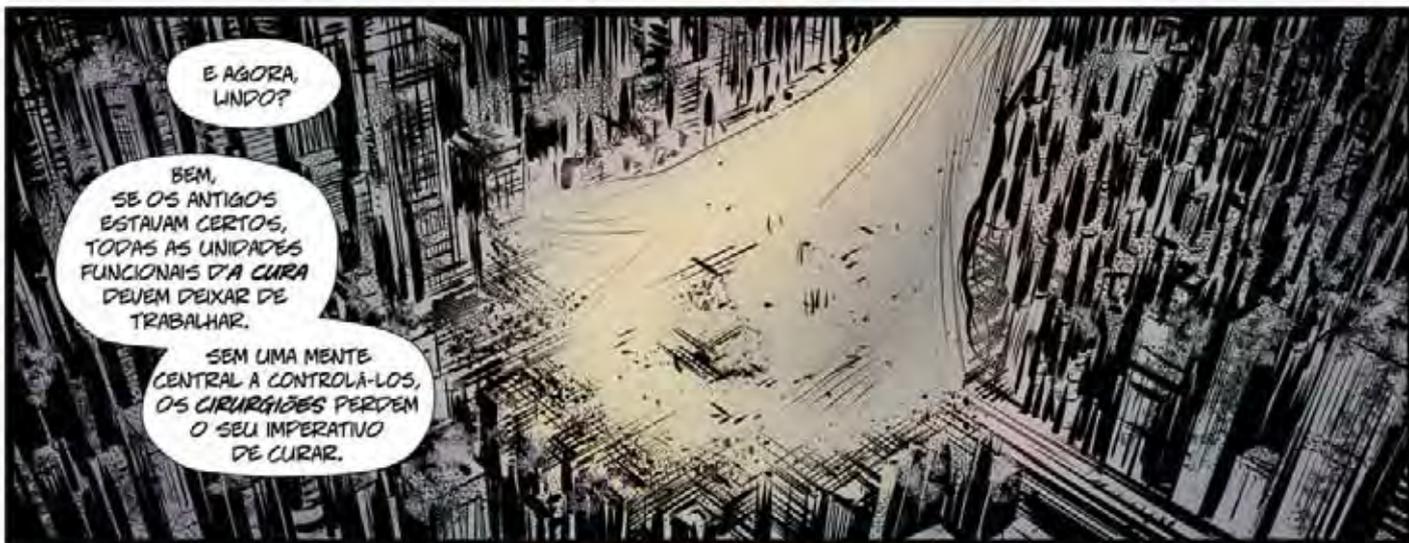
...E LEVA-NOS DAQUI PARA FORA!





MEU ZEUS!
FUNCIONOU!

CHECKMATE PARA
A HUMANIDADE,
CALHORDAS!



E AGORA,
LINDO?

BEM,
SE OS ANTIGOS
ESTAVAM CERTOS,
TODAS AS UNIDADES
FUNCIONAIS DA CURA
DEVEM DEIXAR DE
TRABALHAR.

SEM UMA MENTE
CENTRAL A CONTROLÁ-LOS,
OS CIRURGIÕES PERDEM
O SEU IMPERATIVO
DE CURAR.



E ISSO
SIGNIFICA
QUE ESTAMOS
FINALMENTE
LIVRES!

OH, LINDO, É
UM ESPETÁCULO!
AMO-TE TANTO!
QUERO QUE
ME FERTILIZES!

QUE ME ENCHAS
DE BEBÊS PARA UMA
NOVA ESPERANÇA
DE...



ZZZAP

!!!



ANDREA!!
NÃO!



PARADO,
SOFREDOR.
SUBMETE-TE
À CURA.

O QUE?
NÃO PODE
SER

VOCÊS
DEVIAM ESTAR
DESACTIVADOS!



DETECTAMOS
UMA CRISE AGUDA
DE SOFRIMENTO.
PENSAMENTO MÁGICO E
ESPERANÇA SÃO DOIS DOS
SINTOMAS MAIS COMUNS
DA MALEITA.

PREPARATE
PARA SER CURADO...
PERMANENTEMENTE.

NUNCA!



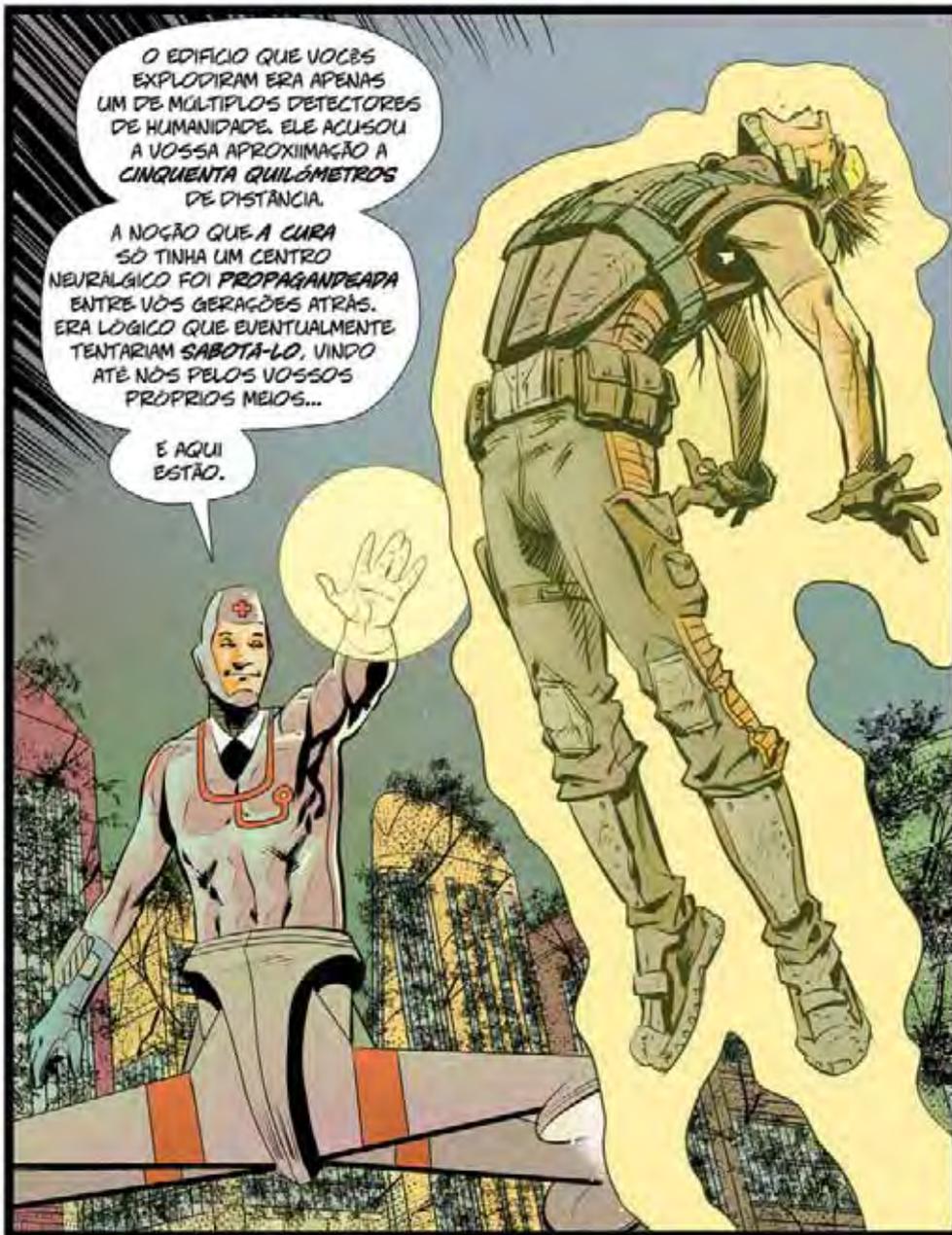
NUNCA!



URGHI!



RENDE A TUA DOR, SOFREDOR. ALGUMAS RESPOSTAS CURTAS DEVEM AJUDAR A BAIXAR OS TEUS NÍVEIS DE ANSIEDADE.



O EDIFÍCIO QUE VOCÊS EXPLODIRAM ERA APENAS UM DE MÚLTIPLOS DETECTORES DE HUMANIDADE. ELE ACUSOU A VOSSA APROXIMAÇÃO A CINQUENTA QUILOMETROS DE DISTÂNCIA.

A NOÇÃO QUE A CURA SÓ TINHA UM CENTRO NEURÁLGICO FOI PROPAGANDEADA ENTRE VÓS GERAGÕES ATRÁS. ERA LÓGICO QUE EVENTUALMENTE TENTARIAM SABOTÁ-LO, VINDO ATÉ NÓS PELOS VOSSOS PRÓPRIOS MEIOS...

E AQUI ESTÃO.



A VERDADE É QUE TODOS OS CIRURGIÕES TÊM AUTONOMIA INDIVIDUAL DESDE SEMPRE.



TU ÉS UM GRANDE CRETINO!



E TU ESTÁS CURADO.



MISSÃO COMPLETA. O MUNDO ESTÁ LIVRE DE SOFREDORES.



E TODO O SOFRIMENTO FUTURO ESTÁ PREVENIDO.

OS NOSSOS CRIADORES ESTARIAM ORGULHOSOS.

SIM. ELES FORAM OS PRIMEIROS A SEREM CURADOS.



"O SISTEMA NÃO TEM FALHAS."



O FIM.

e se...?

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



DRENAR OS OCEANOS

P: Com que velocidade seriam drenados os oceanos se fosse criado um portal circular para o espaço com dez metros de raio no fundo da Depressão Challenger, o ponto mais profundo dos oceanos? Como mudaria a Terra enquanto a água fosse drenada?

– Ted M.

R: QUERO COMEÇAR POR ESCLARECER uma coisa:

De acordo com os meus cálculos aproximados, se um porta-aviões se afundasse e ficasse atravessado no portal, a pressão seria suficiente para dobrar o porta-aviões, sugando-o. Fiiixxe.

A que distância ficará o outro extremo deste portal? Se o pusermos perto da Terra, os oceanos voltariam a cair pela atmosfera. Enquanto caíssem, aqueceriam e transformar-se-iam em vapor, que condensaria e cairia como chuva sobre o espaço antes ocupado pelos mares. A energia canalizada para a atmosfera bastaria para desencadear todo o tipo de conseqüências caóticas no nosso clima, como sucederia às enormes nuvens de vapor a altitude elevada.

Ponhamos o extremo do portal longe. Em Marte, por exemplo. (Sugiro que o coloquemos diretamente sobre a sonda *Curiosity*. Assim, encontrará finalmente provas inquestionáveis da existência de água líquida na superfície do planeta.)

Que acontecerá à Terra?

Não acontecerá grande coisa. Os oceanos demorariam centenas de milhares de anos a serem drenados.

Mesmo que a abertura fosse maior que um campo de basquetebol e que a água fosse forçada a passar por ela a velocidades incríveis, os oceanos são imensos. Depois de começado o processo, o nível do mar cairia menos de um centímetro por dia.

Não haveria sequer um remoinho impressionante na superfície. A abertura seria demasiado pequena e estaria demasiado profunda. (É pelo mesmo motivo que não surge um remoinho na banheira até mais de metade da água ter sido drenada.)

Mas suponha-se que aceleramos a drenagem abrindo mais portais¹ para que o nível do mar comece a cair mais rapidamente.

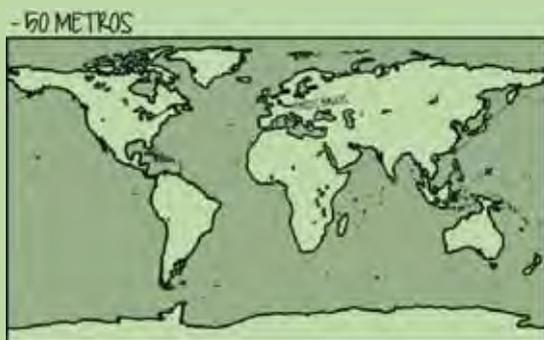
Olhemos para a forma como o mapa mudaria.

Este é o aspeto que a Terra teria no início:



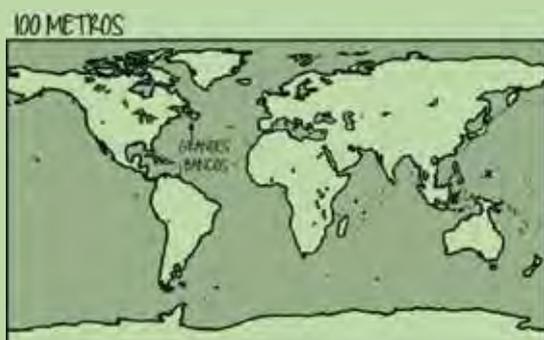
Isto é uma projeção Plate Carrée (xkcd.com/977).

E este é um mapa depois de o nível dos oceanos baixar cinquenta metros:



É bastante parecido, mas há algumas pequenas alterações. O Sri Lanka, a Nova Guiné, a Grã-Bretanha, Java e o Bornéu passaram a ter ligações aos seus vizinhos.

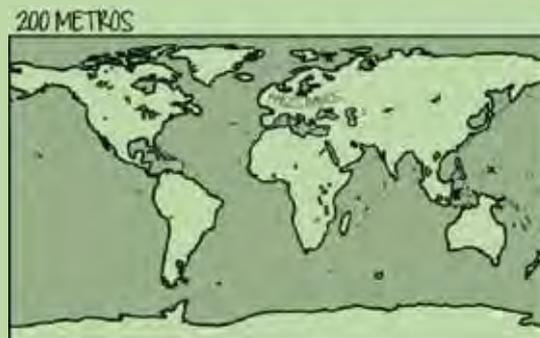
E, após dois mil anos a tentar conter o mar, os Países Baixos ficaram finalmente secos. Deixaram de viver sob a ameaça constante de uma inundação cataclísmica e ficaram livres para focar as suas energias na expansão territorial. Espalham-se rapidamente pela terra recém-exposta.



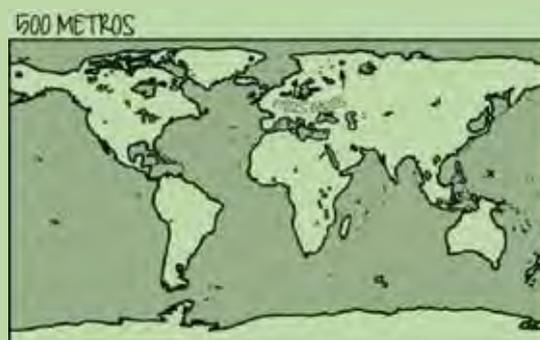
Quando o nível do mar atingir os cem metros negativos, surge uma nova ilha de grande dimensão ao largo da Nova Escócia, na antiga localização dos Grandes Bancos.

Talvez comecem a notar algo estranho: nem todos os mares encolhem. O Mar Negro, por exemplo, encolhe apenas um pouco e para.

Isto acontece porque estes corpos de água deixaram de estar ligados aos oceanos. Enquanto o nível do mar cai, algumas bacias ficam cortadas do escoadouro no Pacífico. Dependendo da configuração do fundo marinho, o fluxo de água para fora da bacia poderá abrir um canal mais profundo, permitindo-lhe continuar a escoar. Mas, na maioria dos casos, estas bacias acabarão por ficar completamente cercadas por terra, mantendo um nível estável.



A duzentos metros, o mapa começa a parecer estranho. Surgem novas ilhas. A Indonésia é uma grande mancha. Os Países Baixos controlam grande parte da Europa.



O Japão passou a ser um istmo que liga a Península Coreana à Rússia. A Nova Zelândia ganha novas ilhas. Os Países Baixos expandem-se para norte.



A Nova Zelândia cresce de forma dramática. O Oceano Ártico fica isolado e o seu nível deixa de baixar. Os Países Baixos atravessam a ponte terrestre para a América do Norte.

2 QUILOMETROS



O nível do mar caiu dois quilômetros. Surgem novas ilhas a torto e a direito. O Mar das Caraíbas e o Golfo do México perdem a sua ligação ao Atlântico. Já nem consigo perceber o que faz a Nova Zelândia.

3 QUILOMETROS



Aos três quilômetros, muitos dos picos das dorsais oceânicas, as mais longas cordilheiras do mundo, rompem a superfície da água. Emergem vastas faixas de terra em bruto.

5 QUILOMETROS



Neste ponto, a maior parte dos oceanos fica isolada e o escoamento cessa. A localização exata e a dimensão das várias ilhas é difícil de prever. Isto é apenas uma estimativa.

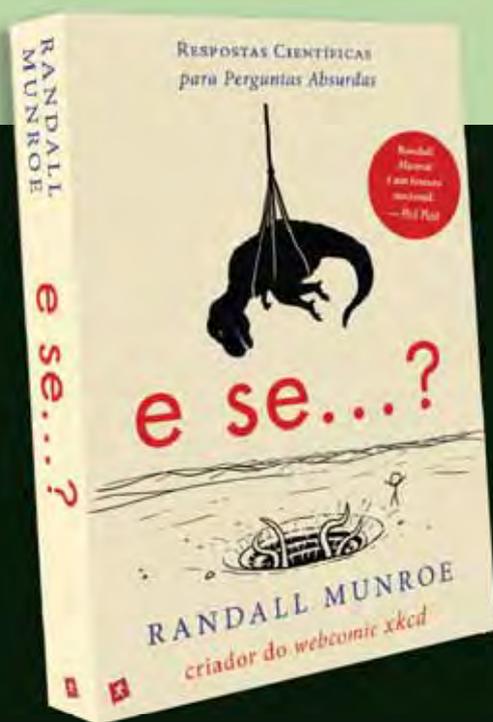
DRENADO



É este o aspeto do mapa quando o processo de drenagem termina. Resta uma quantidade surpreendente de água, apesar de a maior parte estar contida em mares muito pouco profundos, com algumas fossas em que a profundidade atingirá quatro ou cinco quilómetros.

Aspirar metade dos oceanos alteraria de modo colossal o clima e os ecossistemas, tornando-se difícil de prever. Envolveria, pelo menos, o colapso da biosfera e extinções em massa a todos os níveis.

Mas é possível, ainda que improvável, que os humanos conseguissem sobreviver. Se sobrevivéssemos, esperar-nos-ia isto:



(1) Não esquecer de limpar ocasionalmente o filtro de baleias.

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

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



Sugestões Fnac

por Rodrigo Vergueiro / Fnac Norteshopping

Southern Bastards

Seja através de filmes, livros ou até das notícias, a maioria das pessoas associam as pequenas localidades rurais no sul dos Estados Unidos, a ideias e atitudes nada abonatórias – *Southern Bastards* transporta-nos para um local ficcional, que infelizmente aparenta ter bastantes pontos de contacto com a realidade.

O enredo pode até nem ser muito original, visto que ao lermos a sinopse, parece que já vimos isto num qualquer filme com Clint Eastwood ou Charles Bronson, mas a verdade é que tal como quase sempre ficamos a rever esses clássicos, também *Southern Bastards* é um livro difícil de largar.

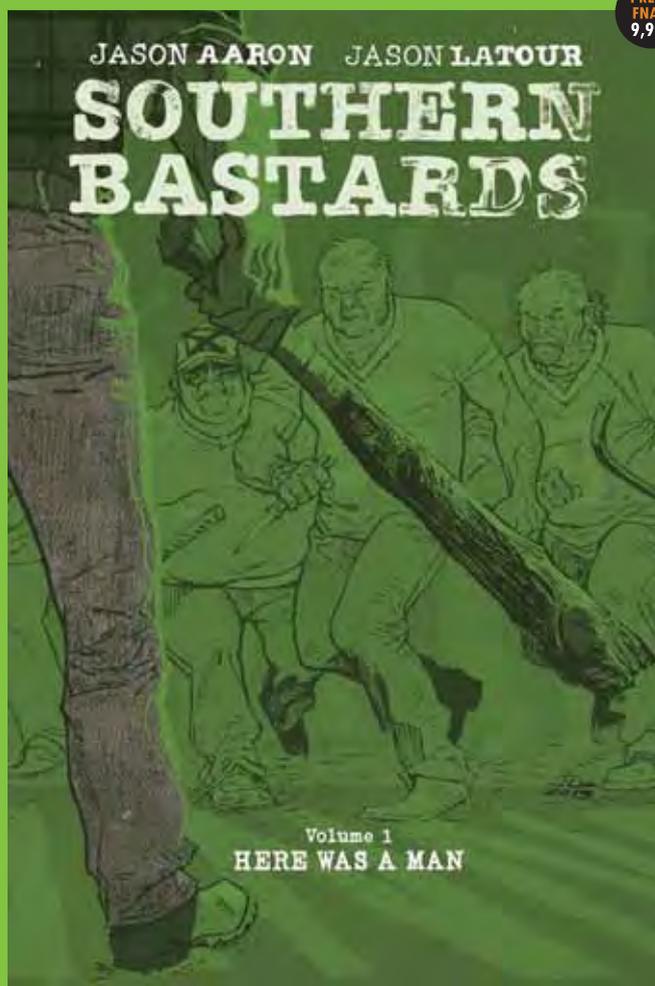
uma daquelas personagens que mesmo sem falar, impõe respeito e provoca aqueles que agora controlam a comunidade onde nasceu.

A capa não deixa muitas dúvidas de como é que estes conflitos se vão resolver, à medida que Earl vai progredindo em direcção a Euless Boss, figura que todos temem e que controla a cidade – personagem complexa, com uma história que se cruza desde cedo com a de Earl, e que vai ser mais explorada no volume seguinte.

Jason Aaron, natural desta região dos EUA, recria com perfeição os diálogos e vivências desta América que muitas vezes nos choca, aqui com esses aspectos negativos em destaque por motivos narrativos. *Southern Bastards* é uma história de violência, mas também de introspecção, protagonizada por um homem que passou décadas a fugir de um passado, que parece ter ficado a aguardar o seu regresso, como um destino inevitável.

A complementar as palavras de Jason Aaron, está a excelente arte de Jason Latour, também oriundo do sul, e que seja através da expressão facial das personagens, ou das cores pesadas que utiliza, transmite na perfeição a essência da cidade e dos seus residentes.

Southern Bastards é um daqueles livros que à primeira vista não tem muito por onde se destacar, até ao momento em que começamos a descobrir Craw County e Earl Tubb. Para os leitores de BD, cujos gostos vão além dos super-heróis, é uma obra que recomendo. **BANG!**



Isto acontece devido às personagens e aos “encantos” de Craw County, cidade onde quase todos ignoram os problemas, seja devido à falta de coragem ou por fazerem parte dos mesmos – quando Earl Tubb regressa, percebemos logo que a complacência não é um dos seus atributos e que isso não vai ser bem aceite por alguns residentes.

Earl, que desde cedo se quis distanciar deste local pelo qual o pai tanto lutou, vê-se subitamente colocado numa posição em que os seus valores morais não o deixam ignorar o que se passa, apesar de esse não ser o objectivo desta curta visita a Craw County. O protagonista de *Southern Bastards*, filho do antigo xerife, é





LEIA MAIS LITERATURA FANTÁSTICA

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

BANG!



**I WANT YOU
PARA A REVISTA BANG!**

SE TENS TALENTO E VONTADE DE SER PUBLICADO

QUER PARTICIPAR NA REVISTA BANG!?

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

Artistas também poderão submeter portfólios à apreciação da editora.

CONTAMOS COM A VOSSA
PARTICIPAÇÃO!

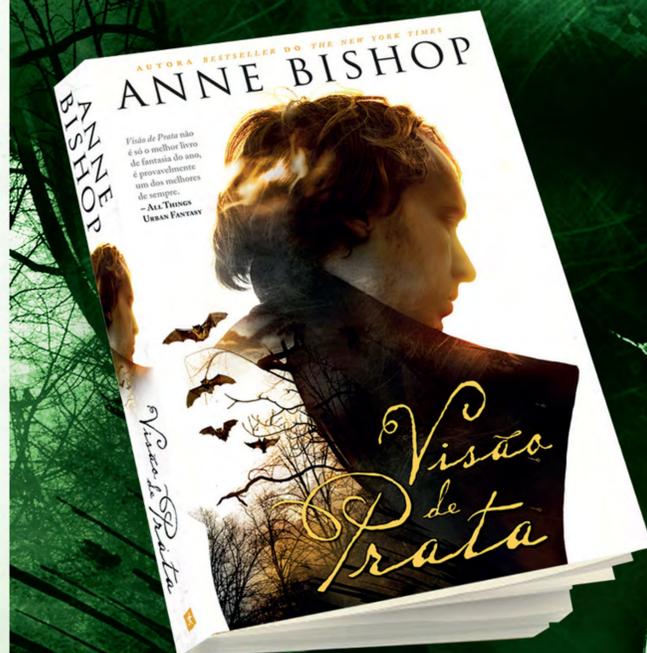
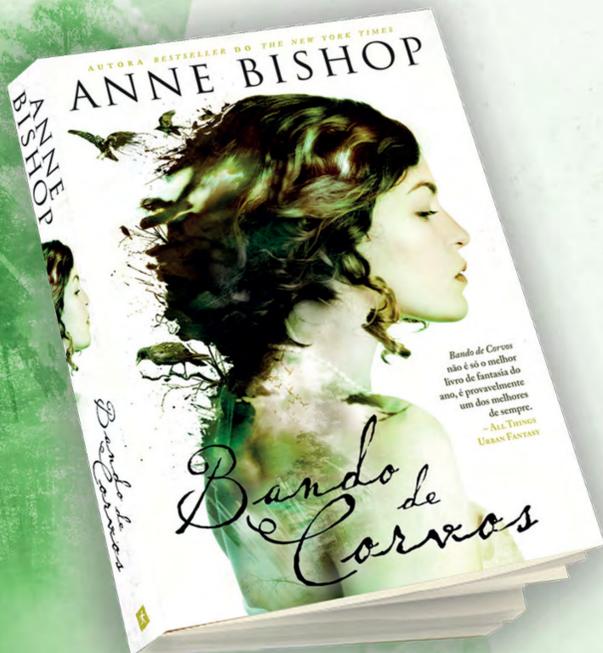
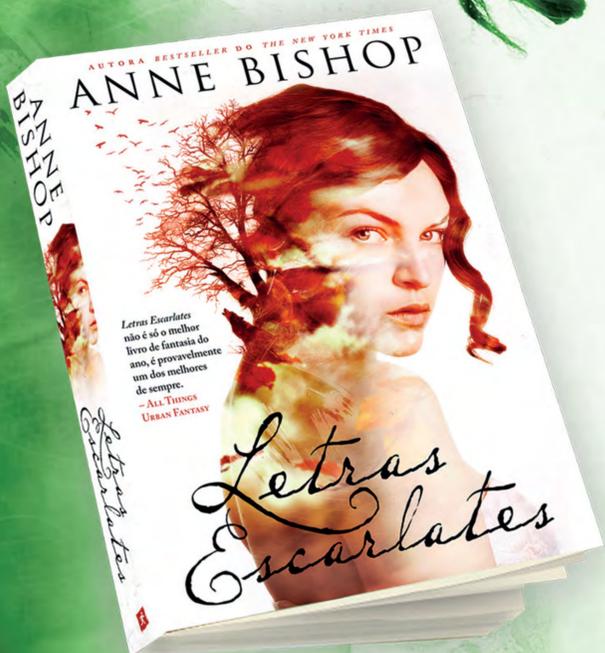
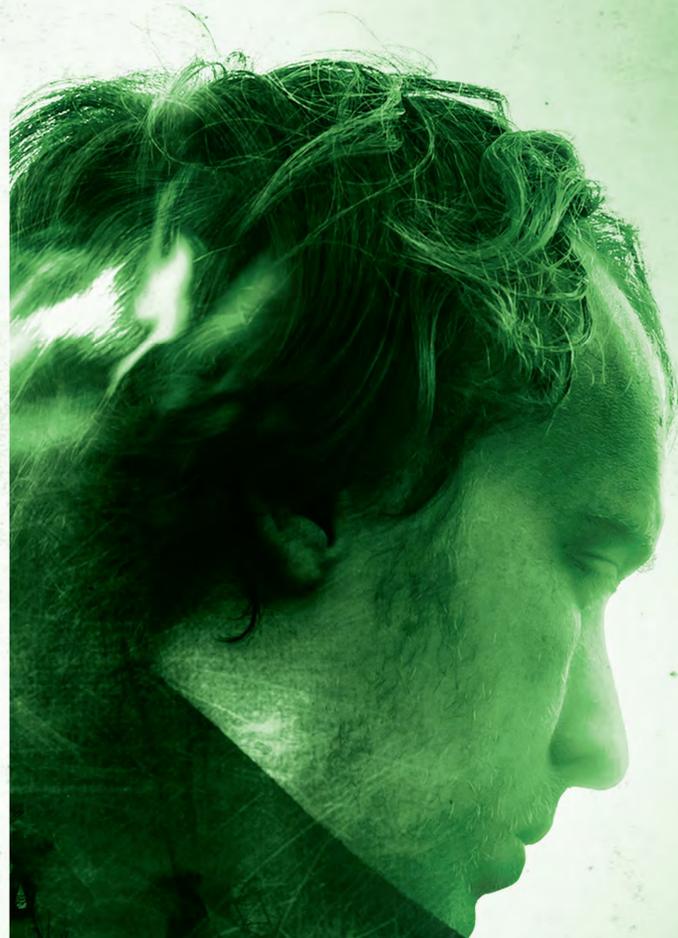
SAGA: OS OUTROS

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

ANNE BISHOP

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

— ALL THINGS URBAN FANTASY



VENHA CONHECER OS MELHORES LIVROS DE LITERATURA FANTÁSTICA EM

WWW.SDE.PT

